



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA E CULTURA**

SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA

***FANSUBBING: OS BASTIDORES DA LEGENDAGEM AMADORA
NO BRASIL***

Salvador
2022

SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA

***FANSUBBING: OS BASTIDORES DA LEGENDAGEM AMADORA
NO BRASIL***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Língua e Cultura, do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia – UFBA, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Letras.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Silvia Maria Guerra Anastácio

Salvador
2022

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Universitário de Bibliotecas (SIBI/UFBA),
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

DE SOUZA MOREIRA, SHIRLEI TIARA
FANSUBBING: OS BASTIDORES DA LEGENDAGEM AMADORA NO
BRASIL / SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA. -- SALVADOR,
2022.
173 f.

Orientadora: SÍLVIA MARIA GUERRA ANASTÁCIO.
Tese (Doutorado - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
LÍNGUA E CULTURA) -- Universidade Federal da Bahia,
INSTITUTO DE LETRAS, 2022.

1. TRADUÇÃO AUDIOVISUAL. 2. FANSUBBING. 3.
CIBERCULTURA. 4. ESTUDOS DA TRADUÇÃO. 5. CRÍTICA
GENÉTICA. I. GUERRA ANASTÁCIO, SÍLVIA MARIA. II.
Título.

Tese apresentada como requisito final para obtenção do grau de Doutor em Língua e Cultura, Instituto de Letras, da Universidade Federal da Bahia.

Salvador, 12 de dezembro de 2022

Banca Examinadora

Prof^ª. Dr^ª Sílvia Maria Guerra Anastácio
Universidade Federal da Bahia
Orientadora

Prof^ª. Dr^ª Vera Lúcia Santiago Araújo
Universidade Estadual do Ceará
Membro Titular Externo

Prof. Dr Ronaldo Lima
Universidade Federal de Santa Catarina
Membro Titular Externo

Prof^ª. Dr^ª Eliza Mitiyo Morinaka
Universidade Federal da Bahia
Membro Titular Interno

Prof^ª. Dr^ª Sílvia La Regina
Universidade Federal da Bahia
Membro Titular Interno

Dedico este trabalho aos meus pais,
Seu Tiago e Dona Fátima.

AGRADECIMENTOS

Até aqui me ajudou o Senhor e sou grata a Ele por sua misericórdia, compaixão e onipresença, por renovar minhas forças, minha esperança, por ser meu amparo e refúgio diário.

À minha família, pelo apoio incondicional, pela compreensão, por estar presente mesmo nas minhas ausências.

À minha orientadora, professora Silvia Anastácio, que me acompanhou nesse percurso com a sua sabedoria, expertise teórico-metodológica e sua orientação humana e respeitosa. Pró, a senhora é meu exemplo, obrigada por ter sido, desde o mestrado, uma fonte de calma e esperança de que tudo daria certo.

Aos meus colegas da UFBA, por todas as partilhas, pelas apresentações de seminário, pelas piadas internas que serão eternas.

Aos meus colegas do Departamento de Letras e Artes, da UEFS, pela parceira, e colaboração durante esse momento tão desafiador.

À professora Vera Santiago, pelas valorosas contribuições durante o exame de qualificação deste trabalho.

Aos meus alunos e alunas, que viveram comigo intensamente esses últimos meses, vocês foram fundamentais.

“O desejo é motor”

Pierre Levy

*“Todas as ilhas,
mesmo as conhecidas, são desconhecidas
enquanto não desembarcamos nelas.”*

José Saramago

MOREIRA, Shirlei Tiara de Souza. *Fansubbing: os bastidores da legendagem amadora no Brasil*. 2022. Orientadora: Sílvia Maria Guerra Anastácio. 173 f. il. Tese (Doutorado em Língua e Cultura) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022.

RESUMO

Os avanços tecnológicos tem impacto direto na forma como se traduz, especialmente, no que tange à Tradução Audiovisual. Inseridos na Cultura Digital, os *fansubbers*, legendistas amadores, que traduzem em grupo, de forma voluntária, desenvolvem um trabalho de importância relevante em prol da acessibilidade do coletivo de fãs às produções televisivas. A presente tese é um estudo de caso que analisa o processo de criação de um grupo de *fansubbers* e tem como objetivo geral propor uma metodologia específica de análise do referido processo de criação a partir do aparato teórico da Crítica Genética. Os objetivos específicos são: (i) conhecer os integrantes e a dinâmica do grupo de *fansubbers Subtitled*; (ii) estudar os documentos de processo do Grupo *Subtitled* dentro da perspectiva da Crítica Genética; e (iii) analisar o processo de tradução das legendas amadoras da Série *Riverdale* produzidas pelo grupo. Portanto, considerando a dimensão e amplitude do fenômeno *fansubbing*, esta pesquisa contribui para a melhor compreensão do fazer coletivo e colaborativo do grupo, pois procura entender como eles se organizam para legendar os episódios de uma forma mais rápida e dinâmica, disponibilizando-os na internet, dispensando a longa espera pela legenda oficial - produzida por um tradutor profissional, que é disponibilizada nos canais oficiais. Apresentam-se como amparo teórico os Estudos da Tradução (VERMEER, 1984; NORD, 2016; VENUTI, 2004; DERRIDA, 2006); os escritos sobre Cibercultura e *fansubbing* (LEVY, 2010; DIAZ-CINTAS E RAMAEL, 2021; URBANO, 2021); os estudos sobre a Tradução Audiovisual (ARAÚJO, 2016; 2008; DIAZ-CINTAS, 2021); e sobre a Crítica Genética (SALLES, 2019; BIASI, 2010; ANASTÁCIO, 2012; GÓES, 2013). Na tentativa de reconstruir e privilegiar o processo de criação dessas legendas, e não apenas analisar e cotejar seu produto final, esta tese acessa os bastidores da criação tradutória do grupo, através da análise da captura de tela do fazer criativo dos legendistas, que detalha o processo de criação, fornecendo o passo a passo de todo o caminho tradutório. A investigação está dividida em três fases: a primeira, busca conhecer quem são os colaboradores *fansubbers*; a segunda, estuda os documentos de processo que revelam a dinâmica do grupo; e a terceira, que revela o *modus operandi fansubber*, investigando de que forma os tradutores amadores organizam e desenvolvem os seus processos de tradução. Os resultados revelaram um perfil participantes entre 16 e 30 anos, de maioria feminina, cursando o ensino superior, demonstraram o protagonismo do administrador da equipe, na fase de pré-legendagem, dos tradutores, na fase de legendagem e do revisor, na fase de pós-legendagem. Sobre os movimentos genéticos no processo de tradução foram verificados omissão, deslocamento, substituições e buscas externas. Os legendistas, apesar de amadores, demonstraram total engajamento e comprometimento com a prática colaborativa da legendagem.

Palavras-chave: *Fansubbing*. Crítica Genética. Tradução Audiovisual. Cibercultura. Estudos da Tradução

MOREIRA, Shirlei Tiara de Souza. *Fansubbing: os bastidores da legendagem amadora no Brasil*. 2022. Thesis advisor: Sílvia Maria Guerra Anastácio. 173 f. il. Thesis (PhD in Language and Culture) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022.

ABSTRACT

Technological advances play an important role on the way translations are performed, especially when it comes to Audiovisual Translation. Inserted in Digital Culture, fansubbers, amateur subtitlers, who are volunteers in translation groups, develop a relevant work in favor of the other fans accessibility to television productions. This thesis is a case study and it analyzes the creation process of a fansubber group; its general goal is to propose a specific methodology for the analysis of the aforementioned creation process based on the theoretical apparatus of Genetic Criticism. The specific objectives are (i) identify the members and the dynamics of the group; (ii) study the creation process documents based on the Genetic Criticism; (iii) analyze the translation process of the amateur subtitles of Riverdale Series produced by the group. Therefore, considering the dimension of the fansubbing phenomenon, this research contributes to a better understanding of the collaborative work developed by the group, as it aims to understand how they organize their practices to subtitle the episodes in a faster and more dynamic way, making them available on the internet, and the fans do not need to experience the long wait for the official subtitles, available on the official channels – produced by a professional translator. The Translation Studies are presented as a theoretical support (VERMEER, 1984; NORD, 2016; VENUTI, 2004; DERRIDA, 2006); as well as the writings on Cyberculture and fansubbing (LEVY, 2010; DIAZ-CINTAS E RAMAEL, 2021; URBANO, 2021); the Audiovisual Translation (ARAÚJO, 2016; 2008; DIAZ-CINTAS, 2021); and Genetic Criticism (SALLES, 2019; BIASI, 2010; ANASTÁCIO, 2012; GÓES, 2013). In an attempt to reconstruct the process of creating these subtitles, and not just analyzing and comparing their final product, this thesis accesses the backstage of the group's translation creation, through the analysis of the screen capture of the creative process of the subtitlers. It details the creation process, providing a step-by-step guide through the entire translation process. The investigation is divided into three phases: firstly, it aims to know who the fansubbers are; secondly, it studies the process documents that reveal the dynamics of the groups; and then, the last one, which shows the fansubber modus operandi, investigating how the amateur translators organize and develop their translation process. The results revealed a profile of participants between 16-30 years old, mostly females, attending undergraduate courses. It demonstrates the protagonism of the group manager, during the pre-subtitling phase; of the translators, during the subtitling phase; and of the proofreader, in the post-subtitling phase. Regarding the genetic movements in the translation process, it was verified the omissions, displacements, substitutions and external searches. The subtitlers, despite being amateurs, showed total commitment to the collaborative practice of subtitling.

Keywords: *Fansubbing*. Genetic Criticism. Audiovisual Translation. Cyberculture. Translation Studies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Reunião C/FO</i>	63
Figura 2 - <i>Pós-Reunião C/FO</i>	64
Figura 3 - <i>Fã</i>	64
Figura 4 - <i>Site Legendas.tv</i>	69
Figura 5 - <i>Traduções em andamento</i>	70
Figura 6 - <i>Legenders</i>	70
Figura 7 - <i>Melhor que a legenda profissional</i>	72
Figura 8 - <i>Qualidade é inSubstituível</i>	73
Figura 9 - <i>Nota oficial - eXtremeSubs</i>	73
Figura 10 - <i>Que horas sai</i>	74
Figura 11 - <i>Faz tu mais rápido</i>	74
Figura 12 - <i>Velocidade do Flash</i>	74
Figura 13 - <i>Serão inSubstituíveis</i>	77
Figura 14 - <i>Abrindo a chamada</i>	113
Figura 15 - <i>Reserva das partes</i>	114
Figura 16 - <i>Confirmação da reserva</i>	114
Figura 17 - <i>Site RARBG</i>	115
Figura 18 - <i>Site ADDIC7ED.COM</i>	115
Figura 19 - <i>Publicando CC</i>	116
Figura 20 - <i>Vagas disponíveis</i>	116
Figura 21 - <i>Enviar minha parte</i>	117
Figura 22 - <i>Parte enviada</i>	118
Figura 23 - <i>Envios realizados</i>	118
Figura 24 - <i>Juntar legendas</i>	119

Figura 25 – Padrão da Equipe.....	119
Figura 26 - Releases.....	120
Figura 27 – Nomeando arquivo.....	120
Figura 28 - <i>Feedback Rookies</i>	121
Figura 29 - <i>Feedback</i> Efetivos.....	122
Figura 30 – Legendas postadas.....	122
Figura 31 - Termos <i>InSubs</i>	130

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Faixa Etária.....	97
Gráfico 2 – Escolaridade.....	97
Gráfico 3 – Gênero	98
Gráfico 4 - Tempo de Experiência	99
Gráfico 5 - Formação Acadêmica	100
Gráfico 6 - Interesse em Tradução	101
Gráfico 7 - Inserção na Equipe	102
Gráfico 8 - Função na Equipe	103
Gráfico 9 - Metodologia de Trabalho	103
Gráfico 10 - Dúvidas sobre a Tradução	104

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Dossiê Genético.....	32
Quadro 2 - Detalhamento Metodológico.....	35
Quadro 3 – <i>Nicknames</i> dos Participantes.....	96
Quadro 4 - Análise do texto fonte e perfil do texto alvo.....	126
Quadro 5 - Buscas externas de <i>Wind</i>	127
Quadro 6 - Movimentos genéticos da legenda 574.....	128
Quadro 7 - Movimentos genéticos da legenda 583.....	128
Quadro 8 - Movimentos genéticos da legenda 591.....	129
Quadro 9 - Buscas externas de <i>Sun</i>	131
Quadro 10 - Movimentos genéticos da legenda 91.....	131
Quadro 11 - Omissões do legendista <i>Wind</i>	133
Quadro 12 - Omissões realizadas por <i>Moon</i>	134
Quadro 13 - Deslocamentos realizados por <i>Wind</i>	135
Quadro 14 - Deslocamentos realizados pro <i>Sun</i>	136
Quadro 15 - Deslocamentos realizados por <i>Moon</i>	137
Quadro 16 – Substituições realizados por <i>Wind</i>	138
Quadro 17 – Substituições realizados por <i>Sun</i> 1.....	140
Quadro 18 - Versões da legenda 100.....	141
Quadro 19 - Substituições realizados por <i>Sun</i> 2.....	141
Quadro 20 – Substituições realizadas por <i>Moon</i>	143

LISTA DE OPERADORES GENÉTICOS

{ } Comentário do pesquisador

[] Eliminação

< > Acréscimo

/ ?/ Inferência

Deslocamento

@ Busca na internet

(sic) Transcrição literal

/ Quebra de linha

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	16
2 CAMINHOS, ROTAS E INTINERÁRIOS.....	19
2.1 O ESTUDO DE CASO DA EQUIPE.....	22
2.2 OS DOCUMENTOS DE PROCESSO DA EQUIPE <i>SUBTITLED</i>	25
2.2.1 Especificando o manuscrito digital, montando o Dossiê Genético.....	30
2.2.2 Revelando o prototexto: os recortes e categorias da investigação	34
3 LÍNGUA E TRADUÇÃO: AMPLIFICANDO CONCEITOS E PERSPECTIVAS TEÓRICAS.....	36
3.1 A LÍNGUA QUE TRADUZIMOS E A TRADUÇÃO QUE PROFESSAMOS.....	36
3.1.1 Conceituando Língua.....	36
3.1.2 Definindo Tradução.....	38
3.2 OS HORIZONTES TEÓRICOS DOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO.....	41
3.2.1 Traçando breve panorama histórico das teorias de tradução.....	41
4 CIBERCULTURA, A TRADUÇÃO E O FENÔMENO <i>FANSUBBING</i>: DO ANALÓGICO ÀS PLATAFORMAS DIGITAIS....	46
4.1 O CIBERESPAÇO: AS CONVERGÊNCIAS PARA ESSE “NOVO” LUGAR.....	46
4.1.1 Pensando na cultura digital e nas práticas tradutórias.....	50
4.1.2 Apresentando o sujeito tradutor em “tempos líquido-modernos”..	55
4.2 O <i>FANSUBBING</i> : DEMOCRATIZAÇÃO DE UMA PRÁTICA.....	59
4.2.1 Revisitando memórias de fãs: a história por trás de uma paixão.....	62
4.2.2 Situando o <i>fansubbing</i> no cenário nacional.....	66
5 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL E SUAS TAXONOMIAS.....	79
5.1 UMA POSSÍVEL CONCEITUAÇÃO DE TRADUÇÃO AUDIOVISUAL.....	79
5.1.1 Identificando modalidades da Tradução Audiovisual.....	82
5.2 A LEGENDAGEM ENQUANTO MODALIDADE TRADUTÓRIA.....	84
5.2.1 Entendendo os aspectos técnicos da legendagem.....	87
5.2.2 Encontrando profissionais de tradução <i>versus</i> amadores.....	91
6 BASTIDORES DA CRIAÇÃO EQUIPE <i>SUBTITLE FANSUBBERS</i>...	95
6.1 OS COLABORADORES <i>FANSUBBERS</i>	96
6.2 OS VESTÍGIOS DA CRIAÇÃO COLABORATIVA <i>FANSUBBER</i>	108
6.2.1 Retomando a anterioridade do processo: o preparo da pré-tradução.....	109
6.2.2 Completando ciclos: a entrega na pós-tradução.....	117
6.3 O <i>MODUS OPERANDI FANSUBBER</i>	123
6.3.1 Os bastidores do processo de tradução: as buscas externas.....	126
6.3.2 Os bastidores do processo de tradução: as omissões.....	132
6.3.3 Os bastidores do processo de tradução: os deslocamentos.....	134
6.3.4 Os bastidores do processo de tradução: as substituições.....	137
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	145

REFERÊNCIAS.....	149
APÊNDICE A.....	156
APÊNDICE B.....	161
APÊNDICE C.....	166
ANEXO.....	170

1 INTRODUÇÃO

No final da década de 60, mais precisamente no ano de 1969, o primeiro *email* foi enviado. O mundo vivenciava a guerra fria e a tecnologia foi decisiva na disputa entre os Estados Unidos e a União Soviética pelo poder e pela hegemonia, facilitando a comunicação e o desenvolvimento de estratégias entre os seus respectivos aliados. Mais de cinco décadas depois, as redes sociais conseguem conectar o mundo não apenas através de *emails*; esta tornou-se somente uma das inúmeras possibilidades de troca de informações possíveis através da *internet*. A prática tradutória tem acompanhado os marcos que a tecnologia promove. O computador, os recursos como os dicionários *online*, os *smartpens* – as canetas inteligentes que traduzem instantaneamente, os *CAT tools* – que são os *softwares* de auxílio à tradução repaginaram o trabalho do tradutor e as traduções puderam acompanhar as necessidades da nova configuração social tecnológica.

Nesse contexto de evolução, a Tradução Audiovisual, conhecida como TAV, mais especificamente, a legendagem, assume um lugar de evidência. Com as ferramentas ao alcance de todos, a prática amadora da tradução para legendas ganha cada dia mais espaço e importância. Esta tese é um Estudo de Caso e apresenta a análise do processo de criação de um grupo de legendistas amadores conhecidos como *fansubbers*, e tem como objetivo geral propor uma metodologia específica para a análise desse processo de criação. Para montar um dossiê de análise do referido trabalho e estudá-lo, o eixo teórico-metodológico da Crítica Genética foi de extrema relevância porque norteou as investigações aqui propostas, que buscaram reconstruir o que fosse possível do percurso criativo percorrido pela equipe tradutória dos legendistas pesquisados. Quanto aos objetivos específicos são: (i) conhecer os integrantes e a dinâmica do grupo de *fansubbers Subtitled*; (ii) estudar os documentos de processo do Grupo *Subtitled* dentro da perspectiva da Crítica Genética; e (iii) analisar o processo de tradução das legendas amadoras da Série *Riverdale* produzidas pelo grupo.

Fazendo um retrospecto da minha vida como pesquisadora, fica claro que a pesquisa em Tradução esteve sempre presente na minha vida acadêmica desde o TCC, ainda na graduação. Com um olhar mais investigador, ao assistir ao filme o *Auto da Compadecida* (2001), com legendas em inglês, filme dirigido por Guel Arraes e inspirado na obra homônima de Ariano Suassuna, me interessei por começar a trilhar esse campo investigativo tão instigante. Pensei: “Como assim, ver as falas de Chicó e João Grilo em

inglês? Que tradução intercultural ousada e instigante é essa?” Comecei, então, a estudar como ocorreu o processo criativo das legendas do *Auto da Compadecida* em inglês, ainda na graduação, dando continuidade à mesma pesquisa no Mestrado. Na dissertação *O Auto da Compadecida e suas legendas: uma abordagem audiovisual, cultural e humorística* (MOREIRA, 2013), orientada pela Professora Dr^a Sílvia Maria Guerra Anastácio, cotejei as falas em português e suas respectivas legendas em inglês, observando como os enunciados humorísticos presentes no filme foram recriados nas legendas em inglês. Foi, de fato, um trabalho árduo e que demandou muita pesquisa, mas motivador e com constatações interculturais das mais ricas.

Já a motivação para esta tese surgiu no contexto de consumidora das legendas produzidas pelos *fansubbers*. Ao maratonar a Série *Grey's Anatomy*, passei a conhecer o trabalho da Equipe *Insubs*, com o seu *slogan*: qualidade é *InSubstituível*. A menção à qualidade me chamou atenção e comecei a escrutinar o fenômeno *fansubbing*. Portanto, esta pesquisa justifica-se pela necessidade de melhor conhecer mais uma vertente do processo tradutório audiovisual, tão presente e tão consumido pela sociedade, que vê cada vez mais a tradução como um ato de acessibilidade, inclusão e democratização. Entender os processos de criação de uma tradução direciona também os holofotes para o sujeito tradutor, dando-lhe uma maior visibilidade e espaço, enfim, buscando um reconhecimento, que ainda teima em chegar. Além disso, escopo desta tese traz valiosa contribuição para os Estudos da Tradução e da Crítica Genética quando as áreas são colocadas em diálogo em favor de uma tomada de consciência sobre os fenômenos tradutórios na era digital.

As metodologias apresentadas nas pesquisas já publicadas sobre a tradução dos *fansubbers* não contemplam o estudo da dinâmica desse grupo amador, nem o processo em si; limitam-se, portanto, ao estudo da legenda como produto, com o objetivo de comparar a legenda profissional e a legenda do fã, que reconhecem como pirata, como alguns trabalhos a denominam, a saber: FEITOSA (2009), BRITO, (2014), SILVA, A. (2017), GARCIA (2018), STUPIELLO & BERTONI (2019), WOBETO, (2019), CORDEIRO (2020), SILVA (2021), CORCHS (2013). Portanto, o foco desses trabalhos é analisar o produto e não o processo; enquanto para nós, geneticistas, acessar os bastidores das práxis desses grupos tradutórios é o ponto chave para se compreender o fenômeno *fansubbing*. Essa lacuna metodológica nos leva ao seguinte questionamento: De que forma podemos averiguar o *modus operandi* dos legendistas amadores? De que

forma interagem, como organizam suas práticas e estabelecem os encaminhamentos técnicos e linguístico-culturais, que regem suas escolhas tradutórias?

Para desenvolver este estudo de caso, a participação de uma equipe de tradutores amadores foi fundamental. Ao entrar em contato, eles foram solícitos e acessíveis, disponibilizando-me o material necessário para análise, o que se relacionava com a série que eles estavam legendando, então, naquele momento: *Riverdale*, que é uma Série de drama da televisão americana que aborda a temática adolescente e assuntos sobre romances, escola e família. No período, a equipe traduzia o episódio 19, da terceira temporada, por essa razão, este foi o recorte de análise da tese em questão. As exigências éticas da pesquisa foram atendidas através da análise do projeto pelo Comitê de Ética da Escola de Enfermagem da Universidade Federal da Bahia, com número de protocolo 14907219.2.0000.5531, aprovado em 05 de setembro de 2019. E para melhor apresentar esta tese, ela foi dividida em sete seções:

Nesta primeira, a introdutória, apresento a proposta da tese e sua estrutura. Na segunda, sobre as rotas e itinerários, discorro sobre o percurso metodológico construído para essa investigação, detalhando os pressupostos teóricos-metodológicos da Crítica Genética que ampararam tal estudo sob a perspectiva, sobretudo, dos olhares de Salles (2019), Biasi (2010), Anastácio (2012; 2010) e Góes (2013). Na seção terceira, localizo esta tese no universo da Língua-Cultura e Tradução e discorro sobre o conceito de língua e de tradução que defendo, citando as principais linhas de pensamento relacionadas com o fazer tradutório pelas lentes de Vermeer (1984), Nord (2016), Venuti (2004) e Derrida (2006), dentre outros. Na seção quatro discuto a cibercultura, as práticas colaborativas, as interações em rede e o fenômeno investigado nesta tese, *fansubbing*, na perspectiva de Diaz-Cintas (2007; 2021), Urbano (2021), Stupiello e Bertoni (2019), dentre outros. Apresento, na quinta seção, as nuances da tradução audiovisual, com foco na legendagem, problematizando o fazer tradutório para a modalidade legendagem, como consideram: Araújo (2016; 2008), Diaz-Cintas (2021), dentre outros. Na sexta seção, apresento as análises divididas em três partes: na primeira, quem são os colaboradores *fansubbers*, como se estabelecem a comunicação e a produção colaborativa dentro do grupo de *fansubbers*; na segunda, o foco é sobre os vestígios da criação colaborativa *fansubber*, analisando o que esses documentos de processo revelam sobre a dinâmica do grupo; na terceira, trata-se do *modus operandi fansubber*, em que se investiga de que forma os tradutores amadores organizam e desenvolvem os seus processos de tradução. As considerações finais são apresentadas na última seção.

2 CAMINHOS, ROTAS E ITINERÁRIOS

Traduzir é negociar. É caminhar por entre vias as mais diversas e, por vezes, entrar em ruas até sem saídas. É delinear rotas, promover transformações ao longo do caminhar, buscando meios de acesso e clareza do que se quer comunicar ao outro. Traduzir é prover caminhos quando parece não haver nenhum. É alteridade, altruísmo e solidariedade. E pesquisar o traduzir é, sem dúvida, “[...] desvelar um pouco a marcha tortuosa que se empreende quando se traduz, por um caminho cheio de armadilhas” (SCHNAIDERMAN, 2015, p. 15).

Ao ousar investigar esses caminhos tradutórios, precisei traçar a minha rota, a qual apresento neste capítulo. Ao (à) meu (minha) leitor (a), esclareço que essa rota foi inúmeras vezes reprogramada. Foi desordenada pela pandemia quando o mundo pareceu parar e se deparou com sentimentos, medos, angústias e inseguranças quase que intraduzíveis, mas com a resiliência de um tradutor-pesquisador, escrevi. Detalho, aqui, o percurso metodológico elegido para o desenvolvimento desta pesquisa.

Nesta tese, busquei investigar o processo de criação de um grupo de *fansubbers*. Os *fansubbers*, conforme apresento no capítulo 4, são fãs que se organizam em grupos para realizar a tradução amadora das séries e dos filmes de seu interesse, visando um acesso mais rápido às produções cinemáticas, do que aquele oferecido pelas operadoras oficiais de transmissão. Considerando que as legendas exibidas aos espectadores são o produto a ser entregue ao público do processo de legendagem, procurei dar ênfase à importância do processo de criação das mesmas, aos bastidores que antecedem essa entrega. Vale destacar, que o ato de legendar prevê muito mais que uma negociação linguístico-cultural dos enunciados, é necessário segmentar e sincronizar as legendas, definindo o que é acessório e o essencial para a comunicação ocorrer de modo eficiente. Portanto, esta pesquisa analisou o processo de legendagem do grupo de *fansubbers*, *Subtitle Fansubbers*, a partir dos âmbitos linguísticos e técnicos, sem desconsiderar a singularidade do sujeito tradutor.

Fazendo uma retomada do meu histórico de pesquisa, no que concerne o estudo das legendas e que revela o meu interesse por essa temática, gostaria de mencionar, a minha dissertação de Mestrado, também sob a orientação da Prof^a Dr^a Sílvia Maria Guerra Anastácio, analisei as legendas em inglês do filme *Auto da Compadecida*, uma adaptação da obra de Ariano Suassuna para o cinema. Na oportunidade, realizei o cotejo de falas selecionadas em português e suas respectivas legendas em inglês na busca de entender as

estratégias utilizadas pelo legendista ao traduzir expressões regionais e humorísticas, sempre considerando os aspectos técnicos da tradução para as legendas. Apesar de não ter tido a oportunidade de entrevistar o tradutor, sabia que se tratava de legendas elaboradas por profissionais, pois estavam disponíveis no DVD original do filme onde constava referência ao laboratório responsável pela produção das mesmas. Portanto, considerando que as referidas legendas foram produzidas por profissionais, não abordei questões relacionadas à tradução amadora na ocasião, pois seria um enfoque fora do meu escopo de pesquisa.

No cenário das pesquisas mais recentes sobre Tradução Audiovisual, com ênfase na legendagem amadora, destacam-se os trabalhos de FEITOSA (2009), BRITO, (2014), SILVA, A. (2017), GARCIA (2018), STUPIELLO & BERTONI (2019), WOBETO, (2019), CORDEIRO (2020), SILVA (2021), CORCHS (2013). Observei que as metodologias propostas nesses trabalhos, entre outros já publicados sobre tradução amadora, contemplam a análise da legendagem como “produto”. Privilegiam, principalmente, análises contrastivas e comparativas, em geral, cotejando as legendas elaboradas por *fansubbers* com as realizadas por tradutores profissionais. Esses trabalhos muito contribuem para a área, mas evidenciam uma lacuna metodológica no que se refere às análises do processo de criação dos tradutores amadores. Para dar conta desse aspecto tradutório no que diz respeito à legendagem, busquei responder o seguinte questionamento: de que forma é possível analisar o processo de criação dos legendistas amadores, a maneira como interagem, como organizam suas práticas e como estabelecem os encaminhamentos técnicos e linguístico-culturais que regem suas escolhas tradutórias?

Para tal, propus uma metodologia específica para a análise do processo de criação da legendagem dos *fansubbers* a partir do aparato teórico-metodológico da Crítica Genética, na busca de reconstruir, na medida do possível, o percurso criativo da equipe *Subtitle Fansubbers*. Procurei contemplar as nuances do seu passo a passo desde a captação do material para ser legendado, a distribuição do material entre a equipe, a tradução, a revisão e os caminhos até as legendas ficarem disponíveis nas plataformas para *download*. Portanto, além da análise linguística das legendas amadoras produzidas pela equipe, busquei estudar o antes, o durante e o depois da produção da legendagem propriamente dita para entender todo o processo do *fansubbing*. Para desenvolver essa perspectiva de processo, escolhi a Crítica Genética e os Estudos da Tradução como um rico suporte teórico-metodológico.

A Crítica Genética se ocupa da gênese dos processos de criação, foi inaugurada na França no final da década de 1960, chegando ao Brasil vinte anos depois. Inicialmente, contemplava os processos criativos dos escritores, registrando os rascunhos deixados em papéis, cadernos, manuscritos autógrafos, hoje, contando com uma abordagem mais ampla e diversificada, inclusive devido às demandas digitais contemporâneas, já possui aparato metodológico e teórico para dar conta de manuscritos produzidos *online*, como o caso da criação das legendas filmicas. Destarte, a partir do referido aparato crítico, se configura como objetivo geral desta tese propor uma metodologia específica para a análise do processo de criação da legendagem feita pela categoria de tradutores conhecidos como *Fansubbers* com a meta de conhecer, descrever e entender a dinâmica de funcionamento de tal tipo de equipe de trabalho.

Para melhor visualização do plano metodológico da pesquisa, apresento os objetivos específicos desta tese: (i) conhecer os integrantes e a dinâmica do Grupo *Subtitle Fansubbers*; (ii) estudar os documentos de processo do Grupo *Subtitle Fansubbers* na perspectiva da Crítica Genética; e (iii) analisar o processo de tradução das legendas amadoras da série *Riverdale* produzidas pelo Grupo *Subtitle Fansubbers*.

No capítulo da análise de dados, o (a) leitor (a) terá acesso às categorias de análise que, em consonância com os objetivos desta tese, buscaram responder as seguintes perguntas de pesquisa: (i) quem são os *fansubbers*, como eles estabelecem a comunicação e a produção colaborativa dentro do grupo? (ii) o que os documentos de processo revelam sobre a dinâmica do grupo? (iii) de que forma os tradutores amadores da série *Riverdale* organizam e desenvolvem os seus processos de tradução?

Tencionando responder essas questões, estabeleci três fases para o desenvolvimento da pesquisa, que estão pormenorizadas nas subseções seguintes. Brevemente, destaco que na primeira fase apliquei um questionário aos membros da equipe e realizei uma entrevista semi-estruturada com o seu administrador. Na segunda, descrevi e estudei os documentos do processo de criação da equipe; e na última fase, apresentei a análise do processo de tradução para legendas dos *fansubbers*.

A pesquisa se configura em um estudo de caso de abordagem qualitativa-quantitativa. Teoricamente, em relação aos Estudos da Tradução, baseei-me nos escritos de Vermeer (1984), Nord (2016), Venuti (2004), bem como nos estudos pós-estruturalistas de Jacques Derrida (2006) e Stanley Fish (1980). No que tange à Tradução Audiovisual – legendagem, afiliei-me às pesquisas de Araújo (2016; 2008), Diaz-Cintas (2021). Sobre os estudos de *fansubbing*, concentrei-me nos trabalhos de Diaz-Cintas

(2007; 2021), Urbano (2021) e Stupiello e Bertoni (2019); e quanto à Crítica Genética, nas pesquisas de Salles (2019), Biasi (2010) e Anastácio (2012; 2010). Detalho, nas seções a seguir, os itinerários de pesquisa para cada fase acima mencionada.

2.1 LEGENDE CONOSCO: ESTUDO DE CASO DA EQUIPE *SUBTITLE FANSUBBERS*

A popularização das legendas produzidas pelas equipes de *fansubbers* despertou o interesse de outros fãs na condição de consumidores, bem como, a curiosidade dos pesquisadores em Tradução. Essa atenção às legendas amadoras e ao seu processo de criação favorece um maior conhecimento dessas práticas, gerando discussões críticas, que só vêm a colaborar com o crescimento dos Estudos da Tradução.

Estudar a Equipe *Subtitle Fansubbers*¹ só foi possível devido ao meu encontro, na condição de pesquisadora, com um *fansubber*, integrante de uma equipe em 2017. Tive oportunidade de ser professora do referido tradutor amador, na disciplina de Laboratório de Língua Inglesa 2, em uma Universidade do interior da Bahia. Chamarei o participante de West para manter o seu anonimato. Então, em conversas sobre seus interesses quanto à tradução, West me revelou que fazia parte da Equipe *Subtitle Fansubbers* e que poderia contribuir para a minha pesquisa de doutorado, compartilhando informações importantes quanto ao processo tradutório sobre o grupo do qual fazia parte. O próximo passo foi West entrar em contato com outros participantes desse grupo, que também foram solícitos e acessíveis quanto a participarem da investigação que norteou esta tese. Naquele momento, a equipe estava legendando a Série *Riverdale*, mais especificamente, o episódio 19, da terceira temporada, e seus membros mostraram-se disponíveis para compartilhar comigo o trabalho do referido episódio, que viria a constituir o estudo alvo desta tese.

Novamente, ressalto que passo a utilizar nomes fictícios para me referir aos participantes do grupo estudado, garantido o anonimato requerido pelos *fansubbers*. O anonimato dos participantes é, também, uma das exigências do Comitê de Ética em Pesquisa. Para cumprir as exigências éticas da pesquisa, submeti o projeto da presente proposta ao Comitê de Ética da Escola de Enfermagem da Universidade Federal da Bahia,

¹ Nome fictício criado para manter o anonimato da equipe.

com o número de protocolo 14907219.2.0000.5531, obtendo aprovação e autorização para dar início aos trabalhos, através de parecer substanciado favorável emitido no dia 05 de setembro de 2019.

Para a avaliação do Comitê, encaminhei todos os documentos exigidos, a saber: folha de rosto da Plataforma Brasil, documento gerado a partir do cadastro do projeto na plataforma; uma versão do projeto de pesquisa em questão; o termo de confidencialidade, que garante anonimato e confidencialidade aos participantes; o cronograma da pesquisa; a declaração de concordância do professor orientador; a declaração da instituição proponente assinada pela responsável do Instituto de Letras – UFBA; a declaração de que a pesquisa ainda não havia sido propriamente iniciada; o termo de compromisso do pesquisador; um questionário de pesquisa; o orçamento previsto; a declaração sobre o campo da pesquisa; e o termo de consentimento livre e esclarecido, consoante os critérios das diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa envolvendo seres humanos – Resolução 466/12.

No projeto apresentado ao Comitê de Ética, procurei fundamentar cientificamente a pesquisa, apresentando as fontes bibliográficas relevantes, já citadas neste texto anteriormente e uma proposta teórico-metodológica que favorecesse um olhar observador analítico e autônomo. Com a aprovação do Comitê, dei início à primeira fase da pesquisa, que teve como objetivo conhecer os integrantes e a dinâmica do grupo, visando responder a seguinte pergunta de pesquisa: quem são os membros da Equipe *Subtitle Fansubbers*, como são estabelecidas a comunicação e a produção colaborativa dentro daquele grupo? A partir das diversas possibilidades que a abordagem qualitativa oferece, fiz uso da pesquisa *online*, atendendo, também, às exigências do nosso contexto de estudo, que está inserido na cibercultura. Disponibilizar os instrumentos de geração de dados em um suporte digital foi uma escolha, a meu ver, coerente com o escopo da investigação e com o perfil globalizado dos participantes.

Para tentar conhecer os sujeitos que legendam por *hobby* e praticam a legendagem amadora na *internet*, como eles percebem e entendem a tradução que empreendem, elaborei um questionário com vinte e duas perguntas. As questões foram separadas por temas, inicialmente, buscando informações pessoais, em seguida, direcionadas à formação em tradução, ao início da prática da legendagem amadora e, para finalizar, às estratégias, influências e dificuldades na prática da legendagem.

Outros aspectos que observei ao elaborar esse instrumento de pesquisa foram o “[...] tamanho, facilidade de manipulação, espaço suficiente para as respostas, a

disposição dos itens, de forma a facilitar a computação dos dados” (MARCONI, 2003, p. 203). Quanto a esses pontos, me vali da praticidade e benesses da plataforma digital onde armazenei o questionário. O questionário foi disponibilizado através de um *link* do *site Google Forms*, em uma conta pessoal da pesquisadora, e, assim que as respostas chegavam ao servidor, o próprio *site* gerava as estatísticas sobre os tipos de respostas recebidas, tornando a leitura dos resultados mais prática e eficiente.

Ao traçar um perfil dos tradutores, através do questionário e da entrevista busquei “[...] compreender a perspectiva dos participantes sobre os fenômenos que os rodeiam, aprofundar suas experiências, pontos de vista, opiniões e significados” (SAMPIERRI, 2013, p. 370). Procurei entender como o sujeito *fansubber* dialoga com sua prática, com seus parceiros de equipe e com as particularidades do fazer tradutório. Ratifico, ainda, que preferi utilizar neste estudo o termo “geração de dados” a “coleta de dados” porque entendo que, ao aplicar os questionários, por exemplo, não lidei com informações que já existiam e estavam lá, estáticas e passivas esperando para serem coletadas; pelo contrário, em relação a esses instrumentos de pesquisa, os participantes precisaram acessar suas memórias e experiências para gerar os dados solicitados.

Convém ressaltar que, oficialmente, eles não têm autorização para utilizar os materiais audiovisuais que legendam; no entanto, mesmo com o conhecimento das distribuidoras e produtoras, nenhuma ação efetiva tem sido tomada até o momento para impedir o acesso aos vídeos e filmes por eles legendados. Talvez isso ocorra pelo fato da atividade não gerar lucro para esses tradutores amadores. Não foi objetivo da minha tese discutir sobre a legalidade da prática *fansubbing*, portanto, não me deterei sobre tal aspecto. O meu interesse, ratifico, reside em estudar o processo de criação da prática tradutória dessa atividade.

Dando continuidade a primeira fase da pesquisa, realizei a entrevista com o administrador da equipe. O tipo de entrevista escolhido foi a semi-estruturada ou semi-padronizada, que sugere um roteiro de perguntas mais flexível do que o previsto na entrevista estruturada/ padronizada. A entrevista foi exequível graças ao suporte tecnológico, que me permitiu entrevistar o administrador do *Subtitle Fansubbers* por *Skype*, no dia e na hora agendados previamente. Se fosse necessário me deslocar para outro estado a fim de realizar a entrevista presencialmente, com certeza, por razões orçamentárias, ela não seria uma possibilidade viável. Essa fase da pesquisa não seria exequível se não fossem os recursos digitais. O alto custo para a postagem do material, a

repostagem das respostas via Correios, o deslocamento para a realização da entrevista, teriam sido alguns fatores que inviabilizariam a proposta.

Assim, a pesquisa *online* ajudou a poupar tempo e recursos financeiros, além de garantir, com mais facilidade, o anonimato dos participantes (MENDES, 2009). Como no processo de elaboração do questionário, também na entrevista, foi necessária uma atenção no que se diz respeito à elaboração das perguntas. Como sugere Marconi (2003), tentei evitar que as perguntas direcionassem ou sugerissem, de alguma forma, uma possível resposta. Por isso, foi fundamental uma releitura crítica cuidadosa, depois de elaboradas as questões, para garantir perguntas o mais parcial possível quanto ao direcionamento das respostas.

A partir dos dados gerados por esses instrumentos acima descritos, pude conhecer melhor os fãs-tradutores. Na próxima seção, o (a) leitor (a) desta tese poderá acessar os detalhes da segunda etapa desta pesquisa, para melhor compreender os documentos de processos, que registraram os vestígios do processo criador e auxiliaram na busca de reconstituição do ateliê de criação do Grupo *Subtitle Fansubbers*.

2.2 OS DOCUMENTOS DE PROCESSO DA EQUIPE *SUBTITLE FANSUBBERS*

Os documentos de processo armazenados permitiram uma investigação cuidadosa dos segredos da criação em questão. E, só através deles foi possível descortinar os silêncios e as hesitações dos tradutores investigados. Através do estudo dos documentos de processo da Equipe *Subtitle Fansubbers*, de suas rasuras e emendas, procurei entender esse ato criador e responder a seguinte pergunta de pesquisa: o que os documentos de processo revelam sobre a dinâmica do grupo? A respeito do ato de criação, sabemos que:

[...] se mostra, assim, como uma trama de linguagens que vai, ao longo do percurso, recebendo diferentes tratamentos, desempenhando funções diversas e passando por uma grande diversidade de traduções. O modo como tudo isso acontece nos leva, também, à especificidade de cada processo. (SALLES, 2013, p. 127)

Cada processo de criação demanda um estudo minucioso de suas especificidades. É a partir das escolhas do criador, ao longo do processo, que suas

preferências e predileções são explicitadas, e observando as combinações e recombinações, ligações e religações, bem como, as transformações (SALLES, 2013) que o geneticista ou o estudioso da Crítica Genética busca compreender como uma nova obra nasce.

Compreendo os documentos de processo pelo viés de Salles, “[...] como objetos materiais do tempo com tendência comunicativa, estabelecidos numa relação triádica entre o artista (produtor), o público (fruidor) e o pesquisador ou crítico (mediador)” (SALLES, 2013, p. 153). Trata-se de uma “[...] extensão não natural da memória do artista” ou do criador. (SALLES, 2013, p. 151).

Severino (2013) define os documentos como:

[...] toda forma de registro e sistematização de dados, informações, colocando-os em condições de análise por parte do pesquisador. Pode ser tomada em três sentidos fundamentais: como técnica de coleta, de organização e conservação de documentos; como ciência que elabora critérios para a coleta, organização, sistematização, conservação, difusão dos documentos; no contexto da realização de uma pesquisa, é a técnica de identificação, levantamento, exploração de documentos fontes do objeto pesquisado e registro das informações retiradas nessas fontes e que serão utilizadas no desenvolvimento do trabalho. (SEVERINO, 2013, p. 77).

Ao direcionar os estudos de gênese para a análise do processo criativo de legendas no meio digital, recorro à pesquisadora pioneira nessa área, Góes (2013), que propôs uma investigação minuciosa do processo de criação da legendagem de *Raccoon & Crawfish*, que, “trata-se de um curta-metragem infantil, sem tradução para o português, com aproximadamente 8 minutos de duração, produzido pela *Four Direction Media* nos Estados Unidos, em 2007” (GOÉS, 2013, p. 15). A referida pesquisadora estabeleceu uma metodologia de análise para os manuscritos digitais do processo de legendagem do curta, a partir da Crítica Genética. O processo de legendagem para o português foi registrado nos vídeos de captura de tela que compuseram o dossiê genético, sendo que a proposta metodológica que aqui apresento foi inspirada na metodologia precursora mencionada.

Sobre a empreitada pelas veredas digitais, Salles (2012) afirma:

Há, ainda, os processos criativos de obras que tem as novas tecnologias como matéria-prima. O crítico vai se defrontar, nesses casos, com arquivos de imagens paradas, imagens em movimento, sons ou ainda back-ups de ideias a serem desenvolvidas ou formas em construção. Nesta perspectiva, as novas tecnologias em vez de apontarem para o

fim desses documentos, contribuem para o aumento de sua diversidade (p. 752).

Esses caminhos pelo meio digital foram definidos por Anastácio (2012), como veredas “leves, ágeis e dinâmicas que o geneticista é convidado a percorrer para interagir com os documentos de processo [...] que deseje observar, datar, classificar, decifrar, interpretar e transmitir os resultados” (p. 02). Nesse contexto digital de criação, tentei resgatar os documentos que permitissem acessar os vestígios da criação em estudo, destacando sempre o interesse pelo processo em detrimento do produto. Na visão de Salles “[...] a arte contemporânea coloca desafios mutantes para a crítica de arte que podem, em muitos casos, representar a falência de seus modelos de análise” (SALLES, 2012, p. 750). Mas esses desafios foram superados, os modelos de análise atualizados, remodelados, e a Crítica Genética, hoje, já caminha em direção à redefinição dos rascunhos digitais. A propósito,

[...] notava-se que com a produção cada vez mais frequente de obras que lançam mão dos recursos disponibilizados pelos novos meios, questões emergiam à crítica genética. Como os artistas lidam com as possibilidades e recursos dos meios digitais? Existem vestígios de processo de formação da obra? Qual a natureza e quantidade dos documentos de processo? Qual o caminho da crítica genética? Teorias e conceitos pareciam precisar de ajustes, assim como já se percebia a necessidade de se elaborar metodologias e ferramentas para o tratamento desses novos tipos de documentos com os quais se iria deparar. (SALLES; CARDOSO, 2007, p. 22)

Esses questionamentos, por vezes, angustiaram quem não conseguia enxergar os meandros da virtualidade do meio digital. Apesar de fluído, “[...] na *internet* o escritor deixa seus rastros de variadas formas, assim como qualquer pessoa o faz” (GOBIRA, 2010, p. 216). Embora seja um ambiente líquido, “[...] qualquer navegação mínima que seja pela *internet* é um ato de arquivamento automático pertencente a uma dinâmica comum aos meios avançados da reprodução técnica.” (GOBIRA, 2010, p.218).

Assim, a cultura digital apresenta um leque considerável de possibilidades de arquivamento de arquivos, como lembra Gobira:

Escritores- arquivistas do digital, com compulsão por arquivar suas produções, tendem a perder menos material do que os escritores- arquivistas não digitais. Isso se dá pela praticidade do arquivamento, assim como pelo espaço físico que não é mais necessário, dentre outras simplificações para a vida e processo de produção. (GOBIRA, 2010, p. 218).

A maior praticidade de trabalho no meio digital propõe uma reconfiguração profícua da investigação de processo. Os estudos de gênese muito têm se beneficiado com a facilidade de arquivamento de registros e datação automática, mas, no início dos anos 2000, ainda era grande a preocupação em relação à forma como esses documentos seriam mantidos em segurança:

As velozes transformações tecnológicas que se operam no campo da memória eletrônica têm contribuído para a perda de muitos documentos e arquivos. Isso se deve em parte ao fato de que as mudanças em termos de *hardware*, de equipamentos e novas linguagens, não são acompanhadas do cuidado de elaboração de linguagens de tradução entre uma tecnologia mais antiga e outra, mais avançada, acarretando a perda de arquivos. (MARQUES, 2000, p. 33)

A perda de arquivos, hoje, ainda pode acontecer, embora existam inúmeros suportes para evitar que isso ocorra. As possibilidades de armazenamento em “nuvem”, em *hds* externos, *pen drives*, múltiplos computadores, *e-mails*, *Google Drive*, CD ROOMs, sobretudo, são formas de *back up* muito utilizados, que dão uma certa margem de segurança aos usuários; a preocupação maior é buscar conscientizar o artista das vantagens da era digital e de manter seus registros virtuais.

Acredito que não seja um obstáculo intransponível o armazenamento dos rascunhos digitais pelos artistas e autores, pois muitos deles já têm suas próprias estratégias para manter a própria obra e o processo em segurança. Não há dúvida de que a *internet* é uma criadora de registros em potência, e, em algumas situações, mesmo sem a ciência do usuário, os rastros são deixados a cada clique. São os novos modos de registrar a criação, segundo Gobira: “[...] há um registro semiautomático da produção, uma vez que os meios digitais, por serem voláteis, sempre são pensados tentando resguardar a perda de dados” (GOBIRA, 2010, p. 215). No entanto, o autor alerta que:

[...] a principal característica da reprodutibilidade digital, como já se sabe, é a volatilidade. Os dados facilmente se perdem e são apagados. Com isso, tornam-se necessário que o escritor – arquivista realize, uma constante atualização de seus suportes, assim como é preciso que faça diversos *backups* de seus documentos (GOBIRA, 2010, p. 217).

Os arquivos digitais, segundo o autor, são híbridos sob as suas constituições multitecnológicas. Portanto, é preciso compreendê-los a partir da dinâmica do seu meio. De modo que as formas de atuação do geneticista precisam sempre ser atualizadas e ressignificadas para dar conta das demandas digitais. No estudo de caso desta tese, a propósito, não seria possível estudar o processo de criação dos *fansubbers* se não fossem atualizadas as formas de análise da referida gênese. Não há registros escritos em papel, não há bloco de anotações também de papel, ou rabiscos em páginas avulsas, materializando-se a escrita digital em uma tela fluída, incapaz de deixar traços de seus movimentos genéticos, por si só. São necessários comandos específicos para termos os registros salvos, como é o caso do controlador de alterações do *Microsoft Word*, que ao ser acionado passa a registrar as substituições, as exclusões, os deslocamentos e qualquer tipo de modificação feita por um ou mais autores.

Os vídeos que recontaram as interações e os movimentos da dinâmica da equipe e o processo dos três fãs-tradutores foram solicitados a West, administrador do grupo, que se encarregou de orientar os seus integrantes sobre como deveriam proceder para gravar o respectivo vídeo com a captura de tela do computador, registrando o passo a passo da tradução, a gravação foi realizada através do programa *aTube Catcher*. A colaboração de West foi determinante para a realização desta pesquisa, pois ele não só compartilhou os vídeos da produção das legendas dos membros da equipe, mas também cedeu outros que registram o trabalho do administrador, no momento anterior e posterior à realização da tradução propriamente dita.

Através dos recursos operacionais da Crítica Genética, a terceira fase da investigação, responde a seguinte pergunta de pesquisa: de que forma os tradutores amadores organizam e desenvolvem os seus processos de tradução? Passando por etapas de datação, transcrição, descrição e análise dos vídeos selecionados, busquei entender como ocorrem a articulação da equipe e o processo linguístico-cultural de tradução das legendas. A minha ideia era estabelecer uma aproximação do ainda pouco academicamente explorado mundo do *fansubbing*, buscando uma análise científica do mesmo.

Os documentos de processo da Equipe *Subtitle Fansubbers* foram descritos na subseção a seguir.

2.2.1 Especificando o manuscrito digital, montando o dossiê genético

Para investigar a gênese das legendas elaboradas pelo Grupo *Subtitle Fansubbers* foi indispensável acessar os documentos de processo, como já mencionado acima. É claro que esses documentos só puderam ser acessados porque a equipe se disponibilizou a registrá-los, fazendo a gravação da tela, que capturou o passo a passo do processo. Assim como em Goés (2013), o registro do processo de criação do Grupo ST foi realizado através de programas de captura de tela.

Esses vídeos testemunham o nascimento das legendas trabalhadas pela Equipe *Subtitle Fansubbers*, alvo da presente tese. São os manuscritos de trabalho digitais, que deixam rastros nas suas rasuras e foram a matéria prima da investigação desta pesquisa. Ressalto a importância desses registros para a compreensão do percurso de criação da Equipe *Subtitle Fansubbers*, não se trata da interpretação “fólio a fólio, mas *frame a frame*” (GÓES, 2013, p. 36).

A leitura *frame a frame* possibilita o estudo e a análise do manuscrito digital. Este era valorizado por ter sido escrito pela mão do autor, tornando-se a prova mais significativa de sua criação (BIASI, 2010). Era tradicionalmente registrado em papel, a lápis ou caneta, ou ainda, qualquer outro instrumento da escrita. Sem dúvida, a cultura digital possibilitou uma mudança de paradigma, sem anular ou diminuir as antigas formas de registro, mas adicionando e somando aos estudos de processos.

Biasi (2010) afirma que “[...] o escritor abandonou progressivamente o pergaminho pela folha de papel, o uso do ditado a um escriba por uma relação sem dúvida mais pessoal com a escritura.” (p. 15). A evolução digital não afastou o autor do seu manuscrito e dos seus registros, pelo contrário, os documentos nascidos em um novo meio e com um novo formato carregam suas próprias formas de registro, contando, inclusive, com algumas vantagens, como confirma Anastácio: “[...] esses manuscritos digitais têm a vantagem de já virem datados no próprio sistema do computador, o que ajuda a organizá-los no que se refere ao rastreamento da cronologia de um dossiê”. (ANASTÁCIO, 2012, p. 04). É preciso, entretanto, que o marcador de dia e hora do computador utilizado esteja atualizado para que tais registros sejam fidedignos.

Além disso, os manuscritos digitais garantem, automaticamente, a autoria – quesito importante no caso das produções colaborativas, registrando quem produziu ou fez alguma alteração no texto, contanto que a pessoa esteja usando o seu próprio computador. Outras informações importantes para o investigador também estão

disponíveis no manuscrito digital e sobre as alterações processuais no texto, Biasi (2010) explica:

De um ponto de vista funcional, a rasura pode então definir-se como o instrumento de cinco mecanismos distintos (substituição, supressão, transferência, gestão, suspensão) em um dispositivo técnico em que os dois primeiros modos operatórios (substituir, eliminar) designam gestos de escritura fundamentais, enquanto as outras três modalidades (transferir, gerir, suspender) constituem formas relativamente mais raras (BIASI, 2010, p. 72).

Logo, o estudo do processo criativo realizado partiu da minha interpretação das rasuras e dos movimentos genéticos registrados nos vídeos analisados. Para a análise das rasuras, decidi observar os mecanismos definidos por Biasi (2010) e a padronização dos processos como orienta Anastácio (2010), quando afirma que “[...] ao se acompanhar um percurso criativo, é importante registrar o padrão dominante daquele processo em particular para se entender as leis que regem tal processo, portanto, para conseguir delinear o estilo do criador.” (p. 60).

Para melhor estudar os bastidores do processo da gênese da *Subtitle Fansubbers*, os documentos de processo foram organizados em ordem cronológica, o que favoreceu a interpretação. Essa organização foi possível a partir do dossiê genético que, segundo Biasi, se configura no

[...] conjunto material de documentos e manuscritos ligados à gênese que está sendo estudada. Não é um dado, mas, ao contrário, o resultado de um trabalho preliminar: a extensão e a natureza do dossiê genético são relativas aos objetivos da pesquisa prevista. O dossiê de gênese é composto de "arquivos" em geral conservados em instituições patrimoniais públicas ou privadas. (BIASI, 2010, p. 40).

Os manuscritos digitais desta investigação foram compartilhados por West pelo *Google Drive*. Eles estão guardados no *drive* e também no meu computador, do mesmo modo como foram armazenados na “nuvem”, e podem ser acessados de qualquer computador conectado com a *internet* e logado na minha conta *Google*. O dossiê de gênese foi constituído por nove manuscritos digitais, identificados sob a sigla DOC (documento), com o número referente a cada um deles de um a nove, como consta no quadro a seguir, constando o nome do arquivo e uma breve descrição do mesmo.

ID	Nome	Descrição	Datação
DOC1	ep. RiverdaleS.03EP.19	Episódio da série <i>Riverdale</i>	Criado em 25/04/2019; às 09:30:25
DOC2	v.atribuição.slots.avi	Distribuição das partes à equipe	Criado em 25/04/2019; às 09:28:54
DOC3	v. fansubber1.avi	Vídeo contendo processo de criação do <i>fansubber 1</i>	Criado em 25/04/2019; às 09:31:54
DOC4	v. fansubber2.avi	Vídeo contendo processo de criação do <i>fansubber 2</i>	Criado em 26/04/2019; às 09:30:53
DOC5	v. fansubber3.avi	Vídeo contendo processo de criação do <i>fansubber 3</i>	Criado em 30/04/2019; às 10:18:55
DOC6	v.junção.distribuição.avi	Vídeo contendo o trabalho do revisor e a última etapa do trabalho	Criado em 30/04/2019; às 14:18:17
DOC7	Legendas.srt	Arquivo com as legendas revisadas	Criado em 30/04/2019; às 14:20:32
DOC8	Feedback do Revisor	Arquivo com o feedback do revisor sobre as legendas elaboradas	Criado em 30/04/2019; às 09:32:40
DOC9	Respostas ao Questionário Perfil do legendista	Dados dos questionários aplicados aos <i>legenders</i>	Criado em 03/11/2019; às 13:49:48
DOC10	Transcrição da entrevista com o adm	Resultado da entrevista com o adm da equipe	Criado 02/10/2019 às 08:33:00

Quadro 1 – Dossiê Genético

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Convém informar, que as informações sobre a datação, se referem aos registros de criação dos documentos, no computador do administrador da equipe *Subtitle Fansubbers*, responsável pela captura do material, com exceção dos DOC 9 e 10, que

foram registrados no computador da pesquisadora. O DOC1 se refere ao vídeo contendo o episódio 19 da terceira temporada da Série *Riverdale*, legendado pela equipe, O DOC2 contém o vídeo que registra a fase de pré-legendagem - é quando o administrador deixa disponível o episódio já dividido para cada colaborador. Os DOC3, DOC4 e DOC5 são os registros do processo de tradução dos três legendistas estudados. No DOC6, há o registro da fase pós-legendagem quando o administrador agrupou, revisou e disponibilizou as legendas para distribuição. O DOC7 apresenta o arquivo contendo as legendas no formato *.srt*, no DOC8 está disponível o *feedback* do revisor aos *legenders*, elogios ou críticas à tradução elaborada são apresentadas nesse documento. Já no DOC9 estão os dados do questionário aplicado aos *fansubbers*; e no DOC10, a transcrição da entrevista realizada com o administrador da equipe.

O dossiê aqui apresentado possibilitou a investigação do fenômeno *fansubbing*, sob múltiplos ângulos, a partir da adequação da metodologia proposta por Biasi (2010), que estabelece três operações: o estabelecimento do *corpus* e especificação das peças, a classificação dos rascunhos e o deciframento e datação.

Biasi (2010) orienta que na primeira operação seja realizada a coleta do conjunto dos manuscritos. da forma mais completa possível, essa operação foi realizada nesta pesquisa assim que foi possível o contato com o *legender* Wes, que gentilmente, entrou em contato com a equipe, que concordou em disponibilizar o material que registra o processo de criação das legendas.

Em seguida, segundo Biasi (2010), cada documento deve ser submetido ao controle de autenticidade, de datação e identificação. Só depois desse levantamento, deve-se delimitar o *corpus* que será pesquisado, essa etapa foi realizada, quando a pesquisadora criou as pastas de armazenamento do material em seu computador. Biasi (2010) ainda descreve uma segunda etapa, que constitui a classificação dos rascunhos, que compreende: a localização das páginas, a organização e datação das versões, mas, considerando as particularidades desta investigação, entendo que essa operação proposta por Biasi (2010) não se aplica às necessidades do meu objeto de estudo.

Já a terceira fase proposta pelo estudioso inclui o deciframento e a transcrição dos manuscritos. É a partir daí que é possível comparar os diferentes estados de um mesmo fragmento (BIASI, 2010), realizando uma leitura retroativa e proativa dos manuscritos. A transcrição desvela as rasuras, as substituições, as supressões através dos códigos de transcrição. Depois desse levantamento dos documentos para construir um

dossiê, o prototexto foi organizado, elegendo os arquivos que possibilitaram esmiuçar o processo de criação dos *legenders* em questão.

Na seção que segue, descrevi como elegi o prototexto e os detalhes do protocolo de análise proposto.

2.2.2 Revelando o Prototexto: os recortes e os protocolos de análise

Para a compreensão da gênese em análise, a montagem do dossiê foi apenas a primeira etapa. Outra fase não menos importante, é a escolha do recorte, nos levou ao início da investigação propriamente dita. Para tal, “[...] a ideia é partir do prototexto, ou seja, de uma montagem de documentos recortados do dossiê em questão, organizando-os de forma significativa, filtrados sob o olhar crítico do geneticista para fazê-los dialogar entre si” (ANASTÁCIO, 2012, p. 04).

O prototexto também é entendido como “[...] o resultado desse trabalho de elucidação quando ele se torna acessível através do dossiê de gênese analisado”. Trata-se de uma produção crítica, que “[...] corresponde à transformação de um conjunto empírico de documentos em um dossiê de peças ordenadas e significativas” (BIASI, 2010, p. 41). Para chegar ao prototexto, privilegiei entender a dinâmica de trabalho do grupo para atingir o objetivo pretendido, ou seja, o passo a passo percorrido para realizar a tradução, desde a obtenção do episódio à disponibilização das legendas entregues ao público. Os documentos DOC2, DOC6, DOC3, DOC4, DOC5, DOC9 e DOC10 constituem o prototexto desta investigação. Para melhor disposição das análises, estabeleci um recorte operacional do prototexto para cada categoria, a saber: a primeira fase da pesquisa, será analisado o documento DOC9, para a segunda fase, os documentos DOC2, DOC6 e DOC10, e, para a terceira e última fase, os documentos DOC3, DOC4 e DOC5.

A partir da coleta de dados realizada, constitui três categorias de análise para que a triangulação dos dados pudesse ser realizada de forma mais objetiva e clara. Foram elas: “Os colaboradores *fansubbers*”; “Os vestígios da criação colaborativa *fansubber*”; e “O *modus operandi fansubber*”. A última foi subdividida nas etapas de pré-legendagem, legendagem e pós-legendagem. Para analisar mais detalhadamente o passo a passo da criação da legendagem, a fase de legendagem está dividida a partir dos movimentos genéticos, a saber: buscas externas, omissões, deslocamentos e substituições, para que

seja possível um detalhamento mais específico e logo em seguida, uma visão geral da prática da equipe *Subtitle Fansubbers*. Em resumo, segue a proposta metodológica:

FASES	DESCRIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS	CATEGORIA DE ANÁLISE
1ª Fase da Pesquisa	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicação de questionário com a equipe • Entrevista com o administrador da equipe 	Os colaboradores <i>fansubbers</i> .
2ª Fase da Pesquisa	<ul style="list-style-type: none"> • Coleta dos manuscritos digitais da equipe • Deciframento e transcrição dos manuscritos digitais • Análise das fases pré e pós legendagem 	Os vestígios da criação colaborativa <i>fansubber</i> .
3ª Fase da Pesquisa	<ul style="list-style-type: none"> • Descrição do processo de legendagem • Leitura genética da legendagem 	O <i>modus operandi fansubber</i> .

Quadro 2 – Detalhamento Metodológico

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

A abordagem qualitativa, com todas as suas nuances, possibilitou a construção de uma proposta metodológica que pudesse abranger as especificidades desta tese. Cada fase da pesquisa e os protocolos de análise estão pormenorizados no capítulo 6 desta tese.

3 LÍNGUA E TRADUÇÃO: ASSOCIANDO CONCEITOS E PERSPECTIVAS TEÓRICAS

Traduzir é conviver.
(Guimarães Rosa)

Esta seção situa a presente tese nos escopos de Língua e Tradução, apresentando conceitos que direcionam as análises aqui elaboradas. Acredito que as tomadas de decisões do tradutor estão diretamente ligadas à sua visão de mundo, sua ideologia e seu conceito de Língua. Portanto, a “[...] tradução é um acontecimento da linguagem humana” (OTTONI, 1997, p. 160) e se assim for, falar de tradução é também falar de língua.

3.1 A LÍNGUA QUE TRADUZIMOS E A TRADUÇÃO QUE PROFESSAMOS

3.1.1 Conceituando Língua

O conceito de Língua evoluiu ao longo do tempo. Como afirma Mendes (2012), as diferentes perspectivas sobre língua levam a posturas diferentes em relação à forma como o conhecimento é produzido, como cursos são planejados, como materiais didáticos são escolhidos, e, adiciono, como as traduções são elaboradas. As escolhas metodológicas de um professor de língua estrangeira, por exemplo, estão intrinsecamente ligadas à prática de determinada teoria de aprendizagem, que está ligada ao seu conceito de Língua.

Assim, as escolhas tradutórias são o resultado do posicionamento do indivíduo que traduz em relação ao texto traduzido e direcionadas pela sua noção de Língua e Tradução. Na linha do tempo dos conceitos de Língua, vislumbramos concepções de tradução que acompanham o paradigma linguístico e historicamente, observamos o fazer tradutório andando lado a lado com o “fazer” linguístico.

A ‘Língua’ pode ser definida como um sistema (SAUSSURE, 2012) e enquanto sistema, ela é autônoma. O Estruturalismo sistematiza e garante à Linguística, o *status* de ciência da Linguagem. Essa sistematização separa a língua da fala e exclui a subjetividade do falante. É possível entender essa proposta sistemática a partir da corrente formalista.

O Formalismo, como o próprio nome expressa, se preocupa com a forma, pontuando que “[...] a língua é uma forma e não uma substância” (SAUSSURE, 2012, p. 141). Esse entendimento de língua como forma sistematicamente organizada foi por muito tempo aceita sem restrições. No entanto, em oposição ao formalismo, o funcionalismo deu espaço a diversas abordagens que incluíram os contextos comunicativos do uso da língua.

No mundo globalizado e hiper-interconectado que se apresenta, hoje. Entender a língua a partir da sua função e do seu uso nos contextos comunicativos é o ponto de partida para compreender tantas outras relações. A língua que, democraticamente, pertence ao seu falante, pode ser concebida, nesse contexto, como um processo social (FAIRCLOUGH, 1995). É o resultado das interações entre seus interlocutores, que estão inseridos em contextos sociais, políticos, econômicos, ideológicos, religiosos. Trata-se, na verdade, de uma *língua-cultura* (MENDES, 2015), que é fluida, heterogênea e viva. Portanto,

[...] conceber a língua como interação social implica perceber que os usos da língua não se limitam a simples atos de transmissão de mensagens de um emissor para um receptor. Implica também que os indivíduos usam a língua para interagirem socialmente e que essa interação é atravessada por relações de poder mais ou menos implícitas, as quais dependem das posições discursivas, sociais e institucionais ocupadas por esses indivíduos. (OLIVEIRA, 2016, p. 05)

A interação é um fator determinante para que sejam definidos os contornos da língua e é através desse diálogo, dessas relações, que ela autoriza tal poder. Ora reafirma hegemonias, ora dá voz às minorias, e não é à toa, que “[...] a linguagem é como é por causa de sua função na estrutura social” (HALLIDAY, 1973, p.65). É por esse viés, que entendo, penso e traduzo. No que tange à tradução, os aspectos culturais e sociais ainda se tornam mais evidentes, pois a pluralidade cultural das línguas envolvidas e o vínculo intrínseco entre a língua, cultura e o contexto social em questão potencializados no processo de tradução conseguem dar voz às infinitas possibilidades de ressignificações, que o intercâmbio linguístico e cultural consente. Entende-se, então, que:

[...] a língua é um sistema social e não um sistema individual. Ela preexiste a nós. Não podemos, em qualquer sentido simples, ser seus autores. Falar uma língua não significa apenas expressar nossos pensamentos mais interiores e originais; significa também ativar a

imensa gama de significados que já estão embutidos em nossa cultura e em nossos sistemas culturais (HALL, 2006, p. 40).

A língua é, também, um patrimônio social (INFANTE, 2001), um fenômeno ideológico por excelência (BAKHTIN, 1988), produto e resultado do pulsar dos significados, construídos e desconstruídos na dinâmica das interações sociais. Se essa é a língua que traduzo, permeada de sentidos vivenciais, tal qual deve ser, assim é a tradução que professo.

3.1.2 Definindo Tradução

Toda a terra tinha uma só língua, e servia-se das mesmas palavras. Alguns homens, partindo para o oriente, encontraram na terra de Senaar uma planície onde se estabeleceram. E disseram uns aos outros: “Vamos, façamos tijolos e cozamo-los no fogo”. Serviram-se de tijolos em vez de pedras, e de betume em lugar de argamassa. Depois disseram: “Vamos, façamos para nós uma cidade e uma torre cujo cimo atinja os céus. Tornemos assim célebre o nosso nome, para que não sejamos dispersos pela face de toda a terra”. Mas o Senhor desceu para ver a cidade e a torre que construíram os filhos dos homens “Eis que são um só povo – disse ele – e falam uma só língua: se começam assim, nada futuramente os impedirá de executarem todos os seus empreendimentos. Vamos: desçamos para lhes confundir a linguagem, de sorte que já não se compreendam um ao outro.” Foi dali que o Senhor os dispersou da-quele lugar pela face de toda a terra, e cessaram a construção da cidade. Por isso, deram-lhe o nome de Babel, porque ali o Senhor confundiu a linguagem de todos os habitantes da terra, e dali os dispersou sobre a face de toda a terra.

(Gênesis, 11, 1-8)

A epígrafe desta subseção conta a história de como se instaurou toda essa diversidade entre as línguas existentes no mundo, o que acabou gerando a falta de comunicação entre as pessoas. Na Babilônia, região da Mesopotâmia, no segundo milênio a. C., Deus se voltou contra o povo por causa da sua audácia. Pensaram que poderiam contrariar as leis divinas e se igualar a Deus. Então, construíram uma torre bem alta, um zigurate, que tocasse o céu. A partir daí, o povo da terra, que falava uma só língua, foi disperso e passou a não se entender porque surgiram várias línguas como uma punição.

Então, para que pudessem voltar a compreender uns aos outros, precisariam de recorrer a uma estratégia para mediar seus encontros. dali pra frente. A estratégia que a humanidade encontrou foi a Tradução e o mito da Torre de Babel tem ajudado a imaginar, ainda que de forma mitológica, como surgiu a Tradução, portanto, “essa história conta, entre outras coisas, a origem da confusão das línguas, a multiplicidade dos idiomas, a tarefa necessária e impossível da tradução, sua necessidade como impossibilidade” (DERRIDA, 2006, p. 21).

Logo, a história da Tradução se confunde com a história da humanidade. Afinal, “[...] ao vazarmos em palavras um conteúdo que em nosso pensamento existia apenas em estado de nebulosa, fenômeno constante em todos os momentos conscientes da vida, estamos também traduzindo” (RONAI, 2012, p.16). Na área acadêmica, o artigo *The name and nature of Translation Studies*, escrito por James Holmes em 1972 datou o início de uma nova disciplina a ser estudada. Segundo este escrito seminal, então faltavam canais de comunicação para veicular a tradução, além de não haver a um consenso sobre o objetivo e a estrutura de tal disciplina. Inúmeras foram as tentativas para buscar um nome amplamente aceito para a nova disciplina, como Ciência da Tradução, proposto por Nida (1969); e Translatologia ou Tradutologia, proposto por Goffin (1971), por exemplo.

Coube a Holmes instituir a disciplina “Estudos da Tradução” com duas perspectivas: uma empírica, que englobava os estudos descritivos da tradução, que buscavam descrever fenômenos do traduzir e das traduções nas suas manifestações (HOLMES, 1988); e um mais teórico, com foco nas teorias da tradução, com o objetivo de desenvolver teorias que pudessem amparar os fenômenos tradutórios.

Mas afinal, o que é tradução? Se a origem da palavra for investigada, será remetida às suas raízes latinas, que expressam a ideia de transporte, de condução:

Traduzir vem de *traducere*, que significa levar de um lugar para o outro e *translatio*, na língua latina clássica, designava transplantação, transferência, ou seja, a metáfora da peregrinação pela qual transplantamos uma palavra de uma língua para outra, fazendo, ao mesmo tempo uma travessia cultural. Em seus primórdios, o termo tradução surge, a partir do século XVI, para expressar a atividade de operação mental do intérprete, aquele que decifra os textos difíceis e que permite, por conseguinte, o ingresso em um mundo estrangeiro. Posteriormente, passou a ser referida como “intermediação”, abrindo margens para uma interpretação pessoal do texto original. (BATALHA, PONTES, 2007, p. 10)

Por muito tempo, ela foi entendida e praticada a partir dessa perspectiva: de transportar um significado de uma língua para outra. É comum que sejam propostas definições diferentes de tradução para cada linha do pensamento, para cada época e grupo social, que entende a língua de maneira diferente. Bassnett-McGuire (1980) já anunciava que em cada época prevaleciam diferentes conceitos de tradução e tanto a função quanto o papel do tradutor eram modificados e alterados radicalmente conforme as épocas.

“Parece que não é fácil definir Tradução” (ECO, 2007, p. 29), comenta Eco. Mas apesar da dificuldade de se definir essa atividade, que é anterior à escrita, entendo que traduzir é, antes de tudo, um ato interpretativo. Nessa perspectiva,

Sendo o ato tradutório entendido como recriação, interpretação e simbolização, não há espaço para se falar de fidelidade ao texto de partida. O tradutor é fiel, sim, à sua visão de mundo, à bagagem que carrega como registro de suas experiências pessoais, profissionais e intelectuais. E é ao longo dessa atividade criativa, que o sujeito-tradutor deixa suas marcas, que com frequência, sugerem a ideologia de trabalho que guia a mão desse profissional. (MOREIRA, 2013, p. 12)

A partir desse cenário, penso a Tradução como recriação, interpretação e simbolização. A tradução entendida como uma atividade multifacetada, como mediação cultural, requer, além da criatividade e da capacidade inventiva de quem traduz, também habilidade linguística e a maestria para ser um intérprete de culturas. Isso porque todo texto está inserido em um contexto e considerar os polos de partida e de chegada é essencial para a interpretação de um determinado enunciado. Adams (1985) afirma que:

[...] interpretamos palavras pondo-as em algum contexto. Os contextos, porém, são numerosos e mais do que um pode estar presente numa mesma interpretação, sobretudo em ficção, onde o leitor fica fora do contexto comunicativo. (ADAMS, 1985, p. 39)

O tradutor interpreta e ressignifica esse contexto, buscando passar para o leitor um texto que atenda às necessidades e expectativas do público-alvo segundo Arrojo (2003):

[...] toda tradução, por mais simples e breve que seja, trai sua procedência, revela as opções, as circunstâncias, o tempo e a história de seu realizador. Toda tradução, por mais simples e breve que seja, revela ser o produto de uma perspectiva, de um sujeito interpretante e, não, meramente, uma compreensão “neutra” e desinteressada ou um resgate comprovadamente “correto” ou “incorreto” dos significados supostamente estáveis do texto de partida. (ARROJO, 2003, p. 68)

Portanto, Tradução é interpretação, um constante movimento de recriação, que ocorre sob a perspectiva do sujeito interpretante. Um o sujeito, que é “[...] inevitavelmente o tradutor de sua própria relação com aquilo que o circunda, e, por meio desse ato, transforma e constrói fazendo significar aquilo que só pode existir pela sua apropriação subjetiva (GOROVITZ, 2006, p. 45). Trata-se, ainda, de um exercício de tensão, pois afinal, “Tradução é desde sempre *resistência*. A Tradução, encarada deste modo, pressupõe uma transformação, que justamente não deixa intacto nenhum dos dois polos complementares” (OTTONI, 1997, p. 162); ou seja, o de partida e o de chegada, ambos são afetados pelo manuseio linguístico-cultural do texto, o texto de partida é desconstruído (DERRIDA, 2006) para que o texto de chegada renasça e reviva, um outro texto, do mesmo texto, sendo “quase” a mesma coisa (ECO, 2007).

Para traduzir é necessário tomar decisões, fazer escolhas, que precisam ter um norte teórico. E o sujeito-tradutor precisa ser interculturalmente sensível às dinâmicas linguístico-culturais e ter senso crítico para “transitar” nos entrelugares dos significados. (JAKOBSON, 2005). Portanto, esta tese acredita que o conceito de Tradução norteador deve ser baseado no caráter indissociável de Língua e Cultura, advogando que o princípio básico de toda tradução é a diferença, não existindo a possibilidade de um “transporte” de significados equivalentes, em uma busca inalcançável pelo correspondente perfeito.

3.2 OS HORIZONTES TEÓRICOS DOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO

3.2.1 Traçando breve panorama histórico das teorias de tradução

Pym (2017) defende a necessidade dos tradutores de estudarem teorias. Sem dúvida, conhecer a fortuna teórico-crítica dos Estudos da Tradução permite aos tradutores desenvolver práticas mais conscientes e produtivas. Brevemente, apresento nesta subseção alguns pontos chave para entender os caminhos percorridos pelos Estudos da Tradução até agora.

Por muitos anos, a questão da equivalência ocupou os holofotes das discussões sobre Tradução. O pensamento que vigorava no início do século XX, era de que “[...] nenhuma língua poderia ser completamente traduzível fora de seu próprio sistema linguístico” (PYM, 2017, p. 34). Era necessário perceber como a tradução deveria ser entendida e estudada, pois, dentro do paradigma linguístico da época, no qual as teorias da equivalência estavam em voga, poderia se concluir, que a tradução era impossível de ser realizada (MOUNIN, 1960). Até mais ou menos os anos 80, o enfoque teórico dos Estudos da Tradução, centrado na linguística geral, estava majoritariamente [...] voltado para a comparação entre línguas em ato de tradução” (BATALHA, PONTES, 2007, p. 23).

Apresentam-se, então, as teorias da equivalência, com a missão de justificar que a tradução não literal é possível (BARBOSA, 2020). Vinay e Dalbernet (1977) postularam alguns procedimentos, muito bem explorados pela professora Heloísa Gonçalves Barbosa no seu livro *Procedimentos técnicos da tradução: uma nova proposta* (BARBOSA, 2020), a autora os resume da seguinte forma: no âmbito da tradução *direta*, apresentam-se o empréstimo, o decalque e a tradução literal; e na tradução *obliqua*, a transposição, a modulação, a equivalência e a adaptação (BARBOSA, 2020). Para Vinay e Darbelnet (1977), a tradução direta é a chamada literal, ou palavra por palavra e a oblíqua a não literal.

Um outro caminho para pensar a tradução, ultrapassando o paradigma da equivalência é através do prisma dos propósitos. Reiss e Vermeer (2014), com a proposição da *Skopos Theory*, postulam *skopos rule*, a lei do propósito, que orienta: “toda ação é determinada pelo seu propósito, ou seja, a função do seu propósito”² (REISS; VERMEER, 2014, p. 90). É a teoria na qual os fins justificam os meios.

O fato é que “[...] o tradutor deveria realizar sua tarefa a fim de alcançar o escopo, o propósito comunicativo da tradução, em vez de simplesmente espelhar o texto de partida” (PYM, 2017, p. 97), portanto, é a intencionalidade, a função do texto na cultura de chegada que precisa ser considerada pelo tradutor orientando, assim, a sua tradução. Ou seja, “[...] é o propósito do texto alvo que deve determinar os métodos e as estratégias da tradução, e não a função do texto fonte” (NORD, 2016 p, 22). Pode-se concluir que: “[...] a diferença residirá no propósito a ser satisfeito pela tradução; um texto

² Any action is determined by its purpose, i.e. it is a function of its purpose or *skopos*. (REISS, VERMEER, 2014, p. 90)

de partida, muitas traduções possíveis, e o fator principal a determinar a tradução será o seu propósito” (PYM, 2017, p. 99).

Na *skopos Theory*, o tradutor ocupa um lugar de destaque, sendo o grande responsável pelas decisões tomadas sobre o rumo do texto traduzido. Importante ressaltar que, nesse caso, ele funciona no processo como uma variável: o texto traduzido dependerá da sua função na cultura de chegada, mas, também, da competência tradutória do sujeito tradutor e do seu entendimento e compreensão do texto de partida, das suas perspectivas linguísticas (REISS; VERMEER, 2014).

Em paralelo às propostas funcionalistas, os descritivistas formularam propostas que também problematizavam a questão da equivalência, colocando-a em um lugar tão comum a todas as traduções. Para analisar as traduções, teóricos descritivistas se aventuraram por caminhos diversos. Assim, Even-Zohar (1990) se aventurou a descrever a literatura israelense, por sua aproximação da chamada escola de Tel Aviv, em Israel, com pesquisas que passaram a compreender a Tradução a partir da Teoria dos Polissistemas. De modo que a tradução pode ser definida como “[...] um sistema múltiplo, um sistema de vários sistemas que se entrecruzam e em partes se sobrepõem, que empregam opções concorrentemente diferentes, mas que funcionam como um todo estruturado cujos membros são interdependentes” (Even-Zohar, 1990, p. 27).

Nesse sistema, a tradução pode ocupar uma posição de centro ou de periferia. É possível que consiga “[...] mudar ou reforçar a língua, a cultura ou a literatura destinatária” (PYM, 2017, p. 145), a depender da posição que ocupa no sistema. Outro estudioso que se dedicou aos Estudos Descritivos da Tradução foi Gideon Toury, que buscou refletir sobre “as decisões tomadas no decorrer do processo de tradução” (GENTZLER, 2009, p. 159). O objetivo de Toury (1990) não era prescrever leis que ditassem o que fazer e o que não fazer no processo do ato tradutório; pelo contrário era justamente descobrir quais seriam as leis que orientavam este ou aquele processo tradutório e essa investigação nada tinha de prescritiva. Uma das suas propostas analisar as relações entre função, o produto e o processo na tradução. A função da tradução determinaria a realização do produto, que governaria o processo tradutório, no qual estariam as estratégias de tradução e as relações que o texto de partida e o texto de chegada teriam entre si (TOURY, 1990).

A questão da equivalência, de uma maneira, ou de outra, se manteve como uma questão central nos Estudos da Tradução por muito tempo, mas, rompendo as polaridades, abrindo espaço para um mundo de simultaneidades. De modo que a virada pós-

estruturalista abriu um novo caminho para se fazer e se pensar a Tradução. O texto agora poderia ser lido de infinitas formas, infinitas vezes e ia ganhando uma sobrevida à cada olhar; traduzir teria mais a ver com interpretar, transformar e desafiar. Anthony Pym (2017) agrupa no paradigma da Incerteza as teorias vinculadas à ideia de que a certeza sobre o sentido do texto que traduzimos não existe. Segundo o autor, “a incerteza é fundamental para entender a tradução como transformação.” (p. 175)

Assim, não há mais espaço para se pensar em uma leitura única de um texto. E o Mito de Babel, que fala da impossibilidade dos homens chegarem até Deus, se confirma na impossibilidade do tradutor chegar a um sentido único do texto que está traduzindo. Logo, um novo modo de convívio com o texto é proposto: aceitar o texto com a sua opacidade de intenções, de referentes e de valores (PYM, 2017). Não há pureza, “[...] não existe significado puro, nada a ser apresentado por trás da língua, *nada* (no sentido absoluto) a ser representado” (GENTZLER, 2009, p. 205). À cada leitura, cada tradução, impõe-se um movimento permanente de recriação, sempre como uma reescritura do que já foi dito (ARROJO, 1997). O texto é palimpsesto, ‘raspado’ apagado e escrito novamente, sendo lembrado por suas marcas que sempre existiram em um texto anterior. Há sempre rastros (DERRIDA, 2006) de uma anterioridade presente, que fazem a tradução ser “[...] como uma voz que pode atravessar uma fronteira e continuar, transformada” (PYM, 2017, p. 212). São as vozes anteriores, que confundidas com as atuais, transformam o texto.

Sobrepõem-se as escritas de tal maneira, que “[...] os textos [...] estão sendo constantemente reescritos no presente e cada leitura/tradução reconstrói o texto”. (GENTZLER, 2009, p. 188) Não se pode negar que o tradutor transita no entre-lugar da desconstrução, garantindo ao texto fonte mais um suspiro: “tal sobrevida lhe dá um pouco mais de vida, mais que uma sobrevivência. A obra não vive apenas mais tempo, ela vive mais e melhor, acima dos meios de seu autor” (Derrida, 2006, p.33).

O fato é que a tradução como prática crítico-criativa (PLAZA, 2003) ampara o conceito de desconstrução proposto por Jacques Derrida. Segundo ele, uma obra não é complementada ao ser recriada, mas sim, suplementada. Ele traz uma noção de Suplemento ao acreditar que o texto não se exaure, é infinito e inesgotável (DERRIDA, 2006). A suplementaridade, então, não advém de algo que falta ao texto, mas é, justamente, aquilo que se soma, que se adiciona ao texto no processo tradutório. Nesta tese, considere mais prudente, não determinar uma única teoria para analisar um material tão diverso. Na tentativa de compreender os meandros do processo de transformação

ocorrido no ato tradutório em estudo, me servi da diversidade teórica para analisar o processo de criação da equipe *Subtitle Fansubbers*.

4 A CIBERCULTURA, A TRADUÇÃO E O FENÔMENO *FANSUBBING*: DO ANALÓGICO ÀS PLATAFORMAS DIGITAIS

Este capítulo foi apresentado no exame de qualificação em agosto de 2019. Ele foi atualizado e revisado com um olhar transformado pelo papel vital da *internet* nos dias pandêmicos. O texto que apresento testemunha o que vivenciei imersa no ciberespaço, mas também o que li sobre o tema.

4.1 O CIBERESPAÇO: AS CONVERGÊNCIAS PARA ESSE “NOVO” LUGAR

O digital é o meio das metamorfoses.

(Pierre Levy)

“Aldeia Global”, assim, McLuhan (1969) refere-se à nova formatação social na década de 60 com o ainda tímido advento das novas tecnologias de informação e comunicação, as TIC’s, que não demoraram muito a se converterem em TDIC’s, as tecnologias digitais da informação e comunicação. As possibilidades comunicativas e interativas começavam a ser então reconfiguradas, esculpindo uma nova feição à sociedade, redimensionando fronteiras, convertendo à instantaneidade todo um material virtual, que incluiria notícias, conversas, discursos, fotos, aulas, traduções, dentre outros.

O homem agora é planetário (ALMEIDA, 2006), globalizado e “[...] coexiste num estado de ativa interação” (McLUHAN, 1969, p. 91). Essa interação sem precedentes favorece o aumento do fluxo de comunicação, levando ao que Roy Ascott chamou de “segundo dilúvio” (ASCOTT *apud* LÉVY, 2010, p. 13). Ao fazer alusão à história bíblica do livro da Gênese em que toda a superfície terrestre fora submergida catastroficamente, Ascott ilustra bem essa submersão da sociedade nas ondas de informação. De natureza não cataclísmica, o nosso dilúvio comunicacional, ainda segundo Lévy (2010), é decorrente do crescimento das telecomunicações, que inunda de dados e informações um espaço virtual no qual o encurtamento das fronteiras e a redefinição das distâncias já

instituiu um novo funcionamento da humanidade, um alcance que pode ser global e em que, na maioria das vezes, no passado se limitava à esfera do local.

Na década de 1950, Einstein também se referiu ao *boom* de informações, chamando-o de “a bomba da informação”, que explodiu no século XX, juntamente com a bomba atômica e a bomba demográfica (EICHENBERG, 2006). Essa nova dinâmica de acesso à informação se deu através do processo de globalização, fenômeno que Bauman entende como “[...] o destino irremediável do mundo, um processo irreversível” (2013, p. 02), que delineou novos contornos sociais. Mas foi só a partir da natureza revolucionária da *internet* (CASTELLS, 2003), que a expansão planetária imediata e instantânea se fez possível.

Julgo pertinente, para uma compreensão mais extensiva do “destino irremediável do mundo” (BAUMAN, 2013) se discutir o conceito de rede. O movimento de descentralização da informação, que democratizou e otimizou o seu acesso a ela, encontra-se conectado ao paradigma da rede. No pensamento a partir desse viés, não há centro, tudo é “[...] passagem, transição e movimento” (MUSSO, 2004, p. 37); é rizoma, multiplicidade, heterogeneidade, acentramento, infinitude, metamorfose (PARENTE, 1999). O conceito de rizoma é utilizado para se referir às ramificações múltiplas interconectadas, que faz todo sentido, quando pensamos na cibercultura, qualquer ponto do rizoma pode estar conectado a um outro ponto, criando uma interconexão holística dos agenciamentos coletivos envolvidos que, podem ser relacionados de infinitas maneiras (DELEUZE; GUATTARI, 1997). Dessa forma, todos são, de alguma maneira, afetados e acionados pelos movimentos do outro, assim libertos das dicotomias limitadoras e paralisantes.

O pensamento em rede possibilita olhar o todo nas suas especificidades e permite compreender o específico dentro da engrenagem do todo. O delineado rizomático da rede, os novos formatos das comunicações, as tantas formas como essas relações se estabelecem, afetando as perspectivas de atuação dos sujeitos e a constituição de seus novos padrões de comportamento estão alinhados aos moldes da Cibercultura. Como o próprio nome indica, ela é a cultura do ciberespaço, resultado das interações e práticas sociais na *internet* que, de acordo com Castells (2003), hoje “[...] é o tecido das nossas vidas” (p. 07).

No século XXI, não acredito ser possível viver alheio às teias dessa rede. A sociedade contemporânea não existiria da forma como ela é fora dos limites desse paradigma. A sociedade está inserida na Cibercultura de tal forma, que ambas se

confundem, ultrapassando os limites da tecnologia e alcançando vieses socioculturais (TEIXEIRA, 2013). Etimologicamente falando, o termo *ciber* é a forma curta de *cibernética*,

“que tem sua origem no grego *kybernetike*, que significa “arte de pilotar” e no latim, *Sibu*, que quer dizer “pequena quantidade de alimento. Posteriormente, passou a significar “governo”. Em 1940, o estudioso Norbert Wiener usou o termo para identificar o modelo científico que encampava diversas áreas do saber humano (especialmente conceitos de informação e de organização). (ANASTÁCIO; SILVA, 2012, p. 21).

Quanto ao termo “ciberespaço”, foi concebido por William Gibson em 1984 no livro de ficção científica *Neoromancer* (LEVY, 2010). A partir daí, passou a ser considerado um novo lugar de convívio, de comunicação e de práticas sociais:

[...] o ciberespaço (que também chamarei de rede) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores (...) o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (...) quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 2010, p. 17)

Lévy (2010) acredita que “[...] umas das principais funções do ciberespaço é o acesso à distância aos diversos recursos de um computador” (p. 95) e essa possibilidade favorece a prática colaborativa. Esse acesso irrestrito às informações permite que grande parte dos problemas tradutórios e de comunicação sejam virtualmente resolvidos com certa facilidade, a interatividade entre os sujeitos abre espaço para a inteligência coletiva, através dessa interconexão.

A Cibercultura, que situa a sociedade na era de uma interação virtual indispensável, consolidou-se assim durante a pandemia pela forma como as relações interpessoais, profissionais e de consumo tiveram de se reinventar. Nesse mundo pós crise pandêmica, pois a esperança me permite assim chamá-lo, não haverá um retrocesso digital. Acompanhando o passo global, no Brasil, também se migrou para o digital. Quem imaginaria possível dar aulas somente *online* na dimensão dos anos pandêmicos? As reuniões, as *lives*, a presença massiva dos mais diversos personagens nas redes sociais,

especialmente, no âmbito profissional, o *boom* do empreendedorismo digital, tudo isso tornou-se realidade e quem imaginaria tamanho impulso em tão pouco tempo? Sem embargo, confesso que eu, como tantas outras pessoas, me desvinculei dos preconceitos de um ensino à distância depois da experiência migratória para o ambiente exclusivamente *online* durante a pandemia. Castells (2003) explica que:

[...] como nossa prática é baseada na comunicação, e a Internet transforma o modo como nos comunicamos, nossas vidas são profundamente afetadas por essa nova tecnologia da comunicação. Por outro lado, ao usá-la de muitas maneiras, nós transformamos a própria internet. Um novo padrão sociotécnico emerge dessa interação (CASTELLS, 2003, p. 10).

A *internet* transforma o sujeito e o sujeito transforma a *internet*. Dessa maneira, afloram novos padrões comportamentais e surge um novo cenário social com práticas sociais implementadas por internautas, que são atores sociais digitais e que nem sempre se dão conta do impacto do seu papel nesse ambiente e no mundo em geral. O ciberespaço disponibiliza acesso às informações instantâneas, vídeos que viralizam em segundos e, no próximo minuto, já não existem mais porque, inseridos nessa nova dinâmica, a novidade é o que move. O *touch* rapidamente guia os dedos pelas telas em um movimento de descarte pelo que já foi visto e de expectativa pelo que há de vir, e assim, “[...] uma nova ecologia das mídias vai se organizando ao redor das bordas do ciberespaço” (LÉVY, 2010, p. 122).

Eu e você, leitor (a), mutantes digitais, alteráveis e flutuantes a um clique do *mouse*, desejosos de atualizações constantes, somos também os consumidores e produtores dos insumos da cibercultura. Quanto mais acesso à *internet*, mais a rede se fortalece, ampliando e universalizando o ciberespaço (LÉVY, 2010). Cada um de nós alimenta a rede cada vez que curte ou ignora uma publicação, dando ao algoritmo³, mesmo sem perceber, as informações necessárias para tornar públicas as nossas preferências e oferecer uma experiência cada vez mais prazerosa, previsível e eficiente aos internautas.

³ Algoritmo é um mecanismo de mediação na comunicação, que funciona como um tradutor de ações. Ele modeliza a percepção dos dados que podem ser transformados em informação. (RAMOS, 2017, p. 78)

Positiva ou negativamente, o fato é que a cultura digital direciona sempre todos nós à conectividade. A globalização, que “[...] se sustenta basicamente numa rede de dependências inter-humanas, ampliada a dimensões globais” (BAUMAN, 2013, p. 75), juntamente com a internet, que promove essa comunicação em rede, reconfigura as formas de pensar da sociedade e, conseqüentemente, a forma como essa sociedade enxerga a questão da tradução, ou mesmo, como seus membros traduzem. Na seção que segue, as discussões são direcionadas para as práticas tradutórias na cultura digital.

4.1.1 Pensando na cultura digital e nas práticas tradutórias

Laptops, smartphones, tablets, gps, kindles, smartwatches, estamos cercados por telas. tecnologias essas que, segundo Levy (2010), são produtos de uma sociedade e de uma cultura, que moldam o nosso meio. E o moldam de tal forma que a mente humana e as estruturas cerebrais estão se modificando por estarem sendo expostas a diferentes experiências, todo o tempo (PRENSKY, 2001). É o que acontece com os nativos digitais, termo apresentado por Prensky (2001) quando o estudioso se volta para estudar a geração Y, que nasce em uma era essencialmente digital e “[...] passa toda a sua vida, cercada e usando computadores, videogames, dispositivos de músicas digitais, câmeras, celulares e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital” (PRENSKY, 2001, p. 01) (tradução nossa)⁴.

Assim, as nossas relações estão sendo modificadas pela tecnologia e os membros da nova geração são “falantes nativos” da língua digital dos computadores, dos vídeos games e da *internet* (PRENSKY, 2001). São nativos de um mundo que Bauman (2011) chama de “líquido” porque, segundo ele, o estado líquido não é imóvel e rapidamente muda de formato, retratando o nosso mundo, que está em constante mudança e readaptação aos novos moldes.

Portanto, nossos jovens são frutos de uma “[...] geração que apresenta uma intimidade com os meios digitais e possui habilidades e competências de realizar

⁴ “[...] they have spent their entire lives surrounded by and using computers, videogames, digital music players, video cams, cell phones, and all the other toys and tools of the digital age. (PRENSKY, 2001, p. 01)

múltiplas tarefas ao mesmo tempo” (COELHO, 2012, p. 89). Nascidos em tempos líquidos (BAUMAN, 2013), os filhos da geração digital ou geração Y crescem:

[...] em um mundo no qual a comunicação digital tem um papel fundamental tanto na sua formação quanto na compreensão da realidade, pois é a partir da expansão das novas tecnologias que essa geração se expressa e interage seja por meio de sons, imagens e textos escritos e verbais. Assim, a *Geração Y* é caracterizada pelas múltiplas competências e habilidades sensoriais verbais e visuais que possuem e utilizam para se comunicarem. (COELHO, 2012, p. 89).

A cultura digital “[...] transforma o internauta de simples ‘receptor’ ou ‘usuário’ no [...] ‘interagente’” (PRIMO, 2003, p. 6), o que nos leva a concluir que a cultura digital atualiza as formas de interação e avoluma as possibilidades de contato. Um exemplo é a visita *online* aos museus, o usuário, com a liberdade que lhe é oferecida, pode dosar a intensidade, direção e velocidade do seu acesso, determinando, assim, o seu modo de observação. (TEIXEIRA, 2013).

É possível, por exemplo, quando for oportuno e assim quisermos, fazer uma visita virtual ao Museu do Louvre sem que o internauta tenha que sair de sua casa. Johnson (2001) bem descreve essa sensação como “[...] a liberdade e a imediatez daquele movimento – viajar de site em site pela infoesfera, seguindo trilhas de pensamentos onde quer que elas nos levem – era verdadeiramente diferente de tudo o que vira antes.” (p. 83). Com o auxílio dessa tecnologia, será possível reconstruir, também, com mais fidedignidade, o Museu Nacional no Rio de Janeiro, incendiado em 2018, que já disponibilizava sua visita *online* e permitia acesso pelo computador a algumas das suas galerias e coleções.

A tecnologia ressignifica, então, a forma que se compreende a arte e “[...] a interatividade é sem dúvida o traço mais promovido, defendido e pleiteado da internet.” (CALIANDRO, 2013, p. 41). Exemplos concretos dessa reconfiguração são os *sites* de poesia, nos quais, à medida que o internauta clica voluntariamente nos *links*, vai construindo sua própria ordem de versos e estrofes, produzindo a cada clique uma nova obra. Desse modo, “[...] a imagem é concebida para ser clicada, isto é, a mídia acarreta um novo sentido operacional aos elementos visuais, gerando percursos dinâmicos e ações mais do que contemplação” (CALIANDRO, 2013, p. 45). Logo, os textos não são mais

estáticos para uma leitura contemplativa, eles oferecem recursos multimidiáticos para favorecer a interação.

A cultura digital já está integrada à natureza da vida contemporânea (CAETANO, 2013) e os recursos da comunicação mediada por computador baseada em texto, oferece, segundo Barton (2015), uma nova variedade de linguagem caracterizada por traços, como:

[...] - acrônimos e siglas (ex.: PFV para “por favor”; rs para “risos”);
- reduções de palavras (por exemplo, blz para “beleza”, vc para “você”;
q para “que” e kd para “cadê”);
- homófonos letra/ número (U para “you” e 2 para “to”);
- grafia estilizada (“estou muuuuuuuuuuuuito feliz!”);
- emoticons (😊 e 😞);
- pontuação não convencional/ estilizada (“!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!” ,
“.....”). (BARTON, 2015, p. 16)

Os caracteres apresentados por Barton são, em grande parte, responsáveis pela construção de “[...] um texto móvel, caleidoscópico, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor” (LÉVY, 2010, p. 59). A linguagem e as práticas comunicativas são responsáveis pelas construções de sentidos e, quando inseridas no mundo digital, esses sentidos se multiplicam em proporções incalculáveis. O conteúdo produzido nas redes sociais gera, assim, uma grande demanda tradutória e desperta discussões intrigantes.

A partir dessas novas práticas e possibilidades, desses novos sujeitos que interagem nas redes, é sensato questionar: como tem se comportado a tradução nesse contexto? A globalização e a *internet*, de certo modo, aproximaram tanto as pessoas, apagando barreiras físicas; mas há uma barreira, se assim pode ser entendida, que ainda persiste, a do código linguístico. E é para transcender esse impedimento entre os falantes das diferentes línguas que a tradução é, hoje, uma das atividades indispensáveis no ciberespaço.

As altas demandas do mercado internacional, da comunidade científica, do setor de *marketing*, da indústria de entretenimento, das transações e negociações das multinacionais tem tornado a tradução uma atividade cada vez mais imperativa. Para tentar amenizar essa necessidade, há vários programas e *sites*, que disponibilizam uma tradução automática de textos e vídeos. A tradução automática, diferente da tradução assistida por computador, acontece quando é realizada exclusivamente pela máquina, sem

intervenção humana; já no caso da tradução assistida, a máquina é apenas mais um artifício de auxílio, que o tradutor utiliza para elaborar sua tradução.

As duas já estiveram nos holofotes, pois, em algum momento, o burburinho sobre a possibilidade de uma substituição definitiva da pessoa do tradutor pela máquina se instalou. Contudo, esta parece uma hipótese um tanto remota, que tem a ver com a ilusão de que a máquina e a tecnologia dariam conta das nuances mais particulares das línguas e das culturas envolvidas no ato tradutório. Mas não é bem assim que essa atividade acontece. De fato, o computador oferece ao tradutor novas possibilidades de trabalho com rapidez e agilidade, em uma condição diferente de quando se utilizava apenas uma máquina de escrever ou papel e caneta, folheando dicionários e enciclopédias em busca de palavras que estão, hoje, disponíveis a um clique do *mouse*.

Estill (2018) afirma que o objetivo da nova reorganização do espaço de trabalho do tradutor e suas novas ferramentas visaram, como em toda revolução tecnológica, reduzir custos e aumentar a produtividade do mesmo. Dentre os programas *de* tradução mais usados, é possível citar o *SDL Trados*, *MemoQ*, *Lilt*, *SmartCat*. Com eles, é possível criar projetos de tradução, glossários que ajudam a padronizar a terminologia traduzida, atividades muito importantes na tradução acadêmica. Outra estratégia que acelera a produtividade do tradutor é a memória dos programas de tradução; à medida que uma determinada tradução é realizada, novos segmentos vão sendo armazenados e sugeridas outras possibilidades em uma etapa ulterior da tradução de um determinado texto. Não se trata, portanto, de uma tradução automática, é a memória de traduções anteriores realizadas pelo próprio tradutor, que vai alimentando o programa. Não parece ser possível que um dia a máquina possa substituir por completo a humanidade do tradutor no seu processo tradutório que é, essencialmente, subjetivo, interpretativo e criativo.

É recente a atenção dos Estudos da Tradução à forma como a tecnologia impacta o ato tradutório e como os tradutores trabalham (DESJARDINS, 2017) com as possibilidades de atuação do contexto digital. Convém refletir sobre os efeitos das novas práticas no ato tradutório e no *modus faciendi* do tradutor, consciente de que é a língua a grande protagonista do processo tradutório:

[...] é uma instituição viva e que se constrói e se reconstrói a partir das experiências dos falantes. E que, com o advento da aldeia global, ela também não está imune aos efeitos e causas provocados pela veloz mudança de costumes e valores nesta aldeia global inscrita entre e por nós. (ALMEIDA, 2006, p. 03-04)

A língua e sua dinamicidade, o hipertexto e sua volatilidade, a forma não linear como a leitura é desencadeada na *internet*, essas particularidades devem ser consideradas quando a intenção é estudar a maneira como a tradução tem sido afetada pela cultura digital. Hoje traduz-se em tempo real qualquer conteúdo nas redes sociais, que estiverem integradas a um *software* de tradução. O *Instagram*, por exemplo, dá a opção de traduzir qualquer *post* em língua estrangeira. No entanto, são traduções automáticas e não consideram, em sua grande maioria, as nuances culturais, nem as especificidades linguísticas que fogem aos padrões binários cadastrados em seus bancos de dados.

O'Hagan (2019) especifica as características dos textos *online*, as quais o tradutor deve considerar ao traduzir para a *web*: os leitores não são específicos; o texto será lido na tela, *a priori*, e pode ser lido em qualquer ordem, o que depende do *hyperlink* seguido pelo leitor. O texto digital está exposto à mudança mais do que o texto impresso e, muitas vezes, é necessário fazer adaptações na hora de traduzir para atender aos interesses dos leitores de diferentes mercados.

A 'localização' surge para atender a demanda de diferentes mercados, de maneira mais direcionada e eficiente. Segundo Pym (2017), a localização é um processo ao qual a tradução faz parte, que envolve a participação de outros profissionais com o intuito de tornar um produto linguístico mais culturalmente familiar ao local de chegada (PYM, 2017). Essa prática está diretamente ligada à internacionalização e à globalização da prática tradutória.

Reflexiva e criticamente, é preponderante pensar e investigar o ato tradutório inserido na cultura digital e estudá-lo de forma a promover sua valorização, assim como, a do sujeito tradutor. Na era do *user-generated content*, fica claro que:

[...] já se foram os dias quando somente poucos compartilhavam ou disseminavam conhecimento; hoje, qualquer um com acesso à web e com um aparelho eletrônico, como um telefone celular, tablet ou computador, pode contribuir com a 'conversação' (DESJARDINS, 2017, p. 14) (tradução nossa)⁵.

⁵ Gone are the days when only the few could share information or disseminate knowledge; today, anyone with access to the Web and an electronic device, be it a mobile phone, tablet or computer (laptop or desktop), can contribute to 'the conversation'. (DESJARDINS, 2017, p. 14)

Em um contexto em que o que é instantâneo e imediato muitas vezes prevalece, corre-se o risco de uma compreensão equivocada por parte dos usuários da atividade tradutória. É fato que a tradução promove acessibilidade e para fazer jus ao seu *status quo*, ela própria deve se tornar cada vez mais conhecida e estudada em seus meandros, além de difundida e praticada.

Uma democratização tradutória efetiva só acontece genuinamente se, junto com o grande alcance dessa prática, os seus usuários tiverem a consciência de que, é complexa e criativa. Quiçá, será possível, a partir dessa conscientização, garantir aos tradutores o respeito e a valorização que merecem. É sobre eles que trata a próxima seção.

4.1.2 Apresentando o sujeito tradutor em “tempos líquido-modernos”

Uma máquina de escrever, enciclopédias, dicionários e muitos, muitos livros. Este era o entorno de qualquer tradutor até, provavelmente, meados da década de 90. Hoje, o tradutor é realocado para um novo ambiente de trabalho que, na realidade, pode ser em qualquer lugar, se ele tiver as ferramentas necessárias. O computador ou em alguns casos, *tablets* e até mesmo o aparelho celular, munidos de programas de *software*, são ferramentas de trabalho do tradutor, atualmente. As diferentes formas de interação social acabaram por reinventar novas formas de traduzir; “[...] formas de produzir, de interpretar e de fazer circular a informação” (GOMES, 2013, p. 59). Portanto, ao serem criadas novas mídias, novas modalidades de tradução também foram criadas (ESTILL, 2018).

Seguindo essa lógica, o usuário da rede também passa a exercer novos papéis e o de tradutor é um deles. Em algum momento, todos são tradutores, pois, traduz-se pensamentos em palavras, sentimentos em gestos e muito se parafraseia. De acordo com Jakobson (2005), a paráfrase é um tipo de tradução, a intralingual, que acontece dentro de uma mesma língua. É o que Pym (2011) tão bem ilustra:

A tecnologia, desta forma, pode estar nos levando a um mundo de diversão amadorística. Seria um mundo no qual a tradução não será mais uma tarefa especial a cargo de pessoas especiais - a tradução torna-se uma das habilidades básicas da linguagem: a pessoa fala, ouve, escreve lê e traduz. Todos poderiam e, provavelmente, deveriam se tornar proficientes nas cinco habilidades básicas. (PYM, 2011, p. 06)

Ocorre que em 2001, O'Hagan (2019) já afirmava que estávamos em uma fase de transição entre o analógico e o digital. Acreditamos que, mais de vinte anos e uma pandemia depois, já estamos bem instalados na cultura digital e trouxemos benefícios dessa nova era para o campo da tradução. Presenciamos a linha dúbia entre produtores e consumidores de conteúdo, a tradução “por fãs, para fãs”, pois as mídias sociais vão concedendo espaço para quem quiser traduzir (DESJARDINS, 2017). Será este o novo perfil dos tradutores “líquidos-modernos”? Muitos são voluntários e amadores, fruto da democratização do digital e da popularização da prática tradutória, desejosos de colaborar nessa área, mas sem um treinamento adequado, fazendo uso, por vezes, de aplicativos de tradução eletrônicos, que não consideram as especificidades da cultura de chegada ou de partida? (DESJARDINS, 2017).

Enquanto o número de tradutores profissionais cresceu, em uma certa proporção, cresceu também o número de tradutores amadores. Estill (2018) traz uma problematização digna de nota para se pensar o tradutor nos “tempos líquidos-modernos”:

Será esse novo tradutor um inocente útil a serviço de uma lógica capitalista perversa, ou agentes subversivos que confrontam o sistema com seu trabalho clandestino, ou serão agentes para a disseminação de informações relevantes para o desenvolvimento humano? E como fica o tradutor remunerado neste processo? (ESTILL, 2018, p. 75)

Compartilho da mesma angústia de Estill (2018) quando se questiona sobre a condição do tradutor profissional na liquidez digital. Qualquer pessoa que queira e domine dois idiomas, teoricamente, pode traduzir, mas na prática, não funciona exatamente assim. Para poder defender uma escolha tradutória, fundamentar os para quês e porquês de cada decisão não basta dominar dois códigos linguísticos; é necessário entender as estratégias tradutórias e as negociações linguístico-culturais envolvidas no processo.

Ainda assim, considerando as competências que ultrapassam os níveis linguísticos, a única documentação que, no Brasil, orienta um tipo de prática tradutória é uma instrução normativa⁶ do Ministério da Economia, que regulamenta a profissão de

⁶ Disponível em: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/instrucao-normativa-que-regulamenta-a-profissao-de-tradutor-e-interprete-publico#:~:text=A%20profiss%C3%A3o%20era%20regulamentada%20pelo,ambiente%20de%20neg%C3%B3cios%20no%20Brasil>. Acesso 06/10/2022

Tradutor e Intérprete *público* (grifo meu), também chamado de Tradutor Juramentado. (BRASIL, 2021). Neste caso, a ação normativa regula a atividade dos tradutores de documentos oficiais e intérpretes em atividades oficiais, o que se dá através de concurso público proposto pelas juntas comerciais de cada estado da Federação. Mas uma falta de regulamentação mais efetiva para os demais tradutores contribui para esse cenário movediço, que termina por afetar negativamente aqueles que se especializam para exercer a profissão de tradutor profissional.

Quanto à questão da atividade tradutória que ocorre nas redes, é importante saber que o contexto tradutório voluntário/amador nessas redes tem ligação direta com o conceito de “inteligência coletiva”, definido por Jenkins (2008) como “[...] essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros” (JENKINS, 2008, p. 55). Se ampliado o entendimento, as práticas colaborativas dos usuários podem ser consideradas inconscientes, por vezes, involuntárias. O *Twitter*, *Facebook* e *Instagram*, para citar as mais populares, permitem a interação imediata em uma postagem, e os hipertextos são ali construídos, colaborativamente, por sujeitos que nem sempre se dão conta da relevância dos conteúdos que produzem.

E essa é uma nova forma de produção através da qual podemos apreender a natureza revolucionária da *internet* (CASTELLS, 2003). Como afirma Anastácio, “[...] privilegia-se a percepção de um leitor imersivo, habituado a navegar pelas redes sociais e a transitar imerso pelos espaços líquidos da *internet* para buscar as informações do seu dia-a-dia” (ANASTÁCIO, 2012, p. 02). De fato, essa característica imersiva é que permite o leitor digital desempenhar também o papel de autor e ele:

[...] passa a participar da própria redação do texto à medida que ele não está mais na posição passiva diante de um texto estático, uma vez que ele tem diante de si não uma mensagem estática, mas um potencial de mensagem. Então, o espaço cibernético introduz a ideia de que toda leitura é uma escrita em potencial (GOMES, 2013, p. 60).

Corroborando com o esclarecimento de Lévy (2010):

A escrita e a leitura trocam seus papéis. Aquele que participa da estruturação de um hipertexto, do traçado pontilhado das possíveis dobras do sentido, já é um leitor. Simetricamente, aquele que atualiza um percurso, ou manifesta determinado aspecto da reserva documental, contribui para a redação, finaliza temporariamente uma escrita

interminável. Os cortes e remissões, os caminhos de sentidos originais que o leitor inventa podem ser incorporados à própria estrutura do corpus. Com o hipertexto, toda leitura é uma escrita potencial. (p. 64)

Novos moldes de escrita fizeram surgir, então, um novo ‘traduzir’ e, conseqüentemente, um novo sujeito tradutor. Desjardins (2017) afirma que o *Facebook* é, atualmente, acessível a um número cada vez maior de pessoas, linguística e culturalmente diferentes, graças ao voluntariado do *crowdsourced translation*. Estill (2018) diz que “o Facebook, fala quase 150 idiomas. A maioria deles traduzida pelos seus próprios usuários, sem intervenção de tradutores remunerados” (p. 71). Esse tipo de tradução, que é comum nas mídias sociais, se aproxima um pouco da tradução amadora que é alvo desta tese, por se tratar de uma prática voluntária e coletiva; mas também se distancia no que diz respeito ao seu propósito. Enquanto a tradução dos fãs supre a necessidade da própria comunidade, o *crowdsourced translation* se refere a algo mais amplo e com interesses distintos.

As grandes empresas, especialmente, pelo contexto da cultura digital, terceirizam o que seria feito por um único profissional, abrindo uma chamada para que voluntários traduzam suas demandas. A *crowdsourced translation* revela uma realidade incômoda, se considerarmos a situação do tradutor profissional, sobretudo o seu campo de atuação como gerador de renda, que está sendo ocupado por pessoas que se propõem a fazer um serviço tradutório, só que não cobram por ele. Sobre isso, Estill (2018) comenta:

O *crowdsourced translation* pelas novas empresas de tecnologia é um dos principais sintomas das transformações pelas quais o universo da tradução está passando. Em inúmeras situações, a tradução se afasta das mãos dos tradutores remunerados para ser feita por pessoas de diferentes perfis, não necessariamente interessadas em serem chamadas de “tradutores”. A tradução globalizada nos faz deparar não apenas com novos tipos de tradução, mas também como tipos diferentes de tradutores, ou de não tradutores. E o fato é que nunca se traduziu tanto no mundo. (ESTILL, 2018, p. 72)

Nunca se traduziu tanto no mundo e esse fato destacado pelo autor deveria aquecer ainda mais o mercado de trabalho da tradução. Mas a questão é que a *internet* abriu espaço para a tradução voluntária de uma forma nunca vista e as grandes empresas da cultura digital, visando não investir em traduções profissionais, estão se beneficiando

financeiramente com as voluntárias. Desjardins (2017) relata um episódio, em 2009, quando a plataforma *online LinkedIn* chegou a convidar tradutores profissionais para contribuírem voluntariamente na sua plataforma de tradução. Uma afronta! Segundo o autor, os nativos digitais (PRENSKY, 2001), que constituem essa nova geração de tradutores voluntários/amadores, aceitam como “remuneração” uma validação midiática: curtidas no *Facebook*, ser favoritado no *Twitter*, ganhar seguidores no *Instagram*. Enfim, razões parecidas com as citadas anteriormente, que funcionam como gatilho para os grupos de tradutores amadores.

À tradução e ao tradutor mais uma vez não são dados o devido valor e respeito. Consciente do alcance planetário dos produtos digitais, entendo que os projetos de tradução deveriam estar no topo da lista de prioridades das empresas, investindo em traduções com garantia de qualidade feitas por profissionais especializados, que investiram tempo, dedicação e dinheiro, para serem *experts* na área.

Enfim, como afirma Estill (2018), “[...] todas essas questões resultam da gigantesca transformação pela qual a tradução passou nas últimas décadas, deixando de ser uma prática artesanal para se tornar um elemento-chave da economia global da era da informação” (p. 77). O entendimento sobre as necessidades midiáticas hodiernas reconfigura o olhar sobre as práticas tradutórias e seus atores; quanto a isso Jenkins (2006) observou “[...] os fãs saírem das margens invisíveis da cultura popular e irem para o centro das reflexões atuais sobre consumo de mídia” (JENKINS, 2006, p. 37). E esse movimento é digno de investigação. Na próxima seção, apresento a história dos fãs, que produzem legendas para fãs de séries da *internet*.

4.2 O FANSUBBING: DEMOCRATIZAÇÃO DE UMA PRÁTICA

De uma era pré-digital, o *fansubbing* é, hoje, uma realidade que faz parte da vida dos fãs americanos dos animes japoneses desde o final da década de 1980. Com o passar do tempo, esse fenômeno tradutório de caráter amador cruzou fronteiras, começando a transitar por outros territórios. Outros tipos de programas passaram, então, a ser traduzidos e a comunicação entre aqueles que têm se dedicado a tais atividades aumentou.

No âmbito lexical, o termo *fansubbing* é a junção das palavras inglesas *fan*, que significa “fã”, forma abreviada de *fanático*, do latim *fanaticus*, que significa *louco*,

*entusiasta, inspirado por algum deus*⁷; e *sub*, que é a forma abreviada de *subtitling*, em português: legendar. Portanto, os grupos de *fansubbing* são compostos por fãs apaixonados que legendam de forma amadora e o seu platonismo pelo objeto de desejo não lhes permite esperar até as legendas comerciais, feitas por tradutores profissionais, ficarem prontas e disponíveis nos canais televisivos. Também, a paixão, o entusiasmo e o fascínio que motivam os *fansubbers* funcionam como gatilhos para o aprendizado de uma nova língua e o aperfeiçoamento em uma outra técnica de tradução. Diaz (2006) esclarece:

O *fansub* é uma versão legendada, traduzida, produzida por fãs, dos programas de anime japoneses. *Fansubs* é uma tradição que começou com a criação do primeiro clube de anime na década de 1980. Com o advento de *software* mais barato e com a disponibilidade na internet, de equipamentos gratuitos de legendagem, eles deslancharam na década de 1990. [...] *Fansubs* é a manifestação mais importante da tradução de fã, tornando-se um fenômeno de massa na internet, comprovado pela vasta comunidade virtual nos *websites*, *chatrooms* e *forums*. (DIAZ, 2006, p. 01)⁸ (tradução nossa)

Algumas definições, no entanto, nos remetem exclusivamente às produções japonesas, como é o caso de Urbano quando afirma que “[...] *fansubbing* consiste na tradução, legendagem e distribuição de séries japonesas no meio *on-line*” (URBANO, 2012, p. 02). É importante salientar que, mesmo antes da popularização das práticas digitais, esta prática já existia e integrava os fãs dos animes japoneses. Os fãs brasileiros de séries americanas se autodenominam *legenders*, termo utilizado somente no Brasil, que é um neologismo proveniente da palavra ‘legenda’; somado ao sufixo da língua inglesa *-er* indica aquele que faz ou desempenha uma determinada função. Nesta tese, os termos *fansubbers* e *legenders* são usados de forma equivalente.

Segundo Diaz-Cintas (2006), o fenômeno *fansubbing* passou despercebido pela comunidade acadêmica por muitos anos e quando algum trabalho lhe fazia referência não era para fins de estudo ou pesquisa. Apesar de consideráveis publicações sobre as

⁷ Disponível em: <https://origemdapalavra.com.br/palavras/fanatico/> Acesso em 20 de setembro de 2022.

⁸ A fansub is a fan-produced, translated, subtitled version of a Japanese anime programme. Fansubs are a tradition that began with the creation of the first anime clubs back in the 1980's. With the advent of cheap computer software and the availability on internet of free subbing equipment, they really took off in the mid 1990's. Fansubs are the most important manifestation of fan translation, having turned into a mass social phenomenon on internet, as proved by the vast virtual community surrounding them such as websites, chatrooms, and forums. (DIAZ, 2006, p. 01)

traduções na era digital e as influências das novas tecnologias no fazer tradutório, como as de Coelho (2012), Diaz Cintas (2006), Bold (2011), Castells (2003), Desjardins (2017), Massidda (2015), O'Hagar; Ashworth (2002), são consideradas ainda escassas as pesquisas e os estudos no campo da tradução. No decorrer desta pesquisa foi percebido que muitas das informações sobre o *fansubbing*, hoje de natureza puramente digital, são encontradas exclusivamente na internet, em *blogs*, *sites* e nas redes sociais das equipes.

Alvin Toffler, em 1980, cunhou o termo *prosumers*, junção das palavras em inglês *producers* e *consumers*, referindo-se às pessoas que criavam serviços e produtos para o seu próprio uso, os que eram produtores e consumidores ao mesmo tempo. Bruns (2008), seguindo a mesma lógica, os chama de *producers*, junção das palavras em inglês *producers* e *users*, os sujeitos híbridos, ao mesmo tempo produtores e usuários dos conteúdos digitais. Considero, portanto, os *fansubbers*, *prosumers*, concordando com Bold (2011), quando, assim, os classifica. Portanto, movidos pelo interesse de ter acesso aos seus episódios favoritos rapidamente, esses fãs doam tempo e energia para produzir legendas que, hoje, estão cada vez mais especializadas:

Hoje, muitos fãs apaixonados, não-anglófonos, se recusam a ficar para trás quando os canais de TV americanos lançam novos episódios das suas séries favoritas. Esses consumidores não querem sentar e esperar os distribuidores e produtores levarem semanas, algumas vezes, meses, para providenciar uma tradução profissional da série comercial. Esse é apenas um ponto no qual o poder dos “*prosumers*” entra em ação. O inigualável fenômeno do *fansubbing* tem recebido um impulso extra, e a colaboração *online* concedida pela tecnologia tem permitido aos fãs espalhar rapidamente essa atividade e seu produto mundo afora. (BOLD, 2011, p. 06) (tradução nossa)⁹

Portanto, trata-se de um trabalho essencialmente colaborativo, desempenhado em favor do interesse coletivo e tal processo de criação precisa ser rápido para que as legendas estejam o mais rápido possível disponíveis para *download*. A propósito, Diaz (2006) vê o fenômeno *fansubbing* em três perspectivas: a dos recursos humanos, a das exigências técnicas e a do processo propriamente dito.

⁹ Today, many passionate non-Anglophone fans refuse to be left behind when American TV channels release new episodes of their favorite shows. These consumers are not willing to sit back and wait while distributors and producers take weeks, sometimes months, to handle the professional translation of the commercially broadcast shows. This is a point where the power of “*prosumers*” comes into play. The unparalleled phenomenon of fansubbing has received extra momentum, and the online collaboration afforded by technology has allowed fan to quickly spread this activity and its products around the globe. (BOLD, 2011, p. 06)

Dentre as pessoas responsáveis pela tradução, estão os fornecedores iniciais – responsáveis pela captura do material audiovisual que será traduzido; os tradutores – que fazem a tradução do material; os sincronizadores – que definem o tempo de saída e de entrada das legendas; os tipógrafos – que determinam o tipo da fonte e estilo das legendas; os editores e revisores - que revisam o trabalho para garantir a coerência do texto e corrigir possíveis erros; e os codificadores – que são os produtores da versão legendada do material traduzido que, utilizando um programa específico, o *Subtitle Workshop*,¹⁰ se responsabilizam pelo episódio legendado e o disponibilizam para o público interessado (DIAZ, 2006).

Quanto à dimensão técnica, Diaz (2006) enumera os tipos de *software* e *hardware* indispensáveis para tal prática: um computador com a configuração mínima de um processador de 800 MHz e 128 MB de memória e uma conexão com a *internet* de alta velocidade. Os programas específicos citados por Diaz (2006) são: *bittorrent*, *DVD shrink* para adquirir os arquivos originais a serem traduzidos; *notepad* e *video player* para a realização da tradução; *sub station alpha*, programa que executa o *timing* das legendas; um editor de texto; um *video player* para revisão das legendas; *virtual dub e textsub*, que permitem a inserção das legendas no episódio traduzido; e o *bittorrent* para posterior distribuição do material finalizado.

O altruísmo move essa prática, considerando que se trata de um trabalho em equipe coeso, o que é decisivo para o sucesso do produto disponibilizado pelo grupo. A autoria colaborativa, marca da cultura digital no âmbito das interações *online*, é um dos traços mais significativos do fenômeno *fansubbing*. Em escala global, “[...] os fãs fazem ascender no meio *online* um novo modelo de organização e distribuição colaborativa dos produtos culturais, que põem em xeque os padrões pelos quais operam as atuais indústrias culturais globais” (URBANO, 2012, p. 02). Discuto, na subseção que segue, a gênese desse fenômeno, que tem reunido e agregado tantos fãs e simpatizantes há quase quatro décadas, a começar pelos animes.

4.2.1 Revisitando memórias de fãs: a história por trás de uma paixão

¹⁰ *Software* gratuito utilizado para criar legendas.

Os desenhos animados de origem japonesa, intitulados de animes, são os grandes responsáveis pelo início do fenômeno *fansubbing*. Inicialmente, os fãs americanos dos desenhos japoneses começaram a legendar por conta própria para terem acesso aos episódios em japonês que não estavam disponíveis em inglês. O primeiro clube de anime americano foi o *Cartoon/ Fantasy Organization (C/FO)*. Sabe-se que:

O objetivo principal do *Cartoon/ Fantasy Organization (C/FO)* e de outros grupos era introduzir e divulgar os animes nos Estados Unidos. A princípio, através de fitas VHS e, posteriormente, utilizando-se das facilidades de distribuição proporcionadas pela internet e a conexão banda larga pode se dizer que os fãs encontraram ferramentas adequadas para disseminar e aumentar a circulação das séries animadas japonesas em seus países. (URBANO, 2012, p. 7)

As reuniões eram, inicialmente, realizadas no porão do Clube Democrático Polonês, em Nova York. E a foto a seguir, de acordo com o *site Fanboy*¹¹, foi tirada momentos antes de uma maratona de animes em fitas VHS. Vale esclarecer que essas fitas eram enviadas por amigos de amigos que moravam no Japão e, muitas vezes, se tratava de cópias de fitas originais. O mais surpreendente é que, segundo o *site*, a transmissão era em japonês, sem legendas em inglês ainda. Logo, como é sabido, o *fansubbing* nasceu exatamente dessa necessidade de ter acesso ao material audiovisual em japonês.



Figura 1 – Reunião C/FO
Fonte: www.fanboy.com

¹¹ <http://www.fanboy.com/>. Acesso em 14 de maio de 2019.

Além de assistir às fitas, os fãs se reuniam para falar sobre os animes a fim de compartilhar informações e adquirir material a respeito dos programas. As fotos abaixo registram o momento colaborativo e cooperativo dos primeiros grupos de *fansubbing*.



Figura 2 – Pós-Reunião C/FO
Fonte: www.fanboy.com

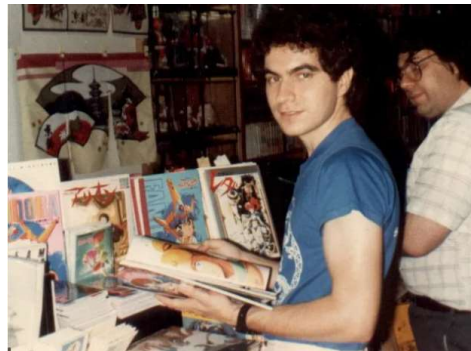


Figura 3 – Fã
Fonte: www.fanboy.com

O *fansubbing* foi idealizado pelo então estudante Fred Patten (11/12/1940 – 12/11/2018) em 1977, considerado o pioneiro do *fandom*¹² nos Estados Unidos. Segundo Dan Sarto, no site AWN – *Animation World Network*¹³, Patten foi o responsável por tirar da obscuridade as animações japonesas nos EUA. Quando surgiram, os *fansubbers* buscavam ter acesso aos animes que não estavam disponíveis nos EUA por falta de interesse comercial. Jenkins (2009) explica que:

[...] há duas décadas, o mercado americano estava totalmente fechado para importações japonesas. Hoje, o céu é o limite, como muitas das séries infantis mais bem-sucedidas, do *Pokemon* (1998) a *Yu-Gi-Oh* (1998), vindo diretamente das produtoras japonesas. A mudança ocorreu não por meio de algum plano orquestrado pelas empresas japonesas, mas em resposta ao impulso dos fãs americanos, que utilizavam cada tecnologia à disposição para expandir a comunidade, que conhecia e adorava esse conteúdo. (JENKINS, 2009, p. 219)

Desse modo, o movimento não era apenas para evitar a espera de semanas ou meses para se ter acesso às legendas comerciais, como acontece hoje. Também, os fãs da

¹² Fandom: forma abreviada da expressão inglesa *fan kingdom* “reino do fã”, podemos definir como um grupo de pessoas que são fãs de determinada série, filme, livro, etc.

¹³ <https://www.awn.com/news/fred-patten-noted-anime-and-manga-historian-dies-77>

década de 80/90 buscavam e traduziam os animes, que não eram distribuídos no país, um posicionamento político de liberdade sobre o que eles queriam e iriam consumir. Da forma que estava posto, era o mercado que escolhia qual o anime seria traduzido sem considerar a preferência dos fãs. Então, pelo correio, começou o movimento de envio das cópias das fitas VHS para que fossem feitas as traduções, seguidas de posterior redistribuição para os membros do grupo. A comunicação, antes via correio, com o passar do tempo, tornou-se digital. Assim, a *internet* tem ajudado a reorganizar as estruturas das equipes e o *fansubbing* foi inserido na cultura digital, que atualmente provê programas mais especializados para a legendagem com suas especificidades técnicas, garantindo uma instantaneidade da comunicação entre os membros dos grupos. No entanto, apesar dos avanços tecnológicos, a natureza do grupo permanece a mesma: colaborativa, cooperativa e coletiva.

Está disponibilizado no *site Anime News Network*¹⁴, o código de ética das equipes, que é digno de nota:

1. A proposta principal do *fansub* é permitir aos fãs de língua inglesa acessar os animes obscuros que não veriam de outra forma;
2. O segundo objetivo do *fansub* é dar aos fãs uma prévia do anime que pode algum dia ser licenciado.
3. A cópia *fansub* não justifica a não obtenção da cópia legal em inglês;
4. *Fansubbers* devem agir de maneira a minimizar os impactos nos interesses comerciais das empresas produtoras de animes, já que é de interesse dos fãs de animes que essas empresas estejam bem e produzam mais animes;
5. Nós nos interessamos sobre o modo como os fãs se comportam porque isso afeta a reputação de todos os fãs;
6. Você legenda voluntariamente, no seu tempo livre, porque você é um fã. Nunca para lucro pessoal ou por reconhecimento. Se, em algum momento, você sentir que deve ser recompensado pelo trabalho que tem feito, você provavelmente o faz pelas razões equivocadas. (tradução nossa)¹⁵.

¹⁴ <https://www.animenewsnetwork.com/>. Acesso em 20 de maio de 2019.

¹⁵ 1- The main purpose of fansubs is to allow English-language fans access to obscure anime they would never see otherwise;
2 - A secondary purpose of fansubs is to give fans an advance taste of anime that may someday be licensed.
3 - Fansubs are not to be considered a substitute for owning a legal, English-language copy;
4 - Fansubbers should operate in a manner which minimizes impact n the commercial interests of anime-producing companies as it is in the best interests of anime fandom that these companies be healthy and create more anime;
5 - We have an interest in the way other fans behave because it affects the reputation of all fandom.
6 - You make fansubs voluntarily, out of your own free time, because you are a fan. Never for personal profit or recognition. If at any time you feel you should be compensated for the work you've done then you're probably doing this for all the wrong reasons.

O código de ética nos revela: a seriedade e a devoção com que os *fansubbers* trabalham; a generosidade com que legendam, conscientes desta ser a única forma de outros fãs terem acesso ao material audiovisual mais rapidamente; a preocupação com as questões legais, orientando os fãs a adquirirem as cópias oficiais quando as mesmas estiverem disponíveis no mercado; o cuidado com as produtoras para que não sejam prejudicadas pelas suas práticas, o que lhes permite continuar produzindo animes; a atenção com a conduta dos seus membros, zelando por manterem uma boa imagem para seu público-alvo; e a conscientização sobre a essência da atividade, que não é de natureza individual, nem para reconhecimento próprio. Nos direcionamentos da prática de *fansubbing*, é notável que além de fazerem legendas, esses fãs desempenham um papel social significativo, que muito tem influenciado tantos jovens desde seu surgimento. Essa influência chegou também ao Brasil e é o que veremos na próxima subseção.

4.2.2 Situando o *fansubbing* no cenário nacional

O fenômeno *fansubbing* se instalou e se desenvolveu no Brasil, assim como aconteceu em todo o mundo, direcionado às produções japonesas. A evolução tecnológica e a democratização dos meios digitais colaboraram com o trabalho dos *fansubbers* e a legendagem, que era feita de forma analógica, evoluiu para a digital, ampliando também o tipo de material legendado pelos grupos, para filmes e séries, de acordo com a demanda do seu público.

O *fansubbing* começou a tomar fôlego em terras tupiniquins na segunda metade da década de 90 e início dos anos 2000. Urbano (2012) afirma ser difícil precisar quando apareceu o primeiro *fansub* brasileiro, apesar de algumas pessoas atribuírem o seu início ao B.A.C – Brasil Anima Club, que surgiu em 1996. Nessa época, o *fansubbing* ainda não tinha se propagado da forma que presenciamos hoje, como nos esclarece Urbano (2012):

No Brasil, as atividades de fã-legendagem começaram a ser realizadas em meados do ano 2000, período que coincide com a popularização da internet no país. No entanto, é importante ressaltar que no período que antecede essa popularização, o consumo de animes e de outros produtos da cultura pop japonesa no Brasil já era uma constante e, se dava, principalmente, através de quatro vias de distribuição: 1) na televisão, a partir da exibição de títulos em canais de TV aberta e TV a cabo; 2)

via DVD's, comercializados por distribuidoras conhecidas como a *playarte*; 3) nos clubes e eventos animes e, 4) em redes informais de troca, composta por amigos, conhecidos e etc. (p. 8)

O período inicial, que antecede o *boom* do *fansubbing* no Brasil, muito se assemelha com o começo dos grupos nos EUA, o que nos leva a crer que a forma como se organizam é semelhante à de outros grupos que atuam ao redor do mundo (URBANO, 2012). Sobre a forma como os grupos atuam, Bold (2011) afirma que:

[...] a rede de *fansubbing* aparenta funcionar de uma forma tão organizada que é capaz de lidar com prazos extremamente curtos e superar as expectativas da comunidade de fãs. Isso é bem verdade no que se refere à tradução das séries de TV americanas, um gênero que tem atraído mais e mais a atenção da audiência brasileira desde a popularização da TV a cabo no país.¹⁶ (p. 08) (tradução nossa).

As equipes trabalham arduamente para manter o que acreditam ser um padrão de qualidade e de rapidez. Essa necessidade de estar sempre à frente gera alguns conflitos, ora dentro da mesma equipe, devido a uma hierarquização, sendo dividida entre os mais experientes e os novatos (URBANO, 2012); ora entre equipes diferentes, em uma corrida para ver quem ganha mais visibilidade e prestígio que, segundo Mizukami (2011), é um dos fatores que torna o *fansubbing* tão popular:

A grande popularidade dos *fansubs* brasileiros aparenta ser propelida por dois fatores principais: (1) o prestígio e reconhecimento que os *fansubbers* e suas equipes ganham quando suas traduções circulam na Web, e (2) “a fraqueza na distribuição brasileira, na divulgação e na disponibilidade limitada de muitas categorias de produtos midiáticos legalizados. (MIZUKAMI, et al., 2011, p. 265) (tradução nossa)¹⁷

¹⁶“The fansubbing networks in Brazil seem to function in a very organized manner to be able to deal with the extremely short self-imposed deadlines and fulfill the expectations of the fan communities. This is especially true for the translation and distribution of American TV series, a genre that has been attracting more and more the attention of Brazilian audiences ever since the popularization of the cable TV in that country. (BOLD, 2011, p. 08)

¹⁷ The great popularity of Brazilian fansubs seems to be propelled by two major factors: (1) the prestige and acknowledgement that fansubbers and their teams earn as their signed translations circulate on the Web, and (2) “the weakness of Brazilian distribution, which includes broadcasting delays and the limited availability of many categories of legal media goods” (MIZUKAMI, et al., 2011, p. 265)

A democratização da *internet* tem oportunizado a prática do *fansubbing*. Os fãs se comunicam mais facilmente e se agrupam em comunidades através de *sites*, como o *legendas.tv*¹⁸, que é o mais expressivo no Brasil no que diz respeito à quantidade de equipes filiadas, de legendas produzidas e baixadas. As equipes cadastradas no *site legendas.tv* seguem as normas e os padrões estabelecidos pelos administradores e é através dessa organização que, hierarquizada pelo tempo de atuação da equipe, os seus membros determinam as séries que cada grupo deve legendar. Quanto maior o sucesso da série, maior visibilidade tem a equipe; em alguns casos, é possível baixar as legendas de um determinado episódio menos de 24h depois de ser transmitido nos EUA. Considerando que é um trabalho sem fins lucrativos, é possível imaginar o tamanho da dedicação que move essas equipes e, como afirma Lévy (2010): “o desejo é o motor” (LÉVY, 2010, p.125).

Todavia, esse trabalho ágil só se concretiza devido ao alto padrão de organização das equipes. Bold (2011) relata que o trabalho dos *fansubbing*s no Brasil é dividido entre diferentes equipes, que sobretudo legendam séries americanas. A autora estabelece o passo a passo do trabalho dessas equipes, que muito se aproxima com o registrado por Diaz (2006) na seção acima. Primeiro, as equipes adquirem o vídeo pelo *torrent*¹⁹; uma diferença entre ambas as estratégias é a obtenção das *closed captions*²⁰, evitando, assim, que a tradução seja feita exclusivamente pela compreensão auditiva do áudio em inglês.

Com o texto do episódio em mãos, o trabalho é distribuído entre os membros da equipe e cada episódio dividido para quatro ou mais *legenders*. Essa tradução compartilhada pode gerar algumas questões relacionadas à coerência das legendas; por isso, é tão importante o trabalho do revisor ou editor. Há uma fase do processo de criação das legendas, no entanto, que não é comum a todos os grupos de *fansubbers*: a resincronização, ação importante porque garante o ajuste da *high-definition television release*, imagens de alta definição da HDTV (BOLD, 2011). A última etapa é o *upload* e, em seguida, a sua distribuição, ou envio do material ao *site*.

Assim que uma legenda é baixada, inicia-se a expectativa para a liberação de um novo episódio e a produção de outras legendas. Somos produto da cultura do imediato e

¹⁸ <http://legendas.tv/> Site da comunidade de *fansubbers*

¹⁹ *Website* que distribui cópias piratas de vídeos e filmes.

²⁰ *Closed captions*: sistema de legendas via sinal de televisão, que traz a transcrição da fala e tem como objetivo principal a acessibilidade dos surdos aos programas televisivos.

o *fansubbing* atribuiu à arte de legendar contornos quase instantâneos para contemplar as novas demandas. A tradução foi reconfigurada pela cultura digital e a paisagem midiática global modificada pelo *fansubbing* (URBANO, 2011). No cenário nacional, muitas equipes se destacaram nos últimos anos. As equipes que sempre tiveram mais destaque no site *legendas.tv* foram: *inSubs*, *eXtremeSubs*, *NERDS*, *Darkside*, *inSanos*, *United*, dentre outras. No *site*, elas geralmente legendaram as séries de maior sucesso e tinham preferência para legendar estreias promissoras. Esse “lugar” de predileção não lhes foi concedido, mas sim, conquistado por elas.

Em suma, parâmetros como rapidez, agilidade e qualidade das legendas são utilizados para que uma equipe seja colocada em um lugar de maior visibilidade, no site *legendas.tv*, que é chamado por eles mesmos de uma “sociedade” de *legenders*. Essa é a interface do site:

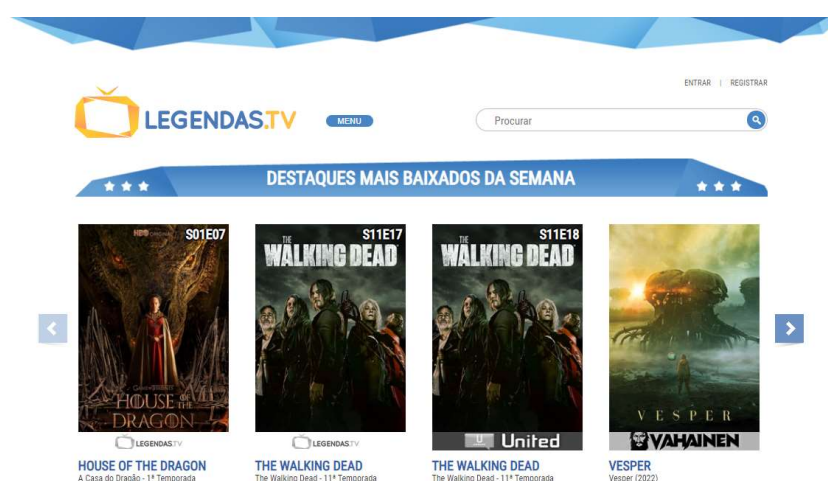


Figura 4 - Site Legendas.tv
Fonte: www.legendas.tv

O *site* disponibiliza em sua página inicial as legendas mais baixadas da semana e o usuário pode navegar pelos destaques, por séries, filmes ou *cartoons*. Também é possível acompanhar as traduções em andamento e as últimas legendas:



Figura 5 - Traduções em andamento
Fonte: www.legendas.tv

É possível acessar a lista dos *legenders* que fazem parte da comunidade:

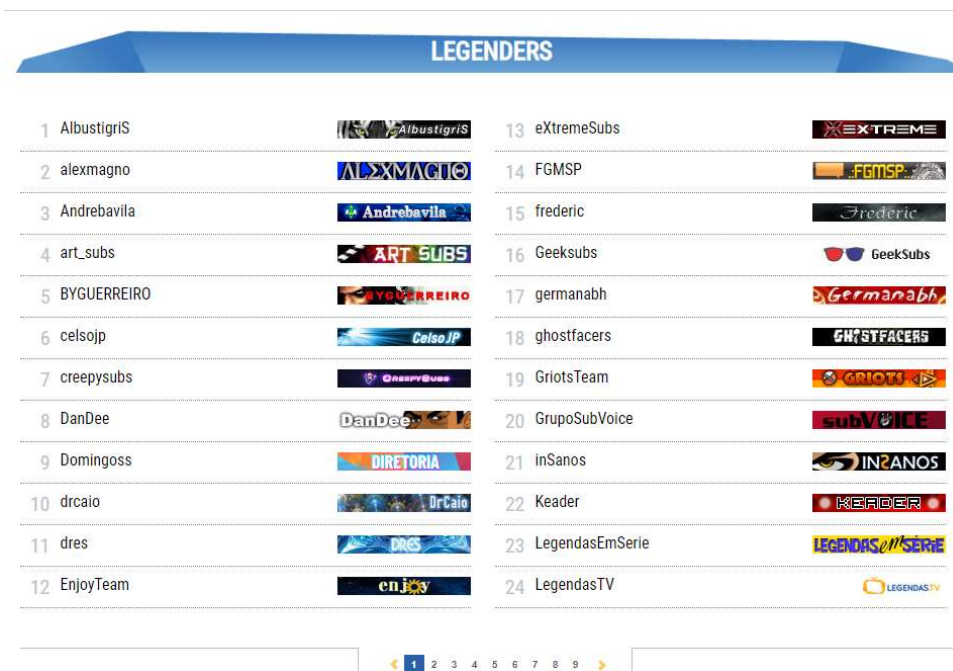


Figura 6 - *Legenders*
Fonte: www.legendas.tv

São mais de 100 equipes que colaboram no *legendas.tv*. Esse mundo anônimo desperta muita curiosidade dos próprios fãs e a equipe *inSubs*, no seu *blog*, assim descreve o mundo das legendas:

Como é o mundo das legendas?²¹

Oi, pessoal! Tudo bem? Espero que sim.

Vim aqui explicar, mais uma vez, como tudo funciona no mundo das legendas. Sei que já falamos sobre isso antes, mas não custa nada lembrar a memória de todo mundo. Mesmo sendo um hobby, uma atividade que todo mundo faz no seu tempo livre (e não ninguém ganha dinheiro fazendo isso), é necessário um mínimo de organização para que a coisa funcione. Para isso, contarei uma historinha.

Antigamente, há uns 8 anos atrás, 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.

Com o crescimento da internet e mais gente baixando séries para assistir em casa, ao invés de se esperar meses pra passar na tv a cabo do Brasil, a situação começou a mudar. Foi percebido que se precisava de um mínimo de organização para garantir que as legendas seriam o mais fiel possível ao inglês, e seguindo padrões técnicos que permitissem uma leitura confortável.

Desta forma, surgiu o legendas.tv. É uma comunidade que reúne todas as pessoas que gostam de legendar, e é o lugar onde se concentra a organização da legendagem. É a partir desta comunidade que são divididas as séries (cada equipe fica com uma, para não ter problema de termos várias pessoas trabalhando na mesma série).

Então, quais são os padrões a serem seguidos para poder postar uma legenda no site do legendas.tv:

- Exposição mínima da legenda na tela de 1.3 segundos
- Exposição máxima da legenda na tela de 6 segundos
- Máximo de 23 caracteres por segundo (permite ler a legenda inteira, sem que ela fique na tela menos tempo que o necessário)
- Máximo de 32 caracteres por linha (muitos players não leem frases maiores do que essa)
- Postar a legenda em no máximo 7 dias depois que o episódio foi ao ar nos EUA (no caso de séries. Para filmes, é diferente).

Para seguirmos todos esses padrões, precisamos de tradutores e revisores em cada equipe. Os tradutores, como o nome diz, traduzem um pedacinho de cada série. Cabe ao revisor juntar tudo, ver se a tradução está bem feita, olhar a sincronia, padronizar os termos usados na série, corrigir o português... Ufa! É muita coisa. Enquanto um tradutor faz a parte dele em umas 2h (dependendo da série e do tamanho da parte dele), o revisor pode levar até 2 ou 3 dias pra dar conta de tudo e deixar a legenda perfeitinha e pronta para ser postada.

²¹ Disponível em <https://insubs-blog-blog.tumblr.com/>. Acesso em 23 de setembro de 2022.

Assim, espero que tenham gostado da historinha. E que pensem duas vezes antes de reclamar que alguma legenda está demorando. Antes de sermos *legenders*, somos estudantes, trabalhadores, mães e pais de família, pessoas com obrigações normais como qualquer outra pessoa. Só que escolhemos dedicar um pouquinho do tempo extra que nos sobra para fazer uma legenda que vai ajudar pessoas que não sabem nada de inglês a entender a série, e conseguir assistir sem depender da série passar na TV.

Um beijo!

Essa historinha, como o (a) próprio (a) autor (a) a define, descreve como os *legenders* brasileiros trabalham e, teoricamente, como organizam a sua prática. Importante destacar, que o (a) autor (a) faz questão de dizer que além de atuarem como *legenders*, eles também são “[...] estudantes, trabalhadores, mães e pais de família”, para deixar claro que essa não é a atividade principal dos mesmos e que se dedicam no tempo livre para “[...] ajudar pessoas que não sabem nada de inglês a entender uma série e conseguir assistir sem depender da série passar na TV.” Colaboração, empatia e garantia de acesso ao material audiovisual, talvez essa tríade seja a mola mestra da ação dos *legenders*.

O público brasileiro é grato à essa dedicação e a aceitação das equipes. A interação nas redes sociais, com elogios e mensagens de agradecimento, comprova essa afirmação:



Figura 7 - Melhor que a legenda profissional

Fonte: print da página do Facebook.

A comparação com as legendas profissionais é inevitável. Os fãs muitas vezes preferem as legendas produzidas por outros fãs, ao invés da profissional. Penso que a relação próxima dos *legenders* com as séries, entendendo a trama, conhecendo a fundo

os personagens, com informações sobre a história que vai além do episódio, ajuda a elaborar uma tradução mais contextualizada e coesa em relação aos desdobramentos dos episódios e avanço das temporadas. Outro comentário interessante de uma integrante da equipe sobre a necessidade de legendar uma série que já teria legendas oficiais disponíveis no canal fechado:

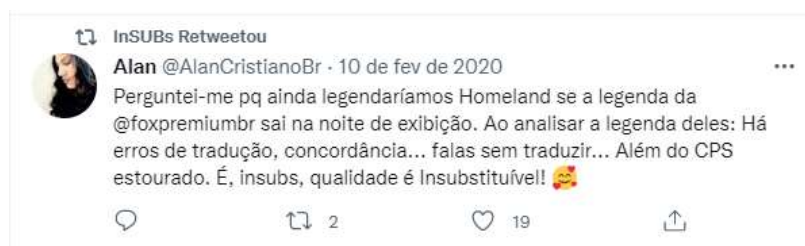


Figura 8 - Qualidade é insubstituível

Fonte: print da página do Facebook.

Os fãs são exigentes e as equipes buscam cada vez mais entregar legendas que reputam como de alto nível e em tempo recorde. Esse foi o *post* no *Facebook* da equipe *eXtremeSubs* avisando sobre o atraso na entrega das legendas:

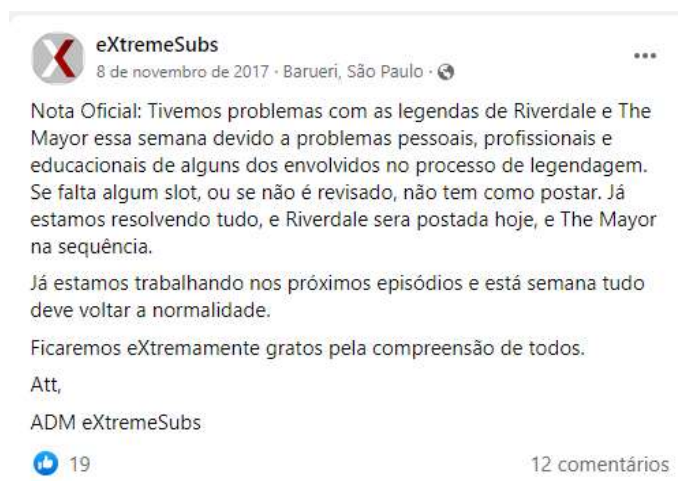


Figura 9 - Nota oficial - eXtremeSubs

Fonte: print da página do Facebook.

Apesar de avisarem que os membros da equipe têm outras atividades e legendam no tempo livre, eles se preocupam em informar quando há algum problema e as legendas

atrasam; mesmo assim, algumas pessoas insistem em cobrar esse trabalho nas redes sociais:

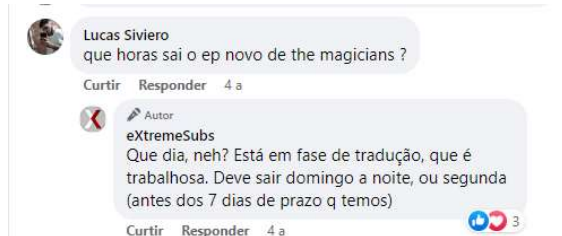


Figura 10 - Que horas sai
Fonte: print da página do Facebook.

Aos comentários de cobrança, os próprios fãs se encarregam de responder e mostrar indignação em relação à falta de consciência de alguns:



Figura 11 - Faz tu mais rápido
Fonte: print da página do Facebook.

Na mesma postagem, há outros comentários com críticas sobre a demora na postagem das legendas:

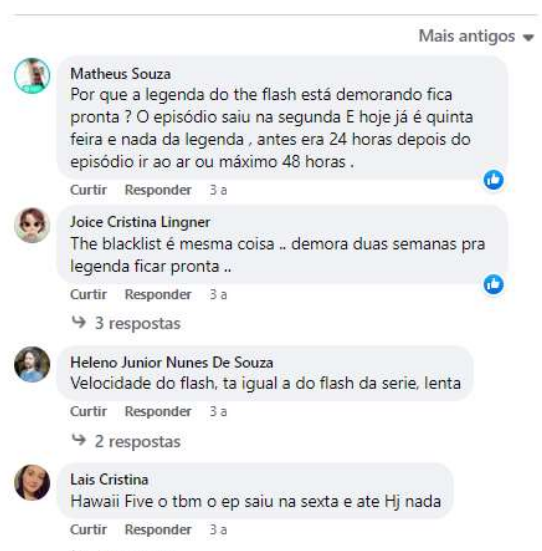


Figura 12 - Velocidade do Flash
Fonte: print da autora página do Facebook

Nem sempre é simples compreender o que motiva e encoraja essas pessoas a desempenharem uma função não remunerada com tanto afincamento e dedicação. Desde 2020, duas grandes equipes encerraram as suas atividades e apresento aqui, as suas mensagens de despedidas na tentativa de entender os motivos que as levaram ao encerramento. Será que o *fansubbing*, está vivendo uma nova virada em sua história? Uma das maiores, se não a maior equipe de *fansubbing* no Brasil, a *Insubs*, encerrou oficialmente suas atividades no dia 04 de agosto de 2020. Em janeiro de 2020, os membros anunciaram o fim de suas atividades através de uma postagem no *Facebook*, em que os grifos são meus:

Foram quase 13 anos.

Quase 13 anos de inúmeras séries, de inúmeros filmes, de inúmeros legenders e revisores que passaram por esta equipe. Mas o número mais fenomenal foram as milhares de pessoas que fizeram uso das nossas legendas. Foram milhares de pessoas que, semanalmente, ficavam ansiosas esperando para que pudessem ter acesso à legenda da sua série favorita. **Foram milhares de pessoas que, por diversos motivos, não tinha (sic) outra forma de consumir todo o conteúdo que se tornou acessível através da nossa equipe.** Foram milhares de pessoas que nos agradeceram (e às vezes xingaram também) por disponibilizarmos nosso tempo em prol de outros.

É uma história tão longa que fica até difícil enumerar o tanto de coisa legal que aconteceu nesse tempo todo. Encontros off-line, namoros, horas e horas de conversa, madrugadas passadas em claro, a criação de uma escola de legenders, a troca de experiências, os comentários ao vivo de premiações como o Oscar, a criação de vários manuais de português, o aprendizado aprofundado de dois idiomas, as amizades que extrapolaram os limites da equipe... Algumas das pessoas da equipe se apaixonaram tanto por legendagem que até começaram a trabalhar com isso!

Mas, por favor, permitam-me usar este espaço para compartilhar algo que me fez continuar legendando por todos estes anos. Quando a InSUBs está perto dos seus 8 anos de vida, muitas pessoas já haviam se afastado da equipe e eu estava começando a pensar em fazer o mesmo (sim, estou na equipe desde quase o surgimento dela). Porém, um dia, recebi uma mensagem via Facebook que me deu um gás renovado para continuar e insistir. **Uma pessoa surda resolveu compartilhar conosco o quanto ela era grata pela nossa existência (e de todas as outras equipes de legendas). Não só esta pessoa era surda, como ela também não tinha uma condição financeira muito boa. Ou seja, ela não tinha como bancar uma TV a cabo (Netflix era só um sonho). E, além disso, ela tinha algumas características que a**

impossibilitavam de trabalhar e sair de casa com frequência. Resumindo, se não fosse por todas as equipes de legenda que já existiram, essa pessoa teria um mundo muito limitado. Nós fazíamos ser possível que esta pessoa viajasse no tempo, viajasse para outros lugares, mergulhasse em histórias de super-heróis, chorasse, risse, e se emocionasse com todas as séries traduzidas por tantos voluntários espalhados por este mundo.

E pensar que eu tinha pensado em começar a legendar porque queria praticar mais o meu inglês...

Toda história deve ter começo, meio e fim. A nossa começou com um pequeno grupo de pessoas que estava cansado de esperar meses e meses para que séries americanas fossem disponibilizadas nos canais da TV a cabo brasileira e começaram a se dedicar a este processo fantástico que se chama legendagem. Como é algo voluntário, a renovação da equipe sempre foi muito comum. Pessoas entravam e saíam, outras entravam e ficavam, os legenders antigos viravam revisores, a administração ia se modificando... O meio da nossa história foi bem recheado de pessoas super especiais e de momentos inesquecíveis, como alguns InSUBscontros em todo o Brasil e alguns souvenirs exclusivos para integrantes da equipe. Mas, como eu disse, o fim acaba chegando. **A realidade é que cada vez menos temos pessoas interessadas em legendar (e te garanto que não é fácil!) e cada vez mais as séries estão saindo com prazos mais curtos em relação à TV americana, seja na TV a cabo ou em streamings como Netflix e Amazon Prime.** Resolvemos colocar um ponto final em grande estilo, cumprindo com todos os nossos prazos e ainda prezando pela **qualidade, que é InSUBstituível!**

Foi uma jornada e tanto... Agradecemos por você ter feito parte dela.

O contato que tive com a equipe *inSubs* foi como consumidora das legendas, quando em 2010, ‘maratonei’ e virei *fã* da série *Grey’s Anatomy*, uma série norteamericana de drama que se passa, a maior parte do tempo, em um hospital. Apesar de ter fluência na língua inglesa, considero que fui muito beneficiada pelas legendas da equipe. Acompanhava pelo computador os episódios baixados com suas respectivas legendas, sendo que nesse período, no primeiro ano do mestrado, já pesquisava legendagem; então, essa a prática amadora despertou meu interesse de entender melhor o seu processo.

Naquela época, os *streamings* ainda não faziam parte da nossa realidade e os canais pagos estavam disponíveis para uma parcela ínfima da população.



Figura 13 - Serão insubstituíveis
Fonte: print da página do Facebook.

O comentário “graças a vocês assisti todos os episódios dessa série”, confirma o papel social da democratização desses produtos audiovisuais, o que garante o acesso de pessoas que não teriam se não fossem as legendas amadoras. Acessibilidade é a grande questão aqui. Como aponta o texto de despedida da *inSubs*, saber que uma pessoa surda, que não tinha condição de ter uma tv por assinatura ou um *streaming*, acessaria séries e filmes por causa do trabalho deles os motivava a continuar. Legendam voluntariamente, achando que vão se beneficiar com essa prática linguística e terminam mudando a vida de pessoas pelo país afora.

Em 20 de junho de 2020, outra equipe de destaque, a *eXtremeSubs*, também anunciou em sua página do *Facebook* o fim das suas atividades:

O pulso, ainda pulsa. Talvez não tão forte para manter tudo funcionando. Talvez priorizando umas partes ao invés de outras. Talvez, limitando-se para que continue pulsando, de alguma forma.

O pulso de legendar, de ser legender, de ser uma equipe já não é mais o mesmo. Como parte da vida, priorizamos umas coisas mais do que outras. Está certo isso? Só o tempo dirá.

O mundo está mudado. Quem dera fosse como quando iniciamos, que as pessoas ainda estavam dispostas a fazer algo gratuito, pela sociedade, mesmo estudando, trabalhando e cuidando da família. Infelizmente isso não é mais tão comum.

Parte disso é "culpa" do streaming. Mas por que entre aspas? Porque é uma culpa boa. A *eXtremeSubs*, assim como outras equipes, surgiu para levar cultura televisiva e cinematográfica para aqueles que não tinham acesso a TV por assinatura ou que não podiam ir tantas vezes ao cinema. Sem nenhuma motivação monetário, os legenders dedicavam horas e horas dos seus dias para legendar. O esforço e processo era trabalhoso. Traduzir, pesquisar inúmeros termos, padronizar, pesquisar, revisar... Mas no final, o orgulho de ver aquilo

pronto, um trabalho de inúmeros membros e horas, era de matar de tanta alegria, principalmente de ouvir de pessoas um **"Obrigado, sem vocês eu não poderia assistir essa série"**.

Tinham os "haters" sim, que cobravam tudo o tempo todo, mas isso a gente relevava. Sim, foi bom, foi maravilhoso enquanto durou... As amizades que fizemos. Os encontros que participamos. Até viagens internacionais e dormir no sofá do outro por alguns dias... São experiências que levaremos para toda a vida, e dinheiro nenhum poderia ter pago.

De fato, foram bons anos: desde 19/04/2014 para ser exato, ou seja, mais de 6 anos. Por hora, vamos direcionar esforços e fazer o pulso pulsar aonde (*sic*) nossos olhos brilham. Mas isso não é um adeus definitivo... Quem sabe no futuro não nos encontremos novamente, talvez em outra equipe, talvez em outros trabalhos ou série, quiçá trazendo a equipe de volta.

O discurso sobre acessibilidade se assemelha ao apresentado pela *inSubs*. As duas equipes também mencionam a possível razão para o encerramento das suas atividades e relatam o porquê das pessoas não se interessarem da mesma forma como antes pelas suas legendas. Possivelmente, o advento dos *streamings* e as mudanças no comportamento dos canais fechados, disponibilizando as legendas oficiais mais rapidamente, ou, mesmo, as próprias séries sendo exibidas ao mesmo tempo, no Brasil e nos Estados Unidos podem justificar essa falta de interesse em relação às legendas amadoras.

Não acredito que chegará ao fim essa atividade dos *fansubbers*, pois, como afirma Levy (2010), as práticas não desaparecem, elas convergem ou se reconfiguram. Acredito que surgirão novas roupagens para tal prática e que, da mesma forma que os *fansubbers* migraram do VHS para a mídia digital, eles também irão convergir para um “novo” lugar, que ainda não está muito claro, nem definido.

5 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL E SUAS TAXONOMIAS

*Sem a tradução,
estaríamos vivendo em províncias
limitadas pelo silêncio*

(George Steiner)

No presente capítulo, discuto o conceito de Tradução Audiovisual, as diferentes modalidades da TAV, suas características e especificidades, sendo que na segunda parte, o foco será sobre a questão da legendagem, escopo desta tese.

5.1 UMA POSSÍVEL CONCEITUAÇÃO DE TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

A cultura digital é vivificada pela audiovisualidade. O material audiovisual é produzido e consumido instantaneamente nas mídias sociais e já faz parte dos mais diversos níveis de interação social. Assim, pessoal ou profissionalmente, os meios audiovisuais mediam relações das mais diversas ordens. Os canais acústico e visual constroem as significações e, especialmente quando se trata de materiais audiovisuais em uma língua estrangeira, a Tradução Audiovisual entra em cena.

O material audiovisual é disseminado pelos meios acústico e visual (CHAUME, 2004), apoiado na tríade imagem-palavra-som, sendo assim:

[...] constituído de justaposições infinitas em uma única cena, em que o telespectador ouve, vê, interage, interpreta, infere, questiona e atribui significado a um conjunto de informações às quais é exposto. De modo que, o que torna o material audiovisual ímpar é justamente a combinação de diferentes canais de comunicação trabalhando em sintonia, complementando-se.” (MOREIRA, 2013, p. 16)

Para traduzir esse material, é necessário entender seus componentes, e o papel de cada um na constituição do material audiovisual. A TAV tem suas especificidades, justamente por se tratar de um texto multimodal e polissemiótico (CHAUME, 2004).

No que se diz respeito aos canais de transmissão, Chaume (2004) detalha o acústico, que compreende os códigos linguístico, paralinguísticos, musical e de efeitos especiais; já no canal visual estão os códigos iconográficos, os fotográficos, de planificação, ou montagem, que consiste nos cortes e justaposições de planos em uma cena, e mobilidade, os gráficos e os códigos sintáticos. Traduzir esses códigos é, sem sombra de dúvida, um desafio para qualquer tradutor.

A Tradução Audiovisual é uma área cuja terminologia passou por momentos de incerteza, estando inicialmente subordinada a *film translation*, *film and TV translation*, *Screen Translation* e *Media communication* (ORERO, 2004). De fato, várias foram as tentativas de estabelecer um termo que contemplasse a amplitude dessa modalidade tradutória. Quase 20 anos depois do levantamento feito por Orero (2004), em seu livro *Topics in Audiovisual Translation*, posso afirmar, a partir do estado da arte especulado para esta tese, que o termo Tradução Audiovisual tem ganhado cada vez mais espaço.

“Tradução Audiovisual” é um termo considerado mais amplo porque contempla todos os tipos de tradução relativos ao som, à imagem e à palavra. A complexidade do processo tradutório que comporta essa tríade ultrapassa as questões relativas à tela, fazendo com que o termo *Screen Translation* se tornasse limitado, por exemplo. Portanto, o entendimento e definição dessa modalidade tradutória devem estar voltados para as transferências multi-semióticas, que são a substância do processo da tradução audiovisual (ORERO, 2004):

[...] o termo ‘audiovisual’, portanto, implica no mínimo dois canais de comunicação, a saber, o meio acústico (falas e trilha sonora) e o meio visual (imagens, gestos dos personagens, expressões faciais, etc.). Isto significa considerar vários caminhos nos quais um número de distintos sistemas de fontes semióticas são co-implantados na criação de um texto polissemiótico. (VALENTINI, 2006, p. 74)²²

²² “the term ‘audiovisual’ thus implies at least two channels of communication, namely the acoustic medium (speech and soundtrack) and the visual medium (images, gestures of characters, facial expressions, etc.)”. This means taking into account the various ways in which a number of distinct semiotic resource systems are co-deployed in the creation of a polysemiotic text. (VALENTINI, 2006, p. 74)

Traduzir é tornar acessível, considerando que a tradução garante o acesso a textos diversos e não há dúvida de que o conceito de acessibilidade deu maior visibilidade à Tradução Audiovisual, especialmente, com o desenvolvimento de pesquisas sobre legendas para deficientes auditivos e a audiodescrição para deficientes visuais (FRANCO, 2007). Em suas variedades, a modalidade Audiovisual é a mais dinâmica no escopo dos Estudos da Tradução (ORERO, 2004) e,

[...] embora tenha sido ignorada pela área acadêmica e educacional por muitos anos, a Tradução Audiovisual (TAV) existe como uma prática profissional desde a invenção do cinema na virada do século XX. Entretanto, só a partir dos meados dos anos 90 com o advento do digital e da proliferação e distribuição do material audiovisual, que ela começou a ganhar destaque e aumentar o número de apoiadores. (DIAZ CINTAS, RAMAEL, 2021, p. 1)²³

A década de 90 é, certamente, a mais importante para se entender os primeiros passos da TAV quando esta começa a se propagar e, de lá para cá, a demanda por materiais audiovisuais traduzidos só cresce. Na prática mercadológica, ela é considerada indispensável no panorama cultural (CHAUME, 2004). Quanto ao âmbito acadêmico,

[...]A Tradução Audiovisual, sem dúvida, pode, hoje, ser considerada um campo de pesquisa independente dentro da grande área dos Estudos da Tradução, e, não somente um subgrupo na área dos Estudos Literários ou outras áreas como tradução de cinema e filme. (RAMOS PINTO, 2012, p. 337)²⁴

Inclusive, como afirma Diaz-Cintas e Ramael (2020), a TAV contribuiu para fomentar reflexões sobre alguns conceitos importantes nos Estudos da Tradução, como a noção de texto, de autoria, originalidade e fidelidade, dentre outros. Por se tratar de uma modalidade que contém maior dinamicidade, justificada pela sua multimodalidade

²³ “Although it was ignored in academic and educational circles for many years, audiovisual translation (AVT) has existed as a professional practice since the invention of cinema at the turn of the 20th century. However, it was not until the mid-1990s with the advent of digitalization and the proliferation and distribution of audiovisual materials, that it began to gain scholarly prominence and boost its number of acolytes.” (DIAZ CINTAS, RAMAEL, 2021, p. 1)

²⁴ “AVT can with no doubt today be considered a research field in its own right within the broader area of Translation Studies, and not just a subgroup within literary studies along other fields such as cinema translation or film translation. (RAMOS PINTO, 2012, p. 337)

quando comparada à tradução literária e técnica, novas considerações e abordagens em relação à prática tradutória podem ser propostas.

A TAV segue ganhando um espaço cada vez mais merecido e necessário. Acompanhando as demandas da emergência digital, a TAV migra dos filmes, documentários e séries para materiais produzidos nas redes sociais, como os *stories*, *reels*, que são vídeos que podem ser compartilhados dentro do *instagram* e *lives*; estes costumam ser agora também legendados para garantia de um maior alcance. Detalho as modalidades da Tradução Audiovisual na próxima seção.

5.1.1 Identificando modalidades da Tradução Audiovisual

Em 2007, Diaz-Cintas e Ramael já afirmavam que as pessoas viviam cercadas de telas de todas as formas e tamanhos, sendo que os dispositivos eletrônicos desde então, continuaram evoluindo. Não se pode conceber, no modelo social que a era midiática digital delineia, uma interação globalizada eficiente sem o amparo da Tradução Audiovisual, e é por isso que as urgências da sociedade contemporânea afetam tão diretamente a forma como se traduz (O'HAGAN, 2019). Apresento brevemente os tipos de Tradução Audiovisual, detalhando os mais comuns.

Descrevo, a seguir, a tipologia estabelecida por Diaz-Cintas e Ramael (2020). Inicialmente, eles dividem os tipos de TAV em dois grandes eixos: *revoicing*, que consiste na tradução do áudio original do material audiovisual e o outro eixo, *timed text*, que abrange as traduções que apresentam textos escritos na tela, convém pontuar, que a referência ao tempo *timed* se dá, porque, geralmente, essa tradução se refere às legendas que inseridas na tela e que tem seu tempo de aparecer e desaparecer na tela, marcados.

Na primeira categoria encontram-se os subgrupos detalhados por Diaz-Cintas e Ramael (2020). Nessa categoria estão listados a *interpretação simultânea* e a *consecutiva*, que requer a presença de um intérprete. Segundo os autores, essas práticas são muito comuns em festivais de filmes, entrevistas ao vivo e acrescento, também, em eventos científicos e políticos. Nas situações em que os eventos ocorrem de forma presencial, são disponibilizados fones de ouvido para que os intérpretes, de suas cabines, possam realizar a mediação linguístico-cultural.

O *voice-over* já apresenta uma outra perspectiva tradutória. Ela não substitui por completo o enunciado de partida, mas se sobrepõe ao mesmo com um pequeno atraso ou *delay*; assim o receptor pode escutar o áudio de partida em um volume inferior e o *voice-over* na sua língua de chegada em um volume mais alto. É a modalidade mais comum usada em documentários (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020).

A *narração* apresenta uma leve semelhança com o *voice-over*, exceto pela exclusão total do áudio de partida, sendo que o novo áudio traduzido, se comparado com o *voice-over*, é inserido em uma sincronia mais aproximada com as imagens (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020), ou seja, de maneira que imagem e áudio apareçam de forma simultânea. Nessa categoria, estão também a dublagem e o *fandubbing*. A dublagem, segundo Diaz-Cintas e Ramael (2020), é a modalidade que, além de substituir completamente o áudio de partida precisa atender a três níveis de sincronia: (i) a labial; (ii) a de duração da mensagem; e a (iii) cinética, que tem a ver com o movimento que se pode ver na tela. Já o *fandubbing* é a dublagem realizada por amadores, geralmente fãs. A última subcategoria é a audiodescrição, uma narração adicional que descreve os componentes visuais considerados pelo tradutor como essenciais para a compreensão do enunciado; é uma modalidade sobretudo de acessibilidade para as pessoas cegas ou com baixa visão (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020).

Na segunda categoria proposta por Diaz-Cintas e Ramael (2020) se enquadram as traduções que apresentam um registro de texto escrito, a qual eles chamam de *timed text*, podendo ser interlingual ou intralingual. A primeira subcategoria proposta é a legendagem, que pode ser intralingual (tradução de um termo por outro dentro da própria língua) e interlingual (de uma língua para outra). Esta segunda constitui a modalidade tradutória de estudo desta tese e será discutida na próxima subseção. O *Surtitling* é a transcrição, na mesma língua, dos diálogos ou letras de música em espetáculos de Ópera, *shows*, peças, entre outros (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020). Há, ainda, as legendas fechadas, as chamadas *closed captions*, pois podem ser acionadas ou desligadas pelo espectador a um clique do seu controle remoto; é uma outra forma de legenda voltada para a acessibilidade de pessoas com deficiência auditiva total ou com algum grau de perda.

Diaz-Cintas e Ramael (2020) também se referem a *Live subtitling*, que alude à legendagem feita ao vivo; ou seja, com o uso do estenótipo por um profissional, no momento que o programa acontece. Diaz-Cintas e Ramael (2020) apresentam o conceito de *cybersubtitling* para se referir aos tipos de legenda produzidos no meio digital, com a

democratização da tecnologia e as novas práticas da *internet*. Encontra-se neste escopo, o trabalho dos grupos amadores estudado nesta tese.

Independentemente do tipo da TAV realizada,

[...] os tradutores precisam estar conscientes sobre o fato que os espectadores dos filmes dublados e legendados irão interpretar os elementos culturais, isto é, eles irão atribuir um valor expressivo ao referencial, de acordo com o seu conhecimento prévio sobre a referência cultural dada. (SANTAMARIA, 2001, p. 163)²⁵

Portanto, a tradução audiovisual contempla tipos e formas diferentes de performances técnicas, e mediações linguísticas, mas como fator determinante para seu entendimento, sua eficácia e seu funcionamento, é necessário que os valores culturais sejam trabalhados de um polo tradutório a outro, em favor da compreensão do público-alvo. Ao tecer as análises nesta tese, esta será a orientação teórica que embasa as discussões aqui propostas: estudar o processo de criação das legendas do grupo *Subtitle Fansubbers* pelo viés técnico, mas considerando as nuances linguístico-culturais, que são intrínsecas à tradução. Detalho, a seguir, a modalidade tradutória, legendagem, escopo desta investigação.

5.2 UM HISTÓRICO DA LEGENDAGEM ENQUANTO MODALIDADE TRADUTÓRIA

A instantaneidade das relações, o apagamento de fronteiras e a cultura digital promoveram um *boom* no consumo de produtos traduzidos. Ouso dizer que dentre todas as modalidades de tradução, a legendagem foi e é a mais consumida, e a que tem manifestado um crescimento exponencial. É a modalidade que, desde o seu surgimento, sempre esteve vinculada à tecnologia. Apresento, nesta subseção, os aspetos técnicos da legendagem e alguns pontos de aproximação, mas também de distanciamento entre a legendagem profissional e a amadora.

²⁵ Translators must be aware of the fact that viewers of dubbed or subtitled films will interpret cultural elements, that is, they will assign them expressive value from the referential value, according to the previous knowledge they have of any given cultural reference. (SANTAMARIA, 2001, p. 163)

A existência das legendas antecede o cinema falado. Essa modalidade já era utilizada antes mesmo da inserção do som no cinema, quando os filmes mudos já utilizavam os *intertitles* para expressar os diálogos ou a narração (ROMERO-FRESCO, 2013), em uma troca de cena, por exemplo.

Para Gottlieb (2004), a legendagem é “[...] a tradução em uma língua diferente da mensagem verbal apresentada no filme, apresentada em uma ou mais linhas escritas, apresentadas na tela em sincronia com a mensagem verbal”²⁶ (p. 86) do texto de partida. Já Chaume (2004) acredita que a legendagem consiste em incorporar um texto escrito (legendas) à língua de chegada na tela onde se exhibe o filme [...] de modo que estas legendas coincidam aproximadamente com as intervenções dos atores na tela” (p. 32)²⁷. Araújo (2016, p. 01) afirma que “[...] a tradução por meio de legendas é a interpretação condensada ou não das falas de um filme ou programa de televisão”. Enquanto isso, Diaz define a legendagem como

a prática tradutória que consiste em apresentar um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela, que se empenha em recontar o diálogo de partida dos falantes, bem como os elementos discursivos que aparecem na imagem (letras, inserções, pichações, inscrições, placares) e a informação contida na trilha sonora (músicas, vozes em *off*) (p.08)²⁸

É necessário entender que na tradução de textos multissemióticos, como de um filme, por exemplo, o aspecto da informação não-verbal precisa ser considerado (GOTTIELB, 2004). Quanto à tradução para legendas ela não pode ser elaborada, nem analisada sem considerar o visual da cena traduzida. Especialmente porque os gestos, o cenário, enfim, as imagens visuais completam o sentido dos enunciados; assim, há uma considerável carga semântica que chega ao espectador pela leitura das imagens do material audiovisual.

De acordo com *Subtitling International* UK (1994), as legendas devem estar tão integradas aos filmes que o espectador não deveria nem as perceber. A ideia é não distrair o espectador para que ele tenha tempo hábil de apreciar a fotografia, os cenários, os figurinos e outros aspectos visuais da película. Quanto à presença da legenda nas telas,

²⁶ “the rendering in a different language of verbal message in filmic media, in the shape of one or more lines of written text, presented on the screen in synch with the original verbal message” (GOTTLIEB, 2004, p. 86)

²⁷ pegar a citação em espanhol na dissertação p.23

²⁸ ver citação em inglês p.23

Ridd (1996) afirma que esta legenda constitui um elemento que complementa a estética do filme. Já Gorivitz (2006) diz que a legenda é um elemento intruso na estética do filme, enquanto Marleau (1982), a reconhece como um mal necessário. Acredito que se houver algum “mal” provocado à estética do filme pelas legendas, talvez distraindo o espectador das suas imagens visuais, este é compensado pelo benefício da acessibilidade. Intrusa ou não, o fato é que as legendas constituem uma realidade cada vez mais aceita e consumida.

A legendagem é um elemento inserido posteriormente ao processo de criação do filme e existe a conhecida regra de seis segundos para o máximo de duas linhas para tornar a recepção confortável ao espectador. Há também um número máximo de caracteres por linha, que pode variar dependendo do meio de veiculação das legendas, tudo para garantir que o espectador tenha uma experiência positiva ao assistir o material audiovisual em questão pois

[...]os espectadores estão engajados em um processo constante de interação entre o texto que surge acompanhando o som e a imagem em movimento, incluindo as interações paralinguística, cinésica e proxêmica dos personagens na tela e a consciência tanto do contexto ficcional em que eles operam quanto do contexto geral da visão cinematográfica. (MASON, 2001, p. 23)²⁹.

O legendista ainda deve se atentar para o fato de que o texto da legenda ocupa um inter-lugar entre o discurso falado e o escrito. Mas como afirma Ridd (2001), a legendagem tem uma oralidade “pré-fabricada”, pois, dificilmente a escrita conseguirá reproduzir o nível de informalidade dessa oralidade (GORIVITZ, 2006). Portanto, o tradutor mais uma vez tem um papel essencial de mediador linguístico-cultural, um negociador de sentidos e de possibilidades. As limitações de tempo e espaço, inerentes à natureza da legendagem, impõem escolhas ao legendista, que são não apenas tradutórias, mas de ordem técnica. Mas a sua importância é inegável e o material audiovisual que não for traduzido, ou melhor, que não estiver acessível, não compartilha do caráter global que tem permeado as escolhas do público.

Por mais que existam pontos contra a legendagem, os pontos a favor superaram qualquer tentativa de diminuí-la. Em 2016, Araújo afirmou que, diferente de alguns países

²⁹ “[...] viewers are engaged in a constant process of matching emerging text with accompanying sound and moving image, including (especially for our purposes) the paralinguistics, kinesics and proxemics of characters on the screen and awareness of both the fictional context in which they operate (that is, what is assumed to be assumed) and the overall context of the cinematic view”. (MASON, 2001, p. 23)

da Europa onde as empresas e distribuidoras de legendagem investem em pesquisa para melhor compreender tal prática, quase todas as pesquisas sobre tradução para legendas no Brasil estão na área acadêmica e quase não alcançam os profissionais de tradução. Essa distância entre o mercado profissional que produz e a academia que pesquisa a sua prática precisa ser, pelo menos, diminuída. Acredito que essa situação tem a ver com um sistema complexo de desvalorização e desprestígio das pesquisas realizadas pela área de Letras, bem como com a desvalorização do papel do tradutor.

5.2.1 Entendendo os aspectos técnicos da legendagem

Vista como o principal exemplo do desenvolvimento e da repaginação dos Estudos da Tradução no século XXI (BOGUCKI, 2016), a legendagem, sem dúvida, é uma atividade multifacetada e complexa. As necessidades midiáticas digitais têm exigido uma constante atualização de suas formas de elaboração e apresentação. Por isso, a tradução para legendas, imersa na urgência do universo digital necessita ser teorizada, entendida e tal estudo ser melhor difundido. Como afirma Bolaños-Garcia-Escribano:

No geral, a Tradução Audiovisual, e a legendagem, em particular, está ligada aos avanços técnicos desde o início, com alguns marcos importantes como a invenção do cinema na virada do século XX, com a inserção do som no cinema, no fim da década de 1920, o desenvolvimento do primeiro sistema de legendas, na década de 1970 e da digitalização da imagem nos anos 1990, mais recentemente, a área tem tido consideráveis atividades centradas na exploração do papel que as novas tecnologias da linguagem e de armazenamento na nuvem podem promover uma maior produtividade e tornar o fluxo de trabalho mais enxutos e ágeis. (BOLAÑOS-GARCIA-ESCRIBANO, 2021, p. 6)³⁰

The Code of Good Subtitling Practice (CARROLL; IVARSSON, 1998) apresentou as primeiras orientações publicadas sobre como se deveria fazer legendas

³⁰ “AVT in general, and subtitling in particular, has always been linked to technical advances since its early years, with notable milestones being the invention of cinema at the turn of the 20th century, the addition of sound in the late 1920s, the development of the first dedicated subtitling systems in the 1970s and the digitisation of the image in the 1990s. more recently, the field has seen a flurry of activity centred on the exploration of the role that new cloud and language technologies can play in enhancing productivity and making workflows leaner and more agile”. (p. 6)

profissionais e esse código acabou por se transformar no padrão a ser adotado pela indústria audiovisual (FOERSTER, 2010). Dentre as recomendações, constam a necessidade de considerar: a importância de levar em conta nuances culturais e idiomáticas; a preferência por unidades sintáticas simples; a tradução de músicas, sempre que relevantes ao entendimento do filme; a omissão da tradução de repetições; o cuidado com a duração das legendas, que deve estar de acordo com o ritmo de leitura do espectador.

Diaz-Cintas e Ramael (2020) classificam as legendas agrupando-as em seis critérios: linguístico, tempo de preparo, forma de exibição, parâmetros técnicos, métodos de projeção e formas de distribuição. No que diz respeito ao critério linguístico, as legendas são classificadas em intralingual e interlingual. No grupo que compreende as legendas intralinguais, as que são produzidas no mesmo idioma do material audiovisual, estão aquelas produzidas para Karaokê; ou para gravações consideradas de baixa qualidade quando o áudio está incompreensível; ou para pessoas com deficiência auditiva; ou ainda, para serem usadas para apoio no aprendizado de uma língua estrangeira. Já no grupo das interlinguais, apresentam-se as monolíngues, bilíngues e multilíngues (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020). Nesta tese, estudo as legendas interlinguais monolíngues, que como a própria nomenclatura expressa, são legendas em uma só língua diferente do áudio de partida.

Em relação ao tempo de preparo, os autores classificam as legendas em pré-preparadas ou *offline*, que são as elaboradas depois que o programa é gravado ou vinculado, o que dá ao legendista algum tempo disponível para a confecção das legendas e sua sincronia, já as chamadas *online* são elaboradas no momento de veiculação do vídeo (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020). Outra classificação apresentada pelos autores é a *semi-live*, aquela que é preparada antes da veiculação do programa, geralmente com *scripts* mais padronizados; são legendas adicionadas manualmente ao longo do andamento do programa (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020). Ainda existem as chamadas legendas ao vivo, que são as produzidas para programas ao vivo, sobretudo de entrevistas, de esportes e eventos políticos.

Quanto à forma de exibição, Diaz-Cintas e Ramael (2020) estabelecem três tipos: legendas *pop-up* ou *pop-on*, as cumulativas e as *roll-up*. As legendas *pop-on* aparecem na tela de maneira intermitente, de uma só vez; as cumulativas, que permitem até três agrupamentos de palavras na tela; ou seja, uma linha se apresenta, depois, ao invés da primeira desaparecer ela continua na tela e ganha mais outra linha,

(daí o nome cumulativas), sendo esta, uma estratégia para não antecipar informações importantes em um filme, ou em piadas e *quizzes*, por exemplo. E, as legendas *roll-up*, que aparecem em um fluxo constante e vai sendo adicionada palavra por palavra ou com frases curtas, sendo as mais comuns nas legendas ao vivo dos países Anglo-Saxões (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020).

Tecnicamente falando, a classificação proposta por Diaz-Cintas e Ramael (2020) apresenta dois tipos de legendas: as abertas e as fechadas. As legendas abertas são gravadas diretamente no material audiovisual e não podem ser retiradas posteriormente. Já as legendas fechadas permitem uma edição. O tipo mais comum de legendas fechadas encontra-se disponível na maioria dos programas televisivos para garantir a acessibilidade às pessoas com algum tipo de deficiência auditiva.

Em relação aos métodos de projeção, é possível perceber a evolução tecnológica em favor da legendagem. Apresentam-se a legendagem a laser, que começou a ser utilizada no final da década de 1980; a legenda é gravada na película através de um raio de laser e a explicação do motivo pelo qual elas têm cor branca é curiosa:

[...] é, simplesmente porque, já que a tela na qual se projeta o filme no cinema é branca, as legendas são espaços translúcidos no filme, permitindo assim a passagem da luz do projetor, mostrando a cor branca da tela atrás. (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020, p. 27-28)³¹.

Outro método de projeção frequentemente utilizado é a legenda eletrônica, que muitas vezes substitui a projeção a laser (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020); é comum nos festivais de filmes, mas não são gravadas diretamente no filme, e sim, projetadas diretamente na tela. Outra possibilidade é a legenda 3D, que combina as configurações padrão com outras possibilidades de posicionamento na imagem, deixando uma legenda mais próxima e outra mais afastada em relação ao enquadramento da cena, por exemplo. Quanto às formas de distribuição, Diaz-Cintas e Ramael (2020) listam o cinema, VHS, DVD, *Blue-Ray*, televisão e a *internet*, modalidades amplamente conhecidas.

³¹ "The reason these open subtitles are white is simply that, as the film is projected onto a white screen and the subtitles are translucent holes burned through the film's coating, they allow the light of the projector to go through, thus showing the white colour of the screen behind". (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020, p. 27-28)

Sobre as especificidades técnicas, Diaz-Cintas e Ramael (2020) consideram as dimensões de espaço e tempo para uma melhor compreensão dessa prática. Estipula-se o máximo de duas linhas por legenda, as quais devem ser centralizadas e justificadas na tela. Sobre o número de caracteres em cada linha, isso depende, proporcionalmente, da fonte escolhida; portanto, o número pode variar de 35, 39 e até 42. A orientação trazida por Diaz-Cintas e Ramael (2020) é que todas as legendas sejam de cor branca.

Quanto à dimensão temporal, os autores apresentam considerações sobre o tempo disponível para a apresentação das legendas na tela, que tem ligação direta com a sincronia e a marcação das mesmas. A sincronia é um desafio e um ponto crucial na finalização da legendagem; não antecipar, nem atrasar as legendas para que não comprometam o andamento da trama é primordial. É importante também prestar atenção ao momento em que o personagem começa a falar para que a legenda apareça e desapareça quando o mesmo finaliza a sua fala. Da mesma forma que a legenda não pode permanecer muito tempo na tela, ultrapassando o momento de fala do respectivo personagem, ela também não deve aparecer por um tempo curto demais para que o espectador não tenha a sensação de que ela apenas piscou na tela. O tempo máximo de seis segundos na tela, hoje, tem dado espaço no mercado a cinco segundos, no entanto, o tempo mínimo continua sendo um segundo.

Estudos de recepção das legendas sobre a velocidade de leitura do espectador são importantes para o aperfeiçoamento das práticas da TAV. A média estipulada para programas para o público adulto é de dezessete caracteres por segundo ou duzentas palavras por minuto; já para a programação infantil, esses números passam a ser treze caracteres por segundo e cento e sessenta palavras por minuto (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020).

Apresento, a seguir, as principais convenções trazidas por Diaz-Cintas e Ramael (2020), no que se refere às questões de pontuação. Orientam que a vírgula seja utilizada seguindo a prosódia do enunciado para que se evite equívocos na leitura do espectador (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020). O ponto parágrafo indica que determinada frase está finalizada e não há continuação da mesma ideia; portanto, é uma marca importante para as legendas e deve aparecer imediatamente depois da última palavra (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020). Os dois pontos, que sinalizam uma pausa enunciativa, podem ser utilizados ou no final de uma legenda ou no meio delas, seguidos de palavras com iniciais minúsculas. O ponto de exclamação é utilizado para expressar grito, ênfase e alguns sentimentos, como a raiva, alegria, dentre outros; também pode marcar ironia e insulto,

bem como serve para ordem e aviso. Assim como o ponto de interrogação, que expressa questionamentos, deve ser utilizado no final da frase, sem espaço entre a palavra que o antecede (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020).

O hífen é uma pontuação muito importante, especialmente para expressar os diálogos que ocorrem nas cenas. Na primeira linha, o personagem que começou a falar primeiro, e depois, na segunda linha, o enunciado do seu interlocutor. Apesar do espaço limitado reservado na tela para a legendagem, deixa-se um espaço entre o hífen e o início da fala do personagem (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020). Sobre as letras maiúsculas, elas devem ser utilizadas na tradução do título do filme e quando aparecem inscrições em muros, por exemplo. O itálico é utilizado quando ocorrem casos de empréstimos linguísticos, referências bibliográficas, títulos de livros, tradução de músicas e diálogos de personagens que estão *offscreen*.

Todas essas orientações têm como objetivo garantir um nível de qualidade de excelência nas legendas. Carroll e Ivarsson (1998) identificam parâmetros de qualidade nos âmbitos da tradução de legendas, que compreendem: a sua sequência lógica; a pontuação e correção gramatical; a fluidez na compreensão das legendas quando se percebe que há coerência entre elas; e a adequação cultural dos enunciados ao público-alvo. No âmbito técnico, os parâmetros de qualidade têm a ver com o estilo, a duração na tela, a sua marcação e formatação, considerando a marcação o ato de configurar as legendas para que apareçam em concomitância com a imagem.

Ponto que essas orientações técnicas e esses parâmetros de qualidade são direcionados à prática da legendagem profissional. Já a prática tradutória analisada nesta tese, tem seus próprios parâmetros e leis, os critérios dos *fansubbers*. Na próxima seção, apresento as orientações técnicas da Equipe *Subtitle Fansubbers*.

5.2.2 Encontrando profissionais de tradução *versus* amadores

A prática amadora é comum no mercado da tradução. O que pode justificar essa realidade é a não exigência de licença para traduzir; tecnicamente, qualquer pessoa pode traduzir. Alguns tradutores, inclusive, são considerados profissionais por sua experiência na área e por sua expertise, mas não possuem formação reconhecida na área. No que tange

à legendagem, a prática amadora é ainda mais expressiva e esta tese investiga uma prática amadora entendida como uma prática social.

Considerando os aspectos técnicos apresentados na seção anterior, afirmo que os legendistas contam com um panorama teórico satisfatório em relação à orientação técnica sobre a elaboração das legendas. Porém, as práticas revelam uma realidade um tanto diferente das orientações consideradas oficiais. Os manuais de legendagem oficiais cederam lugar aos manuais próprios dos grupos de *fansubbers* e das necessidades das demandas *online*. Para manter a padronização, o manual dos legendistas *fansubbers*, alvo desta tese, sugere que os nomes de personagens conhecidos sejam mantidos, como *Santa Claus*. Sobre as datas e décadas, orienta-se que sejam omitidas palavras como “the” e “of”, o que torna a legenda mais sucinta. Quando há um diálogo na cena, é necessário utilizar travessões, que aparecem sem espaço em relação à fala, aparecendo no máximo a fala de um personagem por linha.

Sobre as fontes utilizadas, a preferência é por Arial, tamanho não especificado, mas indica-se um tamanho que caiba 42 caracteres na tela sendo indicada a cor branca. No manual da equipe *Subtitle Fansubbers* consta a orientação de usar no máximo 32 caracteres por linha. A equipe trabalha com um tempo de exposição mínima de 1,3 segundos e máxima de cinco segundos, se aproximando da proposta de Diaz-Cintas e Rameal (2020). A equipe *Subtitle Fansubbers* estipula o número de vinte caracteres por segundo (CPS) e não diferencia especificidades para a programação infantil, o que faz sentido por se tratar de uma equipe que legenda para um público de jovens adultos. Assim como nos critérios de Diaz-Cintas e Rameal (2020), a equipe orienta os *legenders* a inserirem um espaço depois do hífen para a introdução de diálogos.

Destaco o trabalho de Feitosa (2009) no qual foram investigadas as legendas comerciais e piratas de fragmentos de dez filmes de terror. Feitosa (2009) afirma que “[...] há 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” (FEITOSA, 2009, p.148). Nesse trabalho, o autor faz referência ao *fansubber* como legenda pirata, por trabalharem sem autorização dos produtores da série e chama de legendas comerciais, o que nesta tese chamo de legendas profissionais. A omissão e redução, portanto, embora estivessem presentes na legendagem pirata, foram estratégias mais utilizadas nas legendas comerciais que propõem legendas mais curtas. Já Cordeiro (2020), que investigou as estratégias empregadas por tradutores amadores e profissionais na tradução da Língua Japonesa para a Língua Inglesa, chegou à conclusão que:

[...] as legendas amadoras não se diferenciam tanto das legendas profissionais, mesmo que haja maior grau de liberdade na primeira e maior tendência a conformar com as regras na segunda. Além disso, o mesmo ocorre quando comparamos a língua portuguesa à inglesa. Os dados apontam para uma semelhança entre as estratégias empregadas nas duas línguas, já que estatisticamente o uso das estratégias entre legendas em inglês e em português foram semelhantes. (CORDEIRO, 2020, p. 168)

A pesquisa de Silva (2021), que propôs uma análise comparativa da tradução para legendagem de referências culturais na prática do *fansubbing versus* profissionais, apurou que ambos os tradutores amadores e os profissionais adotam orientações de traduções não muito distantes (SILVA, 2021). Como afirmam Díaz-Cintas e Muñoz Sánchez, (2006): os “*fansubs* compartilham algumas características da legendagem profissional, mas eles claramente ousam mais na sua apresentação formal, obtendo vantagem de todo potencial oferecido pela tecnologia digital.”³² (DÍAZ-CINTAS; SÁNCHEZ, 2006, p. 51).

Outro trabalho na mesma temática, o de Silva (2017) cotejou a tradução de expressões idiomáticas da série Friends do inglês para o português analisando a legendagem profissional disponível no DVD da série e na plataforma Netflix, com as produzidas por grupos amadores disponíveis no site legendas.tv, nesta investigação, “pôde-se verificar que a maior parte das traduções de expressões idiomáticas nas legendas amadoras se assemelha às traduções encontradas nas legendas profissionais” (SILVA, 2017, p. 54).

Estabelecendo um comparativo entre as legendas da Netflix e as produzidas pelo grupo de *fansubs*, Stupiello; Bertoni (2019), analisam a legendagem profissional *versus* amadora da série Grey’s Anatomy. Os achados deste trabalho revelaram que:

em uma análise ampla, é possível reconhecer diferenças marcantes entre o trabalho profissional e o voluntário: enquanto a legendagem profissional é descrita, pelos próprios tradutores, como um trabalho invisível e sem retorno crítico, a prática *legender* conta com o envolvimento da comunidade que consome diretamente seus produtos. (STUPIELLO; BERTONI, 2019, p. 50)

³² “fansubs share some of the characteristics of professional subtitling but they are clearly more daring in their formal presentation, taking advantage of the potential offered by digital technology.” (Coloque sempre, autor, ano e pg- vale para todas as notas) p. 51)

Profissionais ou amadoras, o fato é que as legendas estão cumprindo o seu papel. Elas possibilitam o acesso às produções audiovisuais nos mais diversos meios de transmissão, sendo produzidas, como foi mostrado acima, por tradutores engajados e comprometidos com a sua qualidade, legibilidade e eficiência. A próxima seção apresenta a análise do estudo de caso proposta nesta tese. Os bastidores do processo de criação para legendas do grupo escolhido para análise são desvelados, promovendo um melhor entendimento de um processo, que é desafiador e instigante.

6 BASTIDORES DA TRADUÇÃO *FANSUBBING*

Para organizar os resultados, propus três categorias de análise: “Os colaboradores *Fansubbers*”, “Os vestígios da criação colaborativa *fansubber*” e “O *modus operandi fansubber*”, cada uma com os recortes operacionais específicos do prototexto eleito para esta investigação.

Para a categoria “Os colaboradores *Fansubbers*”, tracei o perfil do grupo e dos seus participantes, reunindo os dados obtidos em três eixos, a saber: perfil identitário, formação teórico-linguística e práticas tradutórias, incluindo neste último aspectos culturais relevantes. Os dados colhidos sobre a primeira categoria, me ajudaram a entender melhor os resultados apresentados nas demais. Estudos anteriores que buscaram traçar o perfil do legendista amador foram trazidos como um comparativo para a leitura dos dados obtidos.

Na categoria “Os vestígios da criação colaborativa *fansubber*”, descrevi e analisei os documentos de processo selecionados, tentando visualizar essa criação de forma holística, ou seja, como um todo. Esta categoria foi teoricamente subsidiada pelos estudos sobre processo de Cecília Salles (1998, 2007, 2012, 2013) e Stupiello e Bertoni (2019). Na terceira e última categoria, “O *modus operandi fansubber*”, o processo de tradução propriamente dito foi investigado com enfoque em três momentos: pré-legendagem, legendagem e pós-legendagem. Para sustentar a investigação, trago os marcadores genéticos propostos por Biasi e as perspectivas dos Estudos da Tradução em relação à elaboração dos enunciados e os encaminhamentos técnicos da Tradução Audiovisual.

Os fatores envolvidos na tradução das legendas, que é o objetivo final da equipe, percurso (SALLES, 2007) a obra entregue ao público é um momento do processo de criação. Para Salles (2007) o processo é a obra, portanto, o meu olhar investigativo compreende todo o processo como a criação do grupo, não somente a elaboração das legendas pontualmente. Conforme Salles e Cardoso, “cada investigador direciona sua pesquisa para metas mais específicas, de acordo com o que seu material fornece, isto é, as especificidades dos documentos com os quais ele está trabalhando e, também, de acordo com as explicações por ele buscadas” (2007, p. 45-46)

Em total consonância com Salles (1998), quando afirma que “vivendo os meandros da criação, quando em contato com a materialidade desse processo, podemos

conhecê-lo melhor.” A proposta sempre foi entender o processo que gerou o produto final e não a simples interpretação e análise do mesmo, narrar a história da criação.

6.1 OS COLABORADORES *FANSUBBERS*

Para dar início a essa incursão investigatória a fim delinear um perfil dos tradutores amadores, aplicou-se um questionário aos membros do Grupo SF, para a leitura dos dados foram estabelecidos os eixos de análise mencionados acima. O questionário foi enviado para o grupo pelo administrador da equipe, sendo sete respondidos e devolvidos.

Eixo 1 - Perfil Identitário

O primeiro eixo aborda questões relacionadas às informações pessoais dos *fansubbers*. Devido à demanda do anonimato, não foi perguntado o nome dos tradutores. Apesar de utilizarem *nicknames*, também preferi não fazer referência direta aos *nicks* utilizados por eles nos grupos; dessa forma, elaborei *nicks* fictícios para cada respondente quando for necessário identificá-los durante a análise:

Participantes	<i>Nicknames</i>
P01	<i>Sun</i>
P02	<i>Flower</i>
P03	<i>Water</i>
P04	<i>Wind</i>
P05	<i>Tulip</i>
P06	<i>Fresh</i>
P07	<i>Moon</i>

Quadro 3 – *Nicknames* dos Participantes

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

As primeiras perguntas referem-se à idade, escolaridade e localização dos *legenders*. No que se refere à idade, os dados mostram que eles têm entre 16 e 30 anos, concentrando-se o maior número de legendistas entre 20-30 anos.

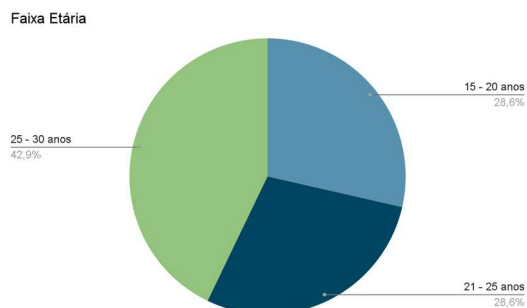


GRÁFICO 1 - Faixa Etária

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Estabelecendo um comparativo com os trabalhos de Perides (2008) e Brito (2014), foi encontrado um resultado semelhante àqueles achados por tais autores, considerando que a faixa etária identificada nas pesquisas encontra-se no interstício 15-30 anos. Cruzando os dados obtidos com os que ilustram a escolaridade de cada um, foi possível perceber que a faixa etária encontrada coincide com o ingresso e a permanência desses tradutores no Ensino Superior. Como se pode ver no gráfico, a maioria dos participantes já finalizou o Ensino Superior, sendo profissionais do Curso de Letras - Inglês e Jornalismo. Os *legenders* no Ensino Médio e com o Ensino Superior em andamento se equiparam quantitativamente, conforme gráfico que segue.

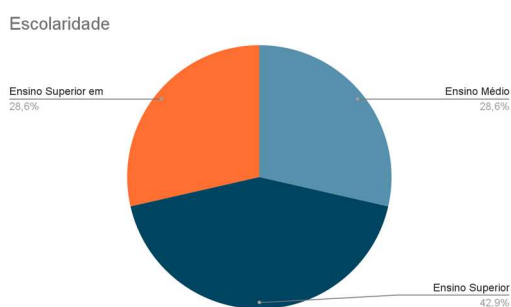


GRÁFICO 2 – Escolaridade

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Os dados obtidos por Perides (2008) também apontam para um perfil de maioria universitária, com alguns participantes já graduados. Brito (2014) identifica a sua maioria com ensino superior completo, portanto, o perfil traçado nesta tese, aproxima-se dos resultados das pesquisas citadas no quesito faixa etária e escolaridade.

Curiosamente, não foi possível obter uma resposta para a pergunta “Estado” onde esses legendistas moram. Como localizá-los por região ou estado? Essa informação seria de grande importância para melhor visualizar o perfil da equipe *Subtitle Fansubbers*, pois seria possível, com exatidão, saber sobre suas origens. No que concerne a essa omissão, ela não aconteceu nos trabalhos de Perides (2008) e Brito (2014). O primeiro contou com a participação de *legenders* de dezenove estados, sendo a maioria fora do eixo Rio-São Paulo; o segundo grupo entrevistado é de membros pertencentes a doze estados, com predominância nos estados do sudoeste brasileiro.

Suspeito que os participantes possam ter resolvido em conjunto, omitir tal informação, considerando que a omissão da resposta sobre a localização foi coletiva. Ao tentar compreender o motivo da omissão dessa resposta, é possível considerar a questão do anonimato, ou o receio dos membros de se exporem, apesar da pesquisa apresentar todas as garantias de se manter o anonimato, aliás previsto pelo Comitê de Ética.

No quesito gênero, as respostas apresentaram a seguinte configuração:

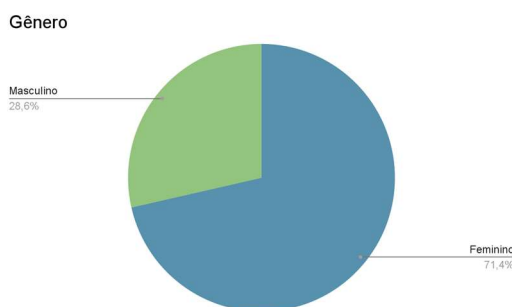


GRÁFICO 3 – Gênero

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Dos sete respondentes, cinco se declararam do sexo feminino e dois do masculino, o que demonstra a predominância da tradução feita por mulheres. O predomínio feminino não se deu nas pesquisas de Perides (2008) e Brito (2014), que tiveram uma maioria masculina dos tradutores.

Em relação ao tempo de atuação, três dos sete respondentes traduzem há cinco anos ou mais; os outros quatro estão traduzindo há sete meses ou chegando até a um ano e meio. Logo, podemos perceber que há um equilíbrio na equipe entre o número de tradutores com mais idade e de jovens tradutores. Em Brito (2014), prevalecem os *rookies*, como são chamados os legendistas novatos. Essa diversidade de tempo de experiência também tem a ver com a hierarquia de posições na equipe, que apresentamos anteriormente. Os mais experientes ocupam papéis de revisores e administradores, enquanto os novatos traduzem orientados pelos mais experientes.

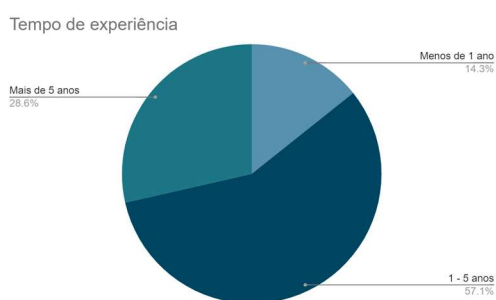


Gráfico 4 - Tempo de experiência

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Podemos verificar que todos os respondentes traduzem do inglês para o português. Já o que foi observado em Brito (2014) aponta para uma realidade diferente: os *legenders*, além do inglês, traduzem para o espanhol e francês. No perfil traçado nesta tese, fica claro que se trata de uma atividade relacionada à predileção pelas séries americanas e pela proximidade com a língua inglesa na *internet*; ou, muitas vezes, existe uma relação com a área de interesse daquele tradutor e a sua área de formação acadêmica.

Eixo 2 - Formação Teórico-linguística

Neste eixo, serão apresentados os dados relacionados à formação teórico-linguística dos *legenders*. Considero que o interesse pela legendagem amadora pode estar associado, de alguma forma, com interações da vida universitária do tradutor. Percebeu-se que dos sete respondentes, três são da área de Letras com uma língua estrangeira, mais especificamente, o inglês. Mas o interesse pela atividade tradutória não está condicionado

necessariamente ao Curso de Letras propriamente dito, pois observou-se que há tradutores amadores de outras áreas, como Jornalismo e Ciências Biológicas.

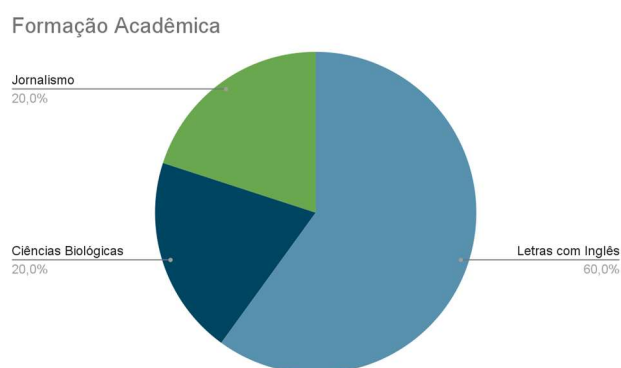


GRÁFICO 5 – Formação Acadêmica

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Em Brito (2014), aparece uma diversidade maior de áreas de formação dos tradutores, podendo-se citar Direito, Psicologia, Medicina Veterinária, Engenharia Civil, Sistema de informações, dentre outras. Dos respondentes, nenhum afirmou ter algum tipo de formação em tradução, confirmando-se assim, o amadorismo da prática. Esse dado traz à tona também a questão da não regulamentação da profissão do tradutor; logo, qualquer um pode traduzir, pois nessa prática, não há regulamentação para exigir que o profissional seja diplomado, certificado ou tenha qualquer registro oficial relativo à ocupação exercida. E se a profissão fosse regulamentada, haveria alguma influência na credibilidade da prática dos fãs? Eis a questão.

A unanimidade na ausência de formação profissional em Tradução, ao mesmo tempo que reforça o caráter amador da produção do fã, redireciona às discussões sobre a formação do tradutor, sua valorização e visibilidade. Mas o fato é que a forma que os *fansubbers* se organizam e zelam pela qualidade de suas legendas demonstram a seriedade com que eles encaram a atividade. Mesmo sem terem uma formação específica nessa área, eles sempre buscam se aperfeiçoar, treinam os iniciantes e estudam manuais técnicos de legendagem por eles produzidos.

No entanto, todo esse empenho se restringe às suas próprias comunidades, visto que a prática é considerada ilegal por uma questão de não deterem os direitos autorais dos vídeos baixados em plataformas piratas na *internet*. Foi possível perceber esse receio de ter de lidar com a ilegalidade até pela laconicidade de certas respostas, como quanto ao estado de origem não informado no questionário.

Sobre o interesse em começar a traduzir de um idioma para o outro, os dados mostram que o material audiovisual lidera o despertar desses jovens para a prática tradutória, o que remete à razão de ser dos *fansubbers*. Empatados, em segundo lugar, encontra-se o interesse pela tradução de músicas e para a prática do idioma.

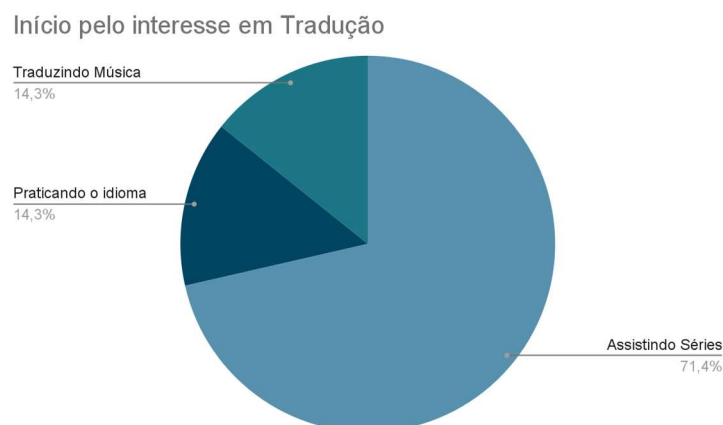


Gráfico 6 - Interesse em Tradução

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Considerando que não há na equipe de *fansubbers* investigada uma formação prévia específica na área dos Estudos da Tradução e que o início de tal atividade se deu através de materiais audiovisuais, o interesse pela prática da legendagem pode estar vinculado à influência de outros *legenders*. Amigos ou conhecidos que já participam ou das próprias equipes, que dispõem, nos créditos finais das legendas, mensagens de recrutamento, como: “*legende conosco*”, “*faça parte da equipe*”, orientando como entrar em contato para fazer parte do time. Os dados mostram que os *legenders* começaram a fazer parte da equipe *Subtitle Fansubbers*:

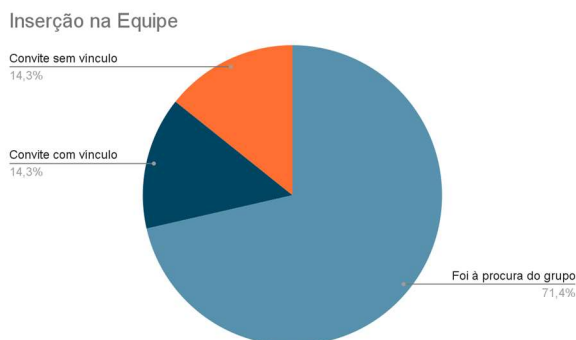


Gráfico 7 - Inserção na Equipe

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

No universo pesquisado desta tese, a maioria dos *legenders* foi à procura do grupo por conta própria, essa realidade está de acordo com a encontrada em Brito (2014), que aponta a iniciativa por conta própria e o seu consumo do *fansubs* como fomento para o início de 67,5% dos *legenders* nos grupos. Os outros resultados indicam que um *legender* foi convidado a participar da equipe por um conhecido que já integrava o grupo; e o outro foi convidado por um participante desconhecido, que teve acesso a uma tradução produzida por ele em um *site* de música.

Sobre o desejo de se profissionalizar na área, dois não planejam fazê-lo, outros dois tem o desejo de que isso ocorra, caso apareçam oportunidades, mas ainda não sabem como fariam; e outros três expressam o desejo de se especializar na área de Tradução. Em Brito (2014), mais da metade dos participantes demonstrou o desejo de fazer algum curso profissionalizante. Assim, ambas essas pesquisas revelam um interesse considerável dos amadores pela profissionalização.

Eixo 3 - Práticas Tradutórias

É importante entender as práticas tradutórias da Equipe *Subtitle Fansubbers*, conhecendo um dado importante sobre ela: quando perguntados se utilizam alguma teoria para embasar as suas práticas, somente um dos sete *legenders* responde que sim, embora não descreva, nem explique a teoria utilizada em sua prática, demonstra consciência em relação ao seu uso. Pym (2017) afirma que “[...] todos os tradutores teorizam, não apenas aqueles que são capazes de expressar seu conhecimento teórico em termos técnicos.” (p. 23). Portanto, considerando a afirmação de Pym, é possível afirmar que pelo menos parte desses *legenders*, que afirma não utilizar nenhuma teoria para subsidiar a sua prática, o

faz de forma inconsciente. As suas escolhas tradutórias, preferências lexicais, o que estabelece como acessório ou indispensável na tradução, toda a prática tradutória é orientada por um encaminhamento teórico, explícito ou não.

Sobre a função de cada componente do grupo, observa-se:

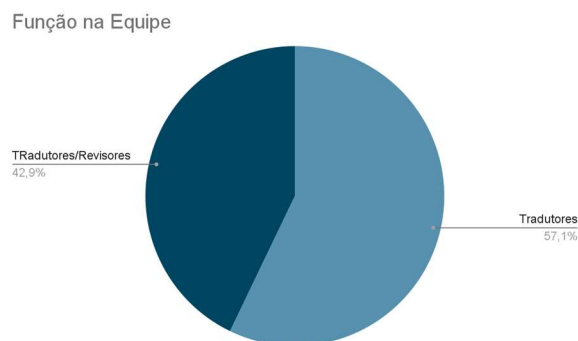


Gráfico 8 - Função na Equipe

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Observadas as informações obtidas sobre o funcionamento hierárquico das equipes, ficou claro que os três membros que atuam como tradutores e revisores são aqueles com mais tempo de prática. Suas metodologias de trabalho, de acordo com os dados apresentados, podem ser divididas em três tipos:

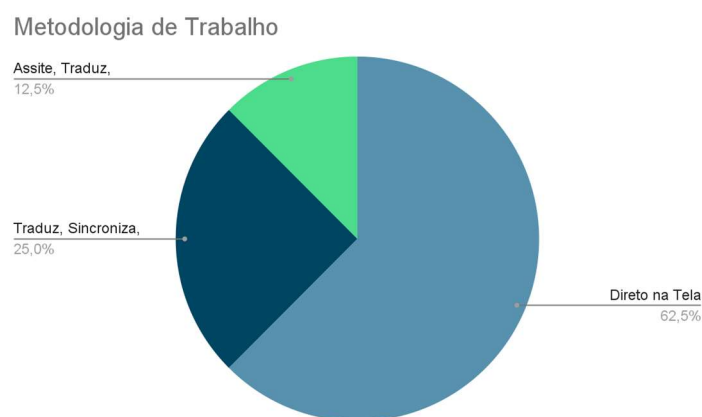


Gráfico 9 - Metodologia de Trabalho

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

A maioria relata traduzir direto na tela, entendendo que o trabalho, dessa forma, é feito em um único jato e não por etapas. Será que há uma falta de consciência de que normalmente existem etapas a serem seguidas, ao longo do processo tradutório ou só não enxergam o seu passo a passo tradutório como uma metodologia de trabalho? Somente dois *legenders* afirmaram que trabalham por etapas. *Wind* descreveu suas etapas da seguinte forma: tradução, sincronização e revisão. Enquanto isso, *Fresh* entende o seu processo tradutório dessa maneira: primeiro, é necessário assistir o episódio alvo, depois traduzi-lo e sincronizá-lo. O estudo minucioso do processo de tradução dos *legenders* na terceira categoria desta análise, iluminará essa questão.

Em relação ao uso de fontes para auxiliar a tradução, todos relataram o apoio de ferramentas *online*. Aparecem quatro menções ao *Urban Dictionary*, três ao *Google Tradutor*, duas ao Contexto reverso, uma ao *Linguee*, e uma ao *Cambridge Dictionary*. Essas fontes também são usadas pelos *fansubbers* em Brito (2014). Ao serem perguntados sobre quem compartilha suas dificuldades, dúvidas e informações que consideram importantes durante a tradução, foram gerados os seguintes dados:

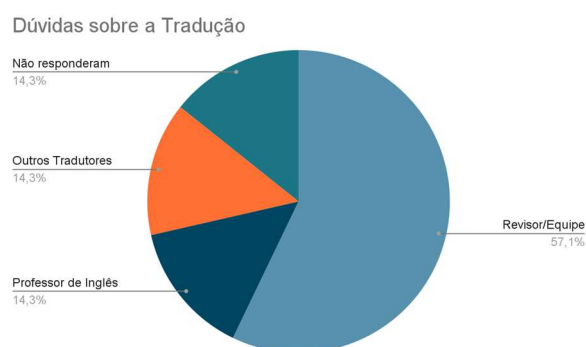


Gráfico 10 - Dúvidas sobre a Tradução

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Essa comunicação entre a equipe é observada nos *chats* da própria plataforma de envio de legendas. Percebeu-se que apesar de existir a possibilidade de poderem tirar dúvidas e compartilhar suas dificuldades com profissionais da área, ou áreas afins, a maioria se sente mais confiante para tirar dúvidas com os membros da própria equipe, especialmente, os revisores, que são sempre *legenders* com mais experiência.

A próxima pergunta tem a ver com a prática da operação de omissão no processo tradutório. Trata-se de uma estratégia comum e necessária na legendagem e sobre ela o (a) *legender Sun* afirmou que: “*não tenho esse costume, pois procuro ser o mais fiel possível ao significado da fala original.*” Conceitos importantes que constam dos Estudos da Tradução, como fidelidade e originalidade são mencionados pelo legendista *Sun*. Muito já foi discutido sobre os conceitos de fidelidade e de texto original, acredita-se que já é uma discussão superada na área, mas será?

Como professora de Língua Inglesa e Tradutora, percebo que apesar da necessidade de ultrapassar algumas discussões, o entendimento de conceitos básicos ainda não chegou a todos. E é por isso que “tentar ser fiel ao texto original”, ainda é a resposta recebida quando se pergunta o que é traduzir. O que o (a) *legender Sun* entende por texto original e por fidelidade? Compartilho do entendimento teórico de ARROJO (2007) quando revela que “o texto, como signo, deixa de ser a representação “fiel” de um objeto estável que possa existir fora do labirinto infinito da linguagem e passa a ser uma máquina de significados em potencial” (p. 23), não há texto original porque não há estabilidade de sentidos, se eles não únicos, assim também não será, a sua tradução. Se não há original, cai por terra a noção de fidelidade, da maneira imposta que é apresentada, no entanto, defendo que

o tradutor é fiel, sim, à sua visão de mundo, à bagagem que carrega como registro de suas experiências pessoais, profissionais e intelectuais. E é ao longo dessa atividade criativa, que o sujeito-tradutor deixa suas marcas, que com frequência, sugerem a ideologia de trabalho que guia a mão desse profissional. (MOREIRA, 2013, p. 12)

Percebe-se que os *legenders* respondem a partir do senso comum e das discussões sobre tradução para legendas entre os próprios membros da equipe, as suas respostas não demonstram um aprofundamento teórico, o que já era previsto, considerando os dados apresentados anteriormente. O (a) *legender Wind* responde, referindo-se a omissão: “Sim, mas caso isso não interfira no resultado final da legenda/cena”. A sua resposta também suscita uma discussão conceitual, nos âmbitos dos estudos de processo. A criação, conforme afirma Salles (1998), está em estado de constante modificação, desconstruindo-se, portanto, as noções de acabamento e perfeição de uma obra dita acabada. Na estética da continuidade, a forma final e definitiva não mais existe porque “estamos sempre diante de uma realidade em mobilidade” (SALLES, 1998,

p. 26). *Wind* ‘finaliza’ suas legendas e as envia para o revisor, e, assim, outras mãos darão continuidade ao processo de criação, a legenda que poderia ser considerada ‘final’ passa a ser “apenas um dos momentos do processo” (SALLES, 1998, p. 26).

Para *Wind*, a omissão está condicionada à interferência ou não da supressão no entendimento da cena, se a omissão do enunciado comprometer o entendimento da cena, não o fará. Já *Fresh* explica: “Omiti apenas quando o número de caracteres superaria o tempo disponível.”; deixa, assim, claro o que determina sobretudo a sua tomada de decisão, que é o fator tempo.

E quanto às outras respostas, elas variaram em: “poucas vezes,” “raramente” e um incisivo “não omito”. Pergunto-me, como será possível legendar sem omitir enunciados, se a legenda é considerada uma interpretação da fala e não a sua transcrição? Pode ser percebido que, apesar de legendar e usar a estratégia da omissão, nem sempre eles o fazem conscientemente. As análises apresentadas na terceira categoria, se encarregam de desvelar tais práticas.

Em complementação à pergunta anterior, foi questionado quais seriam os critérios para omissão ou não na tradução para legendas. Mesmo os *legenders* que responderam que **não** omitem, afirmaram que o critério seria o que “tivesse maior importância no texto.” com o esclarecimento de que “só omitem quando realmente é necessário e não prejudicará o entendimento do enunciado” ou “quando o que pode ser omitido não tira o sentido da fala do personagem.” É certo que alguns demonstraram maior intimidade com as escolhas tradutórias e uma maior reflexão quando afirmam que consideram o contexto para estabelecer o que pode ou não ser omitido. E especialmente em se tratando de legendas, que o visual da cena deve auxiliar a completar o sentido das mesmas.

Sobre os desafios que enfrentam no processo tradutório, as questões culturais se destacaram como sendo as mais desafiadoras devido a presença de trocadilhos e referências culturais regionais. Assim, cinco dos sete participantes consideraram as questões culturais um ponto de dificuldade. A esse respeito *Sun* relatou que a dificuldade maior é sintetizar os enunciados para que não prejudique o entendimento. Para *Moon* o maior desafio é a fala rápida dos personagens, o que impossibilita o entendimento por parte dos tradutores.

Quando perguntados sobre a tradução de questões culturais mais específicas, que possam trazer um desafio maior à tradução, *Sun* afirma: “quando não entendo determinado assunto, procuro dar uma pesquisada a fim de ser o mais fiel possível” tem

pesquisado sobre o assunto. *Flower* apresenta um exemplo interessante de solução tradutória: “quando aparece somente o nome da marca *skittles*, coloco o nome do produto para ajudar o entendimento *bala skittles*, utilizando a palavra “bala” que tem um sentido mais abrangente, portanto, quem não compartilha a informação sobre *skittles*, uma marca de balas, não fica sem compreender o enunciado. O (a) *legender* utiliza da estratégia explicativa na legenda, através de um hiperônimo.

Wind faz uso de termos brasileiros que se aproximam da língua fonte, buscando por um equivalente. A discussão sobre equivalência gira em torno da ideia de que um enunciado pode ser traduzido de uma língua para outra mantendo o **mesmo** valor, peso ou função da sua língua de partida (PYM, 2017), sabe-se que essa proposta é marcada pela impossibilidade, como afirma Rodrigues (2000):

o que é impossível não é a tradução, mas a noção de tradução de que se parte para pensar nessa impossibilidade: uma concepção que espera que a tradução repita o texto original. que seja seu equivalente, que reproduza seus valores. (p. 95)

A reprodução do texto original e a noção de equivalência são conceitos que remetem à uma concepção de tradução que não reflete o entendimento desta pesquisadora. Como os dados revelam, outros *legenders* também apresentam concepções que refletem um conceito de tradução mais tradicional, como é o caso de *Fresh*. Ele (a) entende a tradução cultural como uma forma de “transportar para um contexto coerente com a língua para que está sendo traduzida”, transportar significados remete à proposição de Nida (1964) quando comparou as palavras aos vagões de um trem, essa carga em cada vagão seria transportada para o outro lado, chegando ao destino, esse era o único objetivo. Mas como reflete Arrojo (2007):

se pensarmos a processo de tradução como transporte de significados entre língua *A* e língua *B*, acreditamos ser o texto original um objeto estável, “transportável”, de contornos absolutamente claros, cujo conteúdo podemos classificar completa e objetivamente. (p. 12)

Já *Moon* traz uma outra solução para sanar possíveis dúvidas relacionadas às questões culturais, apesar de não trazer estratégias explícitas sobre o traduzir, revela o caminho encontrado para esclarecimentos de possíveis dúvidas sobre enunciados com

questões culturais mais específicas: “*tem um site que você fala com pessoas de outros países e isso ajuda bastante.*”

Os dados aqui apresentados e analisados serão utilizados para subsidiar a análise do processo criativo propriamente dito na categoria terceira. Entender o perfil e posicionamento dos *legenders*, que se dedicam com tanta responsabilidade à tradução audiovisual – legendagem, contribui sobremaneira com os Estudos Tradutórios no que tange à compreensão das novas práticas, ou das velhas práticas repaginadas, como é o caso do *fansubbing*. Concluo, que os objetos de estudo da Tradução não estão somente em estantes canônicas, mas sim, em toda atividade de um tradutor em potencial que, neste caso, de forma amadora encontra na prática tradutória um caminho para acessar mais rapidamente o material audiovisual de sua preferência, garantindo, também, o acesso de outras pessoas.

6.2 VESTÍGIOS DA CRIAÇÃO COLABORATIVA *FANSUBBER*

Nesta seção, exponho a descrição dos movimentos criativos da equipe em estudo, levando-se em conta o recorte escolhido do processo de tradução para a legenda dos *fansubbers*. Esses dados serão analisados em paralelo com as informações obtidas através de entrevista com o administrador da equipe, Wes. O recorte operacional desta categoria compreende os documentos DOC2, DOC7, DOC8, DOC10 do prototexto em investigação. As fases de pré e pós-tradução, foram observadas e investigadas cuidadosamente. Considero aqui a pré-tradução, todo o processo anterior ao início da tradução pelo *legender* e, o pós-tradução, compreendendo as etapas de revisão, pelo revisor da equipe até a disponibilização das legendas para *download*.

Interessante observar que hoje a dinâmica desse processo tradutório é bem mais ágil do que quando a atividade de *fansubbing* teve início. Antes de traduzir o episódio, os fãs precisavam adquirir as fitas VHS, que tramitavam pelo correio em um envelope e finalizado o processo tradutório, essas fitas eram postadas para os fãs de todo o país. Essas

práticas colaborativas, hoje, já convergiram para o digital e, a seguir, apresento o que o acesso aos seus bastidores revelou a esse respeito.

6.2.1 Retomando a anterioridade do processo: o preparo da pré-tradução

O estudo de processo que proponho aqui parte de uma leitura temporal não-linear, pois proponho a análise do princípio e o fim do referido processo de criação da equipe *Subtitle Fansubbers*, deixando o ‘meio’ do processo, o qual eu chamo de momento da tradução propriamente dita, para a próxima subseção. Para empreender a investigação do processo dessa criação é fundamental saber que:

[...] algumas obras, incluindo todo o potencial que as mídias digitais oferecem, parecem exigir novas abordagens. Ao mesmo tempo, muitas dessas obras exigem novas metodologias de acompanhamento de seus processos construtivos e não somente a tradicional coleta de documentos, no momento posterior à apresentação da obra publicamente, isto é, a abertura das gavetas dos artistas para conhecer os registros das histórias das obras. (SALLES, 2018, p. 09)

Abrindo as gavetas dos criadores em questão, não encontrei papéis, nem lápis, nem anotações em guardanapos; os achados encontrados e aqui apresentados são registros de *prints* de telas de um manuscrito digital que, a cada vez que recebe o comando ‘play’ ganha vida novamente, revelando a cada exibição, detalhes e segredos do processo de criação em apreço. As novas metodologias de acompanhamento dos processos construtivos, as quais Salles (2018) se refere, tornaram possível o estudo proposto nesta tese.

Segundo o administrador, a equipe surgiu em 2013, inicialmente, com um grupo de amigos e, com o passar do tempo, outras pessoas foram ingressando e o grupo crescendo. O administrador da equipe, além de ter concedido a entrevista, também disponibilizou vídeos com captura de telas que registrou o passo a passo do processo de pré e pós-tradução. Os vídeos foram analisados *frame a frame*, sendo para isso destacados

e *printados*, os momentos que expressavam um resumo de cada etapa, revelando os bastidores da prática da equipe.

Os próprios *legenders* nas suas respostas ao questionário indicaram a forma como passaram a participar do grupo, seja por iniciativa própria ou convite de um membro. O fato é que todos os novatos passam por uma triagem antes de começarem a legendar. Como afirma o administrador:

O legendista manda um e-mail para a equipe, a equipe vai analisar a legenda dele em alguma outra série, alguma outra equipe que ele já fez. E após isso, ele recebe um treinamento nos padrões da equipe.
(WES)

Se o legendista não tiver experiência, ele recebe treinamento da equipe, conforme Wes explica:

A gente tem o material feito pela própria equipe, onde tem os parâmetros, questão de quebra de linha e essas coisas... e a gente passa para eles darem uma lida, após isso a gente pega um vídeo, um vídeo qualquer de uma série, que seja uma série que não seja muito conhecida no momento, ou uma série antiga, e um pedaço de cinco minutos com uma legenda em inglês para ele traduzir e mandar para a gente. Nessa primeira parte ele só vai traduzir e a gente vai ver a tradução dele, como é que vai tá, depois que a gente vai ver sincronia e a questão dos erros gramaticais que ele cometeu. (WES)

O referido manual, chamado de “Manual de legendagem do iniciante”, tem apenas dezenove páginas. O primeiro capítulo é dedicado às boas vindas ao mundo da legenda através da apresentação de um glossário com os principais termos e critérios de trabalho da equipe. Em seguida, o *legender* é orientado quanto aos procedimentos para o recebimento e envio das legendas; e por último, o programa de legendagem, *Subtitle Workshop*, lhes é apresentado e são detalhados os seus comandos e detalhes de manuseio do programa. As revisões das legendas são realizadas a partir dessas orientações:

- CPL = 32 máximo.
- CPS = 20 máximo.

- Sinc: Sempre 200 ms antes da fala iniciar.

DIÁLOGO: Com hífen + espaço.

LINHAS POR LEGENDA: 2 máximo.

TEMPO DE EXPOSIÇÃO MÍNIMO: 1,3 seg.

TEMPO DE EXPOSIÇÃO MÁXIMO: 5 seg.

RELEASE BASE: geralmente o de menor tamanho disponível no torrent.

(Manual do Iniciante *Legender*)

A equipe *Subtitle Fansubbers* utiliza a plataforma *manager* no site da Equipe *Insubs*. Sobre a plataforma *manager*, Stupiello e Bertoni (2019) explicam:

[...] o Manager é uma invenção recente: anteriormente, a equipe se comunicava apenas por e-mail e por mensageiros eletrônicos. Tanto as chamadas quanto os pedidos de reserva de vaga eram combinadas por correio eletrônico, o que gerava duplicidade de reservas e outros conflitos. Assim, o sistema foi criado para centralizar ferramentas, legends e chamadas em um ambiente digital muito mais prático e seguro (STUPIELLO; BERTONI, 2019).

A referida plataforma tornou as etapas do trabalho da equipe ainda mais dinâmicas. Diaz-Cintas e Sanchez (2006) descrevem as etapas do processo em nove etapas, as quais resumo:

- (1) Obtenção do episódio
- (2) Envio do episódio para o tradutor
- (3) Marcação d *script* traduzido de acordo com o áudio
- (4) Escolha das fontes para cada situação
- (5) Tradução das músicas de início e fim dos episódios
- (6) Revisão do texto traduzido
- (7) Cotejo entre o *script* de partida com a tradução para adequação no episódio
- (8) Controle de qualidade para correção de possíveis erros
- (9) Distribuição do episódio legendado.

Bold (2011) também detalha o que seria o passo a passo da produção *fansuber*, considerando um número menor de etapas:

- (1) Aquisição do vídeo em inglês
- (2) Tradução e marcação
- (3) Sincronização e *timing*
- (4) Edição
- (5) Ressincronização
- (6) *Upload* e distribuição

O passo a passo da *Subtitle Fansubs* é detalhado pelo administrador da seguinte forma:

O passo a passo é o seguinte: o episódio vai ao ar determinada hora no país e a gente espera até sair em torrent, que é cerca de uma hora ou uma hora e meia, após sair o torrent, a gente espera sair a legenda no site do addict e aí, é geralmente duas, três a quatro horas. Se a legenda não vier no pacote do torrent. E aí, após a legenda sair, aí o revisor ou o administrador vai pegar essa legenda, vai tirar alguns erros, vai dividir e vai mandar, mandou, aí tem um prazo para entregar, geralmente o prazo é de 24 horas para fazer e mandar para a equipe de novo. Mas depende do revisor. Ele pode ser flexível e dar um prazo a mais e aí, feito isso, já pode começar a revisão. No meu caso mesmo, como eu também sou revisor, a medida que as pessoas forem terminando os slots, eu já vou revisando, não deixo para fazer tudo junto no final, após eu faço a revisão, baixo os formatos de release existentes que pode ser 720, 1080, até em baixa qualidade e feito isso, eu faço o release, que são esses formatos, vou no site, boto tudo direitinho, nomeio as pessoas que fizeram as legendas, com seus nicks e público. (WES)

O primeiro vídeo escolhido para análise, de doze minutos e vinte e dois segundos registra o momento inicial da etapa de pré-tradução em que a chamada para traduzir o episódio é aberta na plataforma *manager* da Equipe *Insubs* na aba TRADUÇÕES. O administrador da equipe clica em adicionar, como pode ser observado no *print* da tela que registra esse momento:

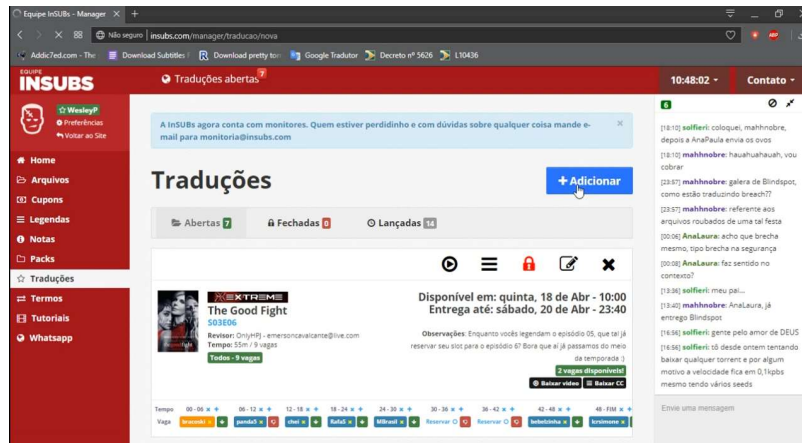


Figura 14 - Abrindo a chamada
Fonte: www.insubs.com

Ao clicar em adicionar, uma nova página é aberta, na qual são adicionados os seguintes dados:

Título: Riverdale

Temporada 3

Episódio: 19

Título do episódio: Fear the reaper

Tempo do episódio: 42min

Vagas: abertas – vagas abertas a qualquer nível

Número de vagas: 8

Disponível em/até: 25/04/2019 às 08:00h

Entrega até: 26/04/2019

Observações: Olá, Riverdelians. Tá faltando pouco para o final da temporada. Vamos ajudar? Tem que sincronizar direitinho e caso tenham dúvidas é só usar os termos e/ou chat do manager.

O administrador preenche os dados solicitados pela plataforma e deixa um recado para os *legenders*, no espaço *observações*. Ele convoca a equipe e se refere aos membros como *Riverdelians*, uma referência ao nome da série *Riverdale*. Em seguida, o administrador escolhe na plataforma, a opção de envio de *email* aos *legenders*, dessa

forma, todos os *legenders* cadastrados, recebem uma notificação sobre a abertura de vagas para aquela tradução.

A partir desse momento, a tradução está aberta, ou seja, disponível, e os legendistas podem escolher e reservar as partes da série com a qual desejam trabalhar. No *print* a seguir, é possível visualizar as oito vagas disponíveis para legendistas:

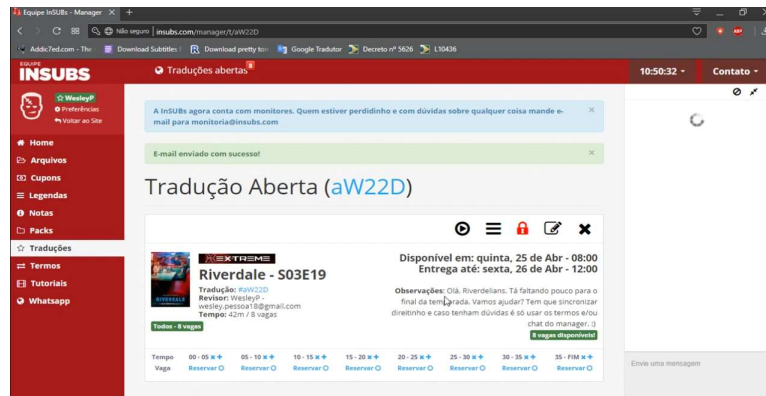


Figura 15 - Reserva das partes
Fonte: www.insubs.com

O administrador da equipe, que também desempenha a função de tradutor, reserva um *slot*, ou seja, uma parte para traduzir que, no caso, compreende os últimos minutos do episódio. Depois da escolha, a plataforma pede que a reserva seja confirmada, reforçando o prazo de entrega do trabalho:

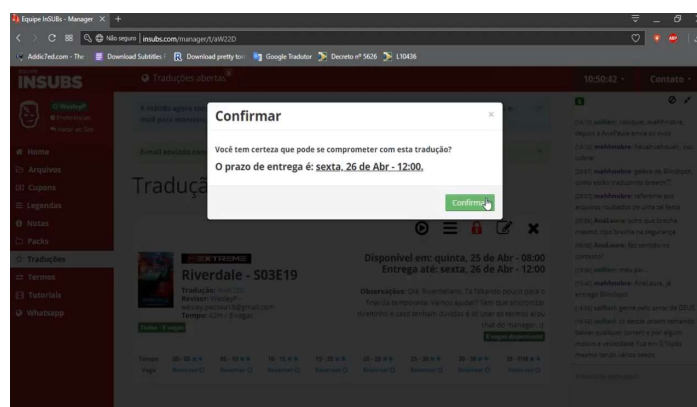


Figura 16 - Confirmação da reserva
Fonte: www.insubs.com

Após abrir a chamada, o administrador precisa obter a legenda em inglês, a *closed caption*, para colocar na plataforma e disponibilizar aos *legenders*. Ele realiza o

login na plataforma dos *insubs* e, na aba *manager*, clica em “Traduções abertas”. Neste momento, é aberta uma nova janela no navegador, o *site RARBG torrent*, onde ele realiza a busca do arquivo *Riverdale S03E19*. Ele escolhe o *release* de menor qualidade, copia o *link*, volta à página da plataforma da *Insubs* e adiciona o link do *release* para que os legendistas tenham acesso e possam baixar.

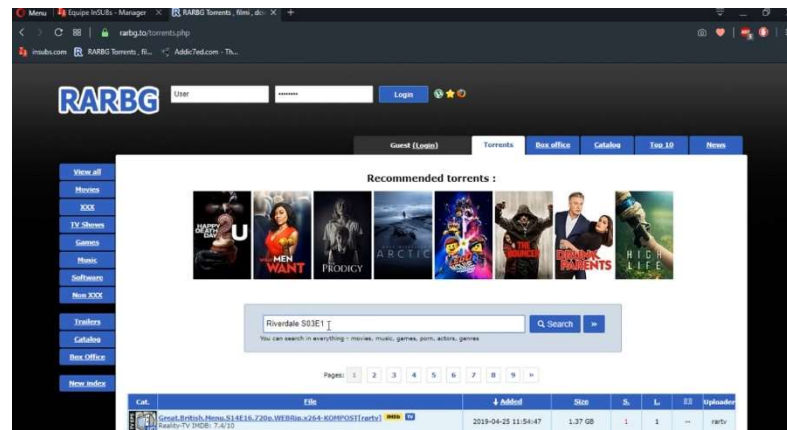


Figura 17 – Site RARBG
Fonte: www.rarbg.tw

Já no *site ADDIC7ED.com*, ele tem acesso à legenda base, o arquivo é baixado e já está pronto para ser compartilhado na plataforma *Insubs*.

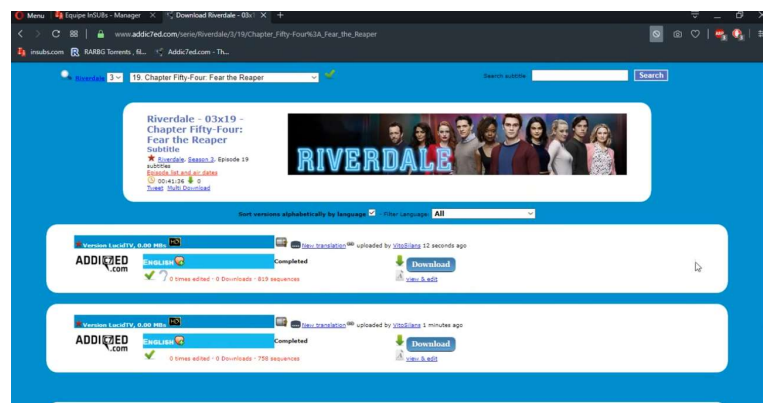


Figura 18 –Site ADDIC7ED.COM
Fonte: www.addic7ed.com

Já na plataforma, ele clica em *publicar CC*:

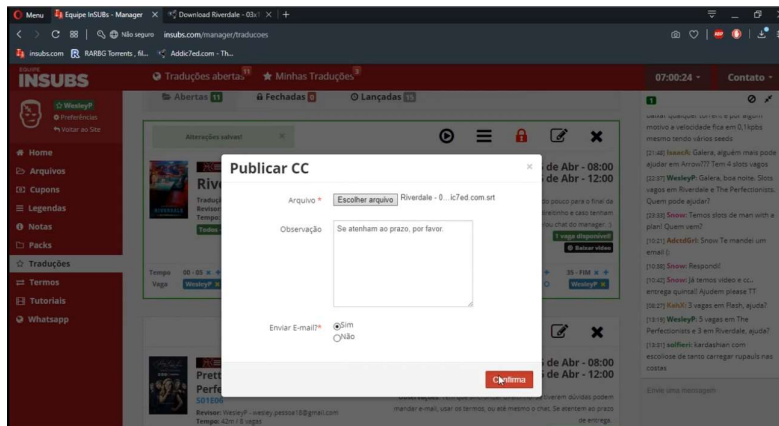


Figura 19 - Publicando CC
Fonte: www.insubs.com

O administrador, ao publicar a *closed caption* e disponibilizar a mesma para tradução, manda uma mensagem para os legendistas: “Se atehnam ao prazo, por favor”. O próximo passo é o *download* do arquivo pelos *legenders*. Nesse momento, é possível ver que os *slots* disponíveis já foram reservados pelos legendistas, mas ainda falta um. Caso ninguém assuma, o revisor fará a tradução desse *slot*:

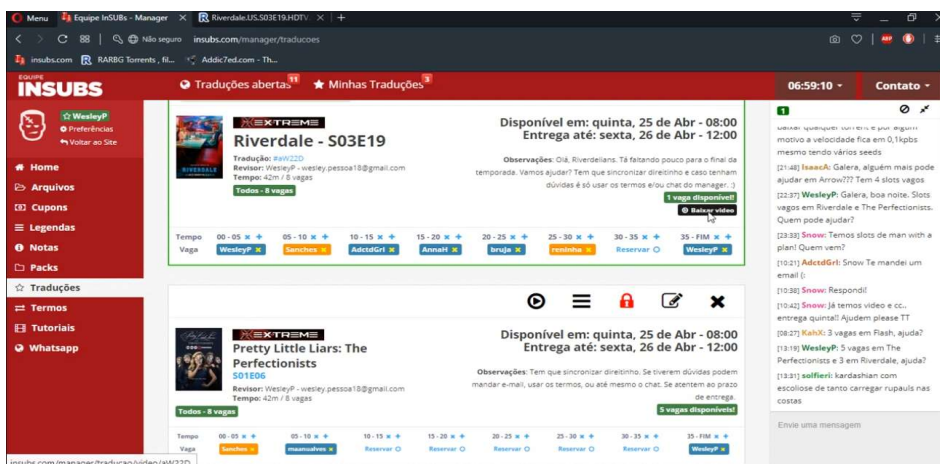


Figura 20 – Vagas disponíveis
Fonte: www.insubs.com

Também é possível ver os comentários no *chat* quando o administrador avisa sobre a disponibilidade de três vagas para a tradução de *Riverdale*. Vale ressaltar que Stupiello; Bertoni (2019) também fizeram referência ao acesso à plataforma da *Insubs* no seu artigo *A anatomia do legendar*: examinando a tradução colaborativa em Grey's

Anatomy. Eles explicaram os seus aspectos técnicos e descreveram as práticas dos *legenders*, mas não acompanharam o passo a passo da criação da equipe, conforme está sendo apresentado nesta tese.

A tradução das legendas, que será estudada na próxima seção, é o próximo passo para os *legenders* neste momento, sempre respeitando as normas técnicas do grupo e os prazos estabelecidos para a entrega. Na seguinte subseção, será apresentado o momento que, finalizada a tradução das legendas, os documentos de processo voltam para o administrador da equipe e para o revisor.

6.2.2 Completando ciclos: a entrega na pós-tradução

O processo do pós-legendagem foi registrado em um vídeo de dezessete minutos e quarenta e dois segundos de duração e é realizado pelo revisor da equipe. Após finalizada a fase da tradução das legendas, os *legenders* precisam fazer o *upload* de seus *slots* traduzidos na plataforma *manager*, que já está disponível para essa postagem. Para tal, basta clicar em “enviar minha parte” e a seguinte janela se apresenta, para a adição do arquivo:

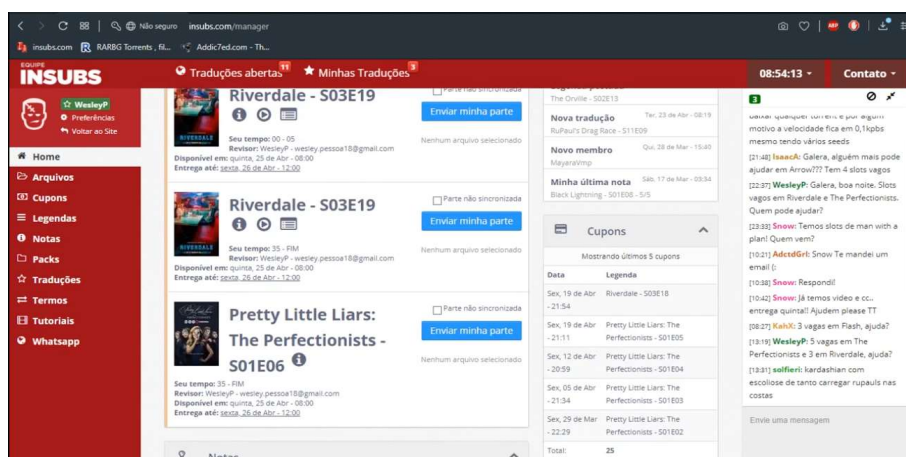


Figura 21 – Enviar minha parte
Fonte: www.insubs.com

Quando o *upload* é finalizado, aparece o ícone “parte enviada” em verde. Automaticamente, o arquivo já vai para o revisor:

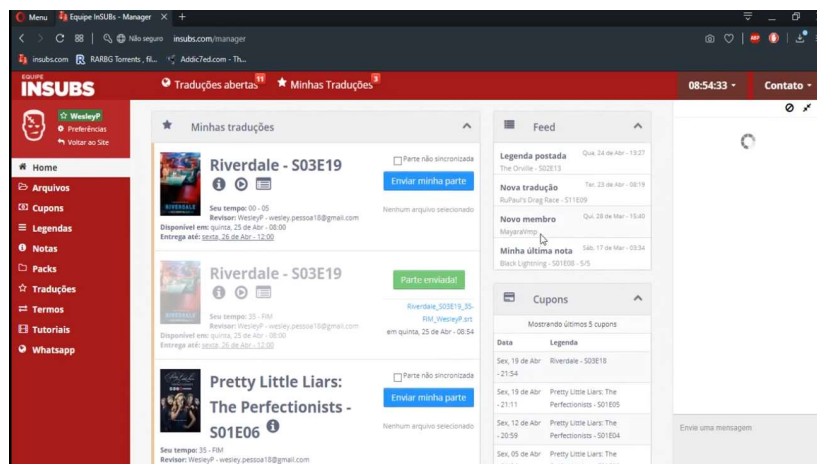


Figura 22 – Parte enviada
Fonte: www.insubs.com

Feito isso, o revisor entra em ação. Depois que todos os legendistas enviaram suas partes, o revisor baixa os *slots* de cada um deles separadamente e então, na plataforma pode-se ver uma barra de carregamento em porcentagem:

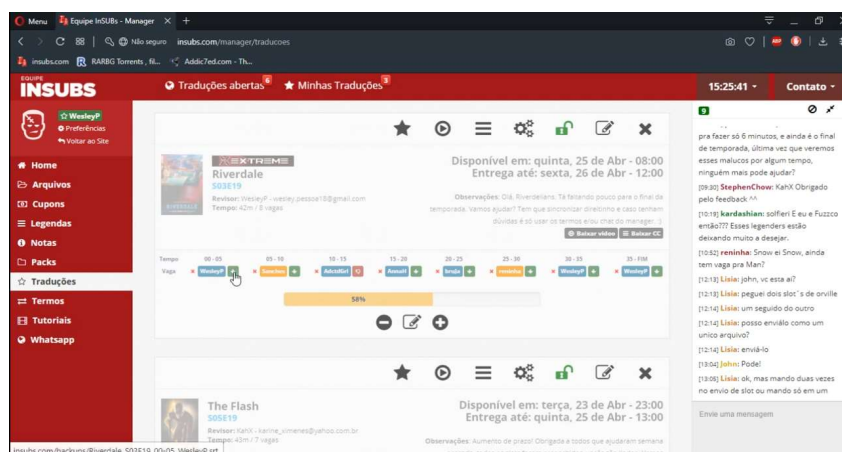


Figura 23 – Envios realizados
Fonte: www.insubs.com

No *Subtitle Workshop*, o revisor abre o vídeo do episódio, o mesmo tem duração de 00:41:43,791 fps. Depois, em *Ferramentas*, ele escolhe “juntar legendas” e seleciona os arquivos enviados pelos *legenders*, salvando-os com o nome de “legenda completa”.

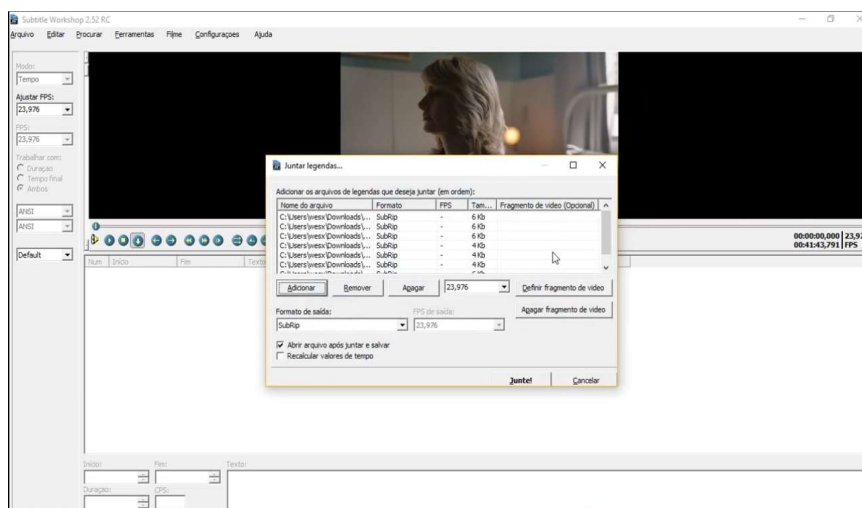


Figura 24 – Juntar legendas
Fonte: print da tela do revisor

Recebida a legenda completa do episódio, começa o trabalho de revisão. Este é elaborada a partir do padrão da equipe, disponível no manual do *legender*; portanto, é necessário que o programa *Subtitle Workshop* esteja configurado com os referidos padrões já compartilhados:

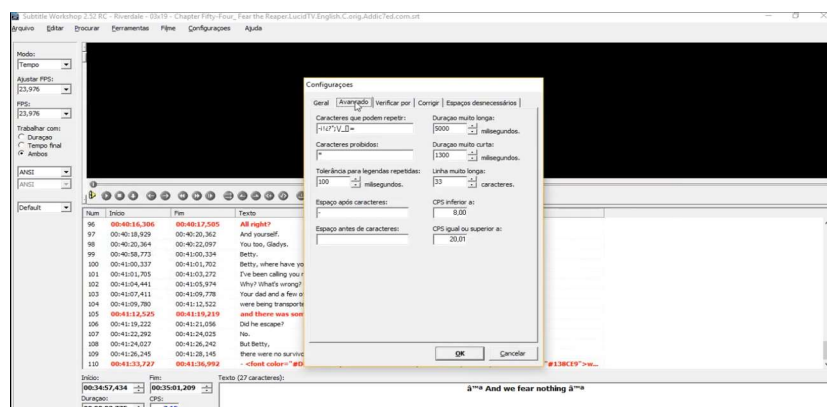


Figura 25 – Padrão da Equipe
Fonte: print da tela do revisor

Como mostrado no *print*, o *Subtitle Workshop* está sendo configurado para entender como ‘erro’ as legendas que estiverem fora do padrão determinado pela equipe

Subtitle Fansubbers. Após as partes traduzidas por cada legendista serem editadas em uma só versão, o revisor assiste todo o episódio para identificar possíveis deslizes de português, de tradução, de coesão e coerência da narrativa, de linhas com quebras equivocadas ou de falta de sincronia. Após a revisão, os vídeos são salvos e formatados na extensão *Subrip* (*.srt), sendo compactados em formato .rar, em seguida. As legendas serão descompactadas após serem baixadas pelo usuário final e, no *print* a seguir, é possível visualizar os formatos disponíveis:

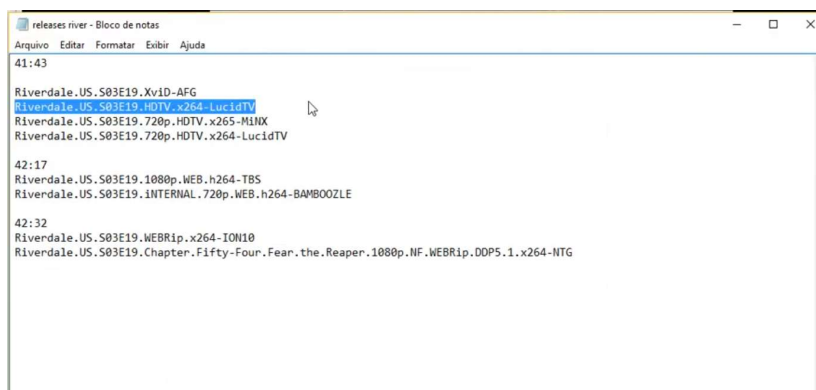


Figura 26 – Releases
Fonte: print da tela do revisor

Finalizada a parte de nomeação dos arquivos, é feita a postagem na plataforma *Insubs* e, em seguida, no *site* *legendas.tv*.

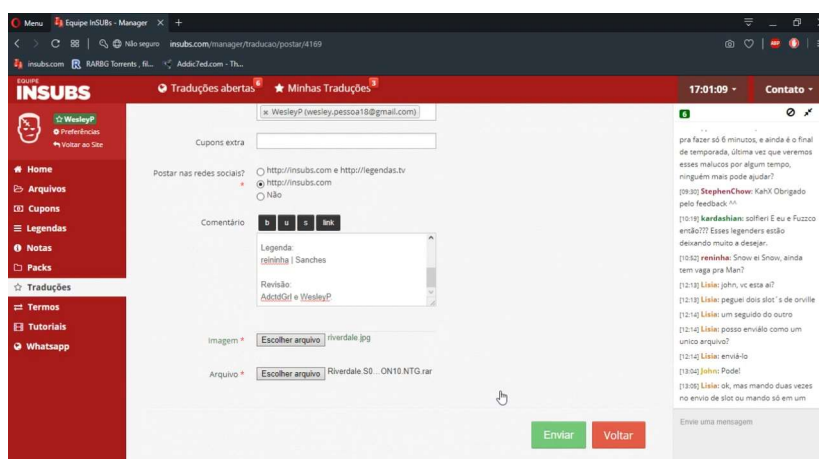


Figura 27 – Nomeando arquivo
Fonte: print da tela do revisor

No *print* acima é possível visualizar o preenchimento dos dados na plataforma *Insubs*. O arquivo compactado com extensão .rar, que contém todos os formatos das

legendas e *releases* é anexado, assim como um arquivo em *.jpg* com a imagem da série *Riverdale*. O próximo passo é adicionar a ficha técnica da legendagem e, para dinamizar o processo, o revisor, então, acessa o último episódio postado pela equipe e copia (CTRL+C) as informações que constam na legenda já publicada, e cola (CTRL+V) para ser usada no novo episódio, não sendo necessário digitar novamente todos os dados. Ele nomeia o episódio: *Fear the Reaper*, e adiciona os *legenders* que traduziram as respectivas legendas.

Finalizado esse processo mais técnico, é chegada a hora de compartilhar a avaliação do revisor com os *legenders*. A avaliação é composta por notas de zero à cinco pontos, possibilitando a inserção de *feedbacks* individuais. Conforme é mostrado na figura abaixo, o revisor pode atribuir uma nota específica para a tradução e outra, separadamente, para a sincronia, bem como, adicionar um comentário para o *legender* avaliado:

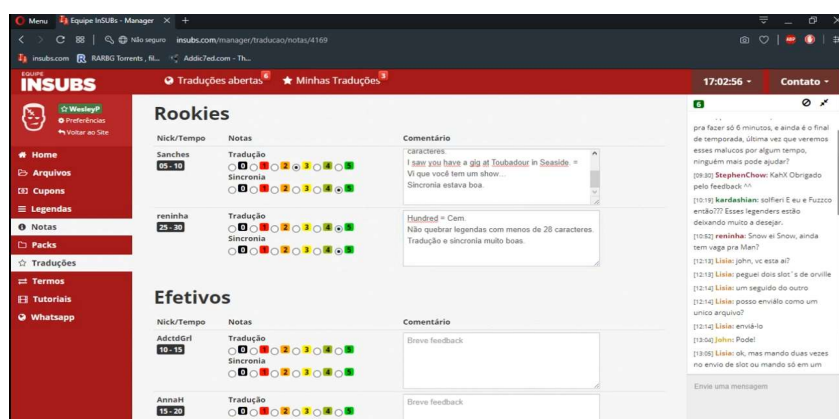


Figura 28 – *Feedback Rookies*
Fonte: www.insubs.com

Dos dois legendistas novatos da equipe em estudo, um recebeu nota máxima nos dois quesitos - tradução e sincronia. Ele (ela) foi elogiado (a) pela sua tradução e sincronia e, também, alertado (a) pelo revisor, a não quebrar as legendas com menos de vinte e oito caracteres. O outro recebeu nota três para as legendas com alguns comentários corretivos e nota cinco na sincronia, que, segundo o revisor, estava boa. Todos os efetivos, ou seja, *legenders* que já tem mais tempo na equipe, receberam nota máxima na tradução e na sincronia, com “parabéns” e elogios em relação ao trabalho desenvolvido:

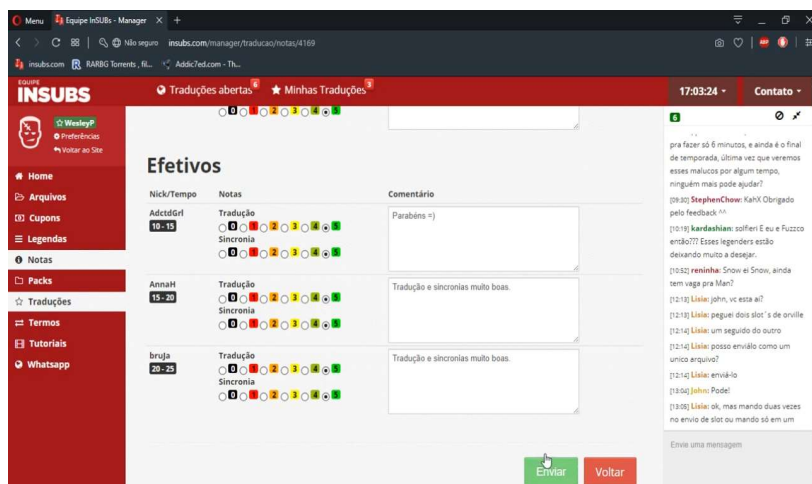


Figura 29 - *Feedback Efetivos*
Fonte: www.insubs.com

Depois de compartilhado o *feedback*, a legenda é postada na plataforma *Insubs*. Segundo o administrador, a legenda é postada primeiro na plataforma e depois no *site* *legendas.tv*. É possível, no *print* a seguir, visualizar a página que fica disponível para o usuário, bastando clicar no botão verde “baixar” para se ter acesso à legenda traduzida:

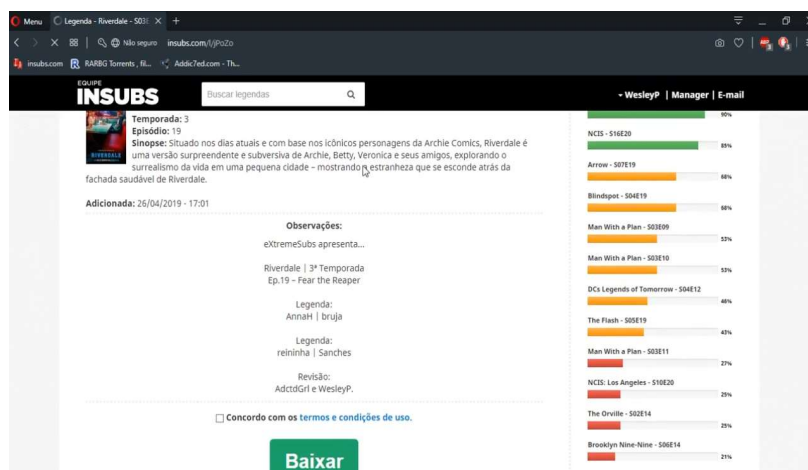


Figura 30 – Legendas postadas
Fonte: www.insubs.com

E, dessa maneira, se “encerra” a mobilização direta da equipe tradutória do episódio dezenove da terceira temporada de *Riverdale*. Nas redes sociais, no entanto, a interação com outros fãs, o julgamento, a cobrança, bem como, a gratidão, é contínua. É perceptível o engajamento e comprometimento da equipe com a qualidade das legendas e, sem dúvida, a prática *fansubbing* é complexa, digna de nota; poderosa, em sua função social e com amplo alcance nas redes.

6.3 O *MODUS OPERANDI FANSUBBER*

Salles (2017) afirma que “[...] é possível conhecer alguns procedimentos da criação, em qualquer manifestação artística, a partir dos rastros deixados pelos artistas” (p. 43). A partir desses rastros que podem ser identificados através dos registros do processo de criação dos *legenders*, busco aqui entender de que forma os tradutores amadores em estudo organizaram e desenvolveram os seus processos de tradução. Góes (2013) esclarece que:

[...] receber e analisar o vídeo de criação de uma obra é ter em mãos a oportunidade de não apenas adentrar o ateliê de criação, mas de poder enxergar, à luz dos olhos do escritor, o labor da criação. Assistir o tecer dos fios da legendagem, que ocorreu com o teclar contínuo dos dedos, ouvir o som de cada letra digitada, enfim, poder visualizar o surgimento e o desaparecimento de cada uma delas nos remeteu à necessidade de uma grande experimentação do método da crítica genética, visto que não se tratava mais da interpretação de fólio a fólio, mas *frame a frame*. (GÓES, 2013, p.36)

Três *legenders* se dispuseram a gravar os seus processos e compartilhar com a referida pesquisadora, possibilitando assim a análise da interpretação *frame a frame* a qual a autora acima alude. Apresento as análises subdivididas a partir dos movimentos genéticos, a saber: omissões, deslocamento, substituições e buscas externas. Busquei agrupar exemplos das operações dos três legendistas para que fosse possível estabelecer os contrapontos entre as suas práticas e as propostas teóricas de análise.

Para a orientação da análise, busquei adaptar a proposta de Jakobsen (2002), que compreende três fases: de orientação, de redação e de revisão. Adequando ao recorte da presente investigação, nomeei o processo da seguinte forma: fase de pré-tradução, tradução e pós-tradução. As fases de pré-legendagem e pós-legendagem já foram apresentadas na seção anterior. Todos os três legendistas fizeram uso dos mesmos programas para a elaboração das legendas - *Subtitle Workshop* - e para a captura de tela - *aTube Catcher*. O recorte operacional dessa categoria compreende os documentos DOC03, DOC04 e DOC05 do prototexto eleito para a investigação.

Observei que o processo de pré-tradução é comum aos três. Passado o momento da pré-legendagem, no qual os legendistas adquirem o material a ser trabalhado, não há um “preparo” antes de começarem a traduzir. Eles abrem o programa e carregam os arquivos de vídeo e texto para, em seguida, começarem a traduzir. É digno destacar que se trata do décimo nono episódio da série *Riverdale* em sua terceira temporada. Os legendistas já conhecem os personagens, o enredo, e talvez essa intimidade com a história dispense a necessidade de assistirem o episódio completo ou de lerem o *script* em inglês antes de iniciarem a tradução. Portanto, a fase de pré-tradução é breve e objetiva, englobando o acesso ao *software* de legendagem, o carregamento do arquivo .avi com o episódio em inglês a ser legendado e o *upload* do arquivo com as *closed captions*. Considero que a fase mais extensa e que mais revela a estrutura do processo de criação dos legendistas é a de tradução, que se apresenta nas próximas subseções.

“A tradução é vista como atividade geral de comunicação entre grupos culturais” (PYM, 2017, p. 265), assim, o tradutor, que funciona como facilitador dessa comunicação, se encarrega das mediações necessárias para que ela se estabeleça de forma clara e sem ruídos. Para tal, é preciso ter acesso aos vários mecanismos que viabilizam o processo tradutório. Como a língua é um patrimônio cultural e faz parte de todo um

sistema político, econômico e social, tais aspectos perpassam o processo tradutório investigado e não podem ser desconsiderados.

O tradutor, então, deve desenvolver competências para exercer o seu papel de mediador cultural, dentre elas: competência bilíngue - que compreende os conhecimentos relacionados às línguas traduzidas; competência extralinguística - que envolve conhecimento de mundo e das culturas implicadas no processo tradutório; conhecimentos sobre tradução - aspectos teóricos da tradução e as questões técnicas; competência instrumental - que se refere ao uso de ferramentas e *software*; e competência estratégica - que se revela na busca de soluções tradutórias específicas para cada situação em particular, levando em conta o seu contexto (PACTE, 2003). A percepção dessas competências durante o percurso criativo dos legendistas será de grande auxílio para as análises aqui tecidas.

O processo criativo analisado é um processo tradutório. À luz da *Skopos Theory* (VERMEER, 1984), ou teoria da funcionalidade, o ponto de partida é a função que tal tradução vai exercer na sociedade. É notável a importância social da prática *fansubbing*, e o objetivo dessa prática social está diretamente ligada ao que Reiss e Vermeer (2014) definem como a regra do *skopos*, ou seja, a função, o propósito de cada tradução. A tradução do *fansubbers* tem um propósito claro, o de tornar uma série acessível aos outros fãs, produzidas de fã para fã, e para melhor entender os propósitos e intenções da tradução analisada nesta seção, desenvolvi um quadro de análise do texto fonte e do perfil do texto alvo adaptado de Nord (2016):

	ANÁLISE DO TEXTO FONTE	PERFIL DO TEXTO ALVO
EMISSOR	Canal de televisão no qual a série é veiculada	Grupo <i>Subtitle Fansubbers</i>
INTENÇÃO	Tornar a série acessível às pessoas com necessidade especiais	Tornar a série acessível às pessoas que não falam inglês
PÚBLICO	Espectadores com deficiência auditiva	Espectadores - fãs da série
MEIO	Televisão – <i>streaming</i>	Internet
LUGAR	Estados Unidos	Brasil
TEMPO	2019	2019

MOTIVO	Promover acessibilidade - público com necessidades especiais	Promover acessibilidade - público que não domina a língua inglesa
FUNÇÃO	Informação	Informação
ASSUNTO	Enredo do episódio 19, temporada 3	Enredo do episódio 19, temporada 3
ESTRUTURAÇÃO	Legendas de uma ou duas linhas	Legendas de uma ou duas linhas
EFEITO	Deficientes auditivos podem acompanhar a série.	Os fãs que não dominam a língua inglesa podem acompanhar a série.

Quadro 4 – Análise do texto fonte e perfil do texto alvo

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Os aspectos da funcionalidade da tradução das legendas, detalhados acima ajudará na análise proposta do processo de tradução de legendistas amadores. Início apresentando os movimentos genéticos que revelam as buscas externas realizadas pelos legendistas.

6.3.1 Os bastidores do processo de tradução: buscas externas

Sabe-se que “[...] a criação artística é marcada por sua dinamicidade que nos põe, portanto, em contato com um ambiente que se caracteriza pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade” (SALLES, 2018, p. 12). Nos atos criativos dos legendistas estudados, a mobilidade e plasticidade do processo ficaram em evidência quando os movimentos genéticos revelaram como tal dinâmica ocorria. Isso pode ser acompanhado através da observação dos “rabiscos” digitais encontrados, bem como das consultas em outras abas de navegação, como se os tradutores folheassem um infinito dicionário bilíngue ou fontes de pesquisa digital contendo as informações mais diversas. As pesquisas nos *sites* seriam mecânicas e automáticas, absolutamente, se não fossem filtradas pela ótica do sujeito tradutor, que empreendeu a busca. Assim, para cada tradução obtida, os tradutores precisaram realizar escolhas criativas e utilizá-las exatamente como foram encontradas nas buscas ou resolvendo parafraseá-las. No caso de

Wind, durante todo o processo analisado, ele (a) realizou dez buscas externas, que estão dispostas no quadro a seguir:

CASO	SITE	TERMO	TRADUÇÃO ENCONTRADA
01	Google Tradutor Dicionário Reverso	Prom	baile de formatura
02	Google Tradutor	Dad'll be out of jail in a couple days	papai vai sair da cadeia daqui a alguns dias.
03	Dicionário reverso	Attorney	advogado, procurador
04	Dicionário reverso	cleared everything with the judge	limpou tudo com o juiz.
05	Google Tradutor	and JB are hitting the road	eu e JB estamos pegando a estrada.
06	Dicionário reverso	face the music	encarar as consequências.
07	Dicionário reverso	cools off a bit	esfriar, acalmar um pouco
08	Dicionário reverso	Truce	trégua
09	Dicionário reverso	reaper	Ceifador
10	Dicionário reverso	Amends	mudar, reparação

Quadro 5 – Buscas externas de *Wind*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Das buscas externas, sete traduções foram usadas *ipsis litteris*, as outras três sofreram reformulações. Observe-se os movimentos genéticos dessa criação:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
574	00:36:08,8 46 -->			

	00:36:13,2 14	I was gonna ask you to prom, but...	@prom - [I was gonna ask you to prom, but...] <Eu ia te perguntar sobre o baile, mas...>	Eu ia convidá-la para o baile, mas agora...
--	------------------	--	--	---

Quadro 6 – Movimentos genéticos da legenda 574

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Conforme se pode ver acima, a tradução, por exemplo, do vocábulo **prom** indicada no *google* tradutor foi “baile de formatura”. O legendista optou por omitir “formatura” e deixar somente a referência ao baile, talvez por achar que não era importante especificar e deixar o texto da legenda mais enxuto. Considerando o contexto da série, o episódio está situado justamente no período de baile de formatura, **prom**, portanto, o espectador pode inferir, que se trata do baile de formatura e não um baile de quinze anos ou de máscaras, por exemplo. É possível acompanhar movimentos genéticos de um segundo exemplo no quadro:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
583	00:36:50, 987 --> 00:36:53, 989	First thing tomorrow, me and JB are hitting the road.	First thing tomorrow, < > me and JB are hitting the road. First thing tomorrow, me [] and JB are hitting the road. @ and JB are hitting the road. <Amanhã eu e JB vamos embora.>	Amanhã, eu e JB vamos cair na estrada.

Quadro 7 – Movimentos genéticos da legenda 583

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Nesta outra reformulação, a tradução oferecida pela ferramenta de tradução *online* foi: “eu e JB estamos pegando a estrada”. O *legender* preferiu **eu e JB vamos embora**, que tem um número menor de caracteres, causando um efeito de enxugamento na legenda e, portanto, tornando a sua recepção mais acessível. Observe que a legenda trabalhada pelo revisor da equipe apresenta uma outra sugestão: **vamos cair na estrada**, que lembra a expressão “vamos cair na gandaia”; logo, uma escolha que ficaria mais próxima de um registro marcadamente informal. Mas mencionar que o ato de ir embora se daria através de uma – estrada (**road**) é importante para a história. Vale considerar que esta é uma expressão idiomática e que a competência bilíngue do tradutor (PACTE, 2003) se mostrou ao fazer tal mediação. No âmbito cultural, vale à pena comentar:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
591	00:37:22,11 9 --> 00:37:23,95 2	Face the music.	@face the music - dicionário reverso: encarar as consequências. [Face the music.] <Encare as consequências.>	Encare os problemas.

Quadro 8 – Movimentos genéticos da legenda 591

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Wind realizou uma busca externa da expressão **face the music**. Trata-se de uma expressão idiomática, que se fosse traduzida literalmente faria referência à “música”, o que não faz sentido na cena em questão. O legendista, que não sabia o significado da expressão, identifica, pelo contexto, que não poderia ser traduzi-la literalmente, por isso, considerou fazer a busca. Tal expressão idiomática é usada quando alguém aceita uma responsabilidade por alguma coisa que tenha feito, podendo ser traduzida por “sofrer as consequências”, “arcar com as consequências”, “encarar os fatos”. O legendista, no caso, preferiu usar o imperativo: **Encare as consequências**.

Já as buscas externas de *Sun*, foram realizadas nos *sites* e também na própria plataforma do *Insubs*, que disponibiliza a aba TERMOS para esclarecimento de dúvidas de termos usados. É possível consultar um glossário onde aparecem os termos específicos de cada série, poupando assim, tempo de busca e, ainda, para que haja padronização no uso de vocabulários recorrentes:

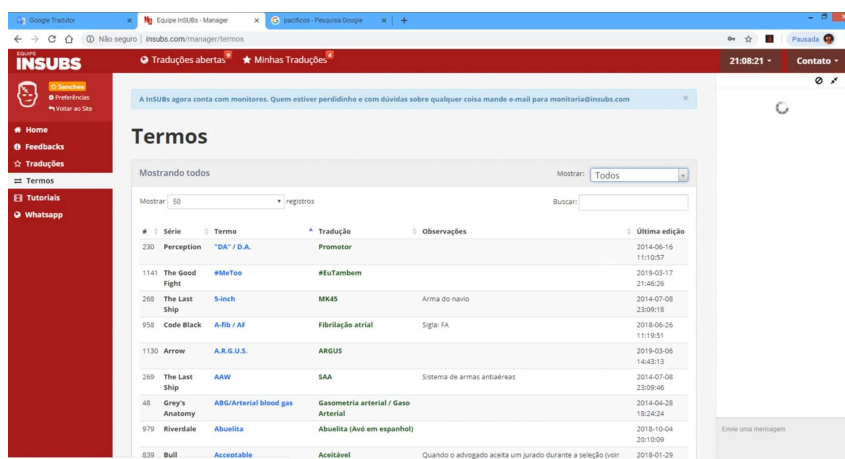


Figura 31 – Termos *InSubs*
Fonte: www.insubs.com

A estratégia da plataforma *Insubs* de disponibilizar sua própria página para consulta dos termos, auxilia as equipes na tradução de termos específicos, especialmente quando se trata de séries que tem uma temática específica, como nos casos dos programas com temáticas jurídicas e médicas, por exemplo. Foi o que Stupiello (2019) estudou em seu trabalho, quando identificou mais rigor e critério na tradução de termos técnicos, na investigação da tradução da legendagem da série *Grey's anatomy*, uma série de temática médica, segundo ela, houve uma “[...] mudança considerável nas técnicas adotadas pelos *legenders* (p. 17). A busca de uma padronização nos trabalhos tem demonstrado a preocupação terminológica dos envolvidos no processo de criação das legendas.

Para ilustrar as dezenas de buscas externas realizadas por *Sun*, selecionei as que seguem:

CASO	SITE	TERMO	TRADUÇÃO
01	insubs.com/manager	Mad Dog	Cão Raivoso

02	Google Tradutor	Pouches	bolsa, malote
03	Google Tradutor	hurry up	se apresse
04	Google	pacífico	–
05	Google	Mandado	–

Quadro 9 – Buscas externas de *Sun*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Todas as buscas foram utilizadas no *site* do google tradutor, exceto a referente à expressão **Mad Dog**. Estrategicamente, *Sun* buscou-a no *site* da *Insubs* por se tratar de uma expressão específica da série. Uma tradução que não estivesse dentro desse contexto poderia não ser condizente com a situação e não fazer sentido para a referida comunidade interpretativa (FISH, 1980). Outro ponto importante é que esse ou aquele termo pode já ter sido utilizado na tradução da série e a consulta à página que contém o glossário garante essa padronização terminológica.

As buscas número quatro e cinco, indicadas no quadro acima, foram realizadas para tirar dúvida sobre o significado da palavra em português **mandado** e sobre a grafia, em língua portuguesa, da palavra **pacífico**. *Sun*, inicialmente, tinha registrado a palavra sem acento e após a consulta, fez a correção:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
91	00:05:04 ,186 --> 00:05:05 ,638	They're quite peaceful.	[They're quite peaceful.] <Eles são pacíficos> @google: pacífico Eles são pac[i]<í>ficos Eles são <bem> pacíficos <>	São bem tranquilos.

Quadro 10 – Movimentos genéticos da legenda 91

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

O (a) legendista não realizou busca externa para traduzir o adjetivo **peaceful**, tendo traduzido como **pacíficos**. Essa escolha foi modificada pelo revisor pela palavra **tranquilos**. O termo pacífico remete à busca de paz, mas no contexto em questão, faz-se referência a quartos que dão para o mar, logo, um lugar **tranquilo**. Como se pode observar o efeito da ideia de tranquilidade estaria mais dentro do clima da cena e do contexto do que pacificidade. Outro movimento genético que se fez presente na prática dos legendistas foi a omissão, que será apresentado na próxima subseção.

6.3.2 Os bastidores do processo de tradução: as omissões

A omissão é uma estratégia muito encontrada no processo de tradução para legendas (RIDD, 2001). Historicamente, a estratégia ‘omissão’ já era estudada nos Estudos da Tradução desde quando Vásquez-Ayora (1977) propôs um modelo que diferenciava a tradução literal, ou seja, palavra por palavra, da tradução oblíqua, estando a omissão presente como uma estratégia da tradução não-literal.

Considerando que o sentido da legenda é complementado pela cena na qual ela está inserida, não se necessariamente uma tradução de todo o enunciado tal qual ela se apresenta na língua de partida (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020). O fato é que pelo pouco espaço que a legenda precisa ocupar na tela, as omissões e presentes nesse processo de criação são estratégias quase obrigatórias. As reescrituras do legendista *Wind*, que revelaram o uso dessa estratégia podem ser observadas no quadro a seguir:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
556	00:35:11,288 --> 00:35:12,821	Mmm-hmm, it was.	[Mmm-hmm, it was.] <Foi.>	Foi.
579	00:36:40,911 --> 00:36:43,145	Hmm. That he was.	[Hmm.] [That he was.]	E ele foi mesmo.

			<Ele estava.>	
598	00:37:42,406 --> 00:37:44,005	And then, what?	[And then, what?] <E depois?>	E depois?

Quadro 11 - Omissões do legendista *Wind*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Nota-se que foram omitidas as marcas de oralidade que podem ser ouvidas e inferidas pelo espectador da série a partir no código sonoro (CHAUME, 2004) do material audiovisual; como por exemplo, a interjeição **Mmm-hmm**, que exprime concordância, neste caso, foi suprimida nas legendas. O legendista realizou uma omissão total (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020), mas nem sempre a omissão total é possível. Muitas vezes, é utilizada omissão parcial quando o legendista reformula o enunciado traduzido, deixando que permaneça o que ele julgar importante na situação (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020).

As decisões pela omissão de termos e marcas da oralidade são coerentes com a resposta de *Wind* no seu questionário, já analisado. Ele informou que a omissão só acontece, segundo sua opinião, “[...] caso isso não interfira no resultado final da legenda.” Seguindo essa ideia, no exemplo 598, *Wind* optou pela omissão da tradução do pronome interrogativo **what**, o que causou um efeito de concisão.

Das omissões ocorridas na tradução do (a) legendista *Moon*, apresentam-se:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
181	00:10:09,000 --> 00:10:10,600	Oh, did you get that?	<Gravou isso?>[Oh, did you get that?]	Gravou isso?
195	00:10:41,823 --> 00:10:44,809	opting me out of all elective medical procedures.	<optando por me deixar de fora de qualquer procedimento médico.> optando por me deixar de fora	optando por me deixar de fora de procedimentos médicos.

			de [qualquer] procedimento<s> médico<s>.	
204	00:12:07,693 --> 00:12:10,777	Mmm-mmm. Not tonight.	[Mmm-mmm. Not tonight.] <Esta noite, não>	Esta noite, não.

Quadro 12 - Omissões realizadas por *Moon*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Nos exemplos 181 e 204, foram omitidas pelo legendista as hesitações, que apareciam registradas na *closed caption* do texto de partida. O que se observou, mais uma vez, é que com um caráter mais sucinto, na legenda analisada tendeu-se a omitir palavras para reduzir caracteres na tela.

Essas omissões, tão gratas ao tradutor legendista, que se apoia nas imagens sonoras e visuais do filme ou da série, acabam fazendo toda a diferença se considerarmos como possível receptor da legenda um deficiente auditivo. De fato, a inclusão de hesitações, como também tantas outras representações sonoras, como referência a músicas e marcas coloquiais são importantes de serem colocadas na tela se levarmos em conta a questão da acessibilidade. Daí a relevância de entender a função de cada tipo de legenda para conseguir adequar os seus aspectos técnicos ao público alvo.

6.3.3 Os bastidores do processo de tradução: os deslocamentos

Os movimentos de deslocamentos, que ocorrem quando o legendista transfere parte do texto de um lugar para outro, foram observados no processo criativo dos três tradutores. Os deslocamentos realizados tinham a ver com a necessidade técnica da legendagem da quebra de linha, ou seja, da segmentação das legendas em mais de uma linha. Essa divisão de linhas não pode acontecer de forma arbitrária; ela precisa obedecer às orientações sintáticas e gramaticais da língua em questão, neste caso, da língua portuguesa. Assim, deve-se buscar que a legenda não quebre uma unidade sintática (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020). Em se tratando da competência do tradutor, talvez

essa seja a operação que demande mais do legendista, visto que são exigidas a competência bilíngue e a de conhecimento das estratégias de tradução para legenda. Logo, a instrumental e a estratégica são demandadas.

Para entender melhor esse processo, apresento o exemplo de *Wind*, que faz movimentos de deslocamento com o objetivo de garantir a unidade sintática do enunciado e, por vezes, para obter mais coerência na segmentação/quebra da legenda. Observe:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
599	00:37:45, 008 --> 00:37:47, 109	Maybe we could try again.	[Maybe we could try again.] <Talvez podemos de novo.> Talvez podemos [de novo] <tentar > #[de n] <novamente>.	Talvez possamos tentar de novo.
644	00:41:12, 525 --> 00:41:16, 101	and there was some kind of accident.	[and there was some kind of accident] <e aconteceu um acidente.> e [aconteceu um] <houve algum tipo de> #acidente>.	e houve algum tipo de... acidente.

Quadro 13 – Deslocamentos realizados por *Wind*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Os movimentos genéticos revelam o deslocamento da locução adverbial **de novo** para a segunda linha da legenda, ao mesmo tempo que ela é substituída pelo advérbio **novamente**. Ao ser editada pelo revisor, é retomada a locução adverbial **de novo** em prol da redução da caracteres. A legenda 644 traz outro caso de deslocamento quando o legendista cria uma segunda linha para a locução adverbial **de acidente**, reformulando também a primeira linha. Considerando as orientações contidas no manual da equipe, é importante respeitar um número limite de quarenta e dois caracteres na tela sendo que

quanto mais sucinta a legenda, melhor. Sobre os deslocamentos realizados por *Sun*, tem-se:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
97	00:05:2 9,835 -- > 00:05:3 1,535	What did you do with the drugs I gave you?	@What did you do with the drugs I gave you? <O que você fez com as drogas que eu te dei?> O que [você] fez com[] #as drogas < > que eu te dei?>	O que fez com as drogas que te dei?
105	00:05:5 7,328 -- > 00:05:5 9,423	He's got nothing to do with this.	@He's got nothing to do with this. <Ele não tem nada a ver com isso.> Ele não tem nada< > #a ver com isso.	Ele não tem nada a ver com isso.

Quadro 14 – Deslocamentos realizados pro *Sun*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Sobre esses deslocamentos, eles aparentam ter sido realizados com o objetivo de oferecer uma legenda mais centralizada, promovendo uma experiência de leitura confortável aos espectadores. Na legenda 97, o deslocamento foi também em prol da unidade sintática do enunciado, mantendo-se cada oração em uma linha. Para tal, o sintagma nominal **as drogas** foi deslocado para a primeira linha, deixando a segunda unicamente para a oração **que eu te dei**.

Já no caso da legenda 105, uma quebra de linha foi adicionada, deslocando **a ver com isso** para a segunda linha da legenda. Optou-se por apresentar uma legenda com duas linhas mais curtas, o que favoreceu, ainda, a fluidez da leitura, pois quanto mais centralizado o texto na tela menor o esforço exigido para a leitura. O exemplo do terceiro legendista analisado revela:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
199	00:11:52,879 -- > 00:11:56,380	Finally, you've reached your next quest.	<Finalmente, chegou ao próximo desafio> [Finally, you've reached your next quest]. Finalmente,< > #chegou ao próximo desafio.	Finalmente, chegou ao próximo desafio.

Quadro 15 – Deslocamentos realizados por *Moon*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Quanto ao exemplo de deslocamento por *Moon*, ele deve ter sido movido pelo mesmo objetivo dos movimentos genéticos propostos pelos outros legendistas: favorecer a unidade sintática da legenda e facilitar a leitura. É o caso, por exemplo, da *closed caption* lida em apenas uma única linha em que o legendista prefere deixar o advérbio **finalmente** sozinho nessa linha, Tal opção também pode ter sido escolhida não por uma questão linguística, mas sim, de espaço e estética, já que a disposição das legendas mais centralizada é preferível às linhas muito longas, pois facilita a leitura do espectador.

6.3.4 Os bastidores do processo de tradução: substituições

Os movimentos de substituições estão no âmbito microtextual, ou seja, no nível lexical. As escolhas lexicais são preponderantes na tradução, pois o tradutor precisa estar consciente de que “[...] as palavras podem expressar posições ideológicas, opiniões, sentimentos” (OLIVEIRA, 2017, p. 155). Quando se trata das substituições realizadas por *Wind*, destaco:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
606	00:38:07 ,598 --> 00:38:10 ,632	I really thought he was gonna kill me the other night.	[I really thought he was gonna kill me the other night.]	Achei que ele me mataria.

			<Achei realmente que ele iria me matar ontem.> Achei realmente que [ele iria me matar ontem] <ele me mataria ontem>.	
626	00:39:08 ,292 --> 00:39:10 ,358	the best way you could.	[the best way you could.] <da melhor forma que conseguiu.> da melhor forma que [conseguiu] <poderia>. da melhor forma que [poderia] <pôde>.	da melhor forma.
628	00:39:12 ,062 --> 00:39:16 ,264	it's time to look to the future.	[it's time to look to the future.] <é hora de olhar para seu futuro.> é hora de [olhar] <enxergar> para seu futuro.	é hora de olhar pro futuro.

Quadro 16 – Substituições realizados por *Wind*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Nas três ocorrências apresentadas, as propostas de tradução de *Wind* foram modificadas na legenda entregue ao público alvo. Na legenda 606, a locução verbal “**iria me matar**” foi substituída pelo futuro do pretérito “me **mataria** ontem”; já o revisor omitiu o advérbio “ontem”, que funcionava como uma referência temporal. No entanto, o espectador já está situado no tempo em que a ação ocorre por conta do contexto e por isso o revisor deve ter resolvido que não seria necessário.

No exemplo da legenda 626 é possível ver a substituição de **conseguiu** por **poderia**, deixando a tradução mais literal; logo após, foi realizada mais uma substituição:

poderia foi substituída por **pôde**, suponho que o (a) legendista preferiu simplificar o termo para sintetizar a legenda. Na legenda 628, **olhar** foi substituído por **enxergar**, logo, é realizada a substituição por uma palavra mais longa, a escolha por termos mais longos não contribui para a concisão da legenda (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2020). Provavelmente, esse fato justifica a retomada do revisor por **olhar**. A legenda, após a revisão, revela uma marca da oralidade que a aproxima do registro informal com a substituição de **para** por **pra**: em **olhar pro seu futuro** ao invés de **para seu futuro**.

Em se tratando dos movimentos genéticos referentes às substituições, no passo a passo criativo de *Sun* apresentam-se:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
100	00:05:34, 958 --> 00:05:37, 699	Police showed up at Elio's gym,	<p>@Police showed up at Elio's gym,</p> <p><A polícia apareceu no ginásio do Elio,></p> <p>_____</p> <p>A polícia apareceu < ></p> <p>no ginásio do Elio,</p> <p>_____</p> <p>A polícia [apareceu] <foi></p> <p>no ginásio do Elio,</p> <p>_____</p> <p>A polícia foi no ginásio [do] <ver></p> <p>Elio,</p> <p>A polícia foi no ginásio < ></p> <p>ver Elio,</p> <p>_____</p> <p>[A p] <P>olícia foi no ginásio </p> <p>ver Elio,</p> <p>_____</p> <p><A p> [P]olícia foi no ginásio </p> <p>ver Elio,</p>	A polícia foi ver o Elio,

Quadro 17 – Substituições realizados por *Sun*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Inicialmente, *Sun* insere a tradução copiada do *google* tradutor e usa a quebra de linha após o verbo **apareceu**. Do ponto de vista sintático, trata-se de um tipo de segmentação muito encontrado na legendagem: sujeito e verbo na primeira linha e o complemento verbal é deslocado para a segunda. Segmentações diversas são testadas até que a última temos apenas uma linha em que o complemento **no ginásio** foi omitido porque as imagens da cena já mostram tal informação. Contudo, para os deficientes visuais tal informação não será compartilhada.

Acompanhando a marcha criativa dos legendistas, é possível perceber que “[...] as variações de um texto demonstram o caminho percorrido pelo autor para chegar ao texto considerado por ele como ideal.” (SILVA, 2010, p. 44). Observe-se quantas versões dessa única legenda, por exemplo, ocorreram antes da legenda considerada ideal pelo legendista ser estabelecida:

VERSÃO	LEGENDA
1º	A polícia apareceu no ginásio do Elio,
2º	A polícia apareceu no ginásio do Elio,
3º	A polícia foi no ginásio do Elio,
4º	A polícia foi no ginásio ver Elio,
5º	Polícia foi no ginásio ver Elio,
6º	A polícia foi no ginásio ver Elio,
Legenda final - após revisão	A polícia foi ver o Elio,

Quadro 18 - Versões da legenda 100
Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Acompanhando as sete versões acima, é possível perceber como *Sun* elaborou e reelaborou a criação da referida legenda. O que chama atenção nessas versões é o fato de só a última, elaborada pelo revisor, que é um tradutor mais experiente, ter omitido a referência ao lugar onde a política foi procurar o personagem. Importante ressaltar, também, que o revisor tem acesso a todas as partes traduzidas, enquanto os legendistas só àquelas designadas para eles, o que, certamente, interfere nas escolhas tradutórias

A seguir, outro movimento por substituição de *Sun*:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
114	00:06:30 ,266 --> 00:06:33 ,077	We've been playing, "Secrets and Sins" since high school.	<Nós estamos jogando "Segredos e pecados" desde o colegial.> [Nós estamos jogando] <Jogamos> "Segredos e pecados" desde o colegial.	jogávamos "Segredos e pecados" no colégio.

Quadro 19 - Substituições realizados por *Sun 2*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Destaco nesse trecho a tradução literal do referido jogo “Secrets and Sins”. Realizei a busca no *google* pelo jogo mencionado, que remeteu de volta ao contexto da série *Riverdale*, de onde se conclui que esse jogo só existe na série em estudo. Inicialmente, inferi que pudesse se tratar do jogo “Truth or dare”, que poderia ser traduzido por “Verdade ou consequência”, jogos com estruturas e regras semelhantes em inglês e português. Nessa inferência, utilizei instintivamente a estratégia da domesticação (VENUTI, 2019), que incentiva uma tradução mais próxima da cultura de chegada. Na realidade, o próprio enredo da série esclarece do que se trata o jogo, ainda na primeira temporada, a personagem *Cheryl* explica que se tratará de uma variação do jogo *Truth or dare*, no qual os jogadores são os próprios donos das verdades: um jogador escolhe um participante, relata uma situação e espera o participante falar a sua verdade sobre o episódio, acredito que a estratégia do jogo contribui para o andamento da trama, visto que se trata de uma série recheada de segredos e suspenses.

A tradução do nome do jogo “Segredos e Pecados” foi realizada de forma literal porque não há um jogo correspondente na cultura de chegada. Poderia também ter sido mantido o título em inglês, mas o legendista optou por traduzi-lo. Por se tratar de um jogo que faz parte do enredo e envolve os personagens da série, quem acompanha os episódios certamente entenderá do que se trata.

Trata-se, assim, de uma referência cultural da comunidade interpretativa (FISH, 1980) compartilhada pelos fãs de *Riverdale*. De qualquer forma, quando se trata da tradução de referências culturais específicas a determinado grupo, o tradutor deve priorizar a realidade particular dos espectadores, ou seja, o contexto do público-alvo, favorecendo o entendimento dos mesmos (SANTAMARIA, 2001). O próximo exemplo apresenta operação por substituição do terceiro legendista analisado:

Nº	TEMPO	CLOSED CAPTION	MOVIMENTOS GENÉTICOS	LEGENDA FINAL
197	00:10:53,853 --> 00:10:55,586	I think I just might.	<Acho que eu talvez vá.>[I think I just might.] Acho que eu talvez [vá] <olhe>. Acho que [eu talvez olhe] <é o que farei>.	Acho que é o que farei.
202	00:12:03,556 --> 00:12:05,623	He wants us to commit a robbery.	<ele quer que cometamos um roubo.> [He wants us to commit a robbery.] ele quer que [cometamos um roubo] <assaltemos. ele quer que [assaltemos.]<cometamos um assalto.>	Ele quer que cometamos um assalto.

Quadro 20 – Substituições realizadas por *Moon*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

A legenda 197 complementa a ideia da legenda anterior; portanto, a sua tradução deve ser interpretada a partir do contexto da trama e como uma continuidade da que a antecede. Esta faz referência à ação do personagem **ir** olhar um documento. Inicialmente, o legendista mantém a legenda com uma linha, como se apresenta na *closed caption*: {*repita ela aqui*}. Em seguida substitui a palavra **vá** por **olhe**, e *Moon* segue fazendo modificações: suprime **eu talvez olhe** e acrescenta **é o que farei** sem fazer referência à ida em busca do referido documento porque, pelo contexto, o espectador entende-se de que trata tal referência.

No exemplo que apresenta a legenda 202, *Moon*, inicialmente traduz **commit a robbery** por **cometamos um roubo** e, em seguida, substitui essa tradução por **assaltemos**. Nesse caso, o revisor escolheu voltar à tradução inicial, mais longa, criando uma legenda de duas linhas e uma outra, de uma linha apenas. O processo criativo de *Moon* foi o que registrou a menor quantidade de testagens no texto da tradução. A dinâmica de todo o processo, o seu *modus operandi* desde o início, revelou sua capacidade de traduzir diretamente do texto da série sem buscas externas significativas.

Apreciar o processo genético de tradutores para legenda de uma série como *Riverdale* e compreender os detalhes do trabalho criativo dos legendistas ressignifica a experiência tradutória do observador. No caso do processo criativo da equipe *Subtitle Fansubber*, os legendistas mostraram-se competentes nos âmbitos linguísticos e paralinguísticos, quando elaboraram suas traduções a partir da consideração dos fenômenos paralinguísticos, compreendendo as gestualidades dos personagens e as informações não verbais presentes nas cenas que complementam as legendas.

Eles demonstraram domínio das competências tradutórias: a competência bilíngue, atestando os conhecimentos relacionados às línguas inglesa e portuguesa; a competência extralinguística, validando o conhecimento de mundo e das culturas envolvidas no processo tradutório; a competência de conhecimentos sobre tradução, manifestando domínio dos aspectos técnicos envolvidos na legendagem; a competência instrumental, expressando total conhecimento no que se refere ao uso de ferramentas e *software*; e a competência estratégica, demonstrando capacidade na busca de soluções tradutórias específicas para cada situação em particular (PACTE, 2003).

Só foi possível estudar os movimentos genéticos acima porque “[...] as novas tecnologias em vez de apontarem para o fim desses documentos, contribuem para o aumento da diversidade e sua ampliação constante” (SALLES, 2017, p. 47). A partir de agora, talvez, o leitor não consiga mais assistir um produto legendado sem pensar no seu

processo criativo e tal reflexão já nos faz pensar na importância desse trabalho, que garante a sobrevivência, a acessibilidade e a democratização das obras audiovisuais.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Depois de caminhar pelos labirintos da criação do Grupo *Subtitle Fansubbers*, concluo que a prática dos *fansubbers* é, acima de tudo, um ato político, social e cultural, além de linguístico e também paralinguístico. A mobilização da equipe para produzir as legendas promove a democratização de um material audiovisual que, se não fossem as legendas amadoras, não alcançariam tantas pessoas e tão rapidamente. A mediação cultural dos tradutores amadores torna essas séries acessíveis a um público que, em parte, não tem acesso às plataformas de *streaming*, nem aos canais fechados de televisão.

Portanto, os *fansubbers*, que estão presentes em todo o mundo, contribuem para que os programas audiovisuais ganhem amplitude. Eles também empoderam os consumidores, fãs que com o apoio das equipes podem escolher o que assistir sem depender das escolhas mercadológicas de determinada região. Vale lembrar, que o surgimento desses grupos se deu devido a necessidade de um grupo de fãs de animes traduzir programas que demoravam muito de serem traduzidos pelos canais de televisão, ou que não eram transmitidos nos Estados Unidos por conta das escolhas do mercado televisivo. Como afirma O'Hagan (2019):

Além disso, uma parcela do aumento da produção e circulação de traduções pode ser atribuída ao trabalho dos fãs, voluntários ou ativistas que têm diferentes origens e motivações, mas operam em paralelo com seus colegas profissionais. A maior visibilidade da tradução *não-profissional* pode ser atribuída à disponibilidade de plataformas sociais e colaborativas amparadas pela tecnologia, nas quais a tradução *não-profissional* opera. (O'HAGAN, 2019, p. 01)³³.

Acessar os vídeos que registram o processo de criação da legendagem em apreço, contendo esboços genéticos digitais, que estão inscritos na cibercultura, possibilitou a compreensão do fazer do Grupo *Subtitle Fansubbers*, tanto no âmbito da interação de

³³ Furthermore, portions of the increased production and circulation of translations are attributable to the work of fans, volunteers or activists who have different backgrounds and motivations, yet are operating in parallel to their professional counterparts. The increased visibility of *non-professional translation* (NPT) can be traced to the availability of technology-supported social and collaborative platforms, on which NPT typically operates. (O'HAGAN, 2019, p. 01)

seus membros, como da sua produção colaborativa, do seu modo de traduzir e legendar. Foi possível entender as motivações da equipe, considerando que é um trabalho não remunerado, e também compreender melhor as práticas tradutórias atuais. O engajamento das equipes com as questões sociais, como a acessibilidade às pessoas surdas, ainda demonstrou o comprometimento com o outro, que pode ser lido através do cuidado das equipes com a qualidade das legendas e com o cumprimento dos prazos.

Retomando as propostas desta tese, o objetivo geral da presente investigação foi propor uma metodologia específica para a análise do processo de criação da legendagem dos *fansubbers* a partir da Crítica Genética, que possibilitou a busca de reconstrução do percurso criativo percorrido pela equipe tradutória da legendagem pesquisada. Os objetivos específicos foram: (i) conhecer os integrantes e a dinâmica do grupo de *fansubbers Subtitled*; (ii) estudar os documentos de processo do grupo *Subtitled* dentro da perspectiva da Crítica Genética; e (iii) analisar o processo de tradução das legendas amadoras da Série *Riverdale* produzidas pelo grupo. Acredito que tais objetivos foram alcançados, revelando meandros dessa tradução audiovisual, ainda desconhecidos para muita gente.

Ao propor essa pesquisa, busquei contribuir de forma significativa para o fortalecimento dos Estudos da Tradução, mais especificamente, dos processos de legendagem que vêm sendo realizados por amadores em comunidades virtuais, através de uma proposição da metodologia de pesquisa com o amparo da Crítica Genética. Desenhei uma metodologia própria para desenvolver esta pesquisa, baseada e adaptada de estudos encontrados na Crítica Genética, que foi dividida em três partes: na primeira, foi aplicado o questionário com a equipe e realizada uma entrevista com o administrador para que o perfil da Equipe *Subtitle Fansubbers* pudesse ser delineado. Na segunda, foi realizada a coleta dos manuscritos digitais da equipe, bem como o seu deciframento e transcrição, finalizando com a análise das fases de pré e pós legendagem, que permitiram uma compreensão dos bastidores das interações anteriores e posteriores à execução da legendagem propriamente dita. E, a terceira etapa, quando realizei a descrição dos processos de legendagem e sua leitura genética. Todos esses percursos foram cuidadosamente trilhados e permitiram uma visão detalhada do processo e dos atores envolvidos em semelhante empreitada.

Sobre o perfil dos legendistas foi revelado que se trata de jovens entre 16 e 30 anos, de maioria feminina, cursando o ensino superior e que a maioria tem entre um e cinco anos de experiência nesse processo de legendagem. No que tange aos processos de

pré-legendagem, pôde ser observado que o administrador da equipe trabalha para disponibilizar todos os arquivos necessários para a equipe começar a produzir as legendas. Já na etapa da pós-legendagem, é o revisor o grande protagonista, considerando que lhe cabe revisar e padronizar todas as traduções feitas para a série. Cabe, ainda, ao administrador a função de postagem e disponibilização das legendas prontas para *download* no site *legendas.tv*. Em se tratando do processo de tradução das legendas, nos vídeos de captura de tela dos três legendistas analisados, foram basicamente verificados movimentos genéticos de omissão, substituição, deslocamento e buscas externas, sendo que cada escolha tradutória revelou o nível de experiência do legendista.

Esta tese não tencionou atribuir juízo de valor às traduções realizadas pelos fãs em uma perspectiva prescritiva sobre o que deveria ou não ter sido feito; pelo contrário. O olhar analítico buscou entender o *fansubber* como um mediador cultural, que tem em sua função um papel social digno de nota. Em realidade, buscou-se atualizar o olhar sobre as práticas *fansubber*, pois são elas caminhos que nos fazem entender as demandas midiáticas atuais (URBANO, 2020).

A tradução como recriação revela como é possível se reinventar, se reconfigurar, se desconstruir para poder garantir a sobrevivência de uma obra. E quanto à tradução *fansubber*, ela é um exemplo de constante atualização às mudanças tecnológicas através dos seus membros, que constantemente, remodelam a sua prática a partir das novas configurações digitais que estão sempre se impondo. São essas mudanças que auxiliam, também, a exibição dos episódios já traduzidos e legendados, compartilhados ao mesmo tempo no mundo todo, o que aliás, é uma das razões de ser dos grupos *fansubbing*: em uma simples frase, antecipar a produção das legendas que demoravam muito para serem produzidas. Ainda é cedo para afirmar que o contínuo avanço da tecnologia e as mudanças nas práticas dos canais televisivos e das plataformas de *streaming* poderiam ameaçar o futuro do *fansubbing*. No entanto, é possível prever que, com a capacidade de se reinventar que esses grupos demonstraram ao longo dos anos, eles ainda tenham muito a legendar.

O estudo dos processos criativos, de um modo geral, é demasiado significativo porque nos permite conhecer um pouco os bastidores de produtos culturais que fazem parte de nosso dia-a-dia. Conhecer os processos de criação de um grupo de legendistas amadores me fez olhar também para os meus próprios processos criativos com mais complacência. Afinal, estudei os processos criativos, ao mesmo tempo que vivenciava um, o da construção da presente tese. E a cada passo criativo do outro que era estudado,

entendia e compreendia melhor o meu. As idas e vindas da escrita, muitas vezes angustiantes, nada mais eram do que o caminhar prosaico da criação. Reconheci, na minha escrita, os deslocamentos, as omissões, as substituições, as buscas externas e “internas” também; afinal, é dentro de nós que encontramos as motivações para criar, ao perseguirmos com amor o objeto de estudo sobre o qual nos debruçamos e que passa a ser central em nossa vida. Chego, finalmente, à tomada de consciência de que a criação é um processo que obedece a um determinado padrão que se repete respeitando o estilo de cada criador. Demanda tempo, pesquisa, negociação com o *eu* criador, estando esse ato de criação onipresente na vida humana. A **vida** é esse processo criador e criativo contínuo.

REFERÊNCIAS

- ALLARD, L. Express yourself 2.0! Blogs, pages perso, fansubbing...: de quelques agrégats technoculturels ordinaires à l'âge de l'expressivisme généralisé. IN: MAIGRET, E.; MACÉ, E. (org.) **Penser les médiacultures**. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde. Armand Colin INA, Paris. 2005 p. 145-172
- ANASTÁCIO, S. M. G.; SILVA, C. N. **Uma visão sistêmica do processo criador**. Manuscrita: Revista de Crítica Genética, [S. l.], n. 17, 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/manuscrita/article/view/177638>. Acesso em: 28 out. 2022.
- ANASTÁCIO, S.; SILVA, C. Uma visão sistêmica do processo criador. In: **Manuscrita** n. 17, São Paulo: USP, 2010, p. 52-63.
- ARAÚJO, V. L. S. O processo de legendagem no Brasil. **Revista do GELNE**, v. 4, n. 1, p. 1-6, 26 fev. 2016.
- ARAÚJO, V. L. S.. The educational use of subtitles films in EFL teaching. In: DIAZ CINTAS, . **The didactics of audiovisual translation**. St. Jerome Publishing Company, 2008.
- ARROJO, R. (org.) A pesquisa em teoria da tradução ou O que pode haver de novo no front. In: ARROJO, R. **O signo desconstruído**. Implicações para a tradução, a leitura e o ensino. Campinas: Pontes, 1992.
- ARROJO, Rosemary. **Oficina de Tradução**. São Paulo: Ática. Série Princípios, 2005
- BARBOSA, H. G. **Procedimentos técnicos da tradução**: uma nova perspectiva. Campinas, SP: Pontes Editora, 2020. 3º ed.
- BATALHA, M.C; PONTES, G. **Tradução**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007
- BAUMAN, Z. **44 Cartas do mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.
- BAUMAN, Z. **A cultura no mundo líquido moderno**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. 1º ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- BIASI, P. **A genética dos textos**. Porto Alegre: EDIPUC, 2010.
- BIASI, P. Análise dos manuscritos: princípios e métodos. In: BIASI, P. **A genética dos textos**. Tradução Marie-Hélène Paret Passos. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010.
- BIASI, P. de genética dos processos criativos na idade digital. In: **processo de criação interartes: cinema, teatro e edições eletrônicas**. 2014
- BITTENCOURT, G. N. da s. **A literatura comparada diante dos avanços tecnológicos**. In: JOBIM, J.L. *et al.* **Sentidos dos lugares**. Rio de Janeiro: ABRALIC, 2005. p. 4-8.

BOGDAN, R; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos.** Porto: Porto ed., 1994.

BOGUCKI, L. Amateur Subtitling on the Internet. In: DÍAZ CINTAS, J.; ANDERMAN, G. (Eds.). **Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen.** London: Palgrave Macmillan, 2009.

BOGUCKI, L. **Areas and Methods of Audiovisual Translation Research.** 2º ed. Peterlang Edition: New York, 2016

BOGUCKI, L. DECKERT, M. (org.) **The Palgrave handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility.** Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2020

BOLAÑOS-GARCIA-ESCRIBANO *et al.* Latest advancements in audiovisual translation education. **The interpreter and translator trainer**, v. 15 n 1, p. 1-12, 2021.

BOLD, B. **The power of fan communities: an overview of fansubbing in Brazil.** Tradução em Revista 11. 2011/2.

BREAL, Michel. **Ensaio de Semantica.** São Paulo, EDUC/Pontes, 1992. 223 p.

BRITO, L. R. **Investigando o perfil do tradutor-fã de legendas no Brasil.** monografia (graduação em Tradução). Orientadora: Profª Drª Camila Nathália de Oliveira Braga. 2014, João Pessoa, 73 fl.

BRITO, L. R. **Investigando o perfil do tradutor-fã de legendas no Brasil.** João Pessoa, 2014. 73 f. Monografia (Graduação em Tradução), 2014.

BRUNS, A. The future is user-led: the path towards widespread produsage. **Fibreculture Journal.** jan 2008. n.11

CARVALHO, C. A. **A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor.** RJ PUC-RIO Dep. de letras, 2005. (Dissertação de Mestrado).

CASTELLS, M. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade.** Tradução de Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CHAUME, F. **Cine y traducción.** Madrid: Ed.Cátedra, 2004.

CIRILLO, J. Acervos digitais e crítica genética: ferramentas para as memórias de uma escritura digital. In: TELLES, C. M. e BORGES, R. (org.). **Filologia, críticas e processos de criação.** Curitiba: Appris, 2012. p. 147-160.

COELHO, P. M. F. **Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas.** Revista *online* Texto livre – linguagem e tecnologia, ano 2012, vol. 5, número 2 págs 88 – 95.

CORCHS, M. **A legendagem amadora e profissional da série Once upon a time: um estudo comparativo.** 2013. 44f. Monografia (Curso de Especialização em Tradução), Fortaleza, 2013.

CORDEIRO, G. de P. S. **Investigando estratégias de tradução do Japonês: um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê One Piece.** 2020. 219 p. Dissertação (Mestrado) Centro de Letras e Comunicação, Pelotas, 2020.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**. Trad. Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.

DERRIDA, J. **La différence in Marges de la Philosophie**. Paris: Les Editions de Minuit; Collection «Critique». 2003.

DERRIDA, J. **Torre de Babel**. Tradução de Junia Barreto. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006.

Díaz Cintas, J. (2012). Clearing the Smoke to See the Screen: Ideological Manipulation in Audiovisual Translation. *Meta*, 57(2), 279–293. <https://doi.org/10.7202/1013945ar>

DÍAZ CINTAS, J. REMAEL, A. **Subtitling: concepts and practices**. Routledge: New York, 2021.

DIAZ CINTAS, J; SÁNCHEZ, M. P. Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. **The Journal of Specialised Translation**. nº 6. Julho 2006.

DÍAZ-CINTAS, J and REMAEL, A. **Audiovisual translation: subtitling**. Manchester: St. Jerome Publishing Company, 2007.

ECO, U. **Quase a mesma coisa: experiências de tradução**. tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.

EICHENBERG, F. **Entre aspas 1**. Porto Alegre/RS: L&PM Pocket, 2006.

ESTILL, D. A. Globalização, Tecnologia e Tradução; o nascimento de uma indústria. In: LIMA, E.(org), **Tradução na era digital: avanços e desafios**. Belfort Roxo, RJ: Ed. Transitiva, 2018.

EVEN-ZOHAR, I. **Polysystem Theory**. In: Poetics Today International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication, v. 11, n. 1, p. 9-26, spring 1990.

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

FEITOSA, M. P. **Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado**. 2009. 162 p. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Faculdade de Letras - UFMG, 2009.

FISH, S. **Is there a text in the class?** The authority of interpretative communities. cambridge: Harvard University Press, 1980.

FOERSTER, A. Towards a creative approach in subtitling: a case study. IN: CINTAS, J. D.; MATAMALA, A; NEVES, J. (Ed.) **New insights into audiovisual translation and media accessibility**. Amsterdam: Rodopi, 2010.

FRANCO E. P. C. & ARAÚJO V. L. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). **Tradução em Revista**, v. 2, pp. 1-23, 2011.

GARCIA, R. M. **Game of Torrents: pirataria e cultura de fãs em game of thrones**. 2018. 72 p. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Comunicação, Juiz de Fora, 2018.

GOBIRA, P. **O arquivo do escritor na era da reprodutibilidade técnica digital: algumas questões de crítica genética**. Manuscrita. 2010. P. 206- 246.

- GÓES, S. R. **Legendando Raccoon & Crawfish**: proposta de estudo do processo criativo de uma legendagem filmica e de edição genética. 128f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal da Bahia. Instituto de Letras. Salvador, 2013.
- GOROVITZ, S. **Os labirintos da tradução**: a legendagem cinematográfica e a construção do imaginário. Brasília: Editora UNB, 2006.
- GRAY, J; SANDVOSS, C; HARRINGTON, C. L. **Fandom**: identities and communities in a mediated world. New York: New York University Press, 2007.
- GRÉSILLON, A. **Elementos de crítica genética**: ler os manuscritos modernos. Tradução Cristina de Campos Velho Birck et al. Porto Alegre: EDUFRGS, 2007[1994].
- GRÉSILLON, A. **O manuscrito moderno**: objeto material, objeto cultural, objeto de conhecimento. In: Elementos de Crítica Genética: ler os manuscritos modernos. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.
- HERNÁNDEZ SAMPIERRI, R; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. P. B. **Metodologia de pesquisa**. Tradução de Daisy Vaz de Moraes. 5º ed. Porto Alegre: Penso: 2013.
- HOLMES, J. **The Name and Nature of Translation Studies**. *Translated! Papers on Literary Translation and Translation Studies*, Amsterdã: Rodopi, 1988
- JAKOBSEN, A. L. Translating drafting by professional translators and by translation students. In: HANSEN, G. (Ed.). **Empirical translation studies**: process and product. Copenhagen Studies in language. v. 27. Copenhagen: Samfundslitteratur, 2002. p.191-204.
- JAKOBSON, R. Aspectos Lingüísticos da tradução. In: **Lingüística e Comunicação**. Trad. Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2005.
- JEKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008
- KOGLIN, A.; OLIVEIRA, S. M. de. Variações terminológicas no campo Tradução Audiovisual: análise dos termos legendação, legendagem e tradução de/para legendas. **Tradterm**, [S. l.], v. 22, p. 259-279, 2013. DOI: 10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2013.69131. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/69131>. Acesso em: 18 out. 2022.
- LEÃO, L. M. **Metodologia do estudo e pesquisa**: facilitando a vida dos estudantes, professores e pesquisadores. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo Editora 34, 2010.
- MARCONI, M. de A. LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5º ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- MARLEAU, L. **Les soutitres**... un mal nécessaire. Meta v. 27, n 3 p. 271-285, 1982.

- MARQUES, R. M. Acervos literários e imaginação histórica: o trânsito entre os saberes. **Ipotese**, Juiz de Fora, v. 4, p. 29-37, jul/dez. 2000, p. 33
- MARTINS, M. A. P. Descriptive translation studies: uma revisão crítica. **Gragoatá**, v. 7, n. 13, 8 out. 2016.
- MASON, I. Coherence in subtitling: the negotiation of face. IN: CHAUME, F;
- AGOSTE, R. **La traducción en los medios audiovisuales**. Castelló: Universitat Jaume, 2001.
- MENDES, C. M. **A pesquisa online**: potencialidades da pesquisa qualitativa no ambiente virtual. *Revista Hipertextus*, n. 02, Janeiro de 2009.
- MENDES, E. O conceito de língua em perspectiva histórica: reflexos no ensino e na formação de professores de português. In LOBO, T., CARNEIRO, Z., SOLEDADE, J., ALMEIDA, A., e RIBEIRO, S., orgs. **Rosae**: linguística histórica, história das línguas e outras histórias [online]. Salvador: EDUFBA, 2012, pp. 667-678.
- MENDONÇA, M. C. Língua e ensino: políticas de fechamento. In: MUSSALIM, F; BENTES, A. C. (org) **Introdução à Linguística**: domínios e fronteiras. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2018.
- MOREIRA, S.T.S. **O Auto da compadecida e suas legendas**: uma abordagem audiovisual, cultural e humorística. Dissertação de Mestrado, 2013.
- MOUNIN, G. **Les problèmes théoriques de la traduction**. Paris: Gallimard, 1963.
- MUSSO, P. A filosofia da Rede. In: PARENTE, A. (org.) **Tramas da rede**: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- NIDA, E. **Toward a science of translating**. Leiden: E. J. Brill, 1964
- NORD, C. **Análise textual em tradução**: bases teóricas, métodos e aplicação didática. São Paulo: Rafael Copetti Editor, 2016.
- O'HAGAN, M. Translation and technology: disruptive entanglement of human and machine. In: O'HAGAN, M. (Ed.) **The routledge handbook of translation and technology**. London: Routledge, 2019.
- OLIVEIRA, L. A. **Manual de Semântica**. 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.
- ORERO, P. **Topics in Audiovisual Translation**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2004.
- PACTE. Building a Translation Competence Model. In: Alves, F. (ed.). **Triangulating Translation**: Perspectives in Process Oriented Research, Amsterdam: John Benjamins. 2003

PAGANO, A; VASCONCELLOS, M. L. Estudos da tradução no Brasil: reflexões sobre teses e dissertações elaboradas por pesquisadores brasileiros nas décadas de 1980 e 1990. **D.E.L.T.A.**, n. 19, especial, 2003, pp. 1-24.

PARENTE, A. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PERIDES, André. **De fã para fã**: Globalização, internet, grupos de tradução e cultura pop-japonesa na sociedade ocidental. Monografia (Curso de Especialização em Teorias e Práticas da Comunicação). Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2008.

PESCE, L; ABREU, C. B. de M.. Pesquisa qualitativa: considerações sobre as bases filosóficas e os princípios norteadores. In: **Educação e contemporaneidade**. Salvador. V. 22 n. 40. p. 19-29. Jul/dez 2013.

RAMOS, D.O. **A influência do algoritmo**. Revista Comunicare, v. 17 p. 70 - 85, 2017.

REISS, K.; VERMEER, H. J. **Towards a general Theory of Translation Action - Skopos Theory explained**. Translation: Christiane Nord. Routledge London, 2014.

RODRIGUES, C. C. Tradução : a questão da equivalência. **Alfa: Revista de Linguística** UNESP. São José do Rio Preto, São Paulo, v. 44, n.n.esp., p. 89-98, 2000.

ROMERO-FRESCO. Accessible filmmaking: join the dots between Audiovisual Translation accessibility and filmmaking . **The journal of specialized Translation**, v. 20 201-223.

RONAI, P. **Tradução vivida**. São Paulo: José Olympio, 2012.

SALLES, C. A. **A crítica genética e semiótica: uma interface possível**. In: ZULAR, R.(og). Criação em processo: ensaios de crítica genética. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2002, p. 187-188.

SALLES, C. A. Da crítica genética à crítica de processo: uma linha de pesquisa em expansão. **Signum**: Estudos da Linguagem. Londrina, n 20-2, p. 41-52, ago, 2017.

SALLES, C. A.; CARDOSO, D. R. Crítica genética em expansão. **Ciência e Cultura**, São Paulo, v. 59, n. 1, p. 44-47, mar. 2007. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252007000100019&lng=en&nrm=iso. Acesso em 02 jun. 2022.

SALLES, C.A. **Redes de criação**. Ed. Vozes, 2014.

SALLES, C.A.; CARDOSO, D.R. Crítica de processo – um estudo de caso. Crítica genética, história e sociedade. **Ciência e Cultura**, v.59, n.1, São Paulo, p. 47-49, jan/mar. 2007, p. 48.

SANTAMARIA, L. Culture and translation: the referential and expressive value of cultural references. IN: AGOST, R; CHAUME, F. **La traducción En los medios audiovisuales**. Castellón: Universitat Jaume I. p. 159-164. 2001

SCHNAIDERMAN, B. **Tradução, ato desmedido**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 1 ed. São Paulo: Cortez, 2013.

SILVA, A. C. O. da. A tradução de expressões idiomáticas da série Friends: legendas profissionais versus legendas amadoras: The translation of idioms in the sitcom Friends: professional subtitling versus amateur subtitling. *Rónai – Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios*, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 48–55, 2017.

SILVA, M. I. L. Crítica genética na era digital: o processo continua. *Letras de hoje*, Porto Alegre, v. 45, n. 4, p 43-47, out-dez, 2010.

SILVA, V. F. F. **Fansubbing e legendagem profissional**: um estudo comparativo de tradução inglês-português de referências culturais na série Family Guy. 2021. Dissertação (Mestrado em Tradução) - Faculdade de Lisboa, Lisboa, 2021.

STEINER, G. **Torre de babel**: questões de linguagem e tradução. Tradução de Carlos Alberto Faraco, 2005

STUPIELLLO, E. N. de A.; BERTONI, B. F. Anatomia do Legender: examinando a tradução colaborativa em Grey's Anatomy. *Tradterm*, [S. l.], v. 33, p. 26-53, 2019.

TOURY, G. **Descriptive translation studies and beyond**. Amsterdam: John Benjamin, 1995.

URBANO, K. **A cultura da participação sob a ótica dos fansubbers: convergências e divergências no fandom de animês**. 2012, Artigo apresentado no Eixo 7 – Redes sociais na Internet e Sociabilidade online do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de nov, 2012.

URBANO, K. C. L. (2021). Fansubbers brasileiros e suas políticas de mediação nas redes digitais. *Revista FAMECOS*, 27, e36716. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2020.1.36716>

VALENTINE, C. **A multimedia database for the training of Audiovisual Translators**. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 68-84. 2006.

VENUTI, L. A formação de identidades culturais. *In*: VENUTI, L. **Escândalos da tradução**. Trad. Laureano Pelegrin, Lucinéia Marcelino Villela, Marileide Dias Esqueda, Valéria Biondo. Bauru, São Paulo: EDUSC, 2002.

WOBETO, D. **Legende conosco**: personagens e contextos da tradução amadora de séries estrangeiras no Brasil em perspectiva antropológica. 2019. 130 f. Dissertação (Mestrado) - Instituto de Filosofia e Ciência humanas - UFRS, 2019.

APÊNDICE A – QUADRO DOS MOVIMENTOS GENÉTICOS DE WIND

NÚMERO DA LEGENDA	TEMPO	INGLÊS	MOVIMENTOS GENÉTICOS	PORUGUÊS
555	00:35:08,886 --> 00:35:10,786	I heard your show was amazing.	[I heard your show was amazing.] <Disseram que seu show! foi incrível.>	Disseram que o show foi incrível.
556	00:35:11,288 --> 00:35:12,821	Mmm-hmm, it was.	[Mmm-hmm, it was.] <Foi.>	Foi.
557	00:35:12,822 --> 00:35:15,023	I'm really sorry I didn't get back in time.	[I'm really sorry I didn't get back in time.] <Desculpe, Não voltei a tempo.>	Desculpe. Não voltei a tempo.
558	00:35:15,425 --> 00:35:19,060	Well, it's okay. You had a lot going on.	Não voltei [ã] tempo. [Well, it's okay.] <Tudo bem.> [You had a lot going on.] <Tinha muito a fazer.>	Tudo bem. Tinha muito a fazer.
559	00:35:24,001 --> 00:35:25,400	Archie,		Archie.
560	00:35:26,470 --> 00:35:29,304	there's something I need to tell you.	[there's something I need to tell you.] <Tem algo que precise te contar.> que precis[e] <o> te contar.	
561	00:35:32,810 --> 00:35:35,644	I have decided to go on tour with my dad.	[I have decided to go on tour with my dad]	Eu decidi ir em turnê

				<Decidi sair em tumê com meu pai>	com o meu pai.
562	00:35:35,645 --> 00:35:37,212	What?		[What?]	O quê?
563	00:35:37,213 --> 00:35:40,182	Josie, that's...		[Josie, that's...] <Josie, isso é...>	Josie, isso é...
564	00:35:40,183 --> 00:35:42,718	Wait, when? Like, over the summer?		[Wait, when? Like, over the summer?] <Espera. Quando? No verão?>	Espera, quando? No verão?
565	00:35:42,719 --> 00:35:45,354	No, like, immediately.		[No, like, immediately.] <Não, imediatamente.>	Não, imediatamente.
566	00:35:45,355 --> 00:35:48,894	You're gonna come back though, right? Maybe.		[You're gonna come back though, right?] <Você irá voltar não é?> Você [irá voltar não é] <irá voltar, certo?> [Maybe.] <Talvez.> [We'll see.] <Veremos.>	- Mas você voltará, certo? - Talvez Veremos.
567	00:35:49,358 --> 00:35:50,759	We'll see.			
568	00:35:51,662 --> 00:35:54,362	Archie, I've loved our time together.		Archie, [I've loved our time together.] Archie, < eu amei nosso tempo juntos.>	Archie, eu amei nosso tempo juntos.

569	00:35:54,832 --> 00:35:56,798	But we're not endgame.	[But we're not endgame.]	Mas não é para ser.
570	00:35:56,799 --> 00:35:58,200	And that's okay.	<Mas não combinamos.> [And that's okay.] <E está tudo bem com isso.>	E está tudo bem.
571	00:35:58,201 --> 00:36:01,686	Your life is here in Riverdale, and mine is	E está tudo bem <com isso.> [Your life is here in Riverdale, and mine is] <Sua vida é aqui em Riverdale, e a minha é...>	Sua vida é aqui em Riverdale, e a minha...
572	00:36:01,687 --> 00:36:05,107	somewhere out there. Who knows where.	[somewhere out there.] <em algum lugar longe daqui.> [em algum lugar longe daqui.] <é fora daqui.>	é em algum lugar por aí. Quem sabe onde?
573	00:36:05,108 --> 00:36:06,674	Maybe New York.	[Who knows where.] <Quem sabe onde.> [Maybe New York.]	Talvez em Nova York.
574	00:36:08,846 --> 00:36:13,214	Well, I was gonna ask you to prom, but...	<Talvez em Nova Iorque.> [Well] <Bem> [Bem] <Então.> @prom - busca no google tradutor. e reverse context [I was gonna ask you to prom, but...]	Eu ia convidá-la para o baile, mas agora...

				<Eu ia te perguntar sobre o baile, mas...> [You're too cute for words.] <Você é muito fofo com as palavras.> @Dad[] be out of jail in a couple days - google tradutor: papai vai sair da cadeia daqui a alguns dias. <Papai sairá da cadeia em alguns dias.> [Attorney] <Advogada> McCoy cleared everything with the judge. @attorney - dicionário reverso @cleared everything with the judge: limpou tudo com o juiz. Advogada McCoy< resolverá com o juiz.>	Você é muito fofoinho com as palavras. Papai sairá da cadeia em alguns dias. Advogada McCoy resolverá com o juiz.
575	00:36:15,386 --> 00:36:19,020	You're too cute for words.			
576	00:36:31,569 --> 00:36:33,535	Dad[] be out of jail in a couple days.			
577	00:36:33,536 --> 00:36:35,637	Attorney McCoy cleared everything with the judge.			
578	00:36:35,638 --> 00:36:38,973	Said he was under duress while he committed the robbery.		[Said he was under duress while he committed the robbery.] <Dirá que ele estava estressado quando cometeu o assalto.> [Hmm.] [That he was.] <Ele estava >	Dirá que ele foi coagido a cometer o roubo. E ele foi mesmo.
579	00:36:40,911 --> 00:36:43,145	Hmm. That he was.			
580	00:36:43,146 --> 00:36:46,748	You know, people are going to find out: what really happened.		[You know, people are going to find out what really happened.] <As pessoas finalmente saberão o que aconteceu.>	As pessoas vão descobrir o que aconteceu,

581	00:36:46,749 --> 00:36:48,083	About what you did.	[About what you did.] <Sobre o que você fez.>	e o que você fez.
582	00:36:48,084 --> 00:36:50,986	How are you gonna answer for all that?	[How are you gonna answer for all that?] <Como vamos responder a tudo isso?>	Vai responder por tudo?
583	00:36:50,987 --> 00:36:53,989	First thing tomorrow, me and JB are hitting the road.	First thing tomorrow, < > me and JB are hitting the road. First thing tomorrow, me [] and JB are hitting the road. First thing tomorrow, me (@) and JB are hitting the road. - google tradutor: eu e JB estamos pegando a estrada. <Amanhã eu e JB vamos embora.>	Amanhã, eu e JB vamos cair na estrada.
584	00:36:53,990 --> 00:36:55,590	No.	[No.] <Não.>	Não.
585	00:36:55,591 --> 00:36:57,826	She can't keep going on the run with you.	[She can't keep going on the run with you.] <Ela não pode continuar fingindo com você.>	Ela não pode ficar fingindo com você.
586	00:36:57,827 --> 00:37:00,328	She deserves better than that.	[She deserves better than that.] <Ela merece coisa melhor.>	Ela merece algo melhor.
587	00:37:00,329 --> 00:37:02,497	She should stay with Dad and I.	[She should stay with Dad and I.] <Ela deveria ficar comigo e o papai.>	Ela deveria ficar comigo e o papai.

APÊNDICE B – QUADRO DOS MOVIMENTOS GENÉTICOS DE SUN

Nº DA LEGENDA	TIMING	ENGLISH	MOVIMENTOS GENÉTICOS	PORTUGUÊS
89	00:04:59,266 -- > 00:05:02,334	and how some of the cells even have views of Sweetwater River.	<p>@google tradutor: and how some of the cells even have views of Sweetwater River.</p> <p>[a] <E> como algumas celas têm até vista para o [Rio] Sweetwater.</p>	e como algumas celas têm até vista para o Rio Sweetwater.
90	00:05:02,335 -- > 00:05:04,185	Yeah, the waterfront rooms.	<p>@google tradutor: Yeah, the waterfront rooms. [Yeah, the waterfront rooms.] <Sim, os quartos na beira do mar></p>	Sim, os quartos de frente para a orla.
91	00:05:04,186 -- > 00:05:05,638	They're quite peaceful.	<p>[They're quite peaceful.]</p> <p>A) <Eles são pacíficos></p> <p>@google: pacífico</p> <p>B) Eles são pac[if]ic[os]</p> <p>C) Eles são <bem> pacíficos <></p>	São bem tranquilos.
92	00:05:05,639 -- > 00:05:08,173	He would like to be transferred to one.	<p>@google tradutor: He would like to be transferred to one.</p> <p>#1 Ele gostaria de ser transferido para um.</p> <p>#2 Ele gostaria de ser transferido< para um.</p>	Ele gostaria de ser transferido para um.

93	00:05:08,174 -- > 00:05:12,532	And I thought since you owned the place, II maybe you could help.	@cri c + cri V da CC <E eu pensei que desde que você era dono do lugar, > [E eu p] <P>ensei que desde que você <?> era dono do lugar, <Talvez eu pudesse ajudar.> [Talvez e] <E>u pudesse ajudar. [E] <e>u pudesse ajudar.	Já que você é o dono do lugar, talvez pudesse ajudar. NA REVISÃO SUN; eu podia ajudar.
94	00:05:12,533 -- > 00:05:14,414	Think of all the publicity.	<Pensar em toda a publicidade>	Pense na publicidade.
95	00:05:21,602 -- > 00:05:23,289	I'll see what I can do.	<Vou ver o que posso fazer> Na revisão: You ver o que posso fazer<> [You] <Verei> ver o que posso fazer.	Verei o que posso fazer.
96	00:05:28,461 -- > 00:05:29,834	Mad Dog.	@insubs.com/manager - A ba Terros Mad Dog <Cão Raivoso.>	Cão Raivoso.
97	00:05:29,835 -- > 00:05:31,535	What did you do with the drugs I gave you?	@googletraditor <O que você fez com as drogas que eu te dei?> O que [você] fez com[] as drogas<?> que eu te dei?>	O que fez com as drogas que te dei?

98	00:05:31.765 -- > 00:05:33.615	They're in my locker at the gym. Why?	<Eles estão no meu armário por quê?>	Estão no armário na academia, por quê?
99	00:05:33.616 -- > 00:05:34.957	Archie, you need to get rid of them now.	@google tradutor Archie, <você precisa se livrar delas agora.> Archie, [você] precisa se livrar < > delas agora.> Archie, precisa se livrar delas [] [agora].	Archie, livre-se delas.
100	00:05:34.958 -- > 00:05:37.699	Police showed up at Elio's gym, II they had a warrant, and did a full sweep.	@google tradutor <A polícia apareceu no ginásio do Elio.> A polícia apareceu < > no ginásio do Elio, A polícia [apareceu] <foi> no ginásio do Elio, A polícia foi no ginásio [do] <ver> Elio, A polícia foi no ginásio < > ver Elio, [A p] <P>olícia foi no ginásio ver Elio, <A p> [P]olícia foi no ginásio	A polícia foi ver o Elio, eles tinham um mandado.

101	00:05:37,700--- > 00:05:40,999	They didn't find anything. II But what if they hit up El Royale next?	<p>ver Elito,</p> <p>google tradutor <eles tinham um mandado, e fez uma varredura completa.></p> <p>[eles t <T> nham [um] mandado, [e fez] <Fizeram> uma varredura [completa]. @google busca 'termo 'mandado'</p> <p>Tinham um mandado [fizeram uma varredura] <olharam tudo.></p> <p>@google tradutor 'Eles não encontraram nada' <Não encontraram nada.></p> <p>@google tradutor <Mas e se eles aceitarem em seguida o El Royale?></p> <p>Mas e se [eles] aceitarem < > em seguida o El Royale?</p>	<p>Não acharam nada.</p> <p>Mas e se aparecerem no El Royale?</p>
102	00:05:41,000 --> 00:05:43,852	I'm on my way. II I'll meet you there.	<p><estou a caminho.></p> <p>[e] <E>stou a caminho.</p> <p><Te vejo lá.></p>	<p>- Estou a caminho.</p> <p>- Encontro você lá.</p>

103	00:05:46,047 --> 00:05:49,145	Come on, man, hurry up. II I got it.	[Come on] <Venha>, [man] <cara>, [hurry up] <se apresse>. @google tradutor 'hurry up' <Deixa comigo.>	- Vamos, cara. Rápido. - Deixa comigo..
104	00:05:52,853 --> 00:05:54,787	Hands up! Both of you!	<Mãos ao alto, os dois!>	Mãos ao alto, os dois!
105	00:05:57,328 --> 00:05:59,423	He's got nothing to do with this.	@google tradutor <Ele não tem nada a ver com isso.> Ele não tem nada<> a ver com isso.	Ele não tem nada a ver com isso.
106	00:06:09,503 --> 00:06:11,971	You've reached your first challenge.	<Atingiu seu primeiro desafio.>	Chegou ao seu primeiro desafio.
107	00:06:12,840 --> 00:06:14,565	This one's easy.	<Esse é fácil!>.	Esse é fácil.
108	00:06:15,309 --> 00:06:17,009	It's called, "Cards on the table."	<É chamado "cartas na mesa"> [É c] <C>hama[do] "cartas na mesa".	Chama-se Cartas na Mesa.

APÊNDICE C – QUADRO DOS MOVIMENTOS GENÉTICOS DE MOON

NÚMERO DA LEGENDA	TEMPO	INGLÊS	MOVIMENTOS GENÉTICOS	PORTUGUÊS
180	00:10:05,472 --> 00:10:08,122	Ms. Ronson, believe me, if I could take back what...	<Sra. Ronson, acredite, se eu pudesse retirar o que...>	Sra. Ronson, acredite, se eu pudesse desfazer o que...
181	00:10:09,000 --> 00:10:10,600	Oh, did you get that?	Sra. Ronson, acredite, se eu pudesse [retirar] <desfazer> o que... <Gravou isso?>[Oh, did you get that?]	Gravou isso?
182	00:10:11,878 --> 00:10:13,339	I'm so sorry.	[I'm sorry.] <Eu lamento muito.>	Eu lamento muito.
183	00:10:14,047 --> 00:10:16,247	I wish it were me and not him.	<eu queria que fosse eu, ao invés dele.> [I wish it were me and not him.]	Eu queria que fosse eu, ao invés dele.
184	00:10:16,648 --> 00:10:19,050	I think you're not alone in that sentiment, Andrews.	<Não está sozinho> Não [está sozinho] <é o único que se sente assim, Andrews.>	Não é o único que se sente assim, Andrews.
185	00:10:20,302 --> 00:10:22,102			LEGENDA: AnnaH bruja
186	00:10:22,103 --> 00:10:23,903			LEGENDA: reinha Sanches
187	00:10:23,904 --> 00:10:25,904			REVISÃO: AdcIdGrI e WesleyP.
188	00:10:25,905 --> 00:10:27,855			Riverdale Brasil

189	00:10:28,756 --> 00:10:30,094	Evelyn.	não modifica	@niverdalebrasiloficial Evelyn.
190	00:10:30,095 --> 00:10:33,097	have you already received your meningitis vaccination?	<Já tomou sua vacina de meningite?>	Já tomou sua vacina de meningite?
191	00:10:33,880 --> 00:10:36,083	No. The Farm doesn't believe	N <ã>o. <A fazenda não acredita>	Não. A Fazenda não acredita
192	00:10:36,084 --> 00:10:38,768	in putting foreign substances into our bodies.	<em colocar substâncias estranhas em nossos corpos.> [in putting foreign substances into our bodies.]	em colocar substâncias estranhas em nossos corpos.
193	00:10:38,769 --> 00:10:40,071	You can check my file.	<Pode olhar no meu arquivo.> [You can check my file.]	Pode olhar no meu arquivo.
194	00:10:40,072 --> 00:10:41,822	My father wrote Mr. Weatherbee a letter	< Meu pai escreveu uma carta ao Sr. [My father wrote Mr.]Weatherbee [a letter]	Meu pai escreveu ao Sr. Weatherbee
195	00:10:41,823 --> 00:10:44,809	opting me out of all elective medical procedures.	<optando por me deixar de fora de [qualquer] procedimento<s> médico<s>.> optando por me deixar de fora de [qualquer] procedimento<s> médico<s>.>	optando por me deixar de fora de procedimentos médicos.
196	00:10:51,251 --> 00:10:52,917	"Check my file."	"[Check my file.] <Olhar meu arquivo".	"Olhar meu arquivo".
197	00:10:53,853 --> 00:10:55,586	I think I just might.	<Acho que eu talvez vá.>[I think I just might.]	Acho que é o que farei.

198	00:11:36,396 --> 00:11:39,463	"Transferred from St. Joseph Prep..."	Acho que eu talvez [vá] <olhe> Acho que [eu talvez olhe] <é o que farei> "<Transferida da escola de preparação [Transferred from]St. Joseph [Prep]..."	"Transferida da escola de preparação St. Joseph..."
199	00:11:52,879 --> 00:11:56,380	Finally, you've reached your next quest.	<Finalmente, chegou ao próximo desafio> [Finally, you've reached your next quest]. Finalmente, < > chegou ao próximo desafio @realm	Finalmente, chegou ao próximo desafio.
200	00:11:57,550 --> 00:12:00,985	You steal some treasure from the realm.	<Roube alguns tesouros do reino> [You steal some treasure from the realm]. Roube alguns tesouros < > do reino.	Roube alguns tesouros do reino.
201	00:12:00,986 --> 00:12:02,320	What treasure?	<Que tesouro?> [What treasure?]	Que tesouro?
202	00:12:03,556 --> 00:12:05,623	He wants us to commit a robbery.	<ele quer que cometamos um roubo.> [He wants us to commit a robbery.] ele quer que [cometamos] um roubo] <assaltemos. [You've gotta be kidding.]	Ele quer que cometamos um assalto.
203	00:12:05,624 --> 00:12:07,692	You've gotta be kidding. I'm the Sheriff.	<Só pode estar brincando.>	Só pode estar brincando. Eu sou o xerife.

204	00:12:07,693 --> 00:12:10,777	Mmm-mmm. Not tonight. Tonight, you're the Deadeye.	<eu sou o xerife.> [I'm the Sheriff.] [Mmm-mmm. Not tonight.] <Esta noite, não> <Esta noite, você é o Ferreiro.> [Tonight, you're the Deadeye.]	Esta noite, não. Esta noite, você é o Ferreiro.
205	00:12:10,778 --> 00:12:12,078	Your target.	<Seu alvo.> [Your target.]	Seu alvo.
206	00:12:13,499 --> 00:12:14,799	The Tavern.	[The] <A> Tavern<a>.	A Taverna.
207	00:12:17,336 --> 00:12:19,270	So if everything is parallel for Riverdale.	<Se tudo for um paralelo para Riverdale.> [So if everything is parallel for Riverdale.]	Se tudo for um paralelo para Riverdale,
208	00:12:19,271 --> 00:12:22,488	then the Tavern is Pop's.	<então a Taverna é o [then the Tavern is] Pop's.>	então a Taverna é o Pop's.
209	00:12:22,489 --> 00:12:25,759	Consider it Jellybean's ransom.	então a Taverna [] é o Pop's. @ransom <Considere como o resgate da Jellybean.> [Consider it Jellybean's ransom.]	Considere como o resgate da Jellybean.

ANEXOS

UFBA - ESCOLA DE
ENFERMAGEM DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DA
BAHIA



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Fansubbing: os bastidores da legendagem amadora no Brasil

Pesquisador: SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 14907219.2.0000.5531

Instituição Proponente: Instituto de Letras

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.556.057

Apresentação do Projeto:

Trata-se de um projeto de doutorado do Instituto de Letras da UFBA, que vai utilizar questionário online e conversas por Skype com pessoas de grupos amadores, sobre o processo de criação das legendas de séries televisivas produzidas pelos grupos dos fansubbers. Estes são legendistas amadores, geralmente fãs de uma determinada série, que se organizam em grupos para legendar os episódios de uma forma mais rápida e dinâmica, disponibilizando-os na internet, sem precisar esperar até que a legenda oficial - produzida por um tradutor profissional, esteja disponível ao grande público.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo primário:

-Analisar o processo de criação das legendas de séries feitas por fans na tentativa de reconstruir o percurso criativo do tradutor-legendista.

Objetivos secundários:

- Acessar os bastidores do processo de criação dos legendistas da série Riverdale;
- Transcrever os registros do processo de criação, descrevendo o percurso tradutório e o detalhamento dos movimentos da gênese;
- Identificar as técnicas da tradução audiovisual na legenda final, observando, se e/ou como, o respeito aos parâmetros técnicos influenciaram nas decisões e escolhas do tradutor;

Endereço: Rua Augusto Viana S/N 3º Andar

Bairro: Canela

CEP: 41.110-060

UF: BA

Município: SALVADOR

Telefone: (71)3283-7615

Fax: (71)3283-7615

E-mail: cepee.ufba@ufba.br

Continuação do Parecer: 3.556.057

- Revisitar a prática dos legendista através de contato/entrevista com os mesmos;
- Refletir sobre a tarefa do tradutor nessas transposições midiáticas e sobre o seu papel de formador de identidades culturais e sobre o processo de apagamento do profissional de legendagem.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Presentes no projeto PB:

Riscos:

"As equipes de tradutores amadores trabalham com um material audiovisual que nem sempre estão autorizados para uso, portanto, esta investigação pode gerar um receio aos participantes, ainda que subjetivo, quanto à divulgação das suas identidades e podem trazer algum constrangimento ao responder alguma pergunta do questionário, portanto, está garantida a confidencialidade e sigilo das respostas e o anonimato dos participantes."

Benefícios:

"Melhor entendimento sobre a prática da legendagem amadora;- Oferta de Cursos de extensão sobre Tradução Audiovisual - legendagem para alunos da graduação; - No que tange o ensino-aprendizagem de língua, um maior conhecimento sobre a tradução audiovisual vai viabilizar a inserção da legendagem como um gênero textual útil ao ensino de Língua Inglesa; - A publicação de um livro sobre a legendagem amadora no

Brasil."

Ausentes no projeto brochura.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Pesquisa trata-se sobre o ensino-aprendizagem da língua estrangeira. A pesquisadora vai aplicar o questionário online para o integrantes dos grupos de FANSUBBING, através de um link com perguntas e repostas que após serem concluídas serão encaminhadas ao email da pesquisadora.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Os termos foram apensados e encontram-se adequados.

Recomendações:

Apresentar relatórios parcial e final.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O projeto atende as recomendações realizadas no parecer 3.447.994. Sugere-se aprovação.

Endereço: Rua Augusto Viana S/N 3º Andar

Bairro: Canela

CEP: 41.110-060

UF: BA

Município: SALVADOR

Telefone: (71)3283-7615

Fax: (71)3283-7615

E-mail: cepee.ufba@ufba.br

**UFBA - ESCOLA DE
ENFERMAGEM DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DA
BAHIA**



Continuação do Parecer: 3.556.057

Considerações Finais a critério do CEP:

Colegiado homologa parecer de aprovação emitido pelo parecerista.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1302959.pdf	05/08/2019 09:26:59		Aceito
Outros	encaminhamentoaocomite.pdf	05/08/2019 09:09:50	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Declaraçaoinstituicaoproponente.pdf	05/08/2019 09:08:40	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
Recurso Anexado pelo Pesquisador	DECLARACAOCAMPO.pdf	05/08/2019 09:06:31	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
Outros	Questionariofinal.pdf	05/08/2019 09:06:02	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	termocompromissoenfermagem.pdf	05/08/2019 09:05:04	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	termoconfidencialidade.pdf	05/08/2019 09:04:48	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	declaracaoiniciodapesquisa.pdf	05/08/2019 09:04:25	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	declaracaoorientador.pdf	05/08/2019 09:04:14	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_.pdf	05/08/2019 08:59:48	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_shirleimoreira01.pdf	05/08/2019 08:57:55	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
Orçamento	orcamento.pdf	05/08/2019 08:57:33	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
Cronograma	CRONOGRAMA.pdf	05/08/2019 08:56:29	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito
Outros	MODELO_DOS_TERMOS_COMUNS_A_TODOS_OS_PROJETOS.doc	02/05/2019 11:03:45	Patrícia Santiago Viana Teixeira deSouza	Aceito
Outros	Checklist.docx	02/05/2019 11:03:34	Patrícia Santiago Viana Teixeira deSouza	Aceito
Outros	Reso466.pdf	02/05/2019 11:03:22	Patrícia Santiago Viana Teixeira	Aceito

Endereço: Rua Augusto Viana S/N 3º Andar
Bairro: Canela **CEP:** 41.110-060
UF: BA **Município:** SALVADOR
Telefone: (71)3283-7615 **Fax:** (71)3283-7615 **E-mail:** cepee.ufba@ufba.br

UFBA - ESCOLA DE
ENFERMAGEM DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DA
BAHIA



Continuação do Parecer: 3.556.057

Outros	Reso466.pdf	02/05/2019 11:03:22	deSouza	Aceito
Outros	Reso510.pdf	02/05/2019 11:03:11	Patrícia Santiago Viana Teixeira deSouza	Aceito
Folha de Rosto	folhaderosto.pdf	30/04/2019 18:55:26	SHIRLEI TIARA DE SOUZA MOREIRA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

SALVADOR, 05 de Setembro de 2019

Assinado por:
Daniela Gomes dos Santos Biscarde
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Augusto Viana S/N 3º Andar
Bairro: Canela **CEP:** 41.110-060
UF: BA **Município:** SALVADOR
Telefone: (71)3283-7615 **Fax:** (71)3283-7615 **E-mail:** cepee.ufba@ufba.br