

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS E LINGUÍSTICA

Diego Goulart Machado Silva

**“Qualidade é insubstituível!”
Ideologias linguísticas em manuais de *legenders* independentes de
equipes de *fansubbing***

Goiânia
2018

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES
NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: **Dissertação** **Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação:

Nome completo do autor: Diego Goulart Machado Silva

Título do trabalho: "Qualidade é insubstituível!": Ideologias linguísticas em manuais de legends independentes de equipes de fansubbing

3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento **SIM** **NÃO**¹

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese ou dissertação.


Assinatura do(a) autor(a)²

Ciente e de acordo:


Assinatura do(a) orientador(a)²

Data: 09 / 02 / 2018

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Versão atualizada em setembro de 2017.

² A assinatura deve ser escaneada.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS E LINGUÍSTICA

Diego Goulart Machado Silva

“Qualidade é insubstituível!”

**Ideologias linguísticas em manuais de *legenders* independentes de
equipes de *fansubbing***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras e Linguística da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras e Linguística.

Área de concentração: Estudos Linguísticos

Orientadora: Profa. Dra. Joana Plaza Pinto

Goiânia

2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Goulart Machado Silva, Diego
"QUALIDADE É INSUBSTITUÍVEL!": IDEOLOGIAS LINGUÍSTICAS EM MANUAIS DE LEGENDERS INDEPENDENTES DE EQUIPES DE FANSubBING. [manuscrito] / Diego Goulart Machado Silva. - 2018. 122 f.

Orientador: Profa. Dra. Joana Plaza Pinto.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Letras (FL), Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, Goiânia, 2018.

Bibliografia.
Inclui lista de figuras.

1. Ideologias linguísticas. 2. metapragmáticas. 3. etnografia digital. 4. fansubbing. 5. designs computacionais. I. Plaza Pinto, Joana, orient. II. Título.

CDU 81



ATA Nº 09/2018

ATA DA SESSÃO DE JULGAMENTO DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DO
ALUNO DIEGO GOULART MACHADO SILVA

Aos treze dias do mês de março do ano de dois mil e dezoito, a partir das oito horas e trinta minutos, no Miniáudatório Professor Egídio Turchi da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás, nesta capital, realizou-se a sessão pública da Defesa da Dissertação "QUALIDADE É INSUBSTITUÍVEL! IDEOLOGIAS LINGUÍSTICAS EM MANUAIS DE *LEGENDERS* INDEPENDENTES DE EQUIPES DE FANSUBBING". Os trabalhos foram instalados pela Orientadora, Professora Doutora Joana Plaza Pinto (Presidente/PPGLL/TL/UFG) com a participação dos demais Membros da Banca Examinadora: Professor Doutor Daniel do Nascimento e Silva (PPGL/UFSC) e o Professor Doutor André Marques do Nascimento (PPGL/FL/UFG). A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido o candidato *aprovado* pelos seus membros. Proclamados os resultados pela Professora Doutora Joana Plaza Pinto, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que vai assinada pelos Membros da Banca Examinadora e visada pelo Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, Goiânia, aos treze dias do mês de março do ano de dois mil e dezoito.

Prof. Dr. Joana Plaza Pinto - Presidente

Prof. Dr. Daniel do Nascimento e Silva

Prof. Dr. André Marques do Nascimento

Visto:

Prof. Dr. Wilson José Flores Júnior

DIEGO GOULART MACHADO SILVA

“QUALIDADE É INSUBSTITUÍVEL!”

Ideologias linguísticas em manuais de legenders independentes de equipes de fansubbing.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do título de Mestre em Linguística, a ser defendida em 13 de março de 2018, pela Banca Examinadora constituída pelos(as) seguintes professores(as):

Profa. Dra. Joana Plaza Pinto – UFG
Presidenta

Prof. Dr. André Marques do Nascimento – UFG
Membro interno

Prof. Dr. Daniel Nascimento e Silva – UFSC
Membro externo

Profa. Dra. Lílian Virgínia Pôrto – UFG
Suplente externa

Profa. Dra. Dilys Karen Rees – UFG
Suplente interna

MARÇO 2018

AGRADECIMENTOS

Agradeço a orientadora desta dissertação, Joana Plaza Pinto, pelo trabalho maravilhoso, pela dedicação e atenção com que lida com orientandas e orientandos.

Agradeço imensamente aos meus pais, Gisele e Juvan, por todo apoio que sempre me deram em todos os momentos de minha vida e que sempre apoiaram minhas escolhas e decisões.

Agradeço a Kárita, companheira que vivenciou de perto todas as etapas de escrita desta dissertação e que sempre me incentivou na pesquisa acadêmica, por todo apoio que tem me dado durante esta jornada, e por todas as trocas, momentos e conversas regadas a café.

Agradeço a meu irmão, Bruno, pela amizade.

Agradeço aos amigos pelos momentos de diversão.

Agradeço a CAPES pelo apoio financeiro para realização da pesquisa.

RESUMO

Este trabalho tem como foco analisar ideologias linguísticas que se manifestam em discursos metapragmáticos em manuais de equipes brasileiras de *fansubbing*. Por *fansubbing* entende-se a legendagem amadora de filmes, séries e animações feita por e para fãs. Levando em conta este contexto digital contemporâneo de práticas linguísticas, especificamente a produção de legendas para séries e filmes feitas por *legenders* independentes de equipes brasileiras, o tema central de interesse deste trabalho é como língua e tradução são avaliadas por estas equipes e em como estas equipes constroem a legitimidade de suas traduções através de suas avaliações e orientações de uso da língua. Mais especificamente, nosso objetivo está em identificar as ideologias linguísticas que constituem, estruturam e orientam a prática de legendagem independente em equipe. Este estudo contribui com uma abordagem etnográfica digital, interessada em práticas online e/ou em como práticas online afetam práticas off-line; com o campo das ideologias linguísticas, interessada em como discursos hegemônicos sobre língua, principalmente aqueles advindos de um projeto moderno, se sustentam no Brasil; e finalmente com o campo de estudos em tradução, interessado em como as ideologias linguísticas funcionam especificamente na tradução. Toma-se como categorias teórico-analíticas as ideologias linguísticas, aqui entendidas como as crenças e as noções que grupos de pessoas compartilham sobre o que é língua; e as metapragmáticas da língua em uso, que fornecem a possibilidade de analisar as ideologias linguísticas manifestadas em comentários que racionalizam sobre o uso da língua e/ou que fazem funcionar enunciados em seus contextos. Nossos dados e análises apontam um paradoxo onde ideologias linguísticas hegemônicas e não hegemônicas convivem ao mesmo tempo. Noções hegemônicas de língua que sugerem o uso de variedade padrão de prestígio da língua e a obediência às regras gramaticais são sustentadas ao mesmo tempo em que a multimodalidade constituinte de produções audiovisuais como imagens, sons e textos, desestabilizam e desafiam a linearidade do texto padrão e a estabilidade das regras gramaticais.

Palavras-chave: ideologias linguísticas, metapragmáticas, etnografia digital, *fansubbing*, designs computacionais.

RÉSUMÉE

Ce travail a pour but d'analyser les idéologies langagières manifestées dans les discours métapragmatiques dans des guides de sous-titrage d'équipes brésiliennes de *fansubbing* – le sous-titrage amateur de films, séries et animations faits par et pour les fans. Dans ce contexte contemporain de pratiques langagières, surtout de la production de sous-titres pour des films et séries faites par des *legenders* indépendants d'équipes brésiliennes, le thème principal de ce travail consiste aux évaluations de langue et de traduction faites par ces équipes et aux manières comment elles construisent la légitimité de leurs traductions au travers de leurs évaluations et orientations d'usage de la langue. Nous avons l'objectif d'identifier les idéologies langagières qui constituent, structurent et orientent la pratique de sous-titrage indépendante en équipe. Cette étude contribue avec l'approche ethnographique du numérique intéressée à la manière comment les pratiques en ligne influencent les pratiques hors ligne ; avec le domaine des idéologies langagières, intéressée à la manière comment les discours hégémoniques sur langue, surtout ceux issus d'un projet moderne, se soutiennent au Brésil ; finalement, avec le domaine d'études en traduction, intéressée à la manière comment les idéologies langagières fonctionnent dans la traduction. Nous avons donc deux catégories théorico-analytiques. Les idéologies langagières, ici comprises comme les croyances et notions que des groupes de personnes partagent sur ce qui est une langue ; et les métapragmatiques de la langue en usage. Ces deux catégories nous ont fourni la possibilité d'analyser les idéologies langagières manifestées dans des commentaires qui rationalisent sur l'usage de la langue et/ou qui font fonctionner les énoncées dans leurs contextes. Nos données et analyses indiquent un paradoxe où des idéologies langagières hégémoniques et non hégémoniques cohabitent. Les notions hégémoniques de langue qui suggèrent l'usage d'une variété standardisée et de prestige de langue et l'obéissance aux règles grammaticales sont soutenues. En même temps, la multimodalité constitutive des productions audiovisuelles (images, sons et textes) déstabilisent la linéarité du texte standard et la stabilité des règles grammaticales.

Mots-clés : idéologies langagières, métapragmatique, ethnographie du numérique, fansubbing, affordance.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Captura de tela da pesquisa sobre consumo de mídia no Brasil	11
Figura 2 - Captura de tela da página de preenchimento de formulário para fazer parte da equipe.	12
Figura 3 - Captura de tela da página que oferece os serviços premium do canal Fox	18
Figura 4 - Captura de tela da página inicial do domínio próprio da equipe InSUBs	29
Figura 5 - Propriedades do documento em PDF do manual de legendagem da equipe InSUBs.	30
Figura 6 - Publicação no Facebook da equipe NERDS.	31
Figura 7 - Mensagem automática do legendas.tv ao acessar a página inicial do site.....	34
Figura 8 - Página inicial do legendas.tv com o cursor (seta do mouse) em cima do “menu” que abre para os sub-menus.	35
Figura 9 - Captura de tela da página de usuários cadastrados no legendas.tv no momento em que se clica para passar a outra página.	41
Figura 10 - Captura de tela do esquema da tradução no manual de legendagem da equipe InSUBs.....	46
Figura 11 - Exemplos de quebra de linha certo e errado da equipe United....	55
Figura 12 -Captura de tela da página inicial do site legendas.tv.	61
Figura 13 - Página de download da legenda correspondente ao primeiro episódio da quarta temporada da série Gotham em 02 de dezembro de 2017 no site legendas.tv.	63
Figura 14 - Interface gráfica de usuário do programa SubtitleWorkshop.....	72
Figura 15 - Captura de tela do submenu Enviar Legendas no site legendas.tv	98

ÍNDICE DE EXCERTOS

Excerto (a)	65
Excerto (b)	66
Excerto (c)	71
Excerto (d)	87
Excerto (e)	88
Excerto (f)	88
Excerto (g)	88
Excerto (h)	92
Excerto (i)	92
Excerto (j)	92
Excerto (k)	92
Excerto (l)	93
Excerto (m)	97
Excerto (n)	97
Excerto (o)	97
Excerto (p)	101
Excerto (q)	103
Excerto (r)	109
Excerto (s)	109
Excerto (t)	113

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 METODOLOGIA	22
1.1 ETNOGRAFIA DIGITAL	22
1.2 OS MANUAIS DE LEGENDAGEM E O LEGENDAS.TV	27
1.3 A GERAÇÃO DE DADOS	39
2 CATEGORIAS TEÓRICO-ANALÍTICAS	43
2.1 ANTROPOLOGIA LINGUÍSTICA E IDEOLOGIAS LINGUÍSTICAS	43
2.2 METAPRAGMÁTICAS DA LÍNGUA EM USO	51
3 LEGENDAGEM EM EQUIPE E AFFORDANCE	58
3.1 ORGANIZAÇÃO DAS EQUIPES, DISTRIBUIÇÃO DE FUNÇÕES E O PROCESSO DE LEGENDAGEM	58
3.2 A PRÁTICA DE LEGENDAGEM EM EQUIPE	62
3.3 AFFORDANCE E DESIGNS COMPUTACIONAIS	68
4 IDEOLOGIAS LINGUÍSTICAS E CULTURAS DE LÍNGUA PADRÃO	75
4.1 A QUESTÃO DA LÍNGUA NA MODERNIDADE	75
4.2 DISCURSOS HEGEMÔNICOS SOBRE LÍNGUA NO BRASIL	79
4.3 HEGEMONIA, PADRONIZAÇÃO E CULTURAS DE LÍNGUA PADRÃO	82
4.4 O INGLÊS COMO LÍNGUA HEGEMÔNICA NA CULTURA DE MASSA	95
5 TRADUÇÃO E IDEOLOGIAS LINGUÍSTICAS	100
5.1 CRENÇAS E IDEOLOGIAS EM TRADUÇÃO	100
5.2 FIDELIDADE E FLUIDEZ DO TEXTO	106
5.3 A TRADUÇÃO CONTEXTUALIZADA	110
CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
REFERÊNCIAS	118

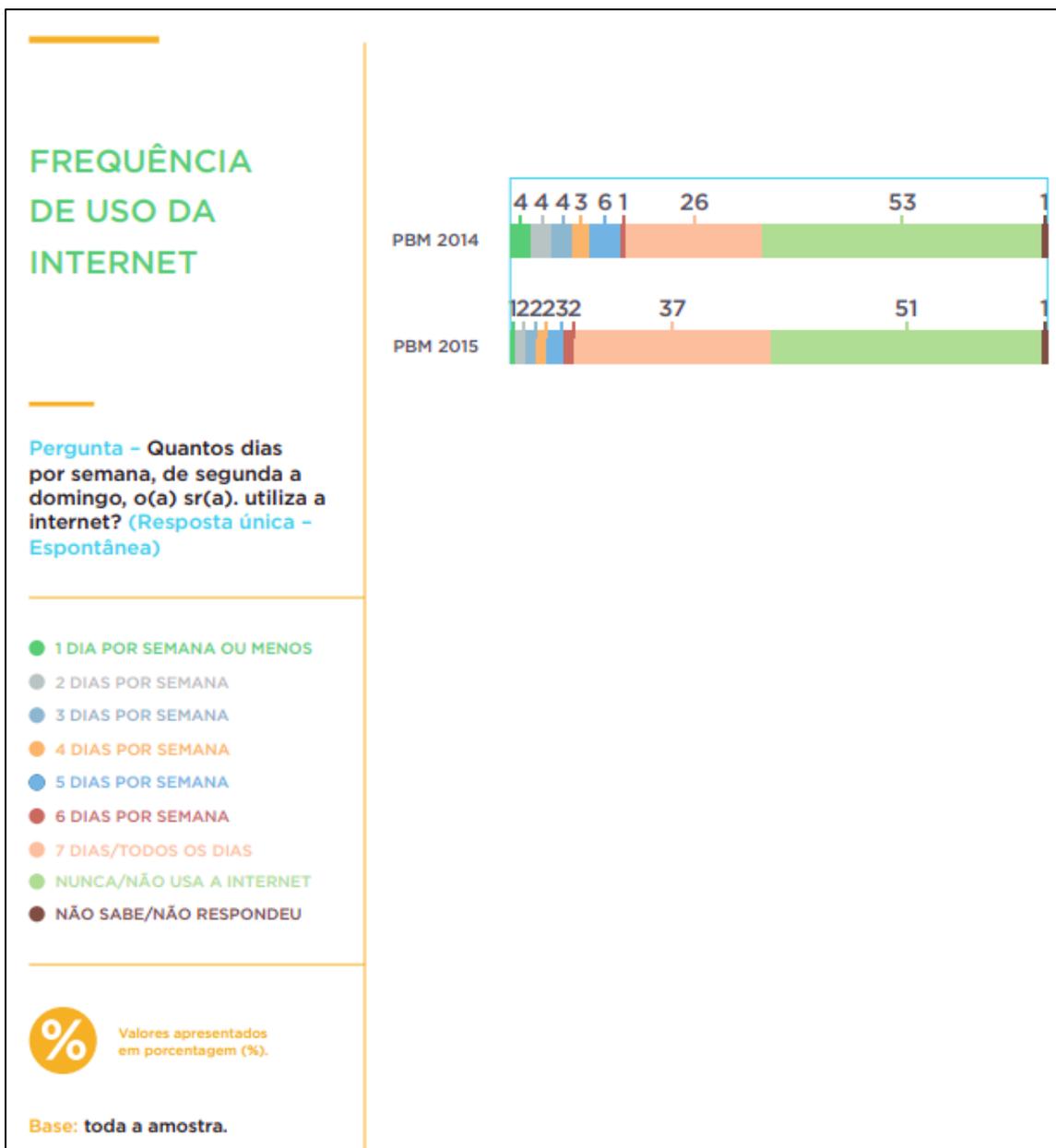
INTRODUÇÃO

Esta dissertação se interessa pelo fato de que certas avaliações sobre uso da língua em sociedade são usadas como um modo de promover ou cercear direitos, garantir ou combater privilégios e instaurar ou negociar obrigações às pessoas que dela fazem uso. Com isso, esta dissertação questiona também ideologias que, ao atribuir maior valor e prestígio a variantes de línguas ditas estáveis, hierarquiza os usos e associa falantes a cada uma delas, como se línguas existissem num *continuum* que vai do mais baixo para o mais alto/desenvolvido. A língua se torna assim uma referência de caráter avaliativo e é usada para medir desempenho social. Ainda, este trabalho busca questionar a hegemonia de línguas que, em suas formas padronizadas, são colocadas como referência de prestígio e centrais, relegando a todas as outras variantes (sendo assim chamadas não-padrão) menor prestígio ou relevância para participação ou até mesmo inadequação para o acesso a direitos básicos.

O objeto que nos propomos a analisar neste trabalho – as ideologias linguísticas em manuais de legenders independentes de equipes de fansubbing – circula em um espaço digital contemporâneo que demanda, para ser compreendido, a articulação de diferentes campos de saber como a antropologia linguística, mais especificamente interessada em ideologias linguísticas, a etnografia digital e os estudos em tradução. As legendas feitas por equipes independentes de legendagem fazem parte, nos dias de hoje, do cotidiano de uma parcela significativa da população brasileira. Não queremos com isso dizer que todos/as e qualquer um/a têm acesso a computadores pessoais e internet. Sabemos que esses recursos fazem parte de uma parcela privilegiada da população brasileira (e mundial). Em pesquisa de consumo de mídia no Brasil (Figura 1), percebe-se que, em 2015, 51% da população brasileira nunca acessava ou não usava a internet. Apenas 37% da amostragem da pesquisa (18.312 entrevistas) da Secretaria de Comunicação da Presidência da República afirmam acessar a internet todos os dias da semana (BRASIL, 2015, p.51). O dado se torna ainda mais interessante se cruzado com a informação do acesso por renda familiar, mostrando que quanto maior a renda, com maior frequência as pessoas acessam a internet (BRASIL, 2015). Isso se associa também ao nível

de escolaridade, quanto maior a formação escolar, com mais frequência se acessa a internet (BRASIL, 2014, p.53). De qualquer forma, se associarmos o consumo de forma geral em relação aos dados de 2014, na mesma pesquisa, veremos que cada vez mais, mais pessoas acessam a internet, com maior frequência (BRASIL, 2014), tendo mudado de 26% em 2014 para os 37% de 2015.

Figura 1 - Captura de tela da pesquisa sobre consumo de mídia no Brasil



Fonte: BRASIL (2014)

O título dessa dissertação – “Qualidade é insubstituível!” – cita o lema da equipe de legendagem independente InSUBs e evidencia um primeiro passo na construção da legitimidade das traduções nesta equipe, introduzindo as motivações e anseios dos quais esta pesquisa partiu. O lema coloca em evidência o processo de construção de legitimidade das traduções e legendas da equipe por questões que não são “puramente” linguísticas. Para nós, isso deixa clara a impossibilidade de dissociarmos as línguas de seus contextos e seus co-textos. Ainda sobre a questão da qualidade, na figura 2, vemos no canto superior direito, a frase “Quality is Everything! =D”, ou seja, “qualidade é tudo”. O que já fica claro desde este momento é que qualidade é usada como parâmetro de avaliação das equipes daquilo que consideram uma boa legenda. Mas a que tipo de qualidade se está referindo?

Figura 2 - Captura de tela da página de preenchimento de formulário para fazer parte da equipe.

Quality is Everything! =D

Busca

HOME LEGENDAS SÉRIES ATUAIS UNITED RENOVAÇÕES E CANCELAMENTOS

U United

UNITED

Venha fazer parte da equipe UNITED e legendar conosco!
Preencha o formulário abaixo e em breve um dos nossos membros entrará em contato.

ATENÇÃO: Antes de preencher nosso formulário, se você não tiver experiência nenhuma em legendar, dê uma lida no nosso GUIA para poder se familiarizar com o programa que utilizamos para legendar! Obrigado.

Nome *

Idade *

Fonte: UNITED (2017)

Levando em conta um contexto digital contemporâneo de práticas linguísticas, especificamente a produção de legendas para séries e filmes feitas por *legenders* independentes de equipes brasileiras, o tema central de interesse deste trabalho é como língua e traduções são avaliadas por estas equipes e em como estas equipes constroem a legitimidade de suas traduções através de suas avaliações e orientações de uso da língua. Mais especificamente, nosso objetivo está em identificar as ideologias linguísticas que constituem, estruturam e orientam a prática em equipe. Para isso, primeiramente, indicaremos alguns elementos do contexto de produção da legendagem em equipe de *legenders* independentes.

No contexto em que vivemos hoje, percebe-se uma grande profusão e circulação de produtos culturais entre as mais variadas sociedades de variados locais. Entre eles, a produção e distribuição de filmes e séries consolidou-se fortemente a nível global e constitui hoje grande parte das narrativas audiovisuais consumidas no Brasil. Notadamente, a tradução operou e ainda opera um papel fundamental na sociedade, expandindo o mercado global através da circulação de bens culturais, visando o acesso de um número maior de pessoas a tais produtos culturais. Vale lembrar que isso ao mesmo tempo permitiu a expansão dos impérios culturais e econômicos, como os Estados Unidos, se tornando uma referência à qual se atribuiu prestígio. É válido notar que as traduções produzidas para estes fins estão, assim como outros usos da língua, sujeitas a ideais de correção e adequação linguística que refletem as concepções que as pessoas têm sobre o tradutor, a tradução e, mais especificamente, aquilo que entendem por língua. Com os computadores, a internet e suas possibilidades de compartilhamento, as trocas linguísticas se modificaram, ampliaram e foram facilitadas, intensificando as trocas culturais.

Assim, “na era da comunicação de massa e da democratização das trocas e das viagens, o indivíduo é confrontado com atividades antigamente exclusivas de especialistas ou das elites” (Oustinoff, 2011, p.119), por exemplo, a tradução e a legendagem. Segundo Cintas e Sánchez (2006), esta prática teve um grande crescimento com a popularização do computador e a disponibilidade na internet de softwares gratuitos que auxiliam na tradução e legendagem.

O *fansubbing*, prática de legendagem independente em equipe, surge na década de 1980 quando, ainda em fitas VHS, fãs de animações japonesas

começaram a produzir suas próprias legendas e a distribuí-las entre seus fãs. Hoje, seus produtos estão disponíveis na internet para download gratuito e recobrem as mais diversas produções audiovisuais como filmes, séries, *cartoons* etc. Ainda a legendagem em equipe não é mais feita somente, ou necessariamente, por fãs. Desta forma o termo “fan” que remetia aos “fãs” que produzem estas legendas passa a não corresponder exatamente à realidade, fazendo com que o termo *legender* passe a ser preferido para se referir àquelas/es que realizam a atividade e é o termo ao qual recorreremos durante este trabalho.

A prática de legendagem em equipe, feita por *legenders* independentes brasileiros é uma atividade crescente e expressiva e é motivo de debate na mídia, nesse caso, a internet. Para Cintas & Sánchez (2006) não seria exagero afirmar que hoje o *fansubbing* é a manifestação mais importante de tradução de fãs, um fenômeno social de massa na internet. Isso se prova na vasta comunidade virtual que cerca tal atividade, com uma profusão de sites, fóruns, e *chat rooms*.

Uma destas questões de debate sobre a atividade está ligada ao mercado e aos direitos autorais. Dentro de um projeto globalizado, a legendagem em equipe supostamente prejudica empresas, produtores e pessoas envolvidas na produção das obras distribuídas pois afetariam o lucro e o retorno obtido caso a obra não tivesse sido traduzida e distribuída por *legenders*. Se torna assim uma questão a ser discutida juridicamente sobre como a constituição enquadra tal atividade. Segundo um *legender* da equipe InSUBs, em reportagem ao jornal O Globo em 2011,

a constituição no Brasil é bem irregular em relação à legenda. Enquanto alguns artigos falam que a legenda é ilegal, outros falam que não é. Já sofremos muito com a APCM que já tentou fechar o nosso site e o legendas.tv¹. Antes disso, tinha a ADEPI que todo ano tentava alguma coisa. No entanto, por mais que ameacem, não tem como provarem que o que fazemos é ilegal ou não devido a essa irregularidade na constituição. (CALAZANS, 2010)

¹ Este site é um portal que concentra legendagens independentes, em andamento ou finalizadas, de diversas equipes ou mesmo indivíduos. Foi a porta de entrada para a base empírica desta pesquisa e será melhor explorado no capítulo 1.

Assim, do ponto de vista dos *legenders*, o que fazem não é uma atividade ilegal. Mas essa não é a interpretação das associações mencionadas que são a APCM (Associação Antipirataria de Cinema e Música), criada em 2007 da união da ADEPI (Associação de Defesa da Propriedade Intelectual) Brasil e a APDIF (Associação Protetora dos Direitos Intelectuais Fonográficos). Hoje funciona também a UBV&G (União Brasileira de Vídeo e Games) e segue a mesma linha de pensamento destas associações. Da perspectiva destas associações e união, *legenders* realizam uma atividade ilegal. Em uma pesquisa sobre a pirataria no Brasil, o Instituto de Pesquisa Econômica (IPEA, 2012, p.8) afirma que

sob o atual sistema legal, músicas ou filmes não podem ser reproduzidos, copiados ou distribuídos na internet sem a devida permissão, salvo em algumas situações específicas. O uso privado também pode ser isento de direitos autorais, mas apenas quando se refere a pequenos trechos da obra. Portanto, o compartilhamento de arquivos de músicas ou filmes inteiros sem permissão dos autores é estritamente proibido pela legislação brasileira.

No entanto, *legenders* não copiam nem disponibilizam esses arquivos (sobre a organização e o modo de funcionamento das equipes de legendagem, ver capítulo 3, seção 3.1), no caso filmes e séries. O que fazem é criar uma legenda para tal obra. Assim, não disponibilizando no site *legendas.tv*, ou em domínio próprio da equipe, o link de download do arquivo da obra, mas simplesmente o *nome de arquivo* (chamado *release*) correspondente, não podem ser enquadrados como ‘foras da lei’. Uma forma interessante de pensar sobre isso é que se a pessoa está “fora” da lei, isso significa que a lei não o enquadra e isso não pode constituir, desta forma, um crime.

Uma notícia postada no site da equipe InSUBs em abril de 2017 intitulase “os *legenders* são todos burros?” (podemos ver a chamada dessa notícia na página inicial do site da equipe, *insubs.com*, na figura 4, capítulo 3) mostra não só que *legenders* não percebem retornos financeiros com esta atividade, mas também que fazer qualquer atividade que seja para os outros de graça é visto como estupidez por certas pessoas. De acordo com a postagem, de uma das/dos administradoras/es da equipe, CarolJ, o título faz referência a um comentário que ela lera de uma pessoa que dizia ser óbvio que *legenders* ganhassem dinheiro para fazer o que fazem, “pois a pessoa tinha que ser muita burra pra fazer isso de graça.” (CAROLJ, 2017).

Isso leva CarolJ a refletir sobre questões do tipo: que pensamento estamos tendo se pensamos que alguma coisa só tem valor se houver algum tipo de recompensa em dinheiro? E se pensamos que fazer alguma coisa boa para os outros, de graça, é, nos termos do comentário, “burrice”? Ainda segundo CarolJ (2017):

Noto a mesma coisa quando comento das legendas com as pessoas. A primeira pergunta sempre é: ‘e tu ganha pra isso?’ e a cara de espanto sempre aparece quando eu digo que não. Deve ser porque é raro, nos dias de hoje, a gente receber favores gratuitos. Qualquer coisa que a gente peça vem com um preço, e nos acostumamos com isso. Mas não é tão bom receber um agrado, de coração? Por que não passar isso adiante?

Nesta reportagem de CarolJ (2017), ainda temos:

É emocionante saber que a legenda que construímos, com todo o carinho, vai ser assistida por pessoas do país inteiro. Saber que nosso trabalho fez o dia das pessoas melhor. E é um orgulho muito grande ver que, mesmo sem ganhar nada, somos uma equipe organizada e eficiente, que conta com a ajuda de muita gente. Esse sentimento, sem dúvida, não tem dinheiro que pague. E pra quem não quer acreditar, sinto muito, posso garantir que a vida é mais feliz desse lado ;)

Uma outra maneira com que buscam marginalizar práticas como a legendagem em equipe é enquadrando-as como pirataria. Para o IPEA (2012, p.15),

De um total de 10,6 milhões de usuários pesquisados pela TIC DOMICÍLIOS 2010, com respostas válidas para o cruzamento das questões sobre download e compra de músicas ou filmes, foram considerados “piratas” 8,62 milhões (81% das respostas válidas). Aplicando-se este percentual no total de 34,7 milhões de baixadores de filmes ou músicas, temos 41% do total de internautas classificados como ‘piratas’.

Também sobre a marginalização da prática, temos a reportagem abaixo de Lucas Agrela (2017) que adiciona à equação um fator de segurança na internet. De acordo com a matéria, se você baixa séries da internet – de forma ilegal –, seu computador pode estar exposto a riscos, como ataques de pessoas mal-intencionadas:

Você costuma ver séries baixadas da internet? Se a resposta for sim e você também baixar legendas para ver esses vídeos, seu

computador pode estar em risco para ataques de hackers mal intencionados.” (AGRELA, 2017).

São reportagens e pesquisas que marginalizam a atividade e a colocam como uma potencial ameaça à segurança pessoal. No entanto, apesar dos aparentes riscos, as pessoas continuam a baixar séries da internet. Em sua pesquisa, o IPEA (2012) afirma que

A troca de arquivos digitais piratas gratuitos raramente é vista como não ética pelos usuários, visto que não há percepção de ganhos monetários. Os usuários normalmente dão mais importância à conveniência em relação à qualidade, especialmente no que diz respeito a lançamentos de filmes e eventos esportivos. Os usuários também costumam ignorar os riscos de segurança envolvidos nas atividades de trocas de arquivos. (IPEA, 2012, p.4)

E ainda que

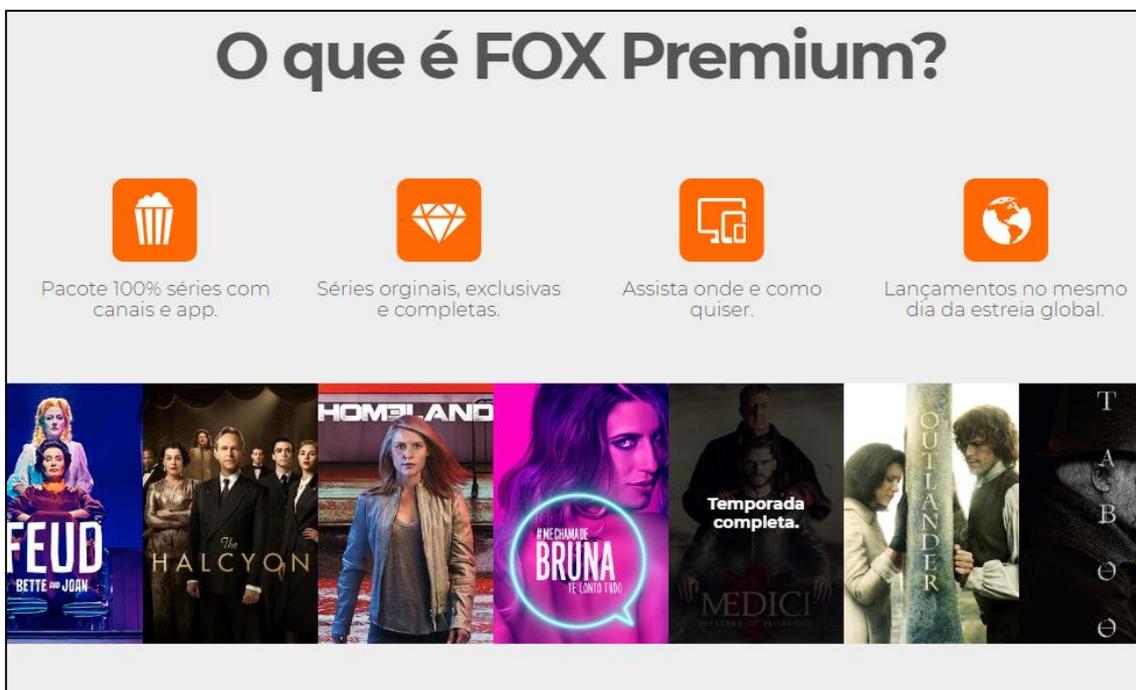
O Plano Nacional de Combate à Pirataria já inclui medidas para contemplar parcerias na esfera municipal. Porém, esta tarefa é imensa, uma vez que existem 5.564 municípios no Brasil e a pirataria de músicas e filmes parece ser tolerada por grande parte da sociedade. (IPEA, 2012, p.9)

Percebe-se, portanto, qual a preocupação de empresas e detentores de direitos autorais em relação à pirataria e à prática de legendagem em equipe. Essas associações, órgãos e institutos trabalham no combate à pirataria, aí inclusas práticas alternativas e independentes que ameaçam a estabilidade de seus mercados.

Mas o fato é que ao consumir este tipo de produto, o mesmo passa a fazer parte do repertório das pessoas e, com o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, essa atividade atinge um público, como vimos, considerável. Chamamos a atenção ainda para o fato de que esta prática na verdade tem impacto sobre a legendagem profissional feita por empresas de legendagem, principalmente no que diz respeito à velocidade das traduções. O canal Fox, por exemplo, começou a oferecer, em serviço *premium*, a possibilidade de assistir a séries no mesmo dia da estreia global e sem intervalos comerciais (ver Figura 3). A título de exemplo do alcance e da competitividade destas legendas independentes, observamos, numa visita ao site legendas.tv, que o 11º episódio da quarta temporada da série *The Flash* contava com 10754

downloads no acesso em 29/01/2018 (LEGENDAS.TV, 2018) – 6 dias após a estreia mundial do episódio.

Figura 3 - Captura de tela da página que oferece os serviços *premium* do canal Fox



Fonte: FOX (2018)

Assim, refletindo em um contexto digital contemporâneo de práticas linguísticas e na produção independente de legendagem feita por equipes brasileiras, buscamos neste trabalho responder às seguintes perguntas de pesquisa: De que maneira os manuais de *legenders* independentes de equipes de *fansubbing* brasileiras descrevem e avaliam o uso da língua neste contexto e suas traduções? De que maneira essas descrições e avaliações condicionam e orientam a produção de legendas, isto é, de que forma elas constroem metapragmaticamente a legitimidade de suas traduções? E, por fim, quais ideologias linguísticas constituem, estruturam e orientam a prática de legendagem em equipe neste contexto de produção?

Desta forma, nosso objetivo geral é identificar as ideologias linguísticas que constituem, estruturam e orientam a legitimidade das legendas das equipes de legendagem brasileiras. A fim de chegar a este objetivo geral, temos como objetivos específicos: caracterizar como as metapragmáticas da língua em uso

nos manuais de legendagem das equipes de *legenders* avaliam e descrevem a atividade de tradução e a língua e; descrever como a legitimidade de suas traduções são construídas, isto é, como elas orientam as traduções e o uso da língua. Esperamos que a pesquisa que nos propusemos a fazer, conteúdo desta dissertação, colabore e contribua com as discussões e as possibilidades de pesquisas, em todos os campos do saber envolvidos com as tecnologias informáticas de comunicação, que colaborem com o melhor entendimento das práticas linguísticas contemporâneas na internet.

O primeiro capítulo deste trabalho se fez necessário por estarmos lidando com dados digitais e por nos inserirmos dentro do que se chama uma antropologia linguística. Por isso, a etnografia digital foi aquela que atravessou nosso percurso, de forma muito bem-vinda, como metodologia de geração de nossos dados. Essa metodologia nos permitiu melhor dar conta da pesquisa em contexto digital, onde os dados são volumosos, produzidos em alta velocidade, altamente variáveis e acessados através de uma tela, o écran. Assim, após uma discussão em etnografia digital, foi feita uma descrição de cada manual de legendagem e seus conteúdos e modo de organização e dos meios e plataformas, como os sites das equipes, quando há, e do site legendas.tv. Essas descrições dos dados e de seus co-textos nos ajudam a melhor compreender como o meio (suas condições e restrições) impactam o trajeto da pesquisa e as decisões tomadas. Na seção final, 1.3 – A geração dos dados, a leitora ou leitor poderá entender as formas como fomos levados a operar mudanças de critérios na geração de dados, além de ficar evidente as possibilidades de pesquisa abertas ao lidarmos com dados digitais.

No segundo capítulo são apresentadas as categorias teórico-analíticas usadas neste trabalho, a saber as ideologias linguísticas, isto é, as crenças e percepções que grupos têm sobre o que é língua, e a metapragmática da língua em uso, que nos permitiu identificar discursos e funções metapragmáticas que julgam e avaliam e que condicionam e orientam o uso da língua.

O capítulo três foi proposto para melhor compreendermos a prática de legendagem em equipe e o seu contexto de produção. Destacamos os processos geralmente empregados pelas equipes desde a aquisição do arquivo da obra até a distribuição do conteúdo. Neste capítulo, a leitora ou leitor ainda encontrará uma seção dedicada à prática de legendagem em equipe, comparando-a a

alguns aspectos do Clube do Livro (MILTON, 2002) e que se faz pertinente por algumas semelhanças que as histórias das duas práticas compartilham. Finalmente, há uma discussão sobre a noção de *affordance*, isto é, o modo como as características do meio e os designs computacionais definem o conteúdo da mensagem. Assim, a interface gráfica de programas (*softwares*) e as características multimodais do tipo de mídia legendada (séries e filmes) trabalham na construção dos significados.

No quarto capítulo, a fim de explorar as ideologias linguísticas modernas identificadas nos manuais, discutiremos como uma visão eurocêntrica e linear da história coloca grupos e comunidades marginalizadas – fora do centro – num estágio pré-civilizatório e de barbaridade, e os oferece histórias únicas/modelos únicos a serem seguidos a fim de alcançar tal estágio de civilização e cultura (DUSSEL, 1994). Esse modelo de civilização tem grande sucesso em vincular nação, estado, língua e território, o que sustenta uma ideologia de unidade nacional. Defendemos que essa ideologia é usada como fator de reconhecimento do que é estrangeiro para que se identifique o centro. Assim, dois centros, ou duas lealdades, significaria duas nações o que, do ponto de vista deste modelo, significaria lealdade alguma (PRATT, 2012). Partindo do pressuposto de que as línguas e suas metalinguagens como dicionários e gramáticas são inventadas, olhamos para a invenção do português no Brasil e defendemos que atos de falas reiterados têm ajudado a construir discursos hegemônicos sobre língua no Brasil (PINTO, 2012). Na seção seguinte, passamos a uma discussão sobre a forma como a padronização e culturas de língua padrão atribuíram prestígio e status a formas padronizadas de língua, o que fica evidente nos manuais. Finalmente, na última seção deste capítulo, apresentamos uma discussão sobre a centralidade que ocupa a língua inglesa, juntamente com a língua nacional, no processo de legendagem em equipe.

No capítulo cinco, no intuito de investigar as ideologias linguísticas dentro do campo dos estudos em tradução, central na construção dos manuais, utilizamos a autora Pagano (2014) que fala sobre as crenças de tradutores/as iniciantes em curso de formação, que consideramos como nada mais que ideologias linguísticas. Acreditamos que essas crenças nas atividades de tradução e nas avaliações da língua em uso estão presentes nas exigências e nos manuais de legendagem das equipes de legendagem e não são exclusivas

de tradutores/as iniciantes. De nossa perspectiva, elas estão entre profissionais e leigos. Sobretudo, a noção de homogeneidade da língua e o grafocentrismo estão intensamente arraigadas na sociedade brasileira (PAIVA, 2008; PINTO, 2013). Discutimos desta forma a noção do paradigma de equivalência que enxerga a atividade de tradução como a transferência de palavras de uma língua para outra (de um texto-fonte para um texto-alvo). Ainda, para melhor entender a ideologia da unidade nacional, exploramos as noções de fidelidade e de fluidez na tradução com uma discussão em como traduções permitem ao mesmo tempo ou a desestabilização ou a estabilização de ideologias (não só linguísticas). A invisibilidade do tradutor e a transparência do texto como se ninguém o traduzisse, por exemplo, é uma forma de naturalizar os usos da língua. Finalmente, na última seção, apresentamos uma discussão sobre a tradução para legendagem como uma atividade contextualizada e multimodal. Nos manuais de legendagem, as equipes prezam para uma tradução contextualizada das falas e que conta com recursos além da fala e da “língua portuguesa” (as imagens, os sons em *off*, o som ambiente etc.).

1 METODOLOGIA

1.1 Etnografia digital

Com a influência da internet na vida das pessoas nos últimos anos, a pesquisa etnográfica tem se interessado por práticas online bem como também tem se interessado em práticas off-line que são moldadas pela digitalização (VARIS, 2014). Há várias denominações para este tipo de etnografia. Todas elas dispõem de algum tipo de dado digital e usam da etnografia em suas pesquisas. Mas as similaridades acabam aí. Isso se dá tanto pelo fato de que os dados são variados quanto pelo fato de que o entendimento do que é etnografia também não é único. Há várias interpretações e a que tomamos aqui é de que a etnografia não é um método, mas uma abordagem. Varis (2014) posiciona a etnografia digital no contexto mais amplo das discussões recentes nos estudos na internet. Ela se refere especificamente aos métodos “*Big Data*”. São dados facilmente gerados e em grandes quantidades. Assim, a etnografia digital não é o emprego de certas técnicas, mas uma abordagem de estudo em contextos digitais contemporâneos que demanda suas especificidades epistemológicas (VARIS, 2014).

Digitalização e comunicações online proporcionam a pesquisadoras e pesquisadores oportunidades sem precedentes para acessar e examinar o repertório comunicativo das pessoas – as complexidades do ‘global’, o ‘local’ e o ‘translocal’, e as formas nas quais as pessoas tornam materiais semióticos que circulam (globalmente) parte de seus próprios repertórios, podem todos ser traçados online. A etnografia digital é uma abordagem para capturar as formas/modelos e a natureza destas práticas comunicativas (VARIS, 2014, p.2, tradução nossa)²

O campo da etnografia tem suas raízes na antropologia e toma como objeto de interesse a realidade vivida das pessoas, procurando produzir o que Geertz (2008) chama de descrição densa. Geertz (2008) defende um conceito

² Digitalisation and online communications provide researchers with unprecedented opportunities for accessing and examining people’s communicative repertoires – the complexities of the ‘global’, the ‘local’ and the ‘translocal’, and the ways in which people make (globally) circulating semiotic materials part of their own communicative repertoires, can all be traced online. Digital ethnography is one approach for capturing the shape and nature of such communicative practices (VARIS, 2014, p.2)

de cultura que é essencialmente semiótico. O autor entende o ser humano, em acordo com Max Weber, como “um animal amarrado a teias de significação que ele mesmo teceu” (GEERTZ, 2008, p.4). Assim, sua análise não é uma ciência experimental em busca de leis, mas uma ciência interpretativa, em busca de significados (GEERTZ, 2008). As descrições densas são, desta forma, relatórios detalhados e situados (VARIS, 2014) e foi o que buscamos fazer na seção 1.2 que segue. De acordo com Geertz, (2008, p.7):

A etnografia é uma descrição densa. O que o etnógrafo enfrenta, de fato — a não ser quando (como deve fazer, naturalmente) está seguindo as rotinas mais automatizadas de coletar dados — é uma multiplicidade de estruturas conceituais complexas, muitas delas sobrepostas ou amarradas umas às outras, que são simultaneamente estranhas, irregulares e implícitas, e que ele tem que, de alguma forma, primeiro apreender e depois apresentar.

Entendendo o uso da internet e da linguagem (e outros meios semióticos) como experiências locais e situadas, criando práticas localmente específicas, Varis (2014) reforça o ponto de vista de Geertz (2008) sobre o conceito de cultura e sobre o que é o fazer etnográfico, uma abordagem de constantes descobertas e que traz um processo de aprendizagem juntamente com o campo. Mais especificamente, as pesquisas em etnografia digital têm alterado a forma como entendemos práticas digitais locais.

Usar a internet, e usar língua e outros meios semióticos ao fazê-lo, são experiências localmente situadas e implicam práticas, plataformas e semiotizações sociais específicas e localizadas. E a etnografia tem precisamente os meios de captura-las ao tomar a tarefa de entender o mundo da vida das ou dos informantes e suas realidades situadas e localmente vividas. Para este fim, o campo de trabalho etnográfico é essencialmente um *processo de aprendizagem* onde a pesquisa é guiada pela experiência adquirida/acumulada no campo; é um modo de descoberta e aprendizagem. (VARIS, 2014, p.4, ênfase da autora, tradução nossa)³

³ Using the internet, and using language and other semiotic means in doing so, are locally situated experiences and entail locally specific practices, platforms and semiotisations, and ethnography has precisely the means of capturing this, taking the task of understanding informants' life-worlds and their situated practices and lived local realities. To this end, ethnographic fieldwork is essentially a learning process where research is guided by experience gathered in the field; it is a mode of discovery and learning (VARIS, 2014, p.4, ênfase da autora)

Entende-se, portanto, que esses usos da língua são práticas localmente situadas de situações reais das vidas das pessoas. Durante a geração de dados, ficou claro também o processo de descoberta e aprendizagem com o objeto que, ao mesmo tempo em que nos limita por suas próprias características e designs pré-definidos, também nos fornece uma enorme e infindável quantidade de dados dos mais variados tipos. Do ponto de vista etnográfico, estudar linguagem “significa estudar a sociedade e processos socioculturais de larga escala, e fazer a distinção entre o linguístico e o não-linguístico é visto como algo fundamentalmente desnecessário” (VARIS, 2014, p.4, tradução nossa)⁴. Assim, na pesquisa etnográfica digital o contexto se torna extremamente importante e indispensável. Ambientes online nos fornecem oportunidades de gerar grandes quantidades de dados, mas esses dados só servem como um dado etnográfico se compreendido dentro de seu contexto. “Etnograficamente falando, contexto é uma realização interacional, e os contextos devem ser investigados ao invés de assumidos” (VARIS, 2014, p.5, tradução nossa)⁵.

Entre outras formas, Varis (2014) afirma que as contextualizações das práticas digitais podem ser feitas por tipos específicos de *affordance* digital (design computacional pré-estabelecido), muitas vezes de plataformas específicas. Assim, o risco é o de reduzir o contexto de comunicação digital a abstrações auto evidentes. O exemplo que dá Varis (2014) é do Facebook. Concordamos com a autora ao dizer que o Facebook não é uma coisa estática ou consistente. É um construto midiático digital moldado pelo modo como as pessoas veem esse meio em relação a outras mídias (VARIS, 2014). “Conseqüentemente, os ambientes online estudados não podem ser tomados como contextos auto explanatórios. Eles precisam ser investigados para significados e apropriações localmente específicos” (VARIS, 2014, p.6, tradução nossa)⁶. Da mesma forma, o legendas.tv, plataforma de busca dos *legenders* selecionada por esta pesquisa, também oferece seus modelos pré-definidos

⁴ “means studying society and larger-scale socio-cultural processes, and making a distinction between the linguistics and the non-linguistic is seen as a fundamentally artificial one.” (VARIS, 2014, p.4).

⁵ “Ethnographically speaking, context is an interactional achievement, and contexts should be investigated rather than assumed” (VARIS, 2014, p. 5).

⁶ “Hence, the online environments studied cannot be taken as self-explanatory contexts, but need to be investigated for locally specific meanings and appropriations” (VARIS, 2014, p.6).

segundo seus princípios e objetivos que moldam a forma das experiências culturais (VARIS, 2014).

Neste contexto da etnografia digital, ainda se entende também que as dinâmicas dos contextos online-off-line se misturam e não são de limites claros. Os produtos comunicativos ‘finalizados’ coletados online por pesquisadores e pesquisadoras podem ser moldados não só pelo contexto online imediatamente observável, mas também pelo contexto off-line no qual a atividade digital ocorreu (VARIS, 2014). De acordo com Varis (2014), isso introduz uma camada normativa na comunicação. Dependendo dos contextos online, um tipo de comunicação digital, é esperada, ou aceitável. “Essas compreensões normativas são visíveis em discursos normativos públicos e leigos concernentes às atividades digitais” (VARIS, 2014, p.7, tradução nossa)⁷. Assim, entendemos que “os contextos para atividade online são de fato estratificados e policêntricos, e pode ser necessário ir a camadas de contexto além daquilo que é visível na tela” (VARIS, 2014, p.7, tradução nossa)⁸. É por isso que compreendemos a etnografia digital não como um método, mas como uma abordagem que não se confina a seguir procedimentos específicos, mas se mantém aberta às demandas e problemáticas que emergem do campo. As novas tecnologias na verdade nos fornecem a oportunidade de nos interrogar sobre nossos compromissos metodológicos, abrindo lugar à reflexão sobre o modo que fazemos o que temos feito (VARIS, 2014).

Uma das características e um tipo de pesquisa que tem sido feita em etnografia digital, e com a qual nossa pesquisa se identifica, tem a ver com o tipo de participação do pesquisador. Nós pesquisadores geramos os dados de forma anônima e sem nenhum tipo de conhecimento deste fato por parte das pessoas que produzem *fansubbing*, ao mesmo tempo em que estivemos imersos nas atividades e ambiente em questão. Não houve nenhuma forma de interação direta entre pesquisadores e *legender*, equipe de legendagem, membros ou administradores do site legendas.tv. No entanto, Varis (2014) faz uma crítica a esse tipo de pesquisa quando elas afirmam que esta é uma forma de coletar os

7 “Such normative understandings are visible in normative public and lay discourses regarding digital activities” (VARIS, 2014, p.7)

8 “The contexts for online activity, thus, are in fact layered and polycentric, and it may be necessary to attend to further layers of context than what is visible on the screen.” (VARIS, 2014, p.7)

dados no estado “natural” de produção pelos usuários da língua. Assim, deixamos claro, e esperamos que isso fique cada vez mais claro no decorrer da leitura deste trabalho, que não entendemos nossos dados gerados como usos linguísticos que estão em suas formas “naturais”.

Uma outra questão concernente à participação das ou dos pesquisadores é que potencialmente, dadas as práticas translocais características de interações na internet, os dados são atualizados 24 horas por dia. Assim, se torna um desafio para o pesquisador que esteja imerso o tempo todo no meio lidar com os limites de sua atuação. Isso significa que lidamos mais com produtos do que com processos. “Tão modificáveis e editáveis que são os artefatos digitais, o que resta visível é apenas o resultado final de infinitas edições, mudanças e supressões possíveis” (VARIS, 2014, p.13, tradução nossa)⁹. E de fato, nosso material de análise aqui são os produtos (manuais de legendagem) de quatro equipes de legendagem brasileiras distintas, e não o processo – certamente complexo e contínuo – que deu origem aos manuais. Sobre a data de produção dos manuais, isso também nos induz a certas opções durante a pesquisa acadêmica, como por exemplo, neste caso, as datas de produção dos manuais. Como estamos lidando com tais produtos finalizados, não poderíamos afirmar com certeza a data de produção destes manuais. Desta forma, a opção que fizemos para referenciá-los nesta dissertação foi a de colocar a data que encontramos nos metadados destes arquivos tal como quando baixados.

Uma outra característica das pesquisas em etnografia digital é a tela – o écran. Ao mesmo tempo em que o campo é rapidamente acessado, não temos muita informação além do que temos na tela. E estas informações podem ser enganosas, ou prover uma imagem parcial (se é que de alguma forma temos alguma imagem total seja do que for) (VARIS, 2014). A cultura digital certamente alterou nossas atividades socioculturais nos compelindo a sermos metodologicamente criativos.

Conforme as culturas e as sociedades se desenvolvem, da mesma forma o faz a etnografia, e o que ela faz é usar a sua adaptabilidade e flexibilidade inerente ao tentar descobrir exatamente o que está acontecendo. Isto é particularmente útil

⁹ “Modifiable and editable as digital artifacts are, what remains visible is the end result of possibly countless edits, changes and deletions” (VARIS, 2014, p.13).

se considerarmos a velocidade e o escopo da mudança graças à digitalização. (VARIS, 2014, p.14, tradução nossa).¹⁰

E essas mudanças são rápidas. Mudanças em ambientes comunicativos introduzem mudanças nas formas e funções da comunicação das pessoas (VARIS, 2014). E a etnografia terá que lidar com isso e se adaptar continuamente a esses ambientes e novas práticas. Resta-nos apenas ver que tipo de transformações estão por vir. “Nesse sentido, inovações tecnológicas sempre formam um contexto que informa nossas investigações em comunicações digitais” (VARIS, 2014, p.15)¹¹. Concluímos esta seção, seguindo Varis (2014), dizendo que a etnografia se interessa pela complexidade. Diferentemente de outras abordagens, ela não busca reduzir a complexidade de eventos, mas explicar suas complexidades de maneira convincente.

1.2 Os manuais de legendagem e o legendas.tv

Os dados de análise desse trabalho são os manuais de legendagem de quatro equipes de legendagem: United (2011, 2012), InSUBs (2007), LeS (2012) e NERDS (2008), sendo que o primeiro grupo tem um manual antigo e um manual mais recente, o que explica as duas datas. Somam, portanto, cinco manuais de legendagem de quatro equipes diferentes. Esses manuais estão todos em formato PDF e são escritos em português, ainda que contenha exemplos e vocabulário em inglês. Ainda, salvo a equipe LeS, todas as outras equipes têm uma página no Facebook onde divulgam as suas legendas e dão notícias sobre a equipe.

A equipe United é uma equipe atualmente ativa e, como dito, pudemos encontrar dois manuais da mesma. O manual mais recente, que está nomeado “guia_unitedteam_de_legenda.pdf”, de 2012, no final de suas 11 páginas, indica como material de consulta os manuais das equipes de legendagem InSUBs, LeS e NERDS, e um manual antigo da mesma equipe, todos em forma de hiperlink.

¹⁰ As cultures and societies develop, so does ethnography, and what it does is use its inherent adaptivity and flexibility in trying to find out what exactly is going on. This is particularly useful considering the speed and scope of change thanks to digitalisation. (VARIS, 2014, p.14)

¹¹ “Technological innovation thus always forms a context informing our inquiries on digital communications.” (VARIS, 2014, p.15)

Isto é, a partir do clique em determinados textos, somos redirecionados para o download desses outros manuais. São estes cinco manuais de legendagem destas quatro equipes que constituem os dados. O manual recente da equipe United (2012) está dividido em 7 seções intituladas: Introdução, Síntese, Omissões, Evitar repetições, Spotting, Subtitle Workshop e Dicas.

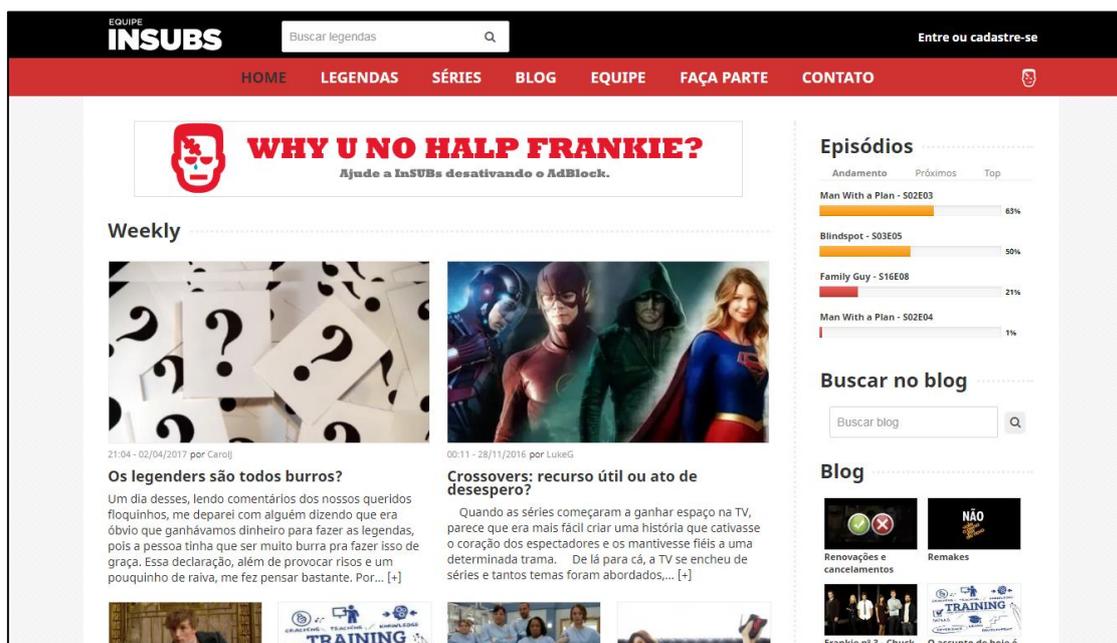
O seu manual mais antigo, de 2011, (Legendando com o SW [ANTIGO] - United.pdf) conta com 9 páginas e lida basicamente com o processo de legendagem usando a ferramenta de auxílio à legendagem, Subtitle Workshop. Não há divisão de seções no documento. Seu primeiro e único tópico é “Manual de configuração e Uso do Subtitle Workshop” (UNITED, 2011, p.1).

Essa equipe conta com seu domínio próprio, united4ever.tv, cujos itens de menu são: Home, legendas, séries atuais, United e renovações e cancelamentos. Em legendas, encontramos as últimas legendas feitas pela equipe. Em séries atuais, a equipe disponibiliza a informação de quais séries atualmente legenda, somando um total de 14 séries. O menu intitulado United se divide em dois sub-menus: Legende conosco e Contato. No primeiro é possível preencher um formulário para ser avaliado e, talvez, ser admitido como membro da equipe. Foi neste sub-menu que encontramos também, como orientação para preenchimento do formulário, um hiperlink para o manual de legendagem deste grupo (ver Figura 2), manual este que nos remeteu aos outros quatro manuais. No segundo sub-menu, Contato, como o próprio nome sugere, é possível enviar um comentário qualquer para a equipe. No último item do menu, Renovações e Cancelamentos, a equipe disponibiliza informações sobre as séries que foram renovadas (o estúdio confirmou a gravação de uma nova temporada), sem definição (séries sobre as quais ainda não há informação sobre renovação ou cancelamento), canceladas (séries descontinuadas pelos estúdios) ou finalizadas (séries que não foram exatamente descontinuadas, mas que acabaram e não são mais produzidas).

A equipe InSUBs, atualmente ativa, também tem domínio próprio e seu itens de menu, com links para vários sub-menus, são: as últimas legendas feitas pela equipe, as séries que o grupo legenda ativamente, o blog que contém reportagens sobre o mundo das séries e de *fansubbing*, os membros da equipe, uma seção onde *legenders* podem se inscrever para fazer parte da equipe e uma seção de contato. Consultando os itens de menu acima mencionados em 05 de

dezembro de 2017, contamos 64 séries ativamente sendo legendadas pelos 345¹² membros da equipe, classificados na plataforma como *novos membros*, *membros*, *uploaders* (aquelas/es que enviam os arquivos para a plataforma, postam as legendas), *revisores* e *administradores*.

Figura 4 - Captura de tela da página inicial do domínio próprio da equipe InSUBS.

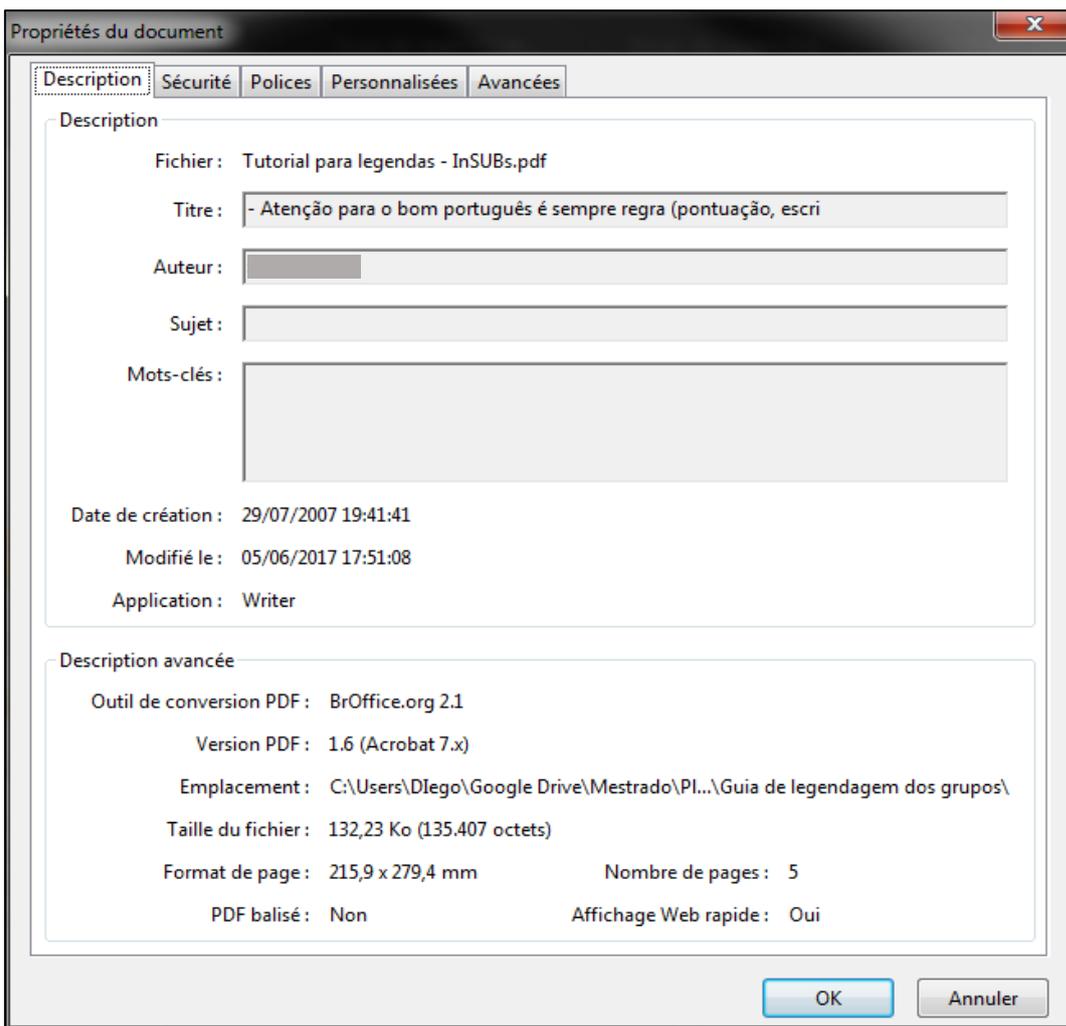


Fonte: INSUBS (2017)

O manual desta equipe tem 5 páginas, está nomeado “Tutorial para legendas – InSubs.pdf”, data de 2007, e é dividido nas seguintes seções: Atenção aos detalhes, Não traduza ao pé da letra, KISS (que se refere à expressão “Keep it simple, stupid”), Vocabulário, Regras para sincronia e Revisão. Nos metadados do manual, (propriedades do documento), tem o seguinte título fixado e ineditável: “Atenção para o bom português é sempre regra (pontuação, escri)” ([sic]; InSUBS, 2007). Ver figura 5 abaixo:

¹² Em visita ao site da equipe, insubs.com, em 13 de julho de 2017, a quantidade total de membros era de 267. Não geramos, na data em questão, informação sobre a quantidade de séries legendadas pela equipe.

Figura 5 - Propriedades do documento em PDF do manual de legendagem da equipe InSUBs.

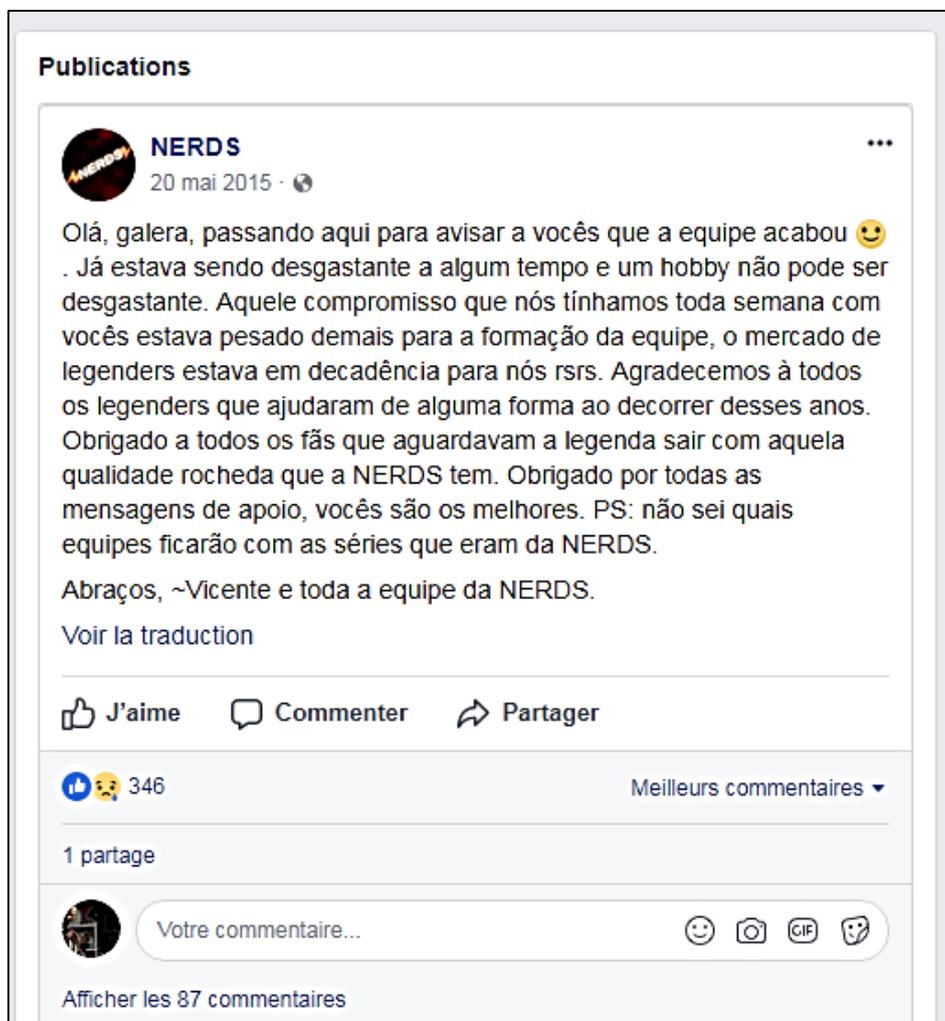


Fonte: Arquivo pessoal do autor (2017)

A equipe NERDS (Nerds eager to rock doing subtitles) (nerds prontos para detonar fazendo legendas) está oficialmente desativada desde 20 de maio de 2015 e traduzia principalmente a série *The Big Bang Theory* (os exemplos usados no seu manual de legendagem são desta série) que trata de um “universo nerd/geek”. Em publicação em sua página do Facebook, um dos membros da equipe justifica interromper as atividades por estar se tornando uma atividade desgastante para os membros da equipe e, como a atividade é um hobby, ela não poderia ser desgastante. Percebemos um certo alinhamento deste comentário com a fala mencionada de CarolJ, da equipe InSUBS de que não ganham dinheiro para realizar a atividade. Revela ainda uma relação completamente diferente daquele mantida quando há um contrato de trabalho (quando o há!), por exemplo no caso de empresas. A descontinuação da

produção de legendas pode simplesmente acontecer por motivos pessoais. Nem é obrigação contratual do tradutor, da equipe de fazê-lo com datas e prazos definidos.

Figura 6 - Publicação no Facebook da equipe NERDS.



Fonte: NERDS (2015)

Essa publicação também nos revela um outro aspecto do modo de funcionamento das equipes. O *legender* da publicação acima afirma não saber quem continuará a legendar as séries pelas quais a equipe era responsável. Isto quer dizer que equipes específicas são responsáveis por séries específicas. Assim, é uma espécie de acordo comum, não oficializado, mas praticado, que outras equipes não legendem as séries que uma outra equipe já legende.

O manual de legendagem da equipe NERDS, com data de 2008, tem 31 páginas, é nomeado “Guia de legendagem – NERDS.pdf”, e é dividido em quatro

seções: Introdução, Tradução, Sincronia e Apêndice. O manual tem ainda um sumário que é um índice remissivo, isto é, ao clicarmos somos direcionados diretamente às seções ou subseções do documento.

Sobre a equipe LeS, não encontramos muita informação sobre a equipe, a não ser o próprio manual de legendagem datado de 2012 (como chegamos aos manuais será explicado na próxima seção), dado que o encontramos através de um *hiperlink* do manual da equipe United. Só podemos especular que a equipe está, atualmente inativa. O documento da LeS, intitulado “Dicas de Legendagem – Les.pdf”, tem 4 páginas e, como os outros manuais, orienta o processo de legendagem, estabelecendo aí alguns critérios específicos para a legendagem da equipe, como a revisão ortográfica, o uso do itálico, a forma de creditar a equipe, os parâmetros técnicos pré-definidos pela equipe (como tempo de exposição da legenda e o número de linhas, por exemplo). No manual desta equipe não há divisão de seções. Ele começa com a frase “LEIAM ATÉ O FIM!!!!” (LeS, ANO, 2012) e em seguida os tópicos são numerados, indo de 01 a 39.

Cabe ainda uma discussão sobre os guias/manuais de legendagem de uma forma geral, em razão de seu gênero textual. São documentos que orientam uma prática ou processos específicos. Desta forma não é de se espantar que eles tragam as formas corretas (e errôneas) de proceder durante o processo.

Sobre este termo, as equipes definem seus documentos de formas diferentes. A equipe United (2012) e a equipe NERDS (2008) definem como “guia”. A equipe InSUBs (2007) define como “tutorial para legendas”. A equipe LeS (2012) define seu documento como “dicas de legendagem”. E a equipe United (2011), definia primeiramente como “manual” e depois passou a “guia” (UNITED, 2012). Vale lembrar que o documento da equipe United (2011, p1), mais antigo, é um “Manual de configuração e uso do Subtitle Workshop” e lida com esta ferramenta em específico, enquanto o documento mais recente (UNITED, 2012) lida com outras questões como síntese e omissões na tradução para legendagem.

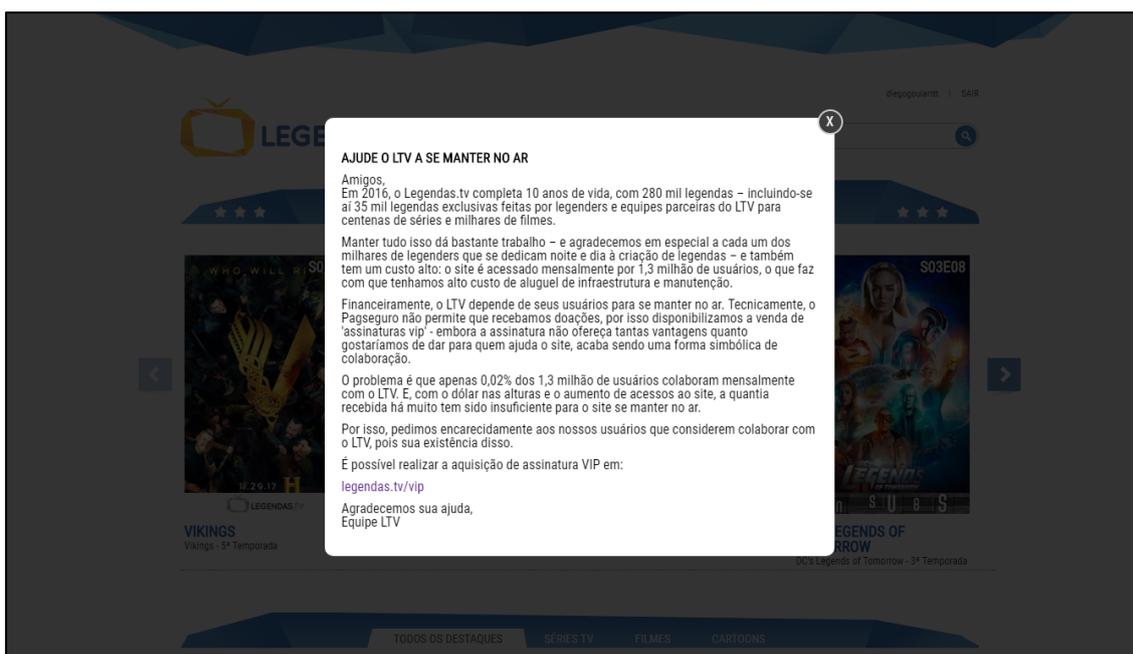
Nesta dissertação, tanto no título, quanto durante o trabalho, optamos pelo termo manual, pois gostaríamos de nos remeter a ideia de um documento portátil, não muito extenso com noções essenciais de um processo em específico, isto é, um documento que explica a operação e o funcionamento de algo. O termo guia foi descartado, apesar de ser usado por duas equipes.

Isso é importante pois se não levarmos esse fator contextual em consideração, corremos o risco de considerar certos trechos dos manuais como uma condição de participação na equipe. Por se tratarem de manuais, dicas, tutoriais e guias, estes orientam, portanto, a prática de uma atividade de uma forma específica. Para isso, os manuais usam predominantemente os verbos em modo imperativo, como é característico do gênero, como em manuais de dispositivos eletrônicos em geral.

Finalmente, explicaremos sobre o site *legendas.tv*, uma plataforma que reúne as legendas feitas por equipes de legendagem, e por *legenders* que fazem suas traduções e sincronia sozinhos. De acordo com a Figura 7 abaixo, a comunidade contava com 1,3 milhão de usuários. Ficam disponíveis para baixar, a partir do momento em que se faz cadastro nesta plataforma, qualquer legenda que tenha sido postada no site. Ao abrir o site em março de 2017, e algumas vezes nas consultas frequentes e regulares feitas ao site durante a pesquisa, a mensagem automática da figura 7 aparecia.

Ao fechar a mensagem (ação necessária para acessar o conteúdo do site, caso ela apareça), temos ao lado de uma logo do *legendas.tv* justificada à esquerda da tela, um menu que, ao clicar, aparecem as seguintes opções de sub-menu: Meu perfil, Enviar legendas, Legendas enviadas, Legendas baixadas e Sugestões (Ver figura 8)

Figura 7 - Mensagem automática do legendas.tv ao acessar a página inicial do site.¹³



Fonte: LEGENDAS.TV (2017)

¹³ No texto da caixa lê-se:

AJUDE O LTV A SE MANTER NO AR

Amigos,

Em 2016, o Legendas.tv completa 10 anos de vida, com 280 mil legendas – incluindo-se aí 35 mil legendas exclusivas feitas por legenders e equipes parceiras do LTV para centenas de séries e milhares de filmes.

Manter tudo isso dá bastante trabalho – e agradecemos em especial a cada um dos milhares de legenders que se dedicam noite e dia à criação de legendas – e também tem um custo alto: o site é acessado mensalmente por 1,3 milhão de usuários, o que faz com que tenhamos alto custo de aluguel de infraestrutura e manutenção.

Financeiramente, o LTV depende de seus usuários para se manter no ar. Tecnicamente, o PagueSeguro não permite que recebamos doações, por isso disponibilizamos a venda de 'assinaturas vip' - embora a assinatura não ofereça tantas vantagens quanto gostaríamos de dar para quem ajuda o site, acaba sendo uma forma simbólica de colaboração.

O problema é que apenas 0,02% dos 1,3 milhão de usuários colaboram mensalmente com o LTV. E, com o dólar nas alturas e o aumento de acessos ao site, a quantia recebida há muito tem sido insuficiente para o site se manter no ar.

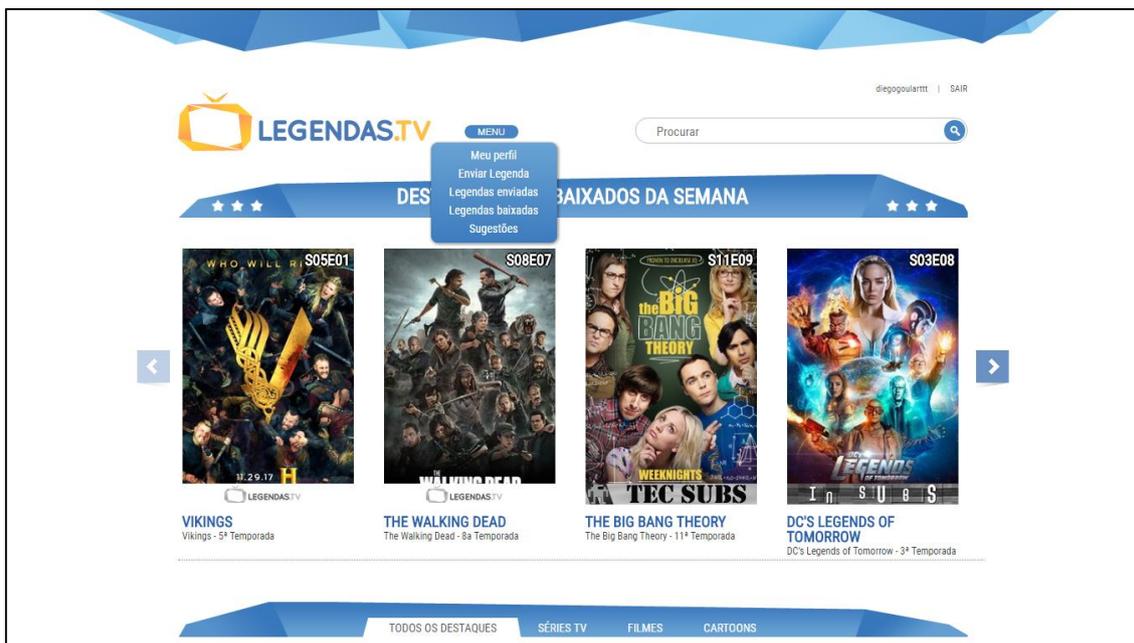
Por isso, pedimos encarecidamente aos nossos usuários que considerem colaborar com o LTV, pois sua existência disso.

É possível realizar a aquisição de assinatura VIP em:

legendas.tv/vip

Agradecemos sua ajuda,
Equipe LTV

Figura 8 - Página inicial do legendas.tv com o cursor (seta do mouse) em cima do “menu” que abre para os sub-menus.



Fonte: LEGENDAS.TV (2017)

Ao clicarmos em Meu perfil, somos redirecionados para uma página que fornece algumas informações do usuário, como o número de downloads (legendas baixadas), os uploads (envios de legenda) e desde quando o usuário é membro da plataforma legendas.tv. Neste menu ainda é possível alterar a senha e e-mail cadastrados.

No item Enviar legendas, há um formulário padronizado de 08 itens a ser preenchido para enviar uma legenda para publicação na plataforma. São pedidos: 1) o título do filme ou série. Há uma busca onde se digita o nome do título e a partir de resultados pré-estabelecidos, é necessário selecionar qual o título correspondente à legenda que está sendo postada. Se não houver o título, há a possibilidade de se criar uma nova entrada clicando em “Não encontrou? Clique aqui” (legendas.tv, 2017). Para a nova entrada é pedido como informação obrigatória, o tipo (se filme, série ou cartum), o título original da obra, e o título em português, se houver. Informações adicionais são pedidas: 1) a temporada (para séries), o ano de lançamento, a sinopse e o link correspondente ao título, se houver, no site imdb.com (Internet Movie Database), uma plataforma com uma base de dados sobre cinema, televisão e jogos. 2) o release, ou nome de arquivo de vídeo correspondente. 3) o idioma da legenda. 4) O tipo de release

referente ao item 2. Essa informação é mais precisamente sobre a qualidade e a forma de captação do vídeo e áudio originais. 5) se é um pacote (pack) de legendas. 6) Observações, caso necessário. 7) Autoria da legenda. Esta seção é para casos em que a legenda tenha sido feita por outra pessoa e o membro tenha feito alterações no texto ou sincronia. Há, portanto, a opção de selecionar que “Esta legenda foi feita por outra pessoa.” com a seguinte frase, funcionando como que um termo de declaração: “Estou enviando porque encontrei em outro lugar, eu fiz alterações no texto ou sincronia” (legendas.tv, 2017). Embaixo desta opção há uma outra, que dá a autoria para o membro que posta a legenda: “Esta é uma legenda traduzida e sincronizada por mim”, embaixo há uma opção de fazer aparecer a legenda na página inicial do legendas.tv, se possível¹⁴. E por fim 8), onde se envia o arquivo de legenda em formato .rar ou .zip (associados aos programas que têm a função de compactadores de arquivo, WinRAR e WinZIP, respectivamente. São softwares proprietários – isto é, não são livres e, portanto, seus códigos de programação não são abertos. Neste caso são gratuitos para o uso, mas uma versão paga também existe¹⁵).

Em Legendas Enviadas, temos as legendas já enviadas pelo membro, caso haja alguma. Em Legendas Baixadas, estão os downloads já feitos pelo usuário da plataforma. Em qualquer um destes dois menus podemos ver também, ao clicar na aba correspondente, as legendas enviadas para a plataforma, mas que estão aguardando aprovação dos moderadores do legendas.tv. Em Sugestões, estão as sugestões enviadas e recebidas sobre as legendas, caso o usuário tenha feito alguma.

Do lado direito da tela, ao lado do item menu, há na parte superior direita da tela as opções de *login* ou cadastro na página, ou caso esteja *logado* numa conta, é possível clicar em seu próprio nome de usuário, o que redireciona para a página Meu perfil, ou na opção sair. Embaixo desta opção de *login* ou cadastro há um campo de busca de títulos, onde aparecem sugestões conforme o usuário começa a digitar no campo.

¹⁴ O site legendas.tv não deixa claro o que pode impedir ou promover a aparição da legenda enviada na página inicial.

¹⁵ O Microsoft Office é um software que também é proprietário, mas no caso não é gratuito. É preciso pagar para obtê-lo. O Libre Office é um software livre, seu código é aberto e o programa é disponibilizado gratuitamente para download, instalação e uso.

A seção que vem logo abaixo das informações acima é uma de grande destaque na própria página, chamando atenção para ela assim que entramos na página (ou assim que fechamos a mensagem automática). Nos referimos à seção *Destaques mais baixados da semana*. Aparecem nessa seção do site a imagem de quatro séries, filmes ou cartuns, com a temporada e o episódio correspondente (se houver) no topo direito da imagem. Nesta seção há botões ao lado que ao clicar exibem 4 outros títulos diferentes, ainda referentes aos mais baixados da semana.

Após esta seção em destaque, ao rolar a página para baixo, encontramos um menu com 4 itens: Todos os destaques, Séries TV, Filmes e *Cartoons*. O item de menu Todos os destaques já fica aberto, exibindo 12 títulos e contêm, em cada um dos títulos, as seguintes informações: Capa do título, a equipe ou *legender* responsável pela legenda na parte inferior da imagem; ao lado da imagem, na parte superior, temos o nome da série ou filme, e embaixo a indicação da qualidade do arquivo de vídeo que corresponde à legenda. Ainda ao lado da imagem do título, mas na parte inferior, estão número de downloads da legenda da série ou filme, por qual equipe ou *legender* foi realizada, em qual data e hora foi enviada/publicada no site legendas.tv e o link de download da legenda correspondente. Os outros três itens de menu, Séries TV, Filmes e *Cartoons*, funcionam da mesma forma e apresentam as mesmas informações, dispostas da mesma forma, a diferença são os tipos de produções que são exibidas, correspondentes aos nomes que vão em cada item de menu. Cada item de menu desses tem, pelo menos, 9 páginas, exibindo 12 títulos cada uma delas. Ao se clicar na nona página, mais páginas se tornam disponíveis. Não verificamos quantos páginas há efetivamente em cada um dos menus.

Um pouco mais abaixo desses itens de menu acima mencionados, há ainda duas seções que dividem o espaço da tela: Últimas legendas e Traduções em Andamento, ambas uma lista onde figuram 8 títulos cada uma, mas dispostos de forma diferente da seção com os itens de menu que fica em cima destas. Na primeira, são exibidas as últimas legendas finalizadas, as mais recentes, com uma bandeira correspondente ao país que se associa a língua nacional na qual a legenda foi produzida, o nome do release (arquivo de vídeo) correspondente. Na segunda seção, Traduções em andamento, é exibido o nome do filme ou série (com episódio e temporada correspondentes) em destaque (negrito).

Separado por um hífen e em formato normal (sem o negrito), está o nome da equipe ou *legender* responsável. Ao lado direito da lista está uma barra de progresso e um número medindo esta barra em porcentagem (ou a barra medindo a porcentagem em termos gráficos). Esta porcentagem corresponde ao progresso de legendagem do episódio da série, filme ou cartum correspondente.

Ao fim da página, no lado esquerdo, encontramos um link para a página do Facebook do legendas.tv e os seguintes itens de menu centralizados: Legendas, Legenders, Ajuda, RSS, Criar site e *Legal Notice*. Ainda, na parte inferior direita há um link com a logo do legendas.tv que redireciona ao próprio site, fazendo com que retornemos ao início da página.

Em Legendas há uma lista dividida em duas colunas com as últimas legendas enviadas e organizadas de ordem cronológica de envio, das mais recentes para as mais antigas. Em cada linha há o nome do release em negrito, e abaixo, em fonte normal, há o número de downloads, a nota atribuída à legenda, por quem foi enviada, a data e a hora de envio. Do lado direito da linha há ainda a bandeira do país que identifica a língua nacional na qual foi produzida a legenda.

Em Legenders há uma página que redireciona para a página de cada *legender* (nessa página há a imagem da equipe ou *legender*, link para Facebook e/ou Twitter, se houver e uma lista de legendas divididas da mesma forma que a seção Legendas descrita acima.) Trata-se de uma lista de 24 *legenders*, dividida em duas colunas, numeradas e seguidas com o nome da equipe ou *legender* e do lado direito da linha e coluna a imagem da equipe ou *legender*. Há pelo menos 9 páginas que contêm, cada uma delas, 24 *legenders* divididos em duas colunas com 12 usuários cada. O legendas.tv conta com no mínimo 216 *legenders*. No entanto, isso é apenas uma projeção pois nunca conseguimos, desde nossos primeiros acessos ao legendas.tv, acessar nenhuma das outras páginas que não fosse a primeira. Voltaremos a isso na próxima seção.

Em Ajuda somos redirecionados para uma página que é uma Central de Ajuda e Suporte do legendas.tv. A última postagem nesta outra plataforma a que fomos redirecionados data de 4 anos atrás (em relação a 2017), tendo tido um último comentário há dois anos atrás (também em relação ao ano de 2017).

A seção RSS quer dizer que no site é possível utilizar este recurso de divulgação de conteúdo. É preciso de um leitor de RSS para que se utilize esse

recurso. Ao instalar tais leitores de RSS e após indexar os sites que oferecem tal recurso, é possível receber, ser alimentado a todo tempo, com as informações destes recursos, sem necessariamente ter que abrir a página correspondente.¹⁶ O item de menu seguinte, Criar Site, nos redireciona para um site de publicidade de criação de sites.

Finalmente, em *Legal Notice*, somos redirecionados à uma página dentro da página *Central de Ajuda e Suporte* do *legendas.tv*. Nesta página há um tópico intitulado Aviso Legal/Legal Notice, modificado pela última vez em dezembro de 2014, que menciona que a interação e a colaboração de seus membros (do *legendas.tv*) resultam na produção de conteúdo próprio para filmes e séries como: Dados técnicos; Sinopses, avaliações e resumos; Notícias; Legendas para trailers e vídeos promocionais; Legendas para séries e filmes. Este tópico a que fomos redirecionados ainda traz uma informação importante sobre os direitos autorais das legendas. De acordo com o site, todo o conteúdo produzido nesta plataforma está sob a licença Creative Commons Atribuição, Não Comercial, Compartilhamento Igual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0).

Este tipo de licença define que o arquivo é *livre para* compartilhar (copiar e redistribuir em qualquer meio ou formato) e adaptar (rearranjar, e construir a partir do material) *sob os seguintes termos*: Atribuição (deve ser dado o devido crédito, prover link para a licença e indicar quais mudanças foram feitas), Não comercial (o material não pode ser usado para fins comerciais), Compartilhamento Igual (Se você transformar, rearranjar ou construir a partir do material, suas contribuições devem ser distribuídas sob a mesma licença do original).

1.3 A geração de dados

Inicialmente nesta pesquisa, buscava-se caracterizar como as legendas de *fansubbing* são avaliadas nos comentários de usuários de redes sociais. Frente à enorme quantidade de dados passíveis de ser gerados, seria inviável no tempo de 24 meses concedido para realização do Mestrado gerar e analisar

¹⁶ Confessamos à cara leitora ou leitor que não entendemos muito bem sobre este recurso.

estes dados com o devido rigor necessário. Assim, passamos a estabelecer alguns critérios para a busca de grupos de legendagem de *fansubbing*.

O primeiro critério aplicado foi realizar, nas páginas (redes sociais ou domínios próprios) das equipes de *fansubbing*, a busca pelas exigências para que se possa fazer parte do corpo de tradutores e tradutoras e/ou revisores e revisoras. Esse critério partiu da proposta de Bucholtz e Hall (2008) que, ao fazer uma revisão da sociolinguística cultural, discutem o afastamento entre a linguística e a antropologia, sendo que estas partilham pontos em comum. Do ponto de vista de aproximação entre esses campos, as autoras apresentam dois exemplos para demonstrar como suas pesquisas, realizadas num outro contexto, geraram dados que, de uma outra perspectiva, puderam esclarecer algumas questões antes negligenciadas. Evitou-se desta forma, assim como as autoras propõem, a eliminação do que poderia ser chamado de *ruído*. Daí, procedemos aos critérios aplicados para a busca de equipes de legendagem.

O primeiro critério foi: grupos de *fansubbing* devem ser compostos por brasileiros e seus textos de apresentação e de discussão devem ser majoritariamente em língua portuguesa, além dessa ter que ser a língua-alvo das legendas a serem produzidas pelas equipes. O objetivo deste primeiro critério é garantir que nosso estudo seja centrado no contexto brasileiro – grupos de brasileiros produzindo para brasileiros.

O segundo critério é que é necessário que o grupo possua uma página online, rede social e/ou um fórum para que possamos, deste modo, buscar nestes locais as demandas para que se faça parte do corpo de tradutores e tradutoras e revisores e revisoras do grupo de *fansubbing* em questão.

Essa busca pelas equipes era feita no motor de busca do Google e nos remeteu frequentemente ao site legendas.tv, um site onde os grupos de legendagem postam suas legendas prontas ou em andamento. Dada a reunião de tantos grupos num mesmo site, passamos a adotar este domínio como meio de busca por equipes de legendagem para posterior pesquisa de suas respectivas páginas e redes sociais.

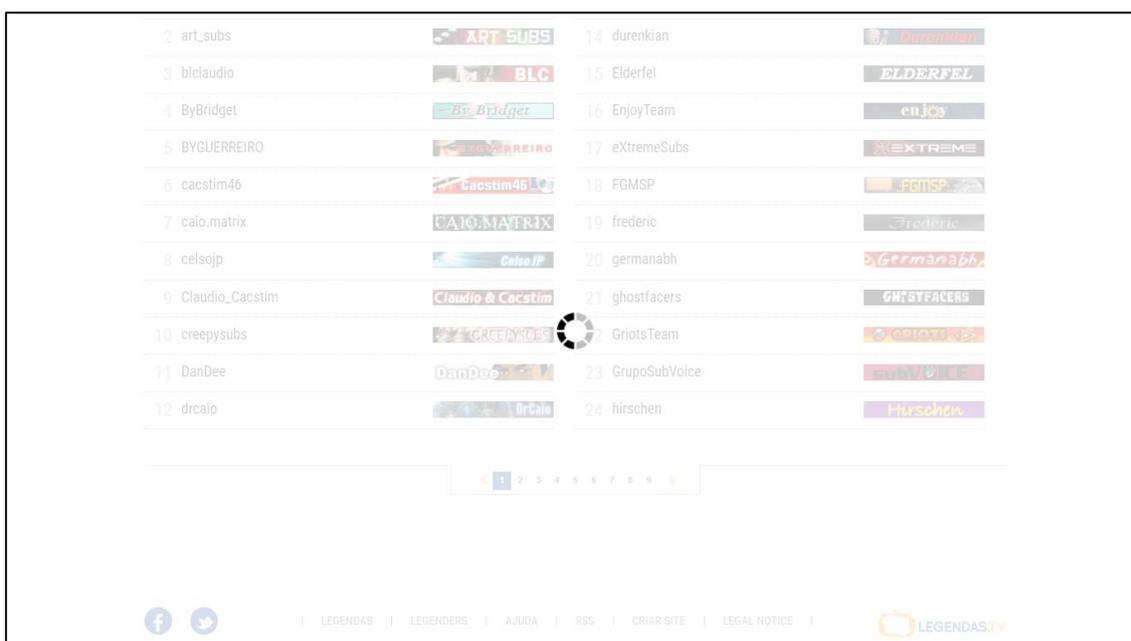
Em 2009, segundo Mendonça (2012), o legendas.tv contava com mais de 30 grupos de legendas do Brasil. Como mencionamos na seção anterior, a projeção é que o site teria pelo menos 216 equipes e *legenders* entre ativos e inativos. No entanto, até o momento, só conseguimos acessar a primeira página

de usuários. Isso torna esse número uma certa especulação, mas não é irreal se levarmos em conta que só a equipe InSUBs tem 345 membros cadastrados em seu domínio insubs.com. Nos dois casos, a quantidade de equipes e *legenders* no legendas.tv e a quantidade de membros do insubs.com, não podemos dizer quais usuários são ativos ou não.

Face a essa situação, operamos uma nova mudança de critério. Passamos a buscar as equipes sob a rubrica *Traduções em Andamento*. Após algumas consultas ao site, percebemos que os grupos que faziam as traduções em andamento eram quase sempre os mesmos.

Essa necessidade de mudança de critério tem a ver com as características do meio discutidas por Santos (2016) de que as plataformas, softwares e conexões são criadas em formatos pré-definidos que, ao mesmo tempo em que nos fornece muitas informações para nossas pesquisas, as fornecem dentro de seus próprios limites dado seus próprios designs/concepções/desenvolvimento. Ao clicarmos nas outras páginas, elas não carregam (Figura 9) devido a algum tipo de erro que nós não poderíamos afirmar ao certo o motivo. Ou seja, algum tipo específico de programação da plataforma do legendas.tv impossibilita visualizar todas as páginas de listas e assim nos obriga a mudar os critérios de seleção de material.

Figura 9 - Captura de tela da página de usuários cadastrados no legendas.tv no momento em que se clica para passar a outra página.



Fonte: LEGENDAS.TV (2017)

Adaptando novamente nossos critérios, passamos a buscar por grupos na página inicial do site *legendas.tv* na categoria *Todos os destaques*, lugar da página onde se postam as legendas que recentemente foram finalizadas e estão disponíveis para download, o que revelou uma maior dinâmica nas atualizações. As duas últimas mudanças de critério foram também motivadas pelo fato de que são legendas feitas por equipes atualmente ativas, diferentemente do encontrado sob o item de menu *legenders*, onde podemos encontrar algumas inativas.

Uma vez que tomamos conhecimento de alguns grupos, procedemos à busca, nas redes sociais e páginas de domínio próprio das equipes, por exigências estabelecidas para se fazer parte de seus corpos de tradutores ou revisores. Essa busca nos levou da página do grupo United, na qual encontramos um *hyperlink* para seu “Guia de legendagem” (UNITED, 2012), o qual nos remeteu a outros documentos de orientação da atividade de legendagem: um manual antigo do mesmo grupo, os manuais dos grupos LeS, NERDS e InSUBs, que constituem os dados deste trabalho.

Prosseguiremos, no capítulo que segue, fazendo uma revisão do campo da antropologia linguística e definindo nosso entendimento do que vem a ser *ideologias linguísticas*. Em seguida, exploramos o conceito de *metapragmáticas da língua uso*. Essas duas categorias teórico-analíticas, fundamentam, estruturam e orientam o enquadramento das análises feitas no decorrer dos capítulos seguintes.

2 CATEGORIAS TEÓRICO-ANALÍTICAS

2.1 Antropologia linguística e ideologias linguísticas

Woolard & Schieffelin (1994) falam sobre uma divisão em estudos de ideologia entre valores neutros e críticos do termo. As autoras afirmam que Rumsey tem uma definição neutra de ideologia linguística. Mas para Silverstein, a racionalização coloca a ideologia linguística na categoria mais geral de metalinguística, o que aponta para uma segunda derivação das ideologias, sua função sociocognitiva e, assim, abre a possibilidade de distorção/mudança (WOOLARD & SCHIEFFELIN, 1994). Deste ponto de vista, a distorção ideológica está atrelada às limitações inerentes ao nível de consciência do processo semiótico e do fato de que o discurso é usado por falantes como uma atividade (com propósito) na esfera da ação humana interessada/que tem interesses.

Afirmando não haver uma unidade particular no imenso campo de pesquisa que é a ideologia linguística (WOOLARD & SCHIEFFELIN, 1994; KROSKRITY, 2004), as autoras e o autor trazem algumas definições do termo para teóricos como Irvine (1989) e Silverstein (1979). O último define ideologias linguísticas como o conjunto de crenças sobre linguagem articuladas pelos usuários como racionalizações ou justificativas em suas percepções de uso da língua.

Essas concepções, explicitamente articuladas ou encarnadas na prática comunicativa, representam tentativas incompletas ou 'parcialmente bem-sucedidas' de racionalização do uso da língua; tais racionalizações são tipicamente múltiplas, ligadas ao contexto, e necessariamente construídas da experiência sociocultural da falante (KROSKRITY, 2004, p.496, tradução nossa)¹⁷

Segundo Kroskrity (2004), esta visão dá ênfase ao papel da consciência linguística como uma condição que permite aos falantes racionalizar sobre e, portanto, influenciar/alterar a língua. Desta forma, as racionalizações dos

¹⁷ These conceptions, whether explicitly articulated or embodied in communicative practice, represent incomplete, or "partially successful," attempts to rationalize language usage; such rationalizations are typically multiple, context-bound, and necessarily constructed from the sociocultural experience of the speaker. (KROSKRITY, 2004, p.496)

falantes exercem a função sócio cognitiva (WOOLARD & SCHIEFFELIN, 1994), mencionada acima, de distorcer/alterar ideologias – hegemônicas e não hegemônicas.

A outra definição que traz Kroskrity (2004) é a de Irvine (1989), que define ideologia linguística como o sistema cultural de ideias sobre relações sociais e linguísticas, carregado de interesses políticos e morais. Kroskrity (2004) afirma que esta é uma visão de maior ênfase sociocultural. “Aqui, as ideologias linguísticas são vistas como múltiplas e construídas de perspectivas político-econômicas específicas as quais, por sua vez, influenciam ‘as ideias culturais sobre língua’ (KROSKRITY, 2004, p.497, tradução nossa)¹⁸. Deste ponto de vista, as ideologias linguísticas não simplesmente emanam da “cultura oficial” ou da cultura padrão dos grupos hegemônicos. Elas são, na verdade, um conjunto mais diverso de crenças usado por todo tipo de falante como modelo para construir avaliações linguísticas e realizar uma atividade comunicativa – de maneira implícita ou explícita (KROSKRITY, 2004). “Elas [as ideologias linguísticas] são crenças sobre a superioridade/inferioridade de língua específicas” (KROSKRITY, 2004, p.497, tradução nossa)¹⁹.

De acordo Jaffe (2008) existe na antropologia linguística americana uma vertente de análise das ideologias linguísticas que, de um lado, é uma forma de tomar nota das características sistemáticas das ideias sobre língua e, de outro, é uma maneira de mostrar o papel desempenhado pelas ideologias linguísticas traçando ligações (*liens*) entre os atos linguísticos e os discursos metalinguísticos e entre os processos sociais, culturais e políticos. Assim, as ideologias linguísticas recobrem os mais diversos fenômenos como as crenças sobre aquilo que define uma língua como língua (isto é, seus critérios fundamentais para que seja definida e legitimada como tal), as noções coletivas de bom e mau uso da língua oral e escrita, as ideias e convicções ligadas a condições sociais como legitimidade, autoridade e autenticidade, “quer dizer, a ligação entre o bom/mau uso e o bom/mau comportamento.” (JAFJE, 2008,

¹⁸ “Here, language ideologies are viewed as multiple and constructed from specific political economic perspectives which, in turn, influence “the cultural ideas about language.” (KROSKRITY, 2004, p.497).

¹⁹ “They are beliefs about the superiority/inferiority of specific languages” (KROSKRITY, 2004, p.497)

p.518)²⁰, e as convicções de ligação cultural e política entre língua e identidade (JAFFE, 2008).

Em suma, entendemos por ideologias linguísticas, as crenças ou impressões (*feelings*) sobre como as linguagens são usadas em seus mundos sociais. Esta definição (sendo um conceito mais plural) engloba um corpo de pesquisa que problematiza tanto o nível de consciência (*awareness*) de um falante sobre sua língua e discurso, quanto a sua posição em sistemas políticos econômicos ao moldar crenças, proclamações e avaliações de formas linguísticas e práticas discursivas (KROSKRITY, 2004).

Gostaríamos de tecer um comentário em relação à influência da língua inglesa na literatura aqui abordada. Como Jaffe (2008) menciona mais especificamente a antropologia linguística americana, gostaríamos de argumentar, seguindo Milroy (2011), que a língua inglesa por si só já influenciou/influencia fortemente a área e a discussão. O autor argumenta que os falantes de algumas línguas muito faladas (hegemônicas) como o inglês, francês e espanhol acreditam que estas línguas “existem em forma padronizadas, e esse tipo de crença afeta o modo como falantes pensam sua própria língua e a ‘língua’ em geral.” (MILROY, 2011, p.49). Assim, a padronização é um dos fatores que, somada à posição hegemônica dos produtos culturais estadunidenses, se alinham e contribuem para a construção da centralidade do inglês no cenário mundial.

De acordo com o autor também é preciso ter em mente que línguas como o inglês têm desempenhado um papel muito amplo no fornecimento dos dados sobre os quais estão construídos os métodos e as teorias linguísticas. “Portanto, uma vez que tais línguas são frequentemente referidas em suas variedades ‘padrão’, existe a probabilidade de que a ideologia do padrão tenha influído na linguística e na análise das línguas.” (MILROY, 2011, p.50). Isto pode ser observado, por exemplo, numa breve checagem das referências bibliográficas desta dissertação.

E não é diferente com a prática de legendagem em equipe onde o Inglês é, na grande maioria das vezes, a língua tanto das produções/obras legendadas pelas equipes, quanto das legendas usadas para fazer a tradução. Por exemplo,

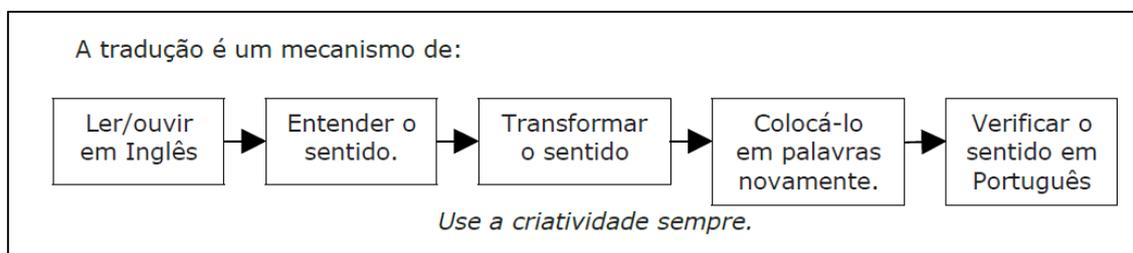
²⁰ “c’est-à-dire le lien entre le bon/mauvais usage et le bon/mauvais comportement” (JAFFE, 2008, p.518)

se a obra é em língua francesa (ainda uma língua hegemônica) a tradução ainda assim é muitas vezes feita de uma tradução já feita para o Inglês. No caso das equipes de legendagem, para uma obra produzida em língua francesa, teríamos neste caso o seguinte esquema:

Francês → **Inglês** → Português.

De acordo com o manual de legendagem da equipe InSUBs:

Figura 10 - Captura de tela do esquema da tradução no manual de legendagem da equipe InSUBs.



Fonte: InSUBs (2007, p.1)

Ressaltamos, portanto, a centralidade da língua inglesa neste processo que a coloca como a língua “fonte” e o português como língua “alvo”, para usar o vocabulário dos estudos de tradução. Explicita-se desta forma *de qual* língua e *para qual* língua traduzir, numa via única que se desloca numa direção de mão única que vai de uma para a outra. Essas percepções, como vimos, certamente influenciam nossas noções sobre o uso da linguagem e do que é língua.

Falando sobre o mercado editorial, Sapiro (2008, p.158, tradução nossa) mostra no trecho abaixo a hegemonia exercida pela língua inglesa neste cenário:

Tomando como base o modelo de de Swaan, Johan Heilbron (1999) descreveu o funcionamento do Sistema mundial de tradução, mostrando que os fluxos de tradução movem do centro para a periferia. Mais da metade dos livros do mundo são traduzidos do Inglês, o qual ocupa uma posição hiper-central (a taxa aproximava-se dos 60% nos anos 1990). Traduções do Francês, Alemão e Russo somavam, cada uma, por volta de 10-12% deste mercado até 1989. Estas podiam ser consideradas línguas centrais de acordo com a análise de Heilbron, mas o número de traduções do Russo diminui drasticamente nos anos 1990, deixando apenas duas línguas centrais, além do Inglês. Oito línguas têm ocupam uma posição semiperiférica, com uma

fatia que corresponde de 1% a 3% do mercado internacional (Espanhol e Italiano, por exemplo). As outras línguas todas têm uma fatia menor que 1% do mercado internacional, e podem, desta forma, serem consideradas periféricas.²¹

No intuito de melhor compreender o campo de estudos em ideologias linguísticas, Kroskrity (2004) afirma que é útil olhar para ideologias linguísticas como um conceito guarda-chuva (*cluster concept*) que consiste de uma série de dimensões convergentes. O autor explora cinco camadas de significado que se sobrepõem parcialmente mas que são analiticamente distinguíveis tanto como crenças sobre linguagem tanto como um conceito desenvolvido para assistir nos estudos destas crença. Os cinco níveis propostos por Kroskrity (2004) são 1) interesses de grupos ou individuais, 2) multiplicidade de ideologias, 3) nível de consciência da/o falante, 4) funções mediadoras das ideologias, e 5) o papel das ideologias linguísticas na construção da identidade.

Discorreremos sobre as duas primeiras, ideologias linguísticas que representam os interesses individuais ou de grupo e a multiplicidade de ideologias devido à multiplicidade de divisões sociais, pois consideramos estes dois níveis aqueles que mais se alinham com os objetivos deste trabalho, lembrando que, como já mencionado pelo próprio autor, eles níveis se sobrepõem.

A primeira delas é que

Ideologias linguísticas representam a percepção de língua e discurso que é construída em favor dos interesses de grupos sociais ou culturais específicos. A noção de um membro daquilo que é 'verdade', 'moralmente bom', ou 'esteticamente agradável' na língua e discurso está ancorada na experiência social e frequentemente demonstravelmente vinculada a interesses político-econômicos. Estas noções muitas vezes subjazem tentativas de usar a língua como o local onde promover, proteger

²¹ "It was on the basis of de Swaan's model that Johan Heilbron (1999) described the functioning of the world system of translation, showing that translation flows move from the core to the periphery. More than half of the books in the world are translated from English, which thus occupies a hyper-central position (the rate was close to 60% in the 1990s). Translations from French, German and Russian each made up 10-12% of this market until 1989. These could therefore be considered as central languages according to Heilbron's analysis, but the number of translations from Russian drastically decreased in the 1990s, leaving only two central languages apart from English. Eight languages have a semi-peripheral position, with a share that varies from 1% to 3% of the international market (Spanish and Italian, for example). The other languages all have a share of less than 1% of the international market, and may thus be considered peripheral." (SAPIRO, 2008, p.158)

e legitimizar estes interesses. (KROSKRITY, 2004, p.501, ênfase do autor, tradução nossa)²²

Lippi-Green (1997) define ideologia como a promoção das necessidades e interesses de um grupo ou classe dominante às custas de grupos marginalizados através da desinformação de grupos não dominantes. Mais especificamente, entende por ideologia de língua padrão (*standard language ideology*), atribuindo o termo a James e Leslie Milroy:

Uma tendência em direção a uma língua falada idealizada e homogênea, imposta e mantida por instituições dominantes que nomeia como seu modelo a língua escrita, mas que é elaborado primariamente do discurso das classes alta e média. (LIPPI-GREEN, 1997, p. 67, tradução nossa)²³

Kroskrity (2004) afirma que, para esta autora, a proclamada superioridade do inglês padrão não está em suas propriedades estruturais ou sua eficiência comunicativa, mas em suas associações com influências político-econômicas de classes sociais afluentes que beneficiam de uma estratificação social que consolida e reproduz sua posição privilegiada.

No lugar de ser entendida como diferença linguística, as inadequações percebidas são ao invés disso naturalizadas e hierarquizadas de tal forma que replicam a hierarquia social. Finalmente a língua padronizada, apresentada como universalmente disponível, é comodificada e apresentada como o único recurso capaz de permitir participação na economia capitalista e uma melhora de posição de um determinado sujeito no seu sistema político-econômico. (KROSKRITY, 2004, p.503, tradução nossa)²⁴

²² "language ideologies represent the perception of language and discourse that is constructed in the interest of a specific social or cultural group. A member's notions of what is 'true,' 'morally good,' or 'aesthetically pleasing' about language and discourse are grounded in social experience and often demonstrably tied to political-economic interests. These notions often underlie attempts to use language as the site at which to promote, protect, and legitimate those interests." (KROSKRITY, 2004, p.501, ênfase do autor)

²³ "a bias toward an abstracted, idealized, homogenous spoken language which is imposed and maintained by dominant bloc institutions and which names as its model the written language, but which is drawn primarily from the speech of the upper, middle class." (LIPPI-GREEN, 1997, p. 67)

²⁴ "Rather than being understood as linguistic differences, such perceived inadequacies are instead naturalized and hierarchized in a manner which replicates the social hierarchy. Finally the standard language, which is presented as universally available, is commodified and presented as the only resource which permits full participation in the capitalist economy and an improvement of one's place in its political economic system." (KROSKRITY, 2004, p.503).

O segundo nível de organização proposto por Kroskrity (2004) e que exploraremos aqui é a ideia de que

Ideologias linguísticas são proveitosamente concebidas como múltiplas por causa da pluralidade de divisões sociais relevantes (classe, gênero, clã, elites, gerações, e assim por diante) dentro de grupos socioculturais que têm o potencial de produzir perspectivas divergentes entendidas como índice de pertencimento a um grupo. (KROSKRITY, 2004, p.503, destaques do autor, tradução nossa)²⁵

Desta forma, ideologias estão ancoradas na vida social, que nunca é uniformemente distribuída em políticas de nenhuma escala. Esta visão chama a atenção para possíveis conflitos e contenções no espaço social e para as formulações elaboradas que podem ser encorajadas pela contestação (KROSKRITY, 2004). O autor continua dizendo que tal ênfase também pode ser mantida na análise de grupos dominantes/hegemônicos, isto é, aqueles que se tornaram 'naturalizados' pela maioria. Estes modelos estão sempre sujeitos a mudanças devido a lutas e ajustes entre grupos dominantes e seus adversários, de forma que mesmo as ideologias 'dominantes' cedem e se reajustam com formas de oposição em constante mudança (KROSKRITY, 2004)

Ao ver multiplicidade, e suas contestações e debates múltiplos, como a base sociológica, somos desafiados a entender os processos históricos empregados por grupos específicos para fazer com que suas ideologias se tornassem os aspectos naturalizados e forças hegemônicas da vida cultural da sociedade em geral. (KROSKRITY, 2004, p.503, tradução nossa)²⁶

Uma outra aplicação desta ênfase na multiplicidade é focar na contestação, conflitos ou diferenciações (*disjunctures*) nas quais perspectivas ideológicas diferentes sobre língua e discurso são justapostas, resultando num grande leque de desdobramentos (KROSKRITY, 2004).

²⁵ "language ideologies are profitably conceived as multiple because of the plurality of meaningful social divisions (class, gender, clan, elites, generations, and so on) within sociocultural groups that have the potential to produce divergent perspectives expressed as indices of group membership." (KROSKRITY, 2004, p.503)

²⁶ "By viewing multiplicity, and its attendant contestations and debates, as the sociological baseline, we are challenged to understand the historical processes employed by specific groups to have their ideologies become the taken-for-granted aspects and hegemonic forces of cultural life for a larger society." (KROSKRITY, 2004, p.503)

O que gostaríamos de ressaltar, concordando com Woolard e Schieffelin (1994), é que as noções de como a comunicação funciona em tanto que processo social, e para quais propósitos, são culturalmente variáveis. Aquilo que as pessoas pensam, ou tomam por garantido (*take for granted*) sobre linguagem e comunicação é um tópico que merece investigação ao invés de ser simplesmente assumido (WOOLARD & SCHIEFFELIN, 1994)

Finalmente, Woolard e Schieffelin (1994) dizem que o termo ideologia nos lembra que enquadramentos culturais têm suas histórias sociais e destacam a relevância de se discutir a importância das relações de poder para a natureza das formas culturais. Ainda, este termo nos leva a questionar como entendimentos essenciais sobre linguagem são produzidos socialmente de forma efetiva e poderosa.

Mas uma questão que continua aberta até aqui é a de como podemos apreender essas ideologias linguísticas, pois elas não estão “simplesmente aí” e nem sempre são explicitamente articuladas. Segundo Woolard & Schieffelin (1994, p.58, tradução nossa) há teóricos que consideram as ideologias linguísticas como “comportamental, pré-reflexiva, ou estrutural, isto é, uma organização de práticas significantes, não na consciência dos falantes, mas nas relações vividas”²⁷. As autoras, portanto, defendem que um movimento que busca naturalizar, retirando o conceito de seu conteúdo histórico e fazendo-o parecer universal e atemporal, é frequentemente visto como chave para o processo ideológico. É por isso que uma análise ideológica com ênfase nas origens dos sistemas de significação sociais e experienciais vai contra essa naturalização do aspecto cultural (WOOLARD & SCHIEFFELIN, 1994).

De acordo com Signorini (2008), ideologias linguísticas se manifestam em discursos metapragmáticos e se refletem nas práticas que os tomam como ponto de partida (JAFFE, 2008). Essas associações entre códigos específicos e identidades socioculturais depende de condições históricas e sociais particulares, e não são, portanto, naturais (JAFFE, 2008). De acordo com Jaffe (2008, p.518)²⁸, “é preciso [...] estudar como, em circunstâncias específicas,

²⁷ “behavioral, pre-reflective, or structural, that is, an organization of signifying practices not in consciousness but in lived relations” (WOOLARD & SCHIEFFELIN, 1994, p.58, tradução nossa)

²⁸ “Il faut [...] étudier comment, dans des circonstances spécifiques, des idéologies linguistiques circulent dans une société, devenant soit hégémoniques, soit contestées ou modifiées.” (JAFFE, 2008, p.518)

ideologias linguísticas circulam numa sociedade, se tornando, sejam hegemônicas, sejam contestadas ou modificadas.”

2.2 Metapragmáticas da língua em uso

Discorreremos ao longo desta seção sobre aquilo que entendemos por metapragmáticas da língua em uso. Começemos por uma diferenciação entre função metapragmática e discurso metapragmático.

Silverstein (1993) afirma que para diferenciar função metapragmática e metapragmática como um domínio do discurso (discurso metapragmático), devemos primeiro fazer um percurso pelo esquema da pragmática da textualidade. Levando em conta o que se discutiu até o momento sobre uma visão performativa da linguagem e a pragmática, vamos explorar o que Silverstein (1993) entende por pragmática da textualidade, que se alinha com o que temos dito neste capítulo.

Segundo o autor, em pragmática, abrangemos a totalidade de relações indexicais entre formas de signo produzidas e seus contextos de ocorrência – independentemente se tais contextos são outras formas de signo produzidas ou não especificamente. Silverstein (1993) afirma que qualquer forma de signo indexical, ao ocorrer (em circunstâncias, momento histórico, lugares específicos) fica contraível a duas relações de acordo com seu contexto. O signo indexical tal qual ele ocorre/acontece, pressupõe (portanto, indexa) algo de seu contexto de ocorrência. Ou, ele cria – *entails* – (e portanto, indexa) algo sobre o seu contexto de ocorrência. Estas duas dimensões da indexicalidade – que coexistem – é muitas vezes vista como essencial ao próprio signo: o quão apropriado ele é em relação ao seu contexto de ocorrência e quão efetivo ele é no seu contexto de ocorrência. (SILVERSTEIN, 1993)

Visto desta forma, todo signo indexical, ou, para ser mais preciso, todo signo na medida em que sinaliza [aponta] indexicalmente (qualquer que seja a modalidade semiótica envolvida) serve como o-ponto-do-qual, ou origem semiótica, de uma projeção pressuposicional/criadora do que quer que seja

que deva ser entendido como contexto. (SILVERSTEIN, 1993, p. 36, tradução nossa)²⁹

Em seu artigo, com o suporte de Austin (1976), Butler (1997, 1993 apud PINTO, 2012) e Derrida (1990 apud PINTO, 2012), Pinto (2012, p.172) parte da posição de que “discursos e práticas são performativos, ou seja, produzem efeitos que constroem o que alegam descrever em atos de fala ritualizados e iteráveis.” (PINTO, 2012, p.172). Estas duas últimas características dos atos de fala são de grande relevância para este enquadramento. São ritualizados porque dependem de “circunstâncias apropriadas” para acontecer e isso leva à iterabilidade: o ato de fala precisa se repetir em novos contextos para continuar existindo (PINTO, 2012). Nas palavras de Pinto (2012, p.172)

O ato de fala, ainda que ritualizado por um contexto, precisa ser repetível em contextos novos para continuar existindo. Não basta que conheçamos o ato de fala e suas circunstâncias prescritas (o que se pode dizer, onde, quando, para quem): tais circunstâncias precisam ser renovadas em um momento único de repetição, que, ao mesmo tempo que depende das circunstâncias conhecidas, também precisa atualizar-se para ter efeito.

Assim, conforme a autora, a iterabilidade “é a propriedade que obriga o ato de fala a repetir o conhecido, necessariamente deslocando-o.” (PINTO, 2012, p.173). O conhecido do ato de fala e seus deslocamentos constituem as ordens indexicais em que se organiza o discurso. Silverstein (2003, p.193, tradução nossa)³⁰ afirma que “‘ordem indexical’ é o conceito necessário para nos mostrar como relacionar o micro-social aos quadros macro-sociais de análise de qualquer fenômeno sociolinguístico”

Ordens indexicais se organizam ordinalmente (primeira ordem, segunda ordem, terceira ordem, etc.) e seguem o esquema geral da dialética já apresentado: qualquer ordem indexical pressupõe que o contexto no qual é normativamente usada (suas regras) tem uma esquematização (é ritualizado) com a qual podemos modelar quão apropriado é seu uso naquele contexto. Ao

²⁹ “Seen this way, every indexical sign, or, to be more precise, every sign insofar as it signals indexically (whatever other semiotic modalities it may be involved in) serve as the point-from-which, or semiotic origin of, a presuppositional/entailing projection of whatever is to be understood as context.” (SILVERSTEIN, 1993, p. 36)

³⁰ “‘indexical order’ is the concept necessary to showing us how to relate the micro-social to the macro-social frames of analysis of any sociolinguistic phenomenon.” (SILVERSTEIN, 2003, p.193)

mesmo tempo, tende-se a ter uma implicação contextual (*contextual entailment*) – um efeito criativo no contexto - regularmente produzido através do uso de uma ordem indexical x símbolo de uma consequência direta do grau de engajamento ideológico (institucionalização) que os usuários manifestam a respeito da pertinência desta ordem indexical x (SILVERSTEIN, 2003). Assim a iterabilidade tem a ver com essa dialética: o ato de fala se repete (é ritualizado) ao mesmo tempo em que tem uma implicação contextual que o renova e o desloca (*contextual entailment*).

Um bom conceito como o de 'ordem indexical' traz uma ordem teorizada a um grande número daquilo que uma vez pareceu ser fenômenos díspares, cada qual existindo na literatura empírica de nosso campo em enquadres com diferente terminologias, aparentando ser reivindicações diferentes, etc. (SILVERSTEIN, 2003, p.194, tradução nossa)³¹

Para Silverstein (2003), uma análise indexical que esclarece, opondo-se a uma inadequada ou incompleta, tem que dar conta da amplitude dialética da indexicalidade e tem que se situar em relação à dupla qualidade do uso da linguagem: ela sempre já é pragmática (indexicalização que pressupõe/cria) e metapragmática (particular, ideologicamente informada) (SILVERSTEIN, 2003).

Agora podemos, como e com Silverstein (1993), buscar clarificar o que tem sido chamado na literatura, seguindo outra obra de Silverstein (1976: 48-51 apud SILVERSTEIN, 1993), de fenômeno metapragmático e, para isso, busca esclarecer a distinção entre funções metapragmáticas e discurso metapragmático.

Conforme o autor, signos funcionando metapragmaticamente têm o fenômeno pragmático – fenômeno de indexicalização de signos – como seu objeto semiótico. Isto quer dizer então que eles têm um enquadramento, uma força de regimentar ou um caráter estipulativo face ao fenômeno indexical. Desta forma, a relação metapragmática-pragmática fica na interseção de preocupações teóricas com uma ou outra faceta do fato linguístico total (SILVERSTEIN, 1993).

³¹ A good concept like 'indexical order' brings theorized order to a large number of what once appeared to be disparate phenomena, each existing in our field's empirical literature in frameworks with different terminologies, seemingly different claims, etc. (SILVERSTEIN, 2003, p.194)

Feito este esquema da pragmática da textualidade, façamos a distinção entre o que se entende por discurso metapragmático e função metapragmática, lembrando que entendemos por metacomentário (fenômeno que contém tanto o discurso quanto a função metapragmática) a prática de reflexão sobre a língua e a prática semiótica (RYMES, 2014).

O primeiro termo, discurso metapragmático, é a reflexão direta que os falantes fazem sobre o funcionamento da língua, tais como “isto é errado de se dizer”, “é educado usar Senhor ou Senhora” etc.

O discurso metapragmático remete aos discursos das pessoas (o que inclui o discurso acadêmico) sobre o uso da língua: trata-se nomeadamente de enunciados, localmente ou historicamente circunscritos, que têm tratado das regras específicas da etiqueta linguística; eles compreendem os discursos que especificam como se adquirem as diferentes etiquetas linguísticas, que julgam se tal aquisição é sustentável ou não e quais pessoas devem se submeter a ela, assim como os discursos que ditam os contextos de seu uso apropriado. Se a função pragmática remete aos aspectos da linguagem que codificam o contexto e a esse aspecto da natureza do uso linguístico que pressupõe o contexto e o que dele resulta, o discurso metapragmático inclui todas as referências implícitas e explícitas a tais codificações, usos e contextos, próprios ou impróprios. (POVINELLI, 2016, p.211)

Observe na figura 11 abaixo, extraída do manual de legendagem mais recente da equipe United (2012), em seção do documento dedicada às quebras de linhas (*spotting*), um forma bem clara de discurso metapragmático que reflete explicitamente sobre os usos, no caso as traduções, feitas para a legendagem, classificando-as como certas ou erradas. O excerto (s), analisado no capítulo 4, seção 4.3), também traz um discurso metapragmático que reflete diretamente sobre complexidade ou simplicidade de uma língua, isto é, as percepções que a equipe tem em relação as duas línguas. No mesmo sentido, segundo a equipe NERDS (2008, p.7) “as línguas têm características distintas”. A equipe justifica essa afirmativa dizendo que no Inglês há um uso “ostensivo” dos pronomes que é dispensável no português. Percebe-se assim a reflexão explícita que o manual faz sobre o funcionamento da língua portuguesa, dizendo ser dispensável nessa língua o uso dos pronomes tal como é usado na língua inglesa (que funciona da mesma forma, dizendo, por outro lado, que no inglês é necessário o uso de pronomes com frequência)

Figura 11 - Exemplos de quebra de linha considerados certos ou errados da equipe United.

No quadro de exemplos abaixo, analise as alterações feitas, em especial o que foi feito com preposições e conjunções.

ERRADO	CERTO
E uma mão passando pelo cabelo, significava uma coisa:	E uma mão passando pelo cabelo significava uma coisa:
E aceitaram você para medicina em Harvard,	E aceitaram você para medicina em Harvard,
É uma viagem grátis e elas não vêm fácil.	É uma viagem grátis e elas não vêm fácil.
A bolsa Robison vai para alguém que...	A bolsa Robison vai para alguém que...
Também estou envolvido numa competição de ciências...	Também estou envolvido numa competição de ciências...
Bem, tenho as duas pernas.	Bem, tenho as duas pernas.
Precisa nos explicar o que o faz especial.	Precisa nos explicar o que o faz especial.
Também vou dormir com ele, e ganhar 8 dólares por hora.	Também vou dormir com ele e ganhar 8 dólares por hora.
Em primeiro lugar, não se trata de "se", mas sim de quando.	Em primeiro lugar, não é "se". É "quando".
Daí ele falou: Miles, não acha muito excessivo?	Daí ele falou: Miles, não acha muito excessivo?
Em todo caso, contar cartas não é ilegal.	Em todo caso, contar cartas não é ilegal.

Fonte: UNITED (2012, p.6)

A função metapragmática diz respeito aos elementos do texto, certos recursos linguísticos, que têm a função de fazer funcionar a coerência interna ao texto e também indexical. Ela funciona, portanto, sobre o plano pragmático e semântico, e também sobre o plano metapragmático “para ligar e conferir coerência ao ato de comunicação.” (POVINELLI, 2016, p.212). A metapragmática então “regulamenta a indexicalidade pragmática em curso para fazer um texto coerente interpretável e um evento interlocutório.” (POVINELLI, 2016, p.213)

Na função pragmática, o recurso encadeia e pressupõe um contexto. Na sua função metapragmática, o recurso indica um ato de interlocução, aqui, agora, e ao fazer isso a harmoniza (a articula) a um contexto externo e ao progresso interno de um texto. O gênero textual “manual” na sua função pragmática encadeia e pressupõe um contexto: o de que de aquela ou aquele que lê o manual, o faz para produzir legendas ou está, ao menos, interessada/o no assunto; de que no documento há indicações úteis de uso ou de como fazer alguma atividade ou processo, isto é, de que explica o funcionamento de algo,

que ao leitora ou leitor deverá operar de maneira específica dentro do processo pelo qual está sendo guiado. Já em sua função metapragmática, o gênero textual indica um ato de interlocução específico (orientar uma prática), num momento (fazer uma legenda) e lugar (computador, internet) específicos. Ainda, faz funcionar a coerência interna de seu texto, por exemplo, no que diz respeito à predominância dos verbos em modo imperativo e infinitivo e é esse tipo de linguagem que predomina nos manuais: “Procurar, na tradução, utilizar vírgula.” (LeS, 2012, p.1), “Não traduza ao pé da letra” (InSUBs, 2007, p.1), “leia até o fim!!!!” (Les, 2012, p.1), “Evitar, a menos que o contexto exija: - Palavrões de baixo calão” (NERDS, 2007, p.5) etc.

A função metapragmática é o que dá às locutoras e locutores os meios para construir a partir de atos pragmáticos de fenômenos textuais de uma ordem acima (gêneros, enquadres, conversações). [...] A função metapragmática é, portanto, decisiva no que diz respeito à maneira pela qual fenômenos textuais e interlocutórios (o que inclui os indivíduos, seu gênero, sua cultura) tornam-se coerentes, duráveis e aparentemente destacáveis de seus contextos locais. (POVINELLI, 2016, p.212)

Ainda, o excerto (s) mencionado acima, também tem uma função metapragmática, pois ao considerar as duas línguas (e isso são todos os manuais que o fazem, falam da tradução do inglês para o português), sendo decisiva nas escolhas das tradutoras ou tradutores da equipe como meio de construir a legitimidade das legendas da equipe.

Portanto, entendemos o conceito de metapragmática da língua em uso com base no trabalho de Signorini (2008), que segue Silverstein (1979, 1993), para quem as estruturas e processos socioculturais de natureza linguístico-discursiva e político-ideológica adquirem a função metapragmática de descrever e avaliar e de condicionar e orientar os usos da língua na interação.

Em conformidade com a discussão levada acima, não seria errado dizer que os manuais de legendagem ao dar, por exemplo, a forma/fórmula errada e a forma/fórmula correta de uma ou outra característica da legenda, como os parâmetros de adequação da equipe, aconselhamento ao uso da norma padrão etc. articulam nessas formulações suas ideologias linguísticas, entendida como os

sistemas culturais de idéias ou crenças encarnadas nas práticas e articuladas pelos falantes em suas racionalizações, justificativas e avaliações de cunho moral e político sobre estrutura e uso lingüístico que garantem o sentido e a legitimidade dos padrões usuais de diferenciação e hierarquização de formas e usos e que também servem de parâmetro para a inclusão/exclusão dos falantes em redes, práticas e instituições (SIGNORINI, 2008, p.119).

Passaremos agora a uma discussão sobre o modo de funcionamento das equipes de *legenders* independentes, levando em conta as pessoas e as etapas envolvidas neste processo. Consideraremos ainda alguns aspectos específicos da prática de legendagem em equipe que nos ajudam a melhor compreender sua complexidade. Além disso, a tradução para a legendagem envolve algumas questões concernentes aos designs gráficos pré-estabelecidos, ou *affordance*, que definem o conteúdo da mensagem pelas características do próprio meio, objeto de discussão da seção final do capítulo.

3 LEGENDAGEM EM EQUIPE E AFFORDANCE

3.1 Organização das equipes, distribuição de funções e o processo de legendagem.

Para melhor compreendermos a prática de legendagem em equipe e o seu contexto de produção, destacamos os processos geralmente empregados pelas equipes desde a aquisição do arquivo da obra (doravante chamado “fonte”) até a distribuição do conteúdo. Cintas e Sánchez (2006) propõem que os recursos humanos necessários ao processo de *fansubbing* compreendem as seguintes funções: *Raw providers*, *Tradutores*, *Sincronizadores*, *Typesetters*, *revisores e leitores de prova e encoders*.

Os primeiros, *raw providers*, são aqueles que buscam e fornecem os arquivos de vídeo originais “brutos”, sem legendas, nem traduções. *Tradutores* ou *tradutoras* são responsáveis por traduzir a narrativa audiovisual e geralmente não são treinados em tecnologias de *fansub*, limitando sua contribuição às traduções. Além da grande quantidade de legendagem de produções que são feitas em língua inglesa (estadunidenses principalmente) (BRÉAN, 2014), vale ressaltar que muitas das vezes, mesmo quando as obras não foram produzidas nessa língua, as traduções são feitas a partir de outras traduções já feitas do Inglês. Os *sincronizadores* têm o trabalho de fazer a sincronia das legendas com as falas e as cenas (áudio e vídeo). Essa atividade envolve a atenção ao número de caracteres por linha, ao número de linhas, à taxa de caracteres por segundo, ao tempo de leitura da legenda na tela até que esta desapareça e ao momento de aparecimento da legenda na tela – se antes, na hora, ou quem sabe, depois da fala. A formatação do estilo das legendas, do tipo de fonte e a cor usada conforme os padrões estabelecidos por cada equipe é feita pelos *Typesetters*. *Revisores e leitores de prova*, segundo Cintas e Sánchez (2006), revisam a tradução para torná-las coerente e natural na língua-alvo e corrigir possíveis erros de digitação (*typos*). Ainda para estes autores, esse trabalho é essencial quando as tradutoras ou tradutores não são falantes nativas/os, sendo o conhecimento da língua-fonte preferencial, mas não necessário à esta função. Finalmente, os *encoders* associam/embutem o arquivo de legenda ao/no arquivo de vídeo para colocar este produto disponível para download.

Mas vale notar que o processo e suas etapas não são unânimes e se modificam conforme o contexto local e as características de cada grupo. Desta forma, Cintas e Sánchez (2006) apresentam o processo de *fansubbing* de animes e falam principalmente de um contexto espanhol, enquanto Bréan (2014) discute o *fansubbing* na França, demonstrando que esta atividade se estendeu para a legendagem de séries estadunidenses.

No Brasil, temos hoje uma grande quantidade de equipes que produzem legendas de produções de língua inglesa, mas estes não empregam o uso dos recursos humanos das pontas do processo propostos pelos autores espanhóis, *raw providers* e *encoders* (MENDONÇA, 2012). As equipes cadastradas no *legendas.tv*, por exemplo, por questões de legalidade, disponibilizam somente o arquivo de legenda sem o arquivo de vídeo ou link para o mesmo, assim, disponibilizam o nome correspondente do arquivo de vídeo (*release*) ao qual a legenda está sincronizada para que as pessoas os procurem e os baixem da internet. Desta maneira, estes dois recursos humanos mencionados, *raw providers* e *encoders* ainda existem e fazem seus respectivos trabalhos, mas não são necessariamente um dos membros da equipe. Ainda, vale ressaltar que, no contexto brasileiro, a atividade persiste com a distribuição final do arquivo de legenda embutido no arquivo de vídeo, este último disponível para baixar³², assim como propõem Cintas e Sánchez (2006).

De forma geral, como já mencionado, a passagem da distribuição de *fansubs* em fitas VHS para a distribuição na internet resultou numa enorme profusão de grupos de legendagem por todo o mundo. A popularização do computador e do acesso à internet foram as vias que mais possibilitaram tal explosão. Com esta profusão de legendagem amadora na internet, questões de ética e legalidade afloram e começam a incomodar ainda mais detentores de direitos autorais. No contexto de *fansubs* de animes japoneses, por exemplo, Cintas e Sánchez (2006) afirmam que é de acordo geral comum entre *fansubbers* e os detentores de direitos autorais japoneses que a distribuição gratuita de

³² Ver o *fansub* da animação *Naruto*, *Naruto Shippuden* e mais recentemente de *Boruto: Naruto Next Generation* que, diferentemente dos grupos de legendagem do *legendas.tv*, disponibilizam os arquivos de vídeo já com as legendas embutidas para download. <http://www.narutohdtv.com/> Acesso em 14 de junho de 2017.

fansubs pode ter um impacto muito positivo na promoção de um anime em outros países. Os autores afirmam que

De fato, uma das regras auto impostas adotada por grupos de *fansub* sempre foi para a distribuição gratuita de um anime em particular na internet, uma vez que o programa ou série tenha sido licenciado para distribuição comercial (CINTAS & SÁNCHEZ, 2006, p.44, tradução nossa)³³.

Fansubbers só seriam processados se as leis de seus países abrangessem as leis de direitos autorais japonesas. Mas na internet, as fronteiras já não são mais as mesmas e a situação se torna mais complexa. Uma das questões é que as fronteiras dos territórios nacionais não são mais bem definidas. Além disso, lembremo-nos da discussão sobre a legalidade da prática que já trouxemos na introdução a este trabalho.

O fato é que com a popularização do computador e o acesso à internet mencionados acima, várias pessoas passaram a fazer suas próprias legendas amadoras e disponibilizá-las na rede, fazendo com que detentores de direitos autorais japoneses começassem a ficar cada vez mais descontentes e passassem a ver *fansubbers* como uma ameaça ao mercado (CINTAS & SÁNCHEZ, 2006). Primeiramente, e seguindo a ética mencionada acima de disponibilização dos *fansubs*, a crescente popularidade dos animes internacionalmente prova que há um mercado consolidado que dispensaria o *fansub*. Em segundo lugar, detentores de direitos autorais mencionam que pessoas que vendem cópias ilegais dos títulos são danosas ao mercado. Um terceiro argumento é justamente o que percebemos nos grupos encontrados no *legendas.tv*, o fenômeno cresceu e incorpora agora várias línguas e gêneros, como filmes e séries (CINTAS & SÁNCHEZ, 2006). Na Figura 12 abaixo, uma captura de tela, feita em 27 de setembro de 2017, da página inicial do site *legendas.tv*, fica evidente o predomínio de obras em inglês, bem como no nome de cada equipe que está abaixo de cada título.

³³ "Indeed, one of the self-imposed rules adopted by fansub groups has always been to stop the free distribution on Internet of a particular anime once the programme or series has been licensed for commercial distribution." (CINTAS & SÁNCHEZ, 2006, p. 44).

Figura 12 -Captura de tela da página inicial do site legendas.tv.

The screenshot displays the homepage of Legendas.TV. At the top, there is a navigation bar with the site logo, a search bar, and a menu button. Below this is a section titled "DESTAQUES MAIS BAIXADOS DA SEMANA" (Most Downloaded Highlights of the Week). This section features four featured items:

- ART SUBS**: *Baby Driver* (Em Ritmo De Fuga)
- THE TOZZ**: *Gotham* (2ª Temporada)
- INSUBS**: *American Horror Story* (7ª Temporada)
- United**: *Fear The Walking Dead* (2ª Temporada)

Below the featured items is a navigation bar with tabs for "TODOS OS DESTAQUES", "SÉRIES TV", "FILMES", and "CARTOONS". The "TODOS OS DESTAQUES" tab is selected, showing a grid of 12 items with their respective download statistics and "DOWNLOAD" buttons:

- EXTREME**: *The Mayor* (HD TV | 720p | 501E01). Downloads: 611. Por: xXtremeSubs. Em: 27/09/2017 08h33.
- TEG SUBS**: *Young Sheldon* (HD TV | 720p | 1080p | 501E01). Downloads: 3506. Por: teceubs. Em: 27/09/2017 09h40.
- QUEENS OF THE LAB**: *The Brave* (HD TV | 720p | 501E01). Downloads: 1455. Por: QueensOfTheLab. Em: 27/09/2017 09h40.
- INZANOS**: *Philip K. Dicks Electric Dreams* (HD TV | 720p | 1080p | 501E02). Downloads: 1382. Por: inZanos. Em: 26/09/2017 23h37.
- TEG SUBS**: *The Big Bang Theory* (HD TV | 720p | 1080p | 511E01). Downloads: 5055. Por: teceubs. Em: 26/09/2017 23h05.
- THE TOZZ**: *Marvel's Spider-Man* (HD TV | 720p | 1080p | 501E07). Downloads: 351. Por: the tozz. Em: 26/09/2017 21h13.
- THE TOZZ**: *DuckTales* (HD TV | 720p | 1080p | 501E02). Downloads: 725. Por: the tozz. Em: 26/09/2017 19h03.
- INZANOS**: *Anti Matter* (D/DRIP/BCRIP | 720p | 1080p). Downloads: 1701. Por: inZanos. Em: 26/09/2017 18h43.
- THE LAST SHIP**: *The Last Ship* (HD TV | 720p | 1080p | 504E07). Downloads: 3239. Por: inSUBS. Em: 26/09/2017 14h41.

Fonte: LEGENDAS.TV (2017)

3.2 A prática de legendagem em equipe

Outra característica deste tipo de legendagem, no contexto no qual é produzida, diz respeito à continuidade e/ou sequencialidade das práticas em equipe. Relacionaremos esta característica ao modo de funcionamento do Clube do Livro (MILTON, 2002), aproximando e relacionando estas práticas, por exemplo, quanto a seu objetivo de uma forma geral, a saber, o de tornar acessíveis produtos culturais. O Clube do Livro (MILTON, 2002) existiu, no Brasil, primeiramente entre 1943 e 1976 e publicava principalmente obras clássicas da literatura – brasileira e estrangeiras (traduções destas) – em formato de livros baratos, cujas traduções foram adequadas aos seus propósitos, e que eram entregues por correio ou entregador. (MILTON, 2002).

Certamente, as duas práticas também se diferem em alguns pontos que valem a pena tomar nota. Uma delas, que influencia todo seu esquema, é que diferentemente do Clube do Livro, as legendas das equipes são gratuitas e não requerem nenhum tipo de pagamento ou entrega física. O que é preciso, nesse caso, é a realização de um cadastro no site legendas.tv, onde são exigidos nome, sobrenome, e-mail e senha para realizar o download de qualquer legenda disponível no site, sem qualquer custo. Ainda vale ressaltar que, como visto na Figura 7, este domínio depende de recursos financeiros para se manter ativo.

Milton (2002) distingue dois tipos de clubes. Aqueles de *lançamento simultâneo*, isto é, o clube lança uma edição sua pouco tempo depois da publicação do original. O segundo tipo são aqueles de *reimpressão*, que oferecerá obras não inéditas, lançadas há algum tempo.

De forma geral, as equipes de legendagem do site legendas.tv correspondem ao primeiro tipo, pois disponibilizam em pouco tempo após a exibição do original, sua legenda para o público. Na Figura 12 acima temos o primeiro episódio da quarta temporada da série *Gotham*, exibido pela primeira vez em 21 de setembro de 2017. Como dissemos, a captura de tela foi feita em 27 de setembro. Na Figura 13 abaixo, em consulta à página referente ao episódio da série mencionada, observa-se a data de publicação 23 de setembro de 2017, isto é, por volta de 48h horas depois da exibição do episódio na TV americana.

Figura 13 - Página de download da legenda correspondente ao primeiro episódio da quarta temporada da série Gotham em 02 de dezembro de 2017 no site legendas.tv.



The screenshot shows the website interface for LEGENDAS.TV. At the top left is the logo, and at the top right is a search bar with the text "Procurar" and a magnifying glass icon. Below the logo is a "MENU" button. The main content area features a poster for "GOTHAM A DARK KNIGHT" with the text "NEW DAY THURSDAYS 9/21 FOX". To the right of the poster, the title "Gotham" is displayed, followed by "Gotham - 4ª Temporada". A short description follows: "Série focada na rotina do detetive James Gordon, antes de se tornar comissário de Gotham City e de conhecer o Batman. O policial investiga crimes realizados na cidade, incluindo o assassinato dos pais de Bruce Wayne." Below this, a separator line is followed by the filename "Gotham.S04E01.HDTV.x264-LOL-AFG-mSD-MeGusta-DIMENSION" with a Brazilian flag icon. Underneath, it says "Enviada em 23/09/2017 as 14h59 por the_tozz", "15111 downloads" with a progress bar, and "166" with a thumbs-up icon.

Fonte: LEGENDAS.TV (2017)

Igualmente, há equipes e comunidades que se assemelham ao segundo tipo de clube do livro, aqueles de *reimpressão*. Por exemplo, o caso do domínio makingoff.org, uma plataforma semelhante ao legendas.tv, mas que reúne, principalmente, legendas de filmes clássicos do cinema. Não conta, portanto, com o fator de ineditismo característico daqueles de *lançamento simultâneo*.

De acordo com Milton (2002), O Clube do Livro, o primeiro no Brasil, começa a funcionar em 1943, publicando mensalmente livros a um terço do preço dos encontrados em livrarias. Seu surgimento se dá num contexto de ditadura do Estado Novo de Getúlio Vargas. Em 1968 com a ditadura militar e a implantação do AI-5, se dá uma censura rigorosa. Mas como não havia uma censura prévia, os clubes (e as editoras) eram obrigados a fazer uma autocensura e evitar assuntos polêmicos naquele contexto, caso desejassem “manter abertos os meios oficiais de distribuição para escolas e bibliotecas,

compradoras de um grande número de exemplares” (MILTON, 2002, p.29). Por questões de ética e legalidade, as equipes de legendagem também precisam tomar algumas precauções para que mantenha aberto seus canais de distribuição, a exemplo das tentativas de fechar o legendas.tv e o domínio da equipe InSUBs, já mencionado na Introdução.

É interessante notar também que na época de fundação do Clube do Livro, o inglês começa a “desbancar o francês como língua de maior importância no Brasil” (MILTON, 2002, p.33). O autor atribui dois fatores a essa mudança. Primeiro, a ocupação nazista da França, e o conseqüente bloqueio naval inglês que impedia o suprimento de tais territórios, teriam reduzido o número de obras francesas que chegavam ao Brasil. Por outro lado, “depois da Segunda Guerra, os Estados Unidos passariam a dominar a economia mundial, promovendo assim o interesse por coisas americanas, sobretudo devido à influência do cinema” (MILTON, 2002, p.33). (Isso se alinha com Siqueira (2011) e é melhor desenvolvido no capítulo 4).

O fato é que o inglês, devido à posição hegemônica dos produtos culturais estadunidenses, começa a desbancar outras línguas no cenário global e passa a predominar significativamente o contexto de tradução. Mais especificamente, para o *fansubbing*, tendo como base uma plataforma como o legendas.tv, há a predominância de legendas independentes feitas de obras estadunidenses e de áudio em inglês. Retomamos, a título de exemplo, a Figura 12, onde percebe-se a predominância da língua inglesa, ao mesmo tempo em que chamamos a atenção para o fato de que equipes de legendagem de animações japonesas ainda existem, como o caso citado na nota de rodapé 32.

Ainda uma outra característica similar entre o Clube do Livro e a legendagem em equipe são o que Milton (2002) chama de tradução indireta, isto é, traduções feitas a partir de outras traduções. No caso do Clube do Livro, obras russas eram traduzidas de traduções já feitas em francês. No caso das equipes de legenders independentes, outras línguas são traduzidas para o inglês e aí então é que as equipes traduzem do inglês para o português. Ainda, ressaltamos que em legendas de obras em outras línguas, como aos animes, *legenders* tendem (isto é, nem sempre é assim) a pegar legendas já prontas em inglês e fazem a partir desta a tradução para, no caso, o português.

Ao falar sobre o discurso do Clube do Livro, Milton (2002) afirma que havia ali uma ideia de sacrifício.

Aqueles que trabalhavam para o Clube do Livro faziam sacrifícios para assegurar que os livros fossem publicados. Estavam como que envolvidos em uma obra de caridade. [...] Faziam-no ou sem recompensa financeira [...] ou com baixa remuneração (MILTON, 2002, p.36-37).

A fim de agradar ao governo militar, no intuito de manter suas publicações e seu mercado, o Clube do Livro frequentemente se envolvia em uma missão cultural patriótica colocando o livro como a chave do progresso (material e espiritual). “As pessoas trabalhavam para o Clube do Livro de graça ou ganhando muito pouco para que pudesse manter este mote: ‘livro limpo, bom e barato’.” (MILTON, 2002, p.39-40). Aqui a prática em equipe do *fansubbing* e o Clube do livro se aproximam em dois pontos. Primeiramente quanto à remuneração, sendo que *legenders* não recebem nenhum retorno financeiro direto desta atividade. E também no projeto moderno de aperfeiçoamento/melhoria/elevação cultural, tema desenvolvido no capítulo 4. De acordo com a equipe United:

Excerto (a)

Legendar é dividir o conhecimento, é ajudar, é disseminar cultura. (UNITED, 2012, p.11).

Para falar sobre tradução de fábrica, Milton (2002) menciona Koskinen e o caso de traduções de documentos na União Europeia onde tradutoras e tradutores devem trabalhar coletivamente. Assim, nenhuma tradução leva a marca de uma tradutora ou tradutor individual, embora não tenham um contato “direto” entre a equipe. “Antes de ser o trabalho de um indivíduo, a tradução, condensada ou adaptada, do filme dublado ou legendado, [...] será trabalho de uma equipe.” (MILTON, 2002, p.90)

Segundo Milton (2002), o Clube do Livro tem uma padronização da linha de produção, assim como as equipes de legendagem, sendo que ao mesmo tempo têm propósitos diferentes com tais padronizações. Eis o que o Clube do Livro busca padronizar:

a) tema: a obra é moldada de forma a adaptar-se ao gosto dos leitores; b) linguagem: linguagens de baixo padrão e dialetos são cortados; c) estilo: a obra não deve desviar-se de um estrito estilo narrativo; d) tamanho: o uso de toda a mancha do papel diminuirá os custos de produção; e) peso se o livro for distribuído pelo correio, o peso será um fator determinante no preço (MILTON, 2002, p.96)

Quanto ao tema (a), dada a origem da atividade de *fansubbing* por fãs, certamente, este é um ponto convergente entre as duas atividades, as equipes buscam agradar os fãs da série/filme e para isso se adaptam aos gostos de seus consumidores. A padronização da linguagem (b), com algumas ressalvas e permissões para usos coloquiais, orientam o uso da língua portuguesa padronizada, o emprego de eufemismos e ainda hierarquizam a relação oral/escrita³⁴ ao reconhecer uma diferença entre as duas modalidades e o impacto que têm os usos dos palavrões em cada uma delas. Eis o que fala a equipe NERDS (2008, p, 5):

Excerto (b)

Outro obstáculo advém do diferenciado impacto das linguagens oral e escrita, donde surge a tendência, que não deve ser dogmatizada, de eufemizar palavrões

Quanto ao estilo (c), o manual da equipe NERDS (2008) ressalta que *legenders* devem ser fieis ao texto original. Mais especificamente, o estilo a ser seguido também está padronizado nos manuais das equipes (se usar travessão para duas falas na mesma legenda ou não, se as horas estão em formato 24h, a fonte, a cor e o tamanho da legenda). São padrões de estilo. Nesse mesmo sentido, a equipe United (2012), em seu manual mais recente, pede uma legenda mais justa/apertada, isto é, com menor tempo entre o momento em que uma legenda desaparece da tela e a próxima aparece. É também uma ideologia de estilo.

O tamanho (d) é uma noção importante tanto para as equipes de legendagem quanto para o Clube do Livro, mas para as primeiras seus limites estão no espaço que podem ocupar na tela e no tempo que podem ficar expostas

³⁴ Ver capítulo 4.

para leitura. Redução no tamanho não diminuirá seus custos de produção (que com a posse dos recursos necessários se tornam ínfimos, sem considerar o tempo despendido na atividade), mas resulta em maior tempo de exposição, o que geraria um maior tempo de leitura, características caras à produção de legendas.

Quanto ao peso (e), mesmo em termos de armazenamento digital, o tamanho de arquivos de legenda são insignificantes. Mas o ponto para o qual queremos chamar atenção em relação a estas padronizações é que, ainda assim, o contexto de produção, as ferramentas e os recursos empregados alteram significativamente a forma como usamos a linguagem.

Todas essas características de (a) a (e), na verdade, tem a ver com a padronização³⁵ de ambas as atividades, tanto do clube de livro, quanto das legendas feitas pelas equipes. Além de ser feita pelas equipes, essa padronização também é imposta pelo legendas.tv (vimos que a plataforma pede que os arquivos sejam enviados de forma já pré-definidas e padronizadas pelo design do site, que oferece um formulário para preencher juntamente com o envio da legenda³⁶).

Finalmente, uma última semelhança entre Clubes do livro e equipes de legendagem a ser discutida que pode nos ajudar a melhor compreender a atividade de legendagem em equipe, é o fato de que são traduções efêmeras. “...Elas são descartáveis, não catalogadas por bibliotecas e redes de informação.” (MILTON, 2002, p.131). Isto é, não foi considerada, pelas instituições e grupos hegemônicos, como dignas de serem preservadas. Em outras palavras, não gozam, no seio da sociedade, de prestígio suficiente para serem institucionalizadas. Observe o relato de Milton (2002, p.131) que, na verdade, começa onde a última citação acaba:

Jerusa Pires Ferreira teve pouco sucesso na procura do *Livro de São Cipriano* nas bibliotecas oficiais. Na verdade, um funcionário da Bibliothèque Nationale de Paris ficou aborrecido e disse que era impensável que esse tipo de trabalho pudesse ser encontrado na biblioteca nacional francesa. A maior parte dos livros obtidos para meu estudo foi encontrada em livrarias de segunda mão.

³⁵ Isso na verdade integra o quadro das ideologias linguísticas e a discussão sobre ideologia do padrão e culturas de língua padrão é retomada no capítulo 4.

³⁶ Sobre *affordance* e designs computacionais, ver capítulo 2.

O mesmo ocorre com as legendas: é muito difícil rastrear a legenda ao seu autor e elas estão ali para serem eventualmente editadas, alteradas e descontinuadas por outros autores. Além disso, jamais irão integrar uma versão em DVD da série ou filme para depósito em órgãos legais. Isto quer dizer que são consideradas, assim como as obras do Clube do Livro, “descartáveis” e “não são catalogadas” por instituições oficiais.

3.3 Affordance e designs computacionais

Contextualizada a prática de *fansubbing*, buscaremos nesta seção discutir a geração de dados da pesquisa na internet, um ambiente com um grande volume de dados, altamente diverso e que se atualiza rapidamente. Acreditamos que o objeto desta pesquisa se realiza em um ambiente virtual, onde este meio, por suas próprias características, define o conteúdo da mensagem, revelando contextos “superdiversos, simultâneos, fragmentados, não estruturados, ausentes de marcadores familiares, excedendo escalas tradicionais de tempo, espaço e alcance social” (SANTOS, 2016, p.5).

O conceito de *Big Data*, discutido por Santos (2016), contribui para que possamos melhor compreender os critérios aplicados ao longo da geração de dados e a forma como o meio define características da mensagem. O autor, concordando com Zikopoulos et al. (2012), define *Big Data* como tendo três características principais: volume, variedade e velocidade. Essas características do meio definem o próprio conteúdo da mensagem pois o meio é uma extensão do sujeito e determina “escalas e recursos semióticos para a realização do ato comunicativo” (SANTOS, 2016, p.13).

Assim, se o meio define a mensagem, argumenta-se que o fluxo de leitura tradicional de texto também é colocado em questão na internet, pois não lemos estes “textos” da mesma forma, uma vez que as características deste meio são bem diferentes das características de, por exemplo, um livro. Na internet,

a informação foi gerada e replicada, formando agrupamentos de textos relacionáveis, que se hibridizam em hipertextos frente aos usuários, interlocutores de uma massa digital em constante expansão, que estão a todo instante também colaborando para o acúmulo e replicagem de dados (SANTOS, 2016, p.24).

Para Pym (2011), a maioria dos textos que temos são textos lineares, de uma dimensão horizontal³⁷ de leitura onde se começa de um ponto, se caminha em uma direção, e termina em ponto igualmente pré-determinado. Concordamos com este autor ao afirmar que as tecnologias corrompem a linearidade destes textos e se impõe em um eixo paradigmático. Seleccionamos e eliminamos informações de forma vertical. Um exemplo dado por Pym (2011) são os hiperlinks (que influenciaram inclusive em nossos dados de pesquisa, conforme Capítulo 1). Podemos estar lendo um texto de forma linear e posso clicar em um link que me leve a outra coisa ou outra seção do texto. Podemos também pensar nos índices remissivos (também parte dessa dissertação) que sugere à leitora ou leitor que vá direto às referências.

Assim, numa era de tecnologias digitais de linguagem, os textos são, cada vez mais, usados de maneira paradigmática e, como são usados desta maneira, eles tendem a serem criados da mesma forma, fazendo com que só possam ser traduzidos de acordo com estes atributos (PYM, 2011). A seguir discutimos mais especificamente como o meio, no caso, os computadores, seus softwares, a internet e o contexto de Big Data, através de suas limitações e possibilidades (esta extensão do sujeito que potencializa sua comunicação) definem os recursos e as escalas em que os utilizamos.

De acordo com Rajagopalan (2013) quando temos uma inovação tecnológica que revoluciona os modos de comunicação entre pessoas, países, continentes etc. sempre haverá aqueles com visões apocalípticas, “temerosos que os novos engenhos anunciem desastre iminente. Para nossa sorte, existem também pessoas menos pessimistas.” (RAJAGOPALAN, 2013, p.37)

As tecnologias foram consideradas como um limite à comunicação humana, reduzindo-a. Por outro lado, ao considerarmos-las uma extensão de nossos corpos que, ao mesmo tempo em que impões seus limites, também fornece novas possibilidades de interação, nos abre um leque de possibilidades inimagináveis. Segundo Santos (2016, p.36) temos uma

³⁷ Chamamos a atenção para o fato de que a ideia de horizontalidade e verticalidade se aplica às línguas europeias. Estas noções podem se inverter, ou nem existir, em outras línguas. A questão é que reconhecemos as referências eurocêntricas implicadas neste uso, mas o mantivemos a título de explicação.

transformação dos meios através dos quais se dão as mais básicas relações da linguagem. Assim como paisagens naturais foram gradualmente substituídas por nivelamentos e concretos, a fala, elemento da comunicação humana, tem sido substituída (em muitos e consideráveis momentos) por meios artificiais (tecnológicos) por onde se materializa a linguagem.

Chamamos desta forma a atenção para o fato de que o *fansubbing* depende de recursos (meios) adequados para fazê-lo, sejam materiais, financeiros e/ou sociais. Por exemplo, no que diz respeito a recursos materiais – e que envolvem os recursos financeiros –, a/o *legender* precisará de um computador com os recursos mínimos (hardwares), como processador, espaço de armazenamento em disco rígido, placa de vídeo, memória RAM, etc. necessários à execução da atividade. Além disso, um outro recurso necessário diz respeito ao uso de sistemas operacionais, como o Windows, Linux, etc. e programas (softwares), como o Subtitle Workshop. Desta forma, é preciso conhecimento sobre essas ferramentas, suas utilidades e funções, ao menos para aquele objetivo.

Lembrando, os hardwares e softwares envolvidos então já são meios/tecnologias através das quais estendemos nossos corpos e realizamos atos de fala. Além disso, na legendagem especificamente, outras questões de *affordance* se aprofundam – ou se aplicam. Fatores como a sincronia (tempo de exposição), o spotting (divisão de linhas) e ainda, a multimodalidade (as imagens, os sons em *off*, os diferentes tipos de sons, os textos escritos nas imagens, etc.) envolvida na atividade definem a forma e conteúdo da tradução publicada pelas equipes.

Ainda na discussão sobre o impacto das tecnologias sobre nossas formas de realização de nossos atos de fala, Santos (2016, p.56) aponta para um outro lado dessas tecnologias e recursos: o de que estas nos pegam em um vórtice e nos anestesiaram uma vez que

Indivíduos estão se permitindo a todo instante que a comunicação seja pré orientada em suas mais profundas possibilidades por modelos anteriormente projetados, não sem quaisquer ideologias determinadas. (SANTOS, 2016, p.56)

O autor defende que as mídias digitais, quando operam como extensões de nossos corpos, de nossas atividades comunicativas, passam a orientar estas

de acordo com seu design computacional, que não são livres de ideologia. “Extensões tecnológicas estão a todo instante interferindo nas realizações linguísticas de nosso tempo.” (SANTOS, 2016, p.52)

Para Lanier (2010, p.20-21)

A menor mudança em um detalhe aparentemente tão trivial quanto a facilidade de utilização de um botão algumas vezes pode alterar por completo os padrões de comportamento. Por exemplo, Jeremy Bailenson, um pesquisador da Stanford University, tem demonstrado que alterar a altura de seu avatar em uma realidade virtual imersiva transforma a autoestima e a autopercepção social. As tecnologias são extensões de nós mesmos e, da mesma forma como os avatares no laboratório de Jeremy, nossas identidades podem ser alteradas pelas idiossincrasias dos gadgets. É impossível trabalhar com tecnologia da informação sem também se envolver na engenharia social.

Eis exemplos de como a produção de legendas obedece a designs e regras pré-estabelecidos, a designs padronizados como: caracteres por segundo, tempo de exibição, quantidade de linhas e de caracteres por linhas, sobreposição (ou não) de legendas etc., isto é, a legendagem está sujeita ao meio em que é produzida, são questões de *affordance*, ou designs computacionais. Assim, programas e ferramentas são utilizados para que se adeque mais facilmente (tecnologias que estendem e aguçam nossos sentidos e percepções) a tradução a essas “exigências” da legendagem. Um programa que é usado e considerado indispensável para *legenders* do grupo United é o Subtitle WorkShop (SW), uma ferramenta para traduzir, sincronizar e legendar uma produção audiovisual que traz recursos que calculam, registram e tornam possível, com alguns cliques, comandos e adaptações, a adequação da legenda para as recomendações acima mencionadas. De acordo com os dois manuais da equipe United,

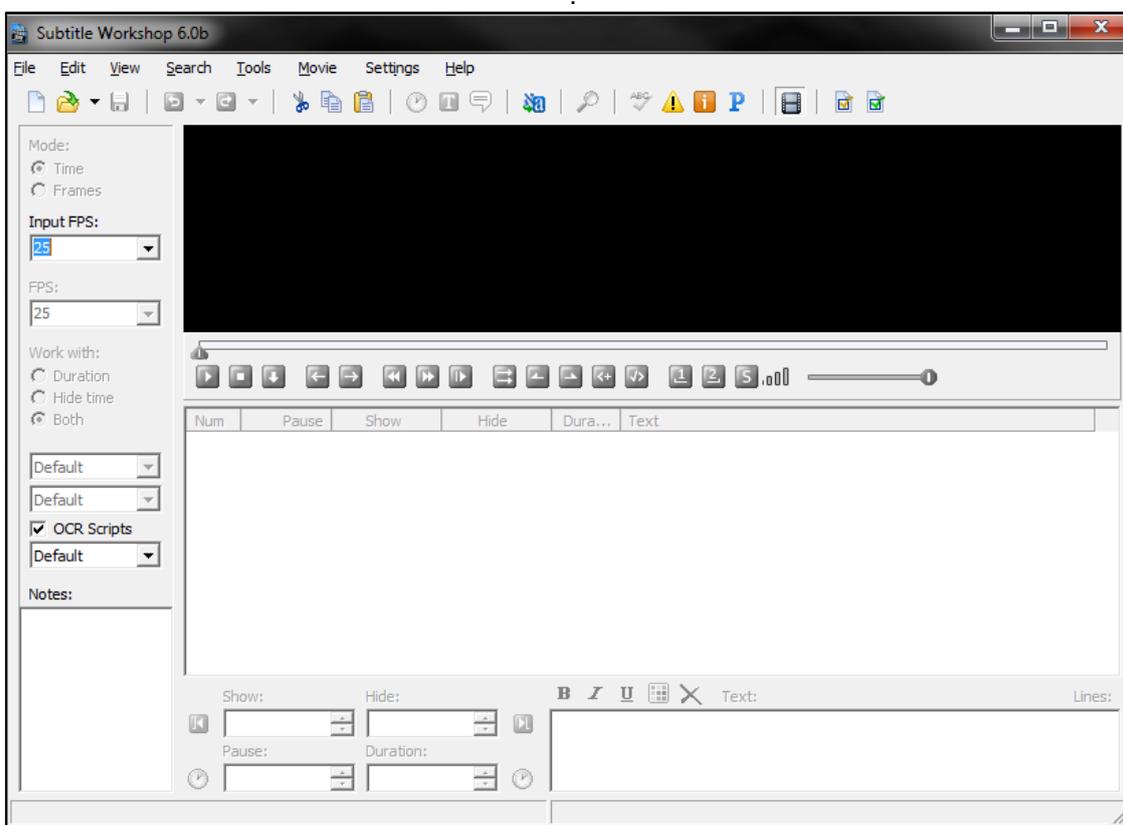
Excerto (c)

O SW é a ferramenta que possibilita a tradução, sincronia, correções, verificações de ortografia (desde que tenha o MS Word instalado), e é o programa utilizado pelos nossos *legenders*.

Então, nem pense em utilizar outro programa para realizar as legendas, pois mesmo que estes façam e gravem legendas,

podem ocorrer pequenas distorções que gerarão problemas na hora da revisão. (UNITED, 2011, p.1; UNITED, 2012, p.7)

Figura 14 - Interface gráfica de usuário do programa SubtitleWorkshop



Fonte: Arquivo pessoal (2017)

Vale notar também a interdependência dos recursos tecnológicos. Nesse caso, para a verificação ortográfica, é necessário o uso do Microsoft Word, como vimos, um programa proprietário. O uso desse software ainda pressupõe o uso do sistema operacional Windows, também da Microsoft e também proprietário. Desta forma temos que Subtitle Workshop precisa do Microsoft Word para correção ortográfica, que precisa do sistema operacional Windows para funcionar. Estes três recursos funcionam como que em simbiose, dependem um do outro para funcionar.

Esses valores podem ser alterados no programa – cada membro os ajustará de acordo com os parâmetros específicos de cada equipe. Cada equipe define seus próprios parâmetros de acordo com seu contexto de produção de legendagem. Quer dizer, particularmente em séries, onde há continuidade do trabalho por várias temporadas, cada equipe define o tempo de exibição mínimo

e máximo de cada linha, a quantidade de caracteres por segundo, etc. conforme as exigências do contexto (o *affordance*) daquela/s série/s em específico.

Affordance, ou designs computacionais, são desta forma toda superfície tecnológica que, por seus modelos pré-definidos e suas características, influenciam as formas como se dão as interações. “Podemos dizer, em outras palavras, que ‘affordance’ é o termo que designa de que modo características de um meio ou objeto influenciam, por si só, formas de interação.” (SANTOS, p.35).

Prosseguiremos no capítulo seguinte precisando a questão da língua na modernidade e levando uma discussão sobre como discursos hegemônicos sobre língua se sustentam no Brasil. Ainda, exploramos a questão da hegemonia e da padronização em culturas de língua padrão para melhor compreender como a língua padronizada é sustentada como aquela de prestígio e como culturas de língua padrão estabelecem que uma pessoa só é digna de ser ouvida/entendida se usa uma forma padronizada de língua. Finalmente, discutimos também o inglês como língua hegemônica na cultura de massa, destacando a posição hegemônica que produtos culturais estadunidenses ocupam no cenário internacional, sobretudo no mercado internacional e faz com que lidar com a língua inglesa seja uma consequência da própria hegemonia destes produtos culturais.

4 IDEOLOGIAS LINGUÍSTICAS E CULTURAS DE LÍNGUA PADRÃO

4.1 A questão da língua na Modernidade

Antes de discutirmos a invenção do português no Brasil, gostaríamos de tecer alguns comentários sobre a invenção do conceito de língua na modernidade. A noção de língua pode ser melhor compreendida se lançarmos um olhar para a constituição da Modernidade e do projeto moderno, um projeto global pretensiosamente aplicável a todas as histórias locais que trata a língua e seus suportes metalinguísticos como entidades contáveis e que codifica tudo aquilo que é não-europeu. Assim, vamos explorar as origens históricas de certos modos de pensar a história de ideologias linguísticas hegemônicas.

Gostaríamos de salientar o sucesso que teve o projeto moderno ao vincular estado, nação e língua como se correspondessem um ao outro. A Europa se torna o berço da modernidade ao inventar o outro, com a colonização de novos territórios em 1500, como o Brasil. Assim, a esses novos povos são dados modelos e esquemas prontos para serem seguidos a fim de alcançar o progresso e o desenvolvimento. Ao mesmo tempo em que a Europa inventa a história dos Outros, inventa também a sua própria história. Inventa também a língua, ou antes dialetos, dos colonizados e delimitam a sua própria língua. Inventar o Outro serviu tanto para o colonizador dar uma unidade imaginária ao seu território, como também para delimitar as suas colônias, jogando todo um cenário de multilinguismo sob o apagamento (IRVINE & GAL, 2000). Entendemos que a ideologia das identidades nacionais teve muito sucesso na inscrição de uma língua em um território e do conceito de uma língua pura que influenciou o pensamento ocidental (MIGNOLO, 2003).

Mignolo (2003) questiona os modelos de sociedade atuais que advêm de uma colonialidade da modernidade. Um deles é a noção de língua nacional que ajudou a fundar a ideia de comunidades imaginadas, e que estava ligada com a literatura nacional. Língua e literatura se configuram desta forma como parte de uma ideologia de estado. Mignolo (2003), em acordo com Derrida, afirma que você pode até não ter uma “língua materna”, mas não se pode evitar “ter nascido” em uma língua. Essa língua se inscreve em nossos corpos.

Ainda a respeito da questão em torno de língua e literatura, o estudioso cita o problema do autor cubano Fonet em identificar uma literatura “cubana” e aponta que seu erro foi sempre relacionar língua, território, literatura e cultura – nacional (MIGNOLO, 2003). Fonet assume o paradigma monolíngue e vê uma assimetria no bilinguismo assumindo que uma língua é privilegiada em sacrifício das outras de modo que seu equívoco teria sido de pensar que o bilinguismo tem que ser simétrico. Entendemos que a assimetria é resultado da diferença colonial, entre a estrutura colonial e suas fronteiras históricas externas (MIGNOLO, 2003).

Irvine e Gal (2000) argumentam que os aspectos ideológicos da diferenciação linguística que opõe uma língua à outra, que busca identificar o “nacional” para lutar contra o “estrangeiro”, ou lutar contra o “estrangeiro” para identificar, construir e consolidar o “nacional”, seriam

as ideias com as quais participantes e observadores enquadram seu entendimento das variedades linguísticas e mapeiam/aplicam estes entendimentos nas pessoas, eventos e atividades que são significantes para eles. (IRVINE; GAL, 2000, p.35, tradução nossa)³⁸.

Desta maneira, não só os participantes diretos mantêm ideologias linguísticas, mas também os observadores, como os linguistas e os etnógrafos que mapearam/mapeiam as fronteiras das línguas e das pessoas. Desta forma, este trabalho não se pretende neutro e sem ideologias. Ao contrário, este trabalho constrói ao longo de sua argumentação suas próprias ideologias linguísticas.

Assim como Makoni e Pennycook (2007), defendemos o argumento de que as línguas são inventadas como parte de um projeto Cristão/Colonial e nacionalista. Uma grande parte dos trabalhos em história chama a atenção para o projeto comum (global) de invenção da história, processos através dos quais estabelecemos legitimidade, linearidade e relação direta (*link*) em referência a um passado construído. Parte do projeto colonial britânico, por exemplo, não era inventar uma Índia à imagem da Inglaterra, mas uma Índia como os britânicos idealizavam que ela deveria ser (MAKONI & PENNYCOOK, 2007). Para isso, a

³⁸ “the ideas with which participants and observers frame their understanding of Linguistic varieties and map those understandings onto people, events, and activities that are significant to them.” (IRVINE; GAL, 2000, p.35).

tradição opera um papel muito importante na construção e manutenção da colonialidade. “A invenção da tradição é sobre a criação de um passado no qual o presente está inserido” (MAKONI & PENNYCOOK, 2007, p.8, tradução nossa)³⁹. Portanto, esse passado construído é também parte de um presente construído que reproduz desigualdades sociais. O modelo colonial que busca manter essas tradições supõe ao mesmo tempo um desenvolvimento linear das sociedades. Assim, por exemplo, juntamente com uma perspectiva evolucionista de língua, as línguas ágrafas tendem a ser consideradas primitivas em relação às línguas grafadas (PINTO, 2012). É como se existissem numa linha que vai em uma só direção, que é sempre de refinamento/amelhoramento.

Esses regimes ou representações de línguas, como o sistema de escrita alfabética, trata as línguas como entidades contáveis, estáveis e fixas, como se existissem em formas padronizados (sobre este assunto, ver a seção que segue). A possibilidade de contar línguas faz parte de uma linguística descritiva eurocêntrica que codifica e observa tudo aquilo que é não-europeu (MAKONI & PENNYCOOK, 2007), ou, mais especificamente, tudo que é estrangeiro.

Nos manuais de legendagem das equipes InSUBs (2007), NERDS (2008) e o manual antigo da equipe United (2011), há links e/ou a recomendação do uso de dicionários, essa ferramenta moderna. Além disso, nos manuais encontramos trechos que chamam a atenção para regras ortográficas do português, para a concordância verbal, para os tempos verbais, para o uso da crase, entre outras coisas. Ainda, a equipe NERDS (2008), no excerto (s), chama a atenção para o diferenciado impacto entre as linguagens oral e escrita. De fato, a equipe não hierarquiza os dois usos, mas considera que a língua escrita tem maior impacto do que a língua oral, recomendando as/os *legenders* a eufemizar os palavrões.

Para Pinto (2013), a invenção do português no Brasil foi influenciada por uma linguística descritiva que associa estado, território, nação e língua faz parte de um projeto colonial de uma cultura letrada, que entendemos nesse trabalho como culturas de língua padrão (ver seção que segue). Esse tipo de cultura naturaliza o uso culto da língua, isto é, sua forma padronizada, e faz parecer que dicionários e gramáticas apenas refletem o uso e não são apenas uma referência

³⁹ “The invention of tradition is about the creation of a past into which the present is inserted” (MAKONI & PENNYCOOK, 2007, p.8)

de uma forma padronizada de língua. Assim, reforça-se a separação entre popular-culto, iletrado-letrado. Segundo a autora, “A descrição da chamada norma culta pressupõe que ela corresponda a esses dois suportes da metalinguagem normativa ocidental, a escrita e a gramática.” (PINTO, 2013, p. 127). Reforçando estas separações entre popular e culto, variante e língua, estas formas padronizadas de língua naturaliza as desigualdades e o “popular” ou as “variantes” sequer são vistas “pela metodologia homogeneizante e estabilizante.” (PINTO, 2013, p.131). A norma culta se torna, portanto, o parâmetro para definir a “norma popular” como dialeto e suas interseções regionais, raciais, sexuais, como “variedades” ou “dialetos menores” em relação ao português padrão, este sim considerado como língua (PINTO, 2013) – isto é, protegido por um estado que assegura as fronteiras do território e que institucionaliza a língua nacional, no caso o português, como língua de ensino nacional.

Irvine e Gal (2000) usam o ditado que uma língua é um dialeto com uma marinha e um exército por trás para evocar a ideia de que estas forças pressupõem uma força exterior contra a qual lutar. Desta forma, o status de língua representa o interesse de grupos específicos que institucionalizam o uso desta língua, e não dialeto, buscando deixá-la pura e sem misturas, práticas que degradariam o seu processo de refinamento (evolução). Assim, ao associar língua como um autêntico indicador da identidade sociopolítica de um falante, o projeto moderno gera a crença de que duas línguas significam duas nações e duas nações não significa lealdade alguma. Ora, como defender duas forças interiores com um exército e uma marinha sem misturá-los, sem juntá-los? Ou se está com um ou com o outro.

Retomamos a descrição da plataforma legendas.tv feita no capítulo 1 sobre a forma como são expostas e dispostas as legendas disponíveis na plataforma, e a figura 3, onde podemos ver ao lado da descrição do arquivo a bandeira do Brasil. Poderíamos entender como uma modernidade do *affordance*, já que estes ícones de bandeiras nacionais são usados para marcar o idioma de produtos na internet, como a língua em que o site está sendo exibido, a língua do áudio original do arquivo ou a língua na qual a legenda foi traduzida, por exemplo.

E ainda, tal diferenciação entre uma língua e outra funciona e é muito profícua na manutenção de ideologias nacionalistas também nos manuais de

legendagem. Remetemos a leitora ou leitor ao excerto (s), no qual a equipe InSUBs estabelece e hierarquiza a língua inglesa como simples e a portuguesa como complexa. O fato é que este tipo de comentário exerce uma função metapragmática de diferenciar uma língua da outra, estabelecendo para isso as características de cada uma delas (simples ou complexa). Interessante notar que esse tipo de ideologia funciona com identificações e racionalizações binárias do tipo *é isso/ não é isso, está certo/ está errado, é bom/ é ruim*.

Lefevere (1992) afirma que a confiança é depositada sobretudo nas tradutoras ou nos tradutores (isto é, a pessoa) e que não é de se espantar que as nações sempre acharam que precisavam de uma pessoa de confiança para dá-las a tarefa de traduzir. Tradutores leais à unidade nacional, farão traduções fiéis aos seus princípios, à uma língua, à uma nação. Assim, fidelidade em tradução se torna fidelidade à uma nação (uma língua, um povo, um território), sustentada por uma ideologia de unidade nacional. De acordo com Irvine e Gal (2000) a linguística do século 19, a linguística descritiva associou as línguas senegalesas a território e à nação de tal modo que cria uma noção de equivalência, como se pudéssemos encontrar um no outro.

Ainda sobre esse vínculo e a proteção dessa ideologia nacionalista e uniformizante, Hutton (1999) faz uma discussão sobre como a língua depende do meio para ser desenvolvida e afirma que a língua-mãe é um escudo protetor da assimilação do estrangeiro. Para este autor, esta noção de língua-mãe como um escudo protetor da assimilação depende da ação de um poderoso estado, uma pátria. Hutton (1999) discorre efetivamente sobre visão paternalista de uma figura paterna, que assegura as fronteiras (o território) e protege a língua-mãe.

4.2 Discursos hegemônicos sobre língua no Brasil

Tendo em vista a discussão feita acima e com o foco em *fansubbings* do Brasil e nas ideologias linguísticas, é importante abarcarmos uma discussão em torno dos discursos hegemônicos (sobre hegemonia, ver a seção que segue) sobre língua no Brasil que ajudam a criar o discurso de uma nação monolíngue, atribuindo ao português padronizado, entendido como língua, prestígio e suas interseções regionais, raciais e sexuais, como variantes ou dialetos da norma

padrão, entendida aqui como o centro do qual erradia essas variantes. Defendemos que isso contribui para a difusão de crenças, como o paradigma de equivalência ou de analogia, que supõe que uma coisa (palavra, significado) pode ser diretamente transposta de uma língua à outra e que vê a atividade de tradução como a transferência palavra-por-palavra entre dois sistemas linguísticos (sobre o assunto, ver capítulo 5), além de contribuir para a manutenção de uma ideologia do padrão, noções caras às culturas de língua padrão, como em contexto brasileiro.

Conforme Pinto (2012), atos de fala reiterados têm construído discursos hegemônicos sobre língua no Brasil. A autora apresenta três hegemonias que remetem a três modelos interpretativos da modernidade colonial. As três hegemonias, a unidade da língua (variação monolíngue), a hierarquia escrita/oralidade e a correspondência linear língua/escrita/cognição, remetem, respectivamente, ao modelo romântico alemão de língua, ao modelo filológico de estudo das línguas e ao modelo evolucionista de língua.

Primeiramente, consideremos o modelo romântico alemão de língua, que sustenta no Brasil o discurso de uma nação monolíngue. Nas palavras de Pinto (2012, p.174, ênfase da autora), “uma enorme pluralidade de práticas linguísticas é subsumida como sendo a *mesma língua apesar das diferenças regionais*.”. Tal modelo, do século 18, defendia que uma homogeneidade linguística, isso é, uma língua corresponde a um território. Temos desta forma a correspondência entre uma nação e uma língua e entre uma região e um dialeto ou variedade (PINTO, 2012; MIGNOLO, 2003).

Essa hegemonia é fruto de políticas linguísticas, explícitas ou implícitas, executadas desde a chegada dos portugueses, que responderam às irregularidades dos contatos, mas principalmente procuraram regularizar usos linguísticos e promover ou reprimir acesso a recursos linguísticos na busca pelo controle do território nacional e das relações socioeconômicas e simbólicas que aqui se construíram e constroem (PINTO, 2012, p.174).

O segundo modelo interpretativo hegemônico a que se refere Pinto (2012) é o modelo filológico de estudo das línguas que colocava a escrita como fonte principal de conhecimento sobre as línguas. A hierarquia da escrita sobre a fala se reflete numa hierarquização entre línguas ágrafas e grafadas onde ter uma versão escrita da língua falada é vista como uma evolução.

Remetemo-nos, por fim, ao terceiro modelo, evolucionista de língua, que via a escrita como ícone de civilização. A versão escrita da língua falada significa progresso e um passo rumo à civilização/desenvolvimento/modernidade.

Esses modelos grafocêntricos combinaram-se para defender a importância essencial de gramáticas e dicionários monolíngues tanto para as línguas neolatinas quanto para as línguas brasileiras pré-cabralinas (PINTO, 2012, p.175).

A mesma autora ainda ressalta a consolidação de instrumentos homogeneizantes pela Academia Brasileira de Letras, desde sua criação em 1897, com o objetivo de “cultivo da língua e literatura nacional” como uma importante ação do ideário de monolingüismo. Neste cenário, apesar de ser um país plurilíngue, o Brasil é visto como tendo uma homogeneidade linguística construída em torno da língua portuguesa (PAIVA, 2008; PINTO, 2012). Uma situação relacionada ao cenário brasileiro é o monolingüismo do Inglês que, segundo Pratt (2012), opera no EUA não como uma política mas como um dogma: é um comprometimento com uma crença que não corresponde à realidade. Pratt (2012) denomina esse dogma de ponto cego da linguagem: o caráter dogmático do monolingüismo que não corresponde à realidade e à história.

De fato, no Brasil os discursos hegemônicos prevalecem, mas não são os únicos discursos presentes na interação. Eles experimentam, ao mesmo tempo, forças contrárias à sua estabilização. Para que estes modelos hegemônicos funcionem, eles “dependem fortemente da concepção moderna de identidade uniforme e bem delimitada, que o sistema mundo/moderno/colonial não suporta hoje da mesma forma.” (PINTO, 2012, p.176).

As práticas identitárias contemporâneas dão suporte a duas contradições dos discursos hegemônicos sobre língua no Brasil: A primeira delas, operada por mudanças de projetos do sistema mundo/moderno/colonial, é que, por um lado, os grandes centros mercadológicos atuam na direção oposta do romantismo alemão pois torna qualquer ação transnacional. Por outro lado, “forças de subjetivação do consumismo (satisfação imediata, provisoriedade, insegurança e fragilidade) e da textualidade digital (rapidez, fragmentação, excesso e lacunas)” (PINTO, 2012, p.176) desestabilizam os modelos filológico e evolucionista, pois, como mencionado, textos digitais são criados

paradigmaticamente (PYM, 2011) (ver capítulo 3) e “ameaçam a estabilidade e a linearidade da escrita e sua articulação interpretativa hierárquica com instituições modernas (Estado, Escola, Universidade)” (PINTO, 2012, p.176).

A segunda contradição tem a ver com a narrativa de transição discutida no começo deste capítulo. Os mesmos três modelos persistem como parâmetros discursivos para se falar a língua pois temos uma silenciosa e anônima perseverança do projeto moderno (PINTO, 2012), a diferença colonial (MIGNOLO, 2003). “A persistência simbólica da escrita monolíngue padronizada como espaço privilegiado de expressão da cognição é prova dessa perseverança” (PINTO, 2012, p.177). Conforme a autora menciona, essas duas contradições, “coexistem em perversa harmonia, operando efeitos atrozés especialmente na interação escola-sociedade.” (PINTO, 2012, p.177). Diante tal contexto, conclui-se uma síntese paradoxal pois os discursos hegemônicos sobre língua no Brasil – herdados da Modernidade colonial – enfrentam forças contrárias à sua estabilidade, ao mesmo tempo em que a diferença colonial permanece.

4.3 Hegemonia, padronização e culturas de língua padrão

De acordo com Blommaert (2005), hegemonia é um termo chave em muitos escritos sobre ideologia e o autor atribui a Gramsci a teorização (não criação) deste conceito como ingrediente da luta política. No trabalho de Gramsci, hegemonia é entendida como a dominação cultural da burguesia sobre o resto da sociedade. A burguesia mantinha um controle material, cultural e ideacional ao mesmo tempo duro e suave (*hard and soft*) pois ela controlava a economia e o monopólio do estado (e, portanto, os instrumentos de violência do estado) bem como também era culturalmente dominante. Assim, esse grupo controlava tanto pela força através de seu controle do estado, quanto por consentimento através de seu controle sobre as ideias culturais e a sociedade civil.

No final do dia, hegemonia deve ser o que é pois há um preço real a se pagar por ser anti-hegemônico. O preço a ser pago é que a pessoa pode não ser entendida, não ser ouvida, não ser

reconhecida como sujeito, mas a pessoa também pode ser marginalizada, exilada, assassinada ou presa, impedida de conseguir emprego, ou declarada insana. (BLOMMAERT, 2005, p.167, tradução nossa)⁴⁰

O autor continua com este *insight* para fazer uma distinção entre práticas anti-hegemônicas e práticas oposicionais, o que nos ajuda a entender a diferença entre ideologia dominante e ideologia dissidente. Woolard (1985) usa a distinção de Raymond Williams (1973 apud WOOLARD, 1985) entre práticas culturais oposicional e alternativa. A alternativa quer ser deixada quieta com seu jeito próprio de viver, enquanto a oposicional busca mudar a sociedade a seu alcance. Assim, formas linguísticas não padronizadas podem ser vistas como alternativas, não oposicionais apesar de haver uma linha muito fina no mundo real separando ambas. Blommaert (2005) entende como oposicionais o que Woolard (1985) chama de alternativas e anti-hegemônicas o que a autora chama de oposicionais. Ambos (BLOMMAERT, 2005; WOOLARD, 1985) apontam para o fato de que, por serem hegemônicas, isto não quer dizer que fazem parte dos recursos das maiorias das pessoas envolvidas.

Como o reconhecimento do padrão é esperado para ser diferencialmente distribuído neste modelo, não podemos acessar a hegemonia de uma variedade particular simplesmente do seu uso pela população. Isto é, uma variedade pode ser dita hegemônica mesmo que grande parte da população não controle essa variedade; isto constituiria, na verdade, a situação típica. O teste de legitimidade é a forma através da qual a população que não controla esta variedade reconhece e endossa sua autoridade, sua correção, seu poder de convencimento, e seu direito de ser obedecida, isto é, a forma através da qual a autoridade é cedida àqueles que controlam aquela variedade (WOOLARD, 1985, p.741, tradução nossa)⁴¹

⁴⁰ At the end of the day, hegemony may be what it is because there is a real price to be paid for being anti-hegemonic. The price may be that one is not understood, not heard, not recognized as a subject, but it may also be that one is ostracised, exiled, killed or jailed, made unemployable, or declared insane. (BLOMMAERT, 2005, p.167)

⁴¹ Since recognition of the standard and its control are expected to be differentially distributed in this model, we cannot assess the hegemony of a particular variety simply from its use in the population. That is, a variety may be said to be hegemonic even if a large part of the population does not control that variety; that would, in fact, constitute the typical situation. The test of legitimacy is the extent to which the population that does not control that variety acknowledges and endorses its authority, its correctness, its power to convince, and its right to be obeyed, that is, the extent to which authority is ceded to those who do control that variety. (WOOLARD, 1985, p.741)

Sobre a questão de padronização que começamos a discutir com este tópico sobre hegemonia, Milroy (2011) apresenta uma perspectiva interessante sobre *ideologias linguísticas e as consequências da padronização* em seu capítulo de mesmo título. Segundo o autor, os falantes que vivem em culturas de língua padrão são aqueles que acreditam que suas línguas (amplamente usadas e possuidoras de escrita) existem em formas padronizadas, o que afeta o modo como “pensam sua própria língua e a ‘língua’ em geral” (MILROY, 2011, p.49).

Em seu capítulo, Milroy (2011, p.50) faz comentários “sobre a influência da ideologia do padrão sobre alguns aspectos do pensamento linguístico profissional”. Para isso, o autor define o que é padrão, padronização e discorre sobre a ideologia do padrão e culturas de língua padrão. Essas noções também nos ajudam na análise dos nossos manuais de legendagem, fornecendo uma perspectiva sobre as ideologias participantes do processo, na forma como o percebemos.

Como início, o autor tenta uma definição ampla do que vem a ser padronização, fazendo uma distinção entre *padrão* e *padronização*. O último termo opera de forma a promover uniformidade ou invariância a uma determinada classe de objetos. “Podemos, assim, sugerir uma definição primária, que não é ideológica e que tem a ver com a estrutura interna ou aparência física de objetos padronizados: *a padronização consiste na imposição de uniformidade a uma classe de objetos.*” (MILROY, 2011, p.51, ênfase do autor). Assim como o autor, acreditamos que essa definição pressupõe que os objetos submetidos ao processo de padronização “(incluindo objetos abstratos, como línguas) são, por sua própria natureza, *não* uniformes, mas variáveis.” (MILROY, 2011, p.51, ênfase do autor) e, portanto, a padronização lhes é imposta, e não uma de suas características naturais. É desta forma que a invariância ou a uniformidade “se torna assim em si mesma uma importante característica definidora de uma forma padronizada de língua.” (MILROY, 2011, p.51)

Um outro sentido de padrão tem a ver com avaliações e julgamentos de valor. É uma forma de estabelecer parâmetros para medir desempenho, O argumento é que

padrão aqui é uma régua ou um bastão usado para medir níveis relativos de desempenho (como em ‘padrões de avaliação’, ‘manter os padrões, etc.’). Como outras caracterizações possíveis de ‘padronização’, portanto, esta não é neutra e pode ser considerada como relevante para a ideologia da padronização, mais do que para o processo. (MILROY, 2011, p.51)

A categoria social de prestígio não entra nesta definição mais genérica de padronização acima apresentada. No entanto, esta categoria é frequentemente usada para caracterizar a variedade padrão, embora ela não tenha nada a ver com o processo de padronização em si. Esta categoria em geral tem equiparado variedade padrão à variedade de maior prestígio – “em vez de à variedade caracterizada pelo mais alto grau de uniformidade” (MILROY, 2011, p.52). Isto é, a variedade de prestígio não é necessariamente a variedade “mais padronizada” com “mais alto grau de uniformidade”, seu prestígio é atribuído socialmente pela sociedade.

De forma notável, essa identificação de ‘padrão’ com ‘prestígio’ se encontra na sociolinguística quantitativa e é usualmente assumida nas descrições históricas do inglês e de outras línguas. (MILROY, 2011, p.52)

A crítica feita a esta definição que equipara prestígio e variedade padrão, é que prestígio elevado não é necessariamente daquilo que vem a ser padrão. O autor dá o exemplo de tomadas elétricas, sobre as quais não é sensato aplicar a noção de prestígio, embora sejam, de fato, padronizadas. Não podemos perder de vista que as variedades de línguas não têm prestígio em si mesmas, elas *adquirem* prestígio quando seus falantes têm prestígio elevado na sociedade, “porque o prestígio é atribuído pelos seres humanos a determinados grupos sociais e a objetos inanimados ou abstratos” (MILROY, 2011, p.53). Assim, afirmamos mais uma vez, seguindo Milroy (2011), que os usos de padrão em termos avaliativos são melhores vistos como “consequências da própria ideologia do padrão, em vez de definidores do processo de padronização” (MILROY, 2011, p.55). Não é, portanto, definidor do processo de padronização, como a uniformidade, mas consequência da própria ideologia do padrão. “Isso significa que, deste modo, o ‘prestígio’, embora implicado na *ideologia* do padrão, não tem nada a ver com o processo de *padronização*.” (MILROY, 2011, p.55, ênfase do autor)

Percebe-se pela definição que construímos acima sobre a uniformidade e a invariância que a aparente contradição de falar numa *variedade* padrão – dado que aquilo que foi padronizado deve ser invariante – pode ser desfeita se pensarmos que não há, de fato, uniformidade naquilo que foi imposto ao processo de padronização. O processo de padronização exige em si só uma uniformização da classe a que é aplicada que não é real, mas construída e imposta. Na prática, a uniformidade de uso da língua nunca é atingida (MILROY, 2011). “A uniformidade nas partes estruturais da língua, no entanto, pode ser vista como uma *meta* linguística imediata da padronização como processo” (MILROY, 2011, p.55). Isto é, ela é importante para a tentativa de fixar a língua numa forma estável e invariante.

Discutir variedades em termos de padrão/não padrão parece em parte depender da ideologia do padrão pois estas definições partem da aceitação prévia tanto da ideologia da padronização, quanto da centralidade ocupada pela variedade padrão. “Nessa conceitualização, os dialetos se tornam, por assim dizer, satélites que têm órbitas em distâncias variadas em torno de um corpo central – o padrão.” (MILROY, 2011, p.56). Entendemos, a fim de evitar essa bagagem ideológica específica, que a “padronização [...] [é] um *processo* em contínuo progresso naquelas línguas que sofrem tal processo.” (MILROY, 2011, p.56)

A padronização da língua tem ainda a ver com um fator econômico. O argumento de Milroy (2011) é que a padronização afeta outras e diversas áreas da vida além da língua. Bens manufaturados como teclados, monitores, celulares, latas de tomate, etc. são padronizados, e desejamos que o sejam para facilitar nossa troca de objetos de consumo. Assim,

na medida em que as línguas têm valores econômicos, aquelas mais afetadas pela padronização (essencialmente aquelas que dizemos possuírem variedades ‘padrão’) têm valores mais altos do que as que são menos afetadas ou nada afetadas (e a metáfora do ‘mercado linguístico’ tem sido usada nesse contexto). (MILROY, 2011, p.56)

Chamamos a atenção para o fato de que isso coaduna com o que foi dito no capítulo 2 desta dissertação, quando trouxemos a discussão de Sapiro (2008) sobre a centralidade do Inglês. Uma língua altamente padronizada (em processo de padronização) e também de alto valor no mercado linguístico.

Ainda, há um outro aspecto da padronização das equipes de legendagem no intuito de construir a legitimidade de suas legendas. Em todos os manuais de legendagem, em algum momento, são apresentados os parâmetros técnicos a serem seguidos em cada equipe, como o tempo de exposição mínima, o tempo de exposição máximo, o número de caracteres por linha, o número de caracteres por segundo, o número máximo de linhas, se devem usar ou não travessão, o modo como são colocados os créditos das equipes (número da temporada, número do episódio, nome do episódio, as pessoas que traduziram o áudio, as pessoas que fizeram a sincronia, as pessoas que fizeram a revisão), entre outros específicos de cada equipe.

Neste sentido, a linguagem também é padronizada. A equipe InSUBs (2007, p.1) pede para que se “Tente manter o padrão de linguagem”. O primeiro tópico do documento da equipe LeS (2012, p.1) é o seguinte: “01. Antes de enviar a legenda usar o Corretor Ortográfico (F7) e a verificação de legendas fora de padrão (CTRL+I)”. Ou ainda a equipe NERDS, que pede a padronização das legendas, mesmo que não necessariamente “em língua padrão”:

Excerto (d)

“As regras gramaticais devem ser respeitadas, mas com flexibilidade para o uso coloquial da língua. No contexto da legenda, é plenamente aceitável, por exemplo, a colocação de pronomes átonos iniciando período [Me chama].” NERDS, 2008, p.8)

Mas estes parâmetros não são engessados dentro das equipes. Entendemos que estas legendas são produzidas dentro de seus contextos, ou do contexto da própria narrativa da série/filme e as equipes e *legenders* podem rearranjar os padrões pré-estabelecidos pela equipe e reconfigurá-los conforme suas necessidades. É o caso da equipe United (2011; 2012) que em seu manual mais antigo e seu guia mais recente difere quanto aos padrões estabelecidos de configuração do programa SubtitleWorkshop. Esta discrepância evidencia que a equipe refletiu e redefiniu, seja por quais questões forem, aquilo que entendia por padrão de qualidade ou por necessidade no momento de produção do manual por exemplo quanto ao tempo de exposição mínimo e máximo e o número de caracteres por segundo máximo aceito.

Excerto (e)

United Team utiliza padrões rígidos de controle de qualidade. Todas as legendas, antes de serem postadas no legendas.tv são revisadas, e estas devem estar dentro dos padrões, que são:
CPL Máximo: 32 (comprimento máximo de cada linha)
Máximo de 2 linhas
Tempo de exposição mínimo: 1,350 ms
Tempo de exposição máximo: 5,999 ms
CPS Máximo: 18 (caracteres por segundo – determina quantos caracteres por segundo uma pessoa normal consegue ler e ainda ver o que se passa no filme)
(UNITED, 2011, p.1)

Excerto (f)

Padrões da equipe

- CPS (caracteres por segundo): até 20 caracteres por segundo
- CPL (caracteres por linha): até 32 caracteres
- Número de linhas: até 2 linhas
- Tempo mínimo de exposição: 1,400 segundos
- Tempo máximo de exposição: 5,000 segundos

(UNITED, 2012, p. 7)

Uma outra equipe, a NERDS, que traz uma visão mais homogeneizante do processo de legendagem. Para a NERDS (2008), uma unificação dos métodos e dos padrões é almejada apesar de encorajar a ampliação e edição do manual.

Excerto (g)

Encorajamos a utilização, ampliação e adequação deste manual como referência. Desejosos de que o compartilhamento de informações entre legendadores novos e experientes se expanda e que o intercâmbio de experiências entre equipes se instaure progressivamente, propulsionando evolução no universo das legendas da internet, *quijá alcançando uma unificação nos métodos e padrões de qualidade.* (NERDS, 2008, p.4, ênfase nossa)

Com este excerto esperamos que tenha ficado claro para a leitora ou leitor como a ideologia do padrão influencia no modo como as equipes se organizam e em como produzem suas legendas. A padronização de parâmetros técnicos relacionados aos designs computacionais e ao uso da língua padrão se constitui desta forma mais um passo na construção da legitimidade das traduções da

maioria destas equipes de *legenders* independentes. Padronização é, de fato, uma categoria importante e cara às qualidades das legendas.

Voltando à argumentação de Milroy (2011), o autor ainda associa esse tipo de padronização a uma história europeia moderna e é nesse ponto que as seções anteriores começam a se relacionar com nosso objeto:

a padronização progressiva dos sistemas monetários, dos pesos e medidas e dos bens manufaturados em geral andou de mãos dadas com a ascensão do comércio internacional e do capitalismo, e a progressiva padronização das línguas se desenvolveu no mesmo ritmo da padronização dessas outras coisas. (MILROY, 2011, p.56)

Temos desta forma que o processo de padronização de bens de consumo, a padronização da língua como tal também foi feita. E seus objetivos também não foram muito diferentes: a padronização da língua no intuito de favorecer as trocas comerciais internacionais. A compreensão, portanto, é de que o objetivo imediato do processo de padronização da língua não é literário. Isto é, não busca, assim como o Clube do Livro e as equipes de legendagem, disponibilizar e divulgar a “grande literatura”, “grandes filmes e séries” ao grande público. Tomamos neste trabalho a mesma posição de Milroy (2011, p.56) ao afirmar que “na presente discussão, não assumimos essa ideia. Os objetivos imediatos do processo não são literários, mas econômicos, comerciais e políticos.”

Por exemplo, em uma pesquisa interessada em entender os motivos que levam *legenders* a realizar esse tipo de atividade, Falcão et al. (2016) apontam que 29% (maior fatia do gráfico) dos 21 *legenders* (aproximadamente seis) o fazem para “aprimorar o inglês”. Em segundo lugar vem, com 24% (aproximadamente cinco), “satisfação pessoal”. Com 21% (aproximadamente 4), “satisfação em ajudar os fãs”. Figuram ainda no gráfico de motivações, as seguintes categoria: “ser fã da série”, “reconhecimento” e “ver os episódios primeiro”.

Um efeito importante da padronização é o de criar a crença, entre os falantes, de uma forma de língua correta ou canônica. “No que chamei acima de culturas de língua padrão, praticamente todo mundo adere à ideologia da língua padrão e um aspecto dela é uma firme crença na *correção*.” (MILROY, 2011, p.57, ênfase do autor). Essa crença na correção assume que quando há duas ou mais variantes de algum termo ou construção, somente uma delas pode estar

correta. Isso ocorre mesmo podendo haver discordância sobre qual delas é a “correta”. Em geral, não há discordância sobre qual é qual, e nenhuma justificativa é necessária para isso. Quando uma justificativa é dada, ela é *post hoc*. Para exemplificar, os tradutores de Milroy (2011) escolhem o exemplo em português da construção *eu vi ela*. Do ponto de vista da correção, esta sentença é *obviamente* errada (sem precisar de justificativa para rejeitá-la) e *eu a vi* é, também *obviamente*, correta. A explicação *post hoc* dada – quando dada – é que o pronome *ela* exerce função de sujeito, não de objeto.

De fato, todos os argumentos prescritivos sobre correção que dependem de fatores intralinguísticos são racionalizações *post hoc*, e existem muitas delas na história das atitudes para com o inglês, em manuais de correção e até em histórias descritivas do inglês. (MILROY, 2011, p.58)

Mas, assim como Milroy (2011), chamamos a atenção para o fato de que essas racionalizações intralinguísticas não são o fato pelo qual certos usos são considerados errados/incorretos. E a razão é que se trata de *senso comum*. Há uma ideia de comodificação da linguagem. Isto é, saber a variedade padronizada (em processo de padronização, lembrando que dissemos que é sempre um processo constante e inacabado) é necessário para participação ativa/efetiva na sociedade. “Todo mundo sabe isso, faz parte da cultura saber isso, e você é um marginal se pensar de outra maneira: *você não participa da cultura comum*, e por isso suas opiniões podem ser descartadas.” (MILROY, 2011, p.58, ênfase do autor).

Aqui cabe uma nota sobre os efeitos do uso do termo “senso comum”. Chamá-lo assim significa que o debate sobre o tema é supérfluo (MILROY, 2011). Isso quer dizer que todo mundo tem que saber daquilo, é óbvio, é a opinião correta, decente e moral. Discordar delas seria tolice. “É provável que sejam excêntricos, irresponsáveis ou, talvez, desonestos” (MILROY, 2011, p.58). Ainda, é interessante notar que apesar das atitudes do senso comum serem ideologicamente carregadas, as pessoas que as defendem, raramente as veem como tais (MILROY, 2011). Elas acreditam que seus juízos desfavoráveis face ao que considera um uso incorreto da língua pelas pessoas “são juízos puramente linguísticos sancionados por autoridades sobre língua, e essa crença

é, em parte, ela mesma, uma consequência da padronização.” (MILROY, 2011, p.59).

Faz parte do senso comum que é preciso ensinar às crianças as formas *canônicas* de sua própria língua nativa, sobretudo na escola, ensino feito por aqueles que sabem as regras da ‘gramática’, os significados corretos das palavras e a pronúncia correta, e todas essas regras e normas existem fora do falante. [...] Se pusermos a coisa em termos de errado e certo, talvez possamos notar também, de passagem, que para muitos a questão não é apenas social, mas também *moral*. (MILROY, 2011, p.60)

Sendo uma questão moral, sobre o que é de bom costume, boa prática, do cidadão de bem, inclui a forma adequada de usar a língua, quer dizer, uma língua específica, uma variedade estável e padronizada que é canonizada por grupos hegemônicos. Ela é vista como tradição, como uma herança preciosa e inegável, a não por aqueles que se recusam a melhorar e elevar seus espíritos!

A forma canônica da língua é uma herança preciosa que tem sido construída ao longo das gerações, não pelos milhões de falantes nativos, mas por uns poucos escolhidos que consagraram amoroso cuidado à tarefa, polindo, refinando e enriquecendo a língua, até ela se tornar um sutil instrumento de expressão. (MILROY, 2011, p. 60-61)

Daí surge a ideia de que variedades de línguas ditas não padrão supostamente ameaçam o status, a estabilidade, a pureza e o processo de refinamento fechado em si e por si só da variedade dita padrão. Acredita-se que se a variedade canônica não for protegida, a língua declinará. Rajagopalan (2013), quando fala sobre novas práticas linguísticas, como o “internetês”, discussão abordada no capítulo 4, menciona essa visão apocalíptica que entende que o uso de variedades não estáveis e não canonizadas afetarão a língua cânone, estável e padronizada, levando-a às ruínas.

A língua como um todo se torna desta forma uma entidade reificada que falantes de culturas de língua padrão acreditam ser variedades cultas ou polidas, em todo caso, estáveis, sendo também a forma que foi legitimada através da tradição. “Variedades [não padrão ou não canonizadas] não foram *legitimadas*: suas estruturas internas se desviam da estrutura lícita da língua.” (MILROY, 2011, p.63). Para concluir, fica claro “que a ideia do que se *acredita* constituir

uma 'língua' dificilmente pode escapar da influência da ideologia do padrão.” (MILROY, 2011, p.64)

A ideologia do padrão e as culturas de língua padrão hegemônicas, juntamente com os efeitos do processo de padronização, revelou-se uma categoria que atravessa os manuais de legendagem analisados e parece amarrar os discursos hegemônicos sobre língua no Brasil, sobretudo o de um modelo grafocêntrico que é hierarquizante dos usos linguísticos e lhes atribui uma escala de prestígio indo do menos desenvolvido (sem grafia) ao mais desenvolvido (com grafia e modelo padronizado de língua estável e fixo). Para a equipe InSUBs (2007, p.1)

Excerto (h)

“Legendagem é um trabalho minucioso, no qual: ortografia, concordância, o bom português, tempo certo de sincronia, tudo faz diferença.”

Ou ainda os seguintes trechos da equipe LeS (2012, p.1)

Excerto (i)

“Coloca-se letra maiúscula no início de frase e não por legenda.”

E

Excerto (j)

“Não utilizar o vocabulário da internet” (LES, 2012, p.1)

Nos manuais de legendagem há vários tipos de recomendações, de discursos metapragmáticos sobre um sistema intralinguístico e padronizado de língua, que orientam o uso da língua no contexto de produção de legendagem, do tipo:

Excerto (k)

Em português, diferentemente do inglês, temos as desinências verbo- nominais (pesquisem no Google!). (UNITED, 2012, p.4)

Excerto (I)

No caso de verbos da primeira pessoa é desnecessário o uso do sujeito 'eu' ... (INSUBS, 2007, p.2).

São tipos de comentários que, conforme Pinto (2012), reiteram e mantêm o projeto colonial moderno. No quadro a seguir, foram listadas as recomendações de uso linguístico baseadas em gramáticas, dicionários, em formas padronizadas de língua, supostamente estáveis e fixas, por manual. Sustentam, portanto, a ideologia, no Brasil, de que falamos uma só língua e exercem função metapragmática de contextualizar e de dar condições ao uso desta forma padronizada como adequada para a comunicação com a sociedade “brasileira”. Este exemplo está organizado da seguinte forma: primeiro a orientação de uso e entre parênteses a(s) equipe(s) que têm, em seus manuais, tais recomendações

Quadro 1 - Recomendações de uso de formas padronizadas de língua pelas equipes.

RECOMENDAÇÕES	InSUBs (2007)	NERDS (2008)	United Antigo (2011)	LeS (2012)	United (2012)
Usar dicionários	X	X	X		
Atenção aos acentos				X	
Colocar letra maiúscula no início de frase				X	
Atenção às regras dos “porque”				X	
Atenção aos usos dos “que”				X	
Atenção à reforma ortográfica				X	
Atenção à diferença entre Mau x mal/ bem x bom				X	
Atenção à diferença entre De trás x detrás				X	
Não utilizar vocabulário da internet				X	
Atenção à Ortografia	X				
Atenção à Concordância	X				
Atenção à Tempos verbais				X	
Flexão verbal, o bom português	X				
Usar sujeito oculto em português	X				X
Não encurtar expressões – como “tá	X			X	

bem”, “ok” por “está bem”, “certo”					
Crase				X	
Alcançar unificação dos métodos e padrões de qualidade		X			
Eufemizar palavras		X			
Usar gírias locais e regionalismos		X			
Usar palavras facilmente identificadas e de significado difundido		X			
Atenção às regras gramaticais		X			

Fonte: Elaboração própria

Considerando a tabela 1, percebe-se a recomendação de formas padronizadas de língua por parte dos legenders ao se valerem de tais regras gramaticais (normatizada e padronizada). Por outro lado, uma equipe que desestabiliza discursos hegemônicos sobre língua no Brasil é a NERDS, ao recomendar o uso da criatividade e do “bom senso” na tradução. Além disso, é a única a orientar o uso de neologismos, se houver no original, e o uso de contrações coloquiais. Tem também maior flexibilidade para o uso coloquial da língua (ver Quadro 1, ou ainda o excerto (d)). Esta equipe ainda hibridiza o uso de línguas como em “Legenders, forward!” (NERDS, 2008, p.4), um comentário em língua inglesa, ao passo que os manuais foram redigidos em língua portuguesa. Vale ressaltar que este comentário da equipe está destacado em itálico e segue as normas que ditam que palavras em língua estrangeira devem vir em itálico. Ainda, também ressaltamos que a NERDS recomenda o uso da língua portuguesa padronizada hegemônica, mas há espaço para outros usos da língua.

O que se conclui é que os manuais: reforçam discursos hegemônicos que reiteram ideologias modernas de unidade linguística e territorial, de variação monolíngue, grafocêntricas, homogeneizantes e estabilizantes, características de culturas de língua padrão e dos efeitos da padronização e integrante do projeto/sistema/mundo moderno/colonial e; ao mesmo tempo, os desestabilizam em práticas de linguagem multimodais e não lineares para se adequarem ao *affordance* do meio e à criatividade bem-vinda nesta atividade. Em outras palavras, chamamos a atenção para a ambivalência das ideologias no manuais.

Elas coexistem dentro de um esquema dialético onde temos ideologias hegemônicas estabilizadas e desestabilizadas pelas práticas das equipes de legendagem.

4.4 O inglês como língua hegemônica na cultura de massa

De acordo com Siqueira (2011), o inglês tem a condição de língua franca. Sobretudo com o corrente processo de globalização, esta língua vem dominando o cenário mundial na “chamada era da informação, alcançando, nas últimas décadas, principalmente devido à posição hegemônica dos Estados Unidos, com todo seu poderio político-militar e avanço tecnológico, expansão jamais vista.” (SIQUEIRA, 2011, p.334). Seu prestígio acumulado é tanto que uma pessoa que tenha um nível razoável de educação formal é vista como em grande desvantagem no mercado se entre os seus recursos não figura o domínio, ou ao menos o conhecimento da língua inglesa (padronizada). Lembramos mais uma vez que segundo Falcão et al. (2016) uma das principais motivações para *legenders* fazerem o que fazem é o aprimoramento do inglês. Ainda, vimos que grande parte das traduções são feitas tendo a língua inglesa como fonte, até mesmo quando a produção não foi feita originalmente nesta língua. E é por isso que esta seção se faz importante neste trabalho. Exploremos mais a fundo a hegemonia do inglês no contexto brasileiro em geral para discutirmos essa hegemonia nos manuais e seu contexto.

Segundo Siqueira (2011), há diferentes interpretações sobre a presença globalizada da língua inglesa. Uma delas – chamada de “leituras ingênuas” – é aquela que associa a difusão do inglês com a simplicidade em sua gramática, “a técnica, o desenvolvimento, sua aura de modernidade” (SIQUEIRA, 2011, p.334) e ainda, alegando um caráter neutro à essa língua como meio de comunicação entre falantes de diferentes línguas (sobre uma suposta simplicidade da língua inglesa, ver excerto (s)). Uma segunda interpretação, “leituras críticas”, desconfiam dessa suposta neutralidade e “enxergam sua expansão como uma estratégia deliberada de dominação, calcada num projeto de cunho imperialista” (SIQUEIRA, 2011, p.334) que, dentre outras coisas, busca manter a hierarquia entre esta língua e a cultura a ela associada em relação às outras.

Subsidiando-se numa palestra proferida por Rajagopalan em 2009, Siqueira (2011) nos traz uma imagem do corte em uma fruta para ilustrar o processo de expansão do inglês dividido por Kachru (1985 apud SIQUEIRA, 2011) em três círculos. O círculo central (a semente), que é a fonte de onde partem os modelos e políticas que atingem o círculo externo (o miolo) e alcançam finalmente o círculo em expansão (a casca). Neste modelo, o círculo central corresponde àqueles países onde o inglês é a língua materna da população, como Estados Unidos, Canadá e Reino Unido. O círculo externo são os países onde o inglês é segunda língua, remontando às fases iniciais de sua expansão em comunidades não nativas. O inglês opera hoje como língua principal das instituições desses países. O círculo em expansão, corresponderia a países como o Brasil, e da América Latina, Portugal, Itália, Rússia, entre outros. São países onde se assumiu a hegemonia internacional da língua inglesa, embora não tenham sido colonizados por países de língua inglesa.

A metáfora acima da fruta é usada por Siqueira (2011) e Rajagopalan (apud Siqueira, 2011) pois esta categorização não dá conta de tudo que implica o processo de expansão do inglês no mundo. A crítica feita a esse modelo é que mesmo que se busque uma uniformidade, uma padronização, por assim dizer, e/ou mesmo que caminhe rumo a uma mestiçagem, hibridização, ela ainda é gestada no seio de uma fonte considerada pura, normativa e submetida ao controle de falantes nativos monolíngues.

Finalmente, Siqueira (2011) ainda apresenta uma visão da expansão do inglês a partir de suas diásporas. A primeira diáspora corresponde à expansão por terras da própria Grã-Bretanha. A segunda seria a expansão para Estados Unidos, Austrália e Nova Zelândia. A terceira expansão é aquela que levou o inglês a novos contextos linguísticos, culturais e sociais “amparada da fúria colonizadora do império britânico.” (SIQUEIRA, 2011, p.340). A quarta diáspora se situa em nosso contexto atual, onde “se tornou a língua franca mundial e vem sendo tratado a partir de diversas perspectivas, suscitando inúmeros debates e elaborações...” (SIQUEIRA, 2011, p.340).

Vale notar que todos os manuais falam da legendagem do Inglês para o português indiretamente (os exemplos são de obras em língua inglesa e exercem assim função metapragmática) ou diretamente. Retomamos a figura 10 do

manual da InSUBs (2007, p.1, destaque nosso) que apresenta o seguinte esquema, entextualizada abaixo no excerto (m):

Excerto (m)

A tradução é um mecanismo de ler/ouvir em **Inglês** → Entender o sentido → Transformar o sentido → Colocá-lo em palavras novamente → Verificar o sentido em **Português**.

A equipe NERDS (2008, p.2, destaques nosso) diz fornecer

Excerto (n)

Fornecemos as bases dos processos de tradução a **partir da língua inglesa**, ressaltando os aspectos de fidelidade e concisão; sincronização de novas legendas e ressincronização de **legendas pré-existentes**, utilizando o programa Subtitle Workshop.

E que

Excerto (o)

É válida também a percepção de que as línguas têm características distintas, a exemplo do uso ostensivo de pronomes no **inglês**, absolutamente dispensável no **português** ou os adjetivos e advérbios, que tendem a ser mais empregados pelos falantes de **língua inglesa** do que pelos de **língua portuguesa**. (NERDS, 2007, p. 7 destaques nosso)

Por fim, um outro exemplo da hegemonia da língua inglesa na legendagem em equipe diz respeito às línguas usadas e que são, metapragmaticamente, esperadas pela plataforma de envio das legendas no Legendas TV. Observe na figura 15 abaixo, a lista de idiomas sugeridos no item 3 do formulário de envio de legendas para o site Legendas TV, “idiomas”. Esta lista exerce função metapragmática porque restringe as línguas esperadas – pode ser que o site não descarte outras línguas além das 17 mencionadas, mas ao não deixar espaço para uma categoria como “Outras”, por exemplo, a própria plataforma rejeita/não aceita/não dá opção para nenhuma outra língua além das listadas ali. Nos restaria somente a hipótese/a possibilidade de deixar o espaço em branco (que pode ser um impedimento para submissão do arquivo na plataforma).

Percebe-se, ainda neste exemplo, que o meio por suas próprias características define a mensagem (Ver capítulo 3, seção 3.3 Affordance e designs computacionais) e sua ideologia linguística. Além disso, destacamos ainda que a ordem com que foram colocadas as línguas na plataforma, pelo menos para as três primeiras delas, não é alfabética e não é feita de forma aleatória. As três línguas do topo da lista são, nesta ordem, o português BR (Brasileiro), o inglês e o espanhol. A primeira, língua oficial e hegemônica nacional; a segunda, língua hegemônica de grande força na globalização e língua da qual é traduzida a maior parte de séries e filmes ligados ao site legendas.tv. A terceira língua, o espanhol, também representa uma “segunda possibilidade mais provável” pressupondo esse contexto, ao mesmo tempo em que cria – indexa – as condições de legitimidade para se traduzir do espanhol para o português. Ainda, ao espanhol também é atribuído prestígio.

O que queremos dizer é que o inglês ocupa, no processo de legendagem das equipes de *fansubbing*, o lugar de língua hegemônica pelo fato de que essa língua se expandiu, conquistou e colonizou historicamente territórios e mercados, adquirindo ao longo desse processo enorme status e prestígio na comunidade internacional.

Figura 15 - Captura de tela do submenu Enviar Legendas no site legendas.tv

LEGENDAS.TV MENU SAIR

ENVIAR LEGENDAS

Antes de enviar uma legenda, recomendamos a leitura dos tópicos relacionados em nossa p...

01 SELECIONE O TÍTULO DO FILME OU SÉRIE

02 RELEASE
03 IDIOMA

04 TIPO RELEASE CAM/TS DVDSOCR DVDRIIP/BDRIP HDTV 720p 1080p

05 PACK

06 OBSERVAÇÕES

07 AUTORIA DA LEGENDA

- Esta legenda foi traduzida por outra pessoa.
- Estou enviando porque encontrei em outro lugar, eu fiz alterações no texto ou sincronia.

Idioma dropdown menu: Português-BR, Inglês, Espanhol, Português-PT, Alemão, Árabe, Búlgaro, Checo, Chinês, Coreano, Dinamarquês, Francês, Italiano, Japonês, Norueguês, Polonês, Sueco

Fonte: LEGENDAS.TV (2017)

No capítulo final analisamos as ideologias linguísticas que estruturam e orientam a prática de tradução. Faremos uma breve discussão sobre a questão da fidelidade e da fluidez do texto, que, acreditamos, ajudam a estabilizar ideologias linguísticas hegemônicas. Na última seção do capítulo, consideramos também uma visão desestabilizante de ideologias hegemônicas sobre língua no Brasil ao analisarmos excertos dos manuais de legenders independentes que orientam uma prática de tradução mais contextualizada e ao considerarmos a multimodalidade inerente da tradução audiovisual.

5 TRADUÇÃO E IDEOLOGIAS LINGUÍSTICAS

5.1 Crenças e ideologias em tradução

Propomos essa seção no intuito de perceber as ideologias linguísticas (isto é, as crenças a partir das quais os usuários partem para avaliar se o uso da língua é correto ou errado, adequado ou inadequado etc.) na formação de tradutores. Mas acreditamos que estas ideologias constituem tanto a prática de tradução profissional quanto aquela feita por qualquer outra pessoa. Assim, afirmamos que essas crenças fazem parte do quadro mais geral das ideologias linguísticas apresentadas no capítulo 4 e procedem delas e não o contrário, sendo, portanto, evidentes nos manuais aqui analisados. Ainda, estas crenças ainda nos levam a um importante tópico de discussão de interesse deste trabalho: o paradigma de equivalência.

Com o objetivo de discutir a aplicabilidade ou validade das crenças de tradutores iniciantes em curso de formação à luz das novas teorias dos estudos da tradução, Pagano (2014) elenca cinco crenças comuns em relação à tradutora ou tradutor e à tradução. Para a autora, as crenças podem ser definidas como o pressuposto a partir do qual os aprendizes constroem sua compreensão do que vem a ser aprender e adquirir conhecimento. Assim, as crenças são todas as percepções que se tem sobre o que seja traduzir, sobre o que é uma boa tradução ou uma tradução ruim e sobre qual o papel da tradutora ou tradutor, etc. Nota-se que essa definição se aproxima da definição de ideologias linguísticas construída nesta dissertação no capítulo 2.

O capítulo de Pagano (2014) trata de tradutores iniciantes, mas acreditamos que essas crenças também figuram entre profissionais e na sociedade de forma geral. De acordo com Milroy (2011), a diferença entre especialistas e o senso comum seria a legitimidade que tem cada grupo para proferir suas explicações intralinguísticas *post hoc* sobre o uso adequado de estruturas linguísticas. O segundo grupo, senso comum, admite seus erros ao mesmo tempo em que usa o princípio de correção para preservar a língua padronizada, baseado nos julgamentos e explicações do primeiro grupo, os

especialistas, que são as autoridades que constroem essa língua padronizada, conferindo-lhe legitimidade e prestígio na sociedade⁴².

No caso específico da tradução, as crenças comprovadamente desempenham um papel social mais amplo e, portanto, mais crítico, uma vez que além de influenciar a performance do tradutor, elas também determinam a forma como a sociedade em geral tende a avaliar a tradução como profissão e o tradutor como agente dessa atividade, com base nessas percepções mais divulgadas (PAGANO, 2014, p.11).

A primeira crença é a que vê *a tradução como um dom*. Essa crença considera a tradução como uma arte reservada a poucos que só podem exercê-la devido à esta maestria. Com o apoio de pesquisas recentes no campo, Pagano (2014, p.12) argumenta que estas “mostram que tradutores competentes e reconhecidos possuem uma carreira que envolve experiência e qualificação”. Poetas e tradutores de renome têm reconhecido a importância das vivências e de um grande conhecimento cultural e linguístico para se realizar uma tradução (PAGANO, 2014). O grupo NERDS (2008), compartilha dessa crença, ou ideologia de tradução (que é linguística uma vez que dispensa discursos que avaliam e julgam e que orientam e condicionam, isto é, regula o uso da língua nesta atividade em específico) que reitera discursos de que a tradução é um dom/uma arte, uma atividade contextual e influenciada pelas vivências e opções pessoais da tradutora ou tradutor:

Excerto (p)

Traduzir é teletransportar um texto: desconstruí-lo e reconstruir numa outra língua e cultura, o que pode ser feito de múltiplas formas, optar por uma delas é uma expressão pessoal e intuitiva... uma arte! (NERDS, 2008, p.5)

Em seguida, a crença mencionada por Pagano (2014) é a de que *“a tradução é uma atividade prática que requer bom conhecimento da língua e um bom dicionário”*. Esta seria uma das crenças mais divulgadas e reflete sobre o status e o reconhecimento desta atividade como uma atividade menor. Acreditamos que essa crença reflete mais propriamente a ideologia do padrão,

⁴² Sobre padronização e o princípio de correção que sustenta a ideologia do padrão, ver capítulo 3, seção 3.x, Hegemonia, ideologia do padrão e culturas de língua padrão.

percebida em culturas de língua padrão que busca uma padronização da língua em estados fixos e estabilizados, o que leva a crença da existência de uma variedade homogênea, nesse caso padronizada, de língua. Especificamente sobre o uso de dicionários, dos 5 manuais analisados, 4 deles – InSUBs (2007); NERDS (2008); United (2012); United Antigo (2011) – recomendam o uso de dicionários.

A terceira crença, é que o *tradutor deve ser um falante bilíngue e ter morado no país onde se fala a língua-alvo*. Pagano (2014) afirma que há pesquisas que apontam em duas direções. Tanto aquelas que corroboram essa afirmativa, quanto aquelas que não veem ligação estreita entre os fatos. “Não devemos esquecer que o falante bilíngue pode ter um domínio limitado das línguas que fala” (PAGANO, 2014, p.13). Aqui, vale levamos uma pequena discussão em torno destas noções.

Primeiramente, a ideia de um bilinguismo perfeito ou equilibrado, nos remete à ideia de pluralização do monolinguismo, decorrente de um pensamento linguístico liberal (MAKONI & PENNYCOOK, 2007). Ter morado no país, significa “falar como um nativo”, isto é, um uso monolíngue da língua, o que nos leva a um segundo efeito, de manutenção do modelo romântico alemão (PINTO, 2012), desta crença: Se os países são monolíngues e falam uma só língua, pode-se dizer que uma língua corresponde a uma só nação, cultura e território (IRVINE & GAL, 2000; MIGNOLO, 2003; MAKONI & PENNYCOOK, 2007). Ao nos remetermos aos nossos dados, essas crenças (ideologias) não aparecem de forma explícita como nos outros dois casos citados acima, mas como vimos, reforçam noções de homogeneidade linguística associada a um território e uma cultura específica.

A crença seguinte apresentada por Pagano (2014) é a de que *só se pode traduzir da língua estrangeira para a língua materna pois só dominamos a última*. Neste tópico, a autora também destaca a importância da biografia e interesse e/ou afinidade da tradutora ou tradutor. Ela cita o depoimento de Lobtinière-Harwood que diz só conseguir traduzir para sua segunda língua, o inglês, pois o francês foi sua língua de socialização, isto é, de imposições sociais e sexuais na sua infância e juventude (PAGANO, 2014). Na plataforma legendas.tv percebemos que a língua principal das legendas é o português brasileiro e particularmente nos manuais de legendagem, as legendas são feitas do inglês

para o português. As ou os *legenders* das equipes traduzem, portanto, para suas línguas maternas.

A última crença apresentada é a de que *o tradutor é um traidor*, remetendo-se à noção em italiano *traduttori, traditori*. Segundo Pagano (2014), essa crença recebeu maior atenção com a consolidação da disciplina Estudos da Tradução a partir da década de 1980. Essa crença estaria relacionada à ideia de que se traduz num vácuo e, portanto, todas as ideias podem ser perfeitamente transpostas e transferidas de uma língua para outra. “Como as avaliações das traduções frequentemente diferiam ou não preenchiam os requisitos específicos de um avaliador, o resultado era rotulado de traição, imperfeição, inexatidão.” (PAGANO, 2014, p.14-15). A ideologia linguística por detrás dessa crença é percebida pela InSUBs ao fazer um discurso metapragmático que reflete sobre essa forma de uso da língua e desestabiliza a noção de equivalência na tradução pedindo uma tradução de uma forma mais contextual e com o uso da criatividade. De acordo com esta equipe, “Ao tentar fazer isso [traduzir ao pé da letra], ou traduzir cada palavra, perde-se o sentido da fala” (INSUBS, 2007, p.1). Também, o grupo United (2012) em seu manual, tem a mesma percepção que o InSUBs (2012), adicionando à equação a questão do *affordance* (capítulo 3, seção, 3.3), em busca de reduzir o número de caracteres por segundo de uma legenda. Isto é, a equipe reflete metapragmaticamente sobre o processo de transformação da língua (tradução) para o meio (legenda).

Excerto (q)

De que adianta traduzir todas as palavras de uma frase se o telespectador não vai conseguir ler tudo? É preciso muitas vezes **fazer uma escolha** entre se traduzir toda uma sentença ou fazer alguma adaptação para **reduzi-la**, e esta escolha pode ser feita tomando como base o número de caracteres por segundo de exibição que a tradução ocupará. (UNITED, 2012, p.8, destaques nosso)

Destacamos que crenças desse tipo, de que nos basta um bom dicionário, de que a tradutora ou tradutor tem que ser um falante bilíngue perfeito/ equilibrado, de que só dominamos um sistema linguístico, o de nossa língua materna ou de que a tradução é feita num vácuo, remontam a um importante paradigma na tradução, o de equivalência ou analogia, que supõe uma

transferência/transposição simétrica de signos/significados de uma língua (fonte) para outra língua (alvo) sem nenhum tipo de perda – ou ganho. Noções de equivalência estão presentes tanto entre tradutores iniciantes (PAGANO, 2014), bem como nos estudos em tradução (GENTZLER, 2009). Acreditamos que essa crença corresponde a uma ideologia linguística que indexicaliza um signo a um significado fixo e que nos remete a uma ideia de uma variedade de língua homogênea, estável e fixa. Também no campo dos estudos em tradução, houve hegemonia dessa ideologia linguística, na maior parte das escolas que se dedicaram aos estudos do campo.

Gentzler (2009) em *Teorias Contemporâneas da tradução* discute cinco abordagens da tradução que começaram na década de 60 e que são influentes ainda hoje: A Oficina Norte-Americana de tradução; a “ciência” da tradução (grifos do autor); os primeiros estudos de tradução; a teoria dos polissistemas; e a desconstrução. De todas estas teorias, somente a desconstrução não depende de alguma noção de equivalência. Essa noção também está presente em outros círculos, e não somente no campo acadêmico de estudos da tradução. Segundo Gambier (2016, p.887, tradução nossa)⁴³:

De fato, muitos patrocinadores, amadores, auto-tradutores (incluindo acadêmicos traduzindo seus próprios artigos), e engenheiros da indústria da linguagem continuam a considerar tradução como um processo mecânico, uma substituição palavra-por-palavra, um problema de dicionários, ou simplesmente uma atividade que aparentemente não traz prestígio e a qual pode ser dada a qualquer momento a um colega ou familiar bilíngue

Tais concepções de tradução como uma sequência linear de palavras ou frases pode nos ajudar a melhor compreender noções de que a tradução é inferior ao original, por exemplo, a crença acima mencionada de que basta conhecimento da língua e um bom dicionário. Além deste fator, clichês e estereótipos são frequentemente reproduzidos na mídia (GAMBIER, 2016), influenciando as percepções que as pessoas têm da tradutora ou tradutor e do que é fazer uma tradução. Isso revela as percepções da tradução e da tradutora

⁴³ “Indeed, many sponsors, amateurs, self-translators (including scholars translating their own articles), and engineers within the language industry continue to consider translation as a mechanical process, a word-by-word substitution, a problem of dictionaries, or simply an activity that accrues no apparent prestige and which can be handed off at any moment to a bilingual relative or colleague.” (Gambier, 2016, p.887)

ou tradutor de muitos daqueles que herdaram e continuam a propagar arquétipos padrões e a perceber a língua como estática, e não dinâmica, considerando assim a comunicação mais como uma mera sequência de pacotes de informação do que como uma interação (GAMBIER, 2016). De acordo com Gambier (2016), as pessoas “leigas” (*lay people*) – isto é, que não têm formação específica no campo de tradução, entenderão a tradução numa concepção de equivalência de paradigma ou como uma busca pelos mesmos significados de uma língua-fonte em uma língua-alvo. Assim, original e tradução apresentariam os mesmos valores.

Esse paradigma padrão de equivalência, ainda segundo Gambier (2016), tem certamente suas razões históricas. Em parte, ele decorre da maneira como línguas estrangeiras eram tradicionalmente ensinadas – uma forma de resposta automatizada – e em parte da mídia impressa. Juntamente com a difusão do livro, a mídia impressa ajudou a cunhar uma visão essencialista de transferência de significado sob a ideia de que a mesma página poderia ser reproduzida e comparada palavra-por-palavra em diferentes línguas.

Visto desta perspectiva, tradutores não existem; são agentes passivos, que não têm voz, empatia, subjetividade, reflexividade, habilidades de interpretação, consciência cultural e nem qualificações (GAMBIER, 2016, p.889, tradução nossa)⁴⁴.

Se aplicamos essas noções de reprodutibilidade ao nosso contexto de pesquisa, podemos perceber que pelo tipo de licença e pelas características do meio, os usuários são incentivados a baixar e compartilhar e até mesmo a alterar o arquivo, desde que dê os devidos créditos às versões utilizadas na sua adaptação.

A partir dos anos 80, com o desenvolvimento dos estudos em tradução (GAMBIER, 2016; GENTZLER, 2009; PAGANO, 2014), o paradigma de equivalência foi contestado e as teorias em tradução e os quadros conceituais começaram a mudar para abarcar uma visão mais contextualizada e socioculturalmente orientada do processo de tradução (GAMBIER, 2016). Essa é uma guinada essencial no campo dos estudos em tradução para a

⁴⁴ “Viewed from this perspective, translators are nonexistent; they are passive agents, with no voice, no empathy, no subjectivity, no reflexivity, no interpreting skill, no intercultural awareness, and no qualifications” (GAMBIER, 2016, p.889).

compreensão das ideologias linguísticas que orientam o processo de tradução e que estão arraigadas na tradutora ou tradutor.

5.2 Fidelidade e fluidez do texto

Bassnett e Lefevere (1992) definem a tradução como uma reescrita que, apesar de, e quaisquer que sejam suas intenções da tradutora ou tradutor, elas refletem uma certa ideologia que manipula a literatura para funcionar numa determinada sociedade de uma determinada forma.

Reescrita é manipulação, colocada a serviço do poder, e em seu aspecto positivo pode ajudar na evolução de uma literatura e sociedade. Reescritas podem introduzir novos conceitos, novos gêneros, novos dispositivos, e a história da tradução é a história da inovação literária, do poder normalizador/padrão de uma cultura sobre a outra. Mas reescrita também pode reprimir a inovação, distorcer e conter, e numa era de crescente manipulação de todos os tipos, o estudo dos processos manipulativos da literatura, como exemplificados pela tradução, podem nos ajudar a tomar maior consciência do mundo no qual vivemos. (BASSNETT & LEFEVERE, 1992, p.xi, tradução nossa)⁴⁵

Lefevere (2002) afirma que os estudos clássicos viam a tradução como uma atividade de transposição de um texto formulado na língua 1 (língua-fonte) a um texto análogo na língua 2 (a língua-alvo) onde algumas regras, consideradas imutáveis, deveriam ser contempladas. Mas, com os recentes desenvolvimentos no campo dos estudos da tradução essas regras foram colocadas sob contestação, evidenciando as formas com que elas são impostas por grupos hegemônicos.

Em outras palavras, as regras a serem observadas durante o processo de decodificação e reformulação depende da situação atual, da função da tradução, e de quem a quer feita e para quem. Fidelidade, por exemplo, ainda será primordial na

⁴⁵ Rewriting is manipulation, undertaken in the service of power, and in its positive aspect can help in the evolution of a literature and a society. Rewritings can introduce new concepts, new genres, new devices, and the history of translation is the history of literary innovation, of the shaping power of one culture upon another. But rewriting can also repress innovation, distort and contain, and in an age of ever increasing manipulation of all kinds, the study of the manipulative processes of literature as exemplified by translation can help us towards a greater awareness of the world in which we live (BASSNETT & LEFEVERE, 1992, p.xi).

tradução de textos médicos, mas não na tradução de publicidade, na qual ela poderá ser até mesmo contra produtiva (LEFEVERE, 2002, p.75, tradução nossa)⁴⁶

Reforçamos assim ideia de que a tradução não é feita num vácuo. Tradutores trabalham/produzem numa determinada cultura e em determinado tempo. Portanto, as formas como estes compreendem a si mesmos e suas culturas é um dos fatores que influenciam a forma como traduzem (LEFEVERE, 1992). Deste ponto de vista, este autor traz um argumento interessante para considerarmos a fidelidade, já que a tradutora ou tradutor é a pessoa à qual se confia uma tradução.

Ao considerar o exemplo de Horácio (*Horace*), Lefevere (1992) afirma que quando este falava de “tradutor fiel”, pensava mais na pessoa que realiza a atividade do que no produto resultante de seu trabalho. No entendimento de Horácio, tradutores prosperam da confiança que o patrão (*patron*) e seu público põe nele. Assim, a confiança é investida na pessoa que faz a tradução e não exatamente no produto traduzido. “Não é de se espantar que as nações sempre sentiram que precisavam de alguma pessoa ou pessoas em quem podiam confiar para dar a ele ou a ela a tarefa de traduzir” (LEFEVERE, 1992, p.2, tradução nossa)⁴⁷. Portanto, a atividade de tradução tem a ver com autoridade, legitimidade e poder, as traduções podendo ser particularmente ameaçadoras por confrontar uma cultura com a outra e diferentes modos de perceber a vida e a sociedade. Esses confrontos podem ser vistos como um meio subversivo que deve ser evitado pois ameaçam o projeto moderno de refinamento e purificação da língua. Desta forma, entendemos que a ideologia é reforçada pelos padrões, pessoas ou instituições que se encarregam e publicam traduções (LEFEVERE, 1992).

Assim, dentro dessa perspectiva, um texto traduzido é geralmente aceito pela maioria de editores/as, revisores/as e leitores/as quando não tem marcas pessoais que tirariam sua transparência. Isto é, a aparência de que a tradução

⁴⁶ “In other words, the rules to be observed during the process of decoding and reformulation depend on the actual situation, on the function of the translation, and on who wants it made and for whom. Fidelity will, for instance, still be paramount in the translation of medical texts, but not in the translation of advertisements, in which case it may well be counterproductive” (LEFEVERE, 2002, p.75).

⁴⁷ “No wonder nations have always felt they needed some person or persons they could trust enough to entrust him or her with the task of translating” (LEFEVERE, 1992, p.2).

não é, de fato, uma tradução, mas um “original”. Nesse sentido, fluência se torna um ponto importante se levamos em conta aqui a ideologia em tradução de que só podemos traduzir para nossa língua materna pois só dominamos essa. A questão é “falar como um nativo”, em outras palavras, “falar fluentemente”. Desta forma, quanto mais fluente a tradução, mais invisível é a tradutora ou tradutor e conseqüentemente, mais visível é a escritora ou escritor ou o sentido do texto estrangeiro (do original) (VENUTI, 2004).

Sob um regime de tradução fluente, o tradutor ou a tradutora trabalha para tornar seu trabalho ‘invisível’, produzindo o efeito ilusório de transparência que simultaneamente mascara seu status de ilusão: o texto traduzido parece ‘natural’, i.e., não parece ter sido traduzido. (VENUTI, 2004, p.5, tradução nossa)⁴⁸.

Essa tentativa de transparência é uma ideologia que opera anônima e silenciosamente nas sociedades de recepção sustentando relações diretas de simulacro.

A tradução facilitada, aquela que tenta parecer como se tivesse sido escrita na língua-alvo, é uma maneira de introduzir uma ideologia e um sistema de valores estranhos na cultura-alvo. Tais traduções nos dão a impressão de que as línguas são transparentes, de que pertencem todas a um sistema transcendental e de que o mesmo sistema de valores existe em todas as culturas. (MILTON, 2010, p.191).

O manual mais recente da equipe United chama a atenção para que a tradução seja feita de forma a dar uma fluidez no texto e no intuito de manter um padrão de estilo. Assim como no manual da InSUBs (2008), excerto (r), onde as ou os *legenders* chamam a atenção para que as falas das séries e/ou filmes são entendidas pelo telespectador através da interpretação da tradutora ou tradutor das mesmas. Desta forma, segundo esta equipe, é necessário que as traduções para a legenda façam sentido em português. Assim, a legitimidade das traduções destas equipes em específico se constrói também através da fluidez do texto.

⁴⁸ “Under the regime of fluent translating, the translator works to make his or her work ‘invisible,’ producing the illusory effect of transparency that simultaneously masks its status as an illusion: the translated text seems ‘natural’, i.e., not translated.” (VENUTI, 2004, p.5)

Excerto (r)

Não se esqueça, quem está lendo, está entendendo aquela série através da sua interpretação das falas, portanto **elas precisam fazer sentido em português**, mesmo que, para isto, você ignore algumas palavras que o ator usou, ou modifique a ordem da frase. É importante prestar atenção à **FLUIDEZ** do texto. (InSUBs, 2007, p.1, grifos, destaque e caixa alta da equipe).

Continuemos com a equipe InSUBs pois ela dedica uma seção intitulada KISS, excerto (s), para fazer um discurso metapragmático sobre as diferenças de complexidade entre a língua inglesa e a língua portuguesa. Segundo o manual, a sigla KISS significa “Keep it Simple, Stupid” (InSUBs, 2007, p.1) e é uma referência a uma suposta simplicidade da língua inglesa. Ainda, o manual compara ou opõe essa suposta simplicidade da língua inglesa a uma suposta complexidade da língua portuguesa. O grupo usa esta sigla e esse exemplo para justificar na verdade questões de *affordance*. A recomendação dada, exercendo função metapragmática, é que a *legender* ou o *legender* simplifique a língua portuguesa a fim de reduzir o número de caracteres, mas sem perder o sentido.

Excerto (s)

::: KISS:::

Quando aprendemos Inglês no colégio ou cursinho, ouvimos falar desta sigla, que significa: “Keep It Simple, Stupid” e se refere à simplicidade da língua inglesa, algo que não se aplica ao nosso português, que é uma língua mais complexa.

No entanto, para legendas, esta regra se aplica. É sempre importante reduzir as falas o quanto puder, sem, é claro, perder o sentido. Acaba sendo um trabalho de bom senso, mas que se justifica, pois quem assiste tem que ter tempo para ver as imagens, e não ficar lendo o tempo todo, cada preposição, cada palavrinha que o texto apresenta. (INSUBS, 2007, p.1)

Esse trecho ainda retoma algumas discussões desenvolvidas no capítulo anterior e sobre o qual vale a pena tecer alguns comentários neste momento. Primeiramente, a suposta simplicidade ou complexidade de uma ou outra língua evidencia a ideologia de que as línguas existem em formas padronizadas e estáveis. Esse comentário, um discurso metapragmático, ainda hierarquiza as

duas línguas. A simplicidade do Inglês é vista como prestigiosa. É uma língua objetiva e direta, uma referência a ser seguida. Finalmente, chamamos a atenção para como as línguas que consumimos influenciam o modo como usamos a língua da qual clamamos posse. O uso da “objetividade” do inglês é, portanto, recomendada (função metapragmática de orientar o uso da língua) nas traduções para o português. O que se conclui é que, nesse caso, os designs computacionais estão funcionando a favor das ideologias hegemônicas sobre língua, fazendo com que os valores de prestígio da língua inglesa (neste caso objetividade, redução, simplicidade), sejam aqueles valorizados na produção de legendas. Isso constitui mais um passo, ou mais uma exigência na construção da legitimidade das traduções para legendagem feitas pela equipe InSUBs.

5.3 A tradução contextualizada

Percebemos, portanto, que noções de equivalência estão fortemente presentes e fazem parte do conjunto de ideologias que sustenta paradigmas de unidade linguística, correspondência entre sistemas linguísticos e sistemas de valores. No campo dos estudos em tradução, só a abordagem desconstrucionista da tradução não depende de qualquer noção de equivalência (GENTZLER, 2009). Assim, propomos discutir o enquadramento desta abordagem a fim de melhor compreender como as relações coloniais se articulam com a tradução uma vez que essas noções também impactam a forma como traduções têm sido feitas nos mais diversos setores da atividade.

Derrida (2002) questiona as definições de tradução que buscam algum tipo de equivalência. Assim qualquer noção de transporte, reprodução, representação ou comunicação do “significado” da obra original é colocada sob suspeição. A tradução seria mais adequadamente compreendida como “um caso em que a língua está sempre no processo de modificar o texto original, de procrastinar e afastar para sempre qualquer possibilidade de compreender aquilo que o texto original deseja denominar.” (GENTZLER, 2009, p.201). De tal modo, de uma perspectiva desconstrucionista, a tradução é uma atividade que, nas palavras de Gentzler (2009) continuamente esconde a presença e frustra todo o desejo. Segundo Derrida (2005), qualquer frase que diga que a

desconstrução é x ou não é x, é no mínimo falsa pois ela é, ao mesmo tempo, tudo e nada.

Em *Des Tours de Babel*, Derrida (2002) usa o conceito de sobrevivência da língua (Überleben) de Walter Benjamin para explicar como a tradução modifica ou suplementa o original, uma espécie de sobrevida. A tarefa do tradutor para Derrida, que adota o argumento de Benjamin, consiste em garantir a sobrevivência da língua (GENTZLER, 2009). Assim, a importância da tradução no esquema desconstrucionista se dá no fato de que ela complementa e reafirma o original num processo de nascimento e renascimento.

O que existe, segundo Derrida, são diferentes correntes de significação – incluindo o ‘original’ e suas traduções em uma relação de simbiose – suplementando-se mutuamente, definindo e redefinindo uma fantasmagoria de igualdade, que nunca existiu nem jamais existirá como algo fixo, compreensível, conhecido ou entendido. Essa fantasmagoria, produzida por um desejo de alguma essência ou unidade, reprime a possibilidade de haver sempre alguma coisa em movimento, em fluxo, ‘em ação’, fugidia no próprio processo de tentar se definir, falar de si ou se fazer presente (GENTZLER, 2009, p.185-186).

Conforme Derrida (2005) menciona, a palavra desconstrução deve vir sempre acompanhada de um discurso. Ela não é nem uma análise, nem uma crítica. Não é uma análise porque a desmontagem, isto é, a desconstrução, não acarreta em regredir a um elemento simples/de origem. E não é uma crítica, pois a decisão, a escolha, o julgamento e o discernimento, são “temas” ou “objetos” essenciais da desconstrução. No excerto (p), no início deste capítulo, a equipe NERDS (2008) afirma que traduzir é desconstruir um texto e reconstruí-lo em uma outra língua, havendo várias formas de fazê-lo. A escolha por uma forma é, para o grupo, uma opção pessoal. Esse comentário evidencia efeitos reconhecidos pela teoria desconstrucionista nas traduções para legenda das equipes em questão neste trabalho ao abandonar noções de equivalência linguística e reconhecer os múltiplos sentidos do texto dito original e suas várias possibilidades, dobras e regressões ao ser reconstruído em outra língua.

Em *Carta a um amigo japonês*, Derrida (2005) se propõe a explicar a pedido desse amigo as significações ou conotações da palavra *desconstrução*, para que ele pudesse traduzi-la para o japonês e para isso mostra que a própria definição da palavra é impossível. A conclusão a que chega o autor é que, ao

tentar explicar a palavra a seu amigo, ele não faz mais que multiplicar seus sentidos e as dificuldades da tradução. Assim, para Derrida (2005) a desconstrução também quer dizer a “impossível tarefa do tradutor” de Benjamin. O ponto teórico a que Derrida parece querer chegar, segundo Gentzler (2009), é o de que não existe um significado fixo e puro. Lacunas, contradições, silêncios, aquilo que foi deixado às margens, se tornam tão importantes na construção do significado quanto aquilo que é coerente, unificado e explicitamente articulado (GENTZLER, 2009).

Para ser bem esquemático, diria que a dificuldade de *definir* e, portanto, também de *traduzir* a palavra “desconstrução” se deve ao fato de que todos os predicados, todos os conceitos definidores, todas as significações lexicais, e mesmo as articulações sintáticas que parecem um momento se prestar a essa definição e a essa tradução são também desconstruídas ou desconstruíveis, diretamente ou não etc (DERRIDA, 2005, p.26).

Esse campo de estudos em tradução e todo o contexto em que foi desenvolvido certamente discute aspectos das traduções que são sentidos por *legenders* e equipes de legendagem independentes. A equipe InSUBs recomenda o uso da criatividade durante a tradução. A equipe LeS orienta a tradução de acordo com o contexto, mostrando por exemplo que “Excuse me” pode ter vários sentidos como “desculpe-me”, “sinto muito” ou “com licença”, dependendo do contexto de uso. A equipe NERDS recomenda a criatividade e o bom senso como norteadores do processo de tradução. A equipe United, em seu manual mais recente, na seção sobre omissões, afirma que, dado as características da obra, uma produção audiovisual, não é necessário a tradução de interjeições, uma vez que o espectador pode contextualizar a partir da linguagem verbal e corporal do ator, sem a necessidade de tradução na legenda.

Remetemos a leitora ou leitor à figura 14, que também revela uma importante característica do meio, a multimodalidade. *Legenders* têm acesso à produção audiovisual, bem como – muitas vezes – um arquivo que já contém as legendas (ou descrição audiovisual para surdos) em Inglês. Note que, no excerto (n), a equipe NERDS menciona o uso de “legendas pré-existentes”. Note também o excerto (t) abaixo, onde, em seu manual de legendagem, a equipe United afirma que

Excerto (t)

Fazer legendas torna-se extremamente fácil quando se compreende que há diversos outros elementos além do textual para ajudar a passar a 'mensagem' ao telespectador!" (UNITED, 2012, p.4)

É, portanto, uma prática multimodal pois conta não só com o texto, mas também com as falas, os sons ambientes, os sons em *off*, as imagens etc. Esta é uma visão que desestabiliza ideologias linguísticas hegemônicas e o paradigma da equivalência que orientam à construção de textos lineares e monomodais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A legendagem em equipe é uma prática linguística contemporânea digital crescente e potencialmente consumida por uma parcela significativa da população brasileira. Além disso, *legenders* independentes têm afetado a legendagem oficial de empresas, desestabilizando a forma como se faz legendas e impondo novas formas de fazê-lo, com outras linguagens e recursos. Essas legendas afetam o mercado profissional devido à rapidez de suas produções e forçam empresas a repensarem seus padrões de legendagem e tradução.

O estudo deste tipo de prática linguística contribui com uma abordagem etnográfica digital, interessada em práticas online e/ou em como práticas online afetam práticas off-line; com o campo das ideologias linguísticas, interessada em como discursos hegemônicos sobre língua, principalmente aqueles advindos de um projeto moderno, se sustentam no Brasil; e finalmente com o campo de estudos em tradução, interessado em como as ideologias linguísticas funcionam especificamente na tradução.

Retomamos nossas perguntas de pesquisas para que possamos avaliá-las a partir das discussões feitas neste trabalho, desta vez comentando as ideologias linguísticas que estruturam e orientam a prática de legendagem em equipe (nossa terceira pergunta e objetivo)

De que maneira os manuais de *legenders* independentes de equipes de brasileiras descrevem e avaliam o uso da língua neste contexto e suas traduções? De que maneira essas descrições e avaliações condicionam e orientam a produção de legendas, isto é, de que forma elas constroem metapragmáticamente a legitimidade de suas traduções? E, por fim, quais ideologias linguísticas estruturam e orientam a prática de legendagem em equipe neste contexto de produção?

A reflexão feita sobre a legendagem em equipe e o *affordance* ajuda a entender o modo de funcionamento das equipes e do processo de legendagem em equipe de forma geral, a saber, uma atividade muitas vezes considerada um *hobby*, onde as pessoas produzem, em equipe, legendas de filmes e séries sem receber nenhum tipo de retorno por isso.

É um primeiro passo na construção da legitimidade de suas traduções pois dá coerência ao uso da língua naquele contexto, uma vez que exige o uso de recursos específicos, como o computador, um navegador e a Internet, e a familiaridade com os processos de download e de como fazer funcionar o arquivo de legenda com o vídeo, novamente com uso de recursos específicos, como um leitor de vídeos que suporte o tipo de arquivo (geralmente .srt) produzidos pelas equipes.

Os designs computacionais pré-estabelecidos, programas como o SubtitleWorkshop, usado pelas equipes em questão neste trabalho, impõem um uso da linguagem que seja “sintética” e “simples” no intuito de reduzir o número de caracteres por segundo das legendas. Designs computacionais também podem funcionar a favor das ideologias hegemônicas sobre língua, fazendo com que os valores de prestígio da língua inglesa (neste caso objetividade, redução, simplicidade), sejam aqueles valorizados na produção de legendas. Assim, a legitimidade das traduções para legenda (de qualidade) das equipes também é construída em torno da redução do número de caracteres por segundo. Quanto menor essa taxa, melhor será e, portanto, de maior qualidade será uma legenda.

Por outro lado, designs computacionais também podem funcionar contra a linearidade do texto ao impor textos multimodais e não-lineares o que promove a desestabilização de ideologias linguísticas hegemônicas. Podemos concluir desta forma que designs computacionais estabilizam (simplicidade, objetividade, correspondência de língua com bandeiras nacionais) ao mesmo em que desestabilizam (multimodalidade, permissão de “uso coloquial”, gratuidade) ideologias linguísticas hegemônicas.

Em nossas análises, concluímos que a ideologia do padrão e a padronização que dela resulta, uma das grandes forças que garantem a qualidade e legitimidade das legendas produzidas por *legenders* independentes, está presente em todos os manuais. Por exemplo na padronização dos parâmetros (caracteres por segundo, caracteres por linha, número de linhas, tempo mínimo de exposição, tempo máximo de exposição etc.) e do formato e estilo (como e aonde vem o episódio e a temporada correspondente, as pessoas da equipe que participaram da tradução sincronização e revisão da legenda) de cada equipe. Apesar das características específicas de cada equipe, isso também ajuda a construir a legitimidade das legendas uma vez que todas as

equipes seguem esse tipo de ideologia de padronização de parâmetros, formato e estilo. Com isso não queremos dizer que a padronização nesse caso é incorreta ou inadequada pois há que se levar em consideração alguns fatores. Se pensarmos, por exemplo, em uma legenda que ocupe mais de 75% de nossa tela, ou com 8 linhas, pode não ser a melhor opção, já que assistir a uma série é uma atividade multimodal onde se lê as legendas, se escuta o áudio e se assiste ao vídeo.

Uma das características da padronização das equipes também tem a ver com as noções de língua que elas dispensam. Em sua maioria, é um modelo grafocêntrico de língua, sustentado por discursos hegemônicos sobre língua no Brasil que ajudam a sustentar ideologias artefactuais, do tipo que vê dicionários e gramáticas como se apenas refletissem o uso da língua. Há a ressalva para uma equipe que abre espaço para o uso coloquial da língua. Ainda assim, língua aqui entendida como uma variante estável.

Ainda, ideologias linguísticas funcionam na tradução e parecem mais sustentar ideologias hegemônicas sobre língua do que desestabilizá-las. Paradigmas de equivalência, tal como discutido, associam palavra e significado numa relação estável, da mesma forma que a Modernidade estabiliza, com a Linguística que ela própria inventara, línguas em formas padronizadas associando-a a um território e a uma Nação.

A intenção desta dissertação certamente não foi simplesmente de apontar as ideologias linguísticas em manuais de *legenders* independentes de equipes de *fansubbing* como se dissesse que o que fazem está errado, responsabilizando diretamente as pessoas e as equipes de legendagem envolvidas. Defendemos o ponto de vista de que ao tirarmos os atos de fala de seus contextos e ao extextualizarmos tais atos de fala em outros textos, fazemos com que estes funcionem em outros contextos que não os seus. Uma análise que desconsidera o fato de que o uso linguístico está ancorado à sua situação e que desconsidera os co-textos e contextos do ato de fala pode acabar por naturalizar formas de uso linguístico. Isso é na verdade parte dos efeitos perversos da modernidade que, no processo de padronização de bens de consumo, padronizou também a língua e a tornou um bem de consumo, uma *commoditie*. Desta forma, para garantir a qualidade de suas traduções (e, portanto, a sua legitimidade) as pessoas contam com formas padronizadas de língua para suas atividades.

Acreditamos que o projeto moderno mantém uma relação paradoxal, pois ao mesmo tempo em que tem seus discursos hegemônicos desestabilizados pelas próprias características das práticas digitais e a legendagem em equipe por *legenders* independentes, ainda persiste em perversa harmonia mantendo naturalizadas formas padronizadas de língua, que, se não dominadas pelas/os falantes, estes correm o risco de ser negado o acesso a certos setores da sociedade.

Fica para nossa cara leitora ou caro leitor as aberturas e possibilidades de pesquisa neste campo no qual este trabalho não é senão uma singela contribuição: Pesquisas interessadas em *affordance*; pesquisas em contextos digitais; pesquisas etnográficas que envolvam a participação (ou não) de *legenders*; estudos aprofundados das plataformas de postagem de legendas; pesquisas que reflitam sobre o lugar das línguas hegemônicas na Internet, principalmente o Inglês; pesquisas sobre normatividade na Internet; pesquisas interessadas em designs computacionais e práticas de linguísticas; e certamente contamos com a criatividade e interesses pessoais da leitora ou leitor para construir suas próprias motivações de pesquisa.

REFERÊNCIAS

- AGRELA, Lucas. **Legendas de séries piratas podem ser usadas para controlar seu PC**. EXAME. Maio, 2017. Disponível em <http://exame.abril.com.br/tecnologia/legendas-de-series-piratas-podem-ser-usadas-controlar-seu-pc/#> acesso em set. 2017.
- AUSTIN, John. **How to do things with words**. 1. ed. Oxford/New York: Oxford University Press, 1962.
- BASSNETT e LEFEVERE (1992). General editor's preface. In: LEFEVERE, A. **Translation/History/Culture: a sourcebook**. London: Routledge, 1992, p.xi-xii.
- BLOMMAERT, Jan. **Discourse: An critical introduction**. Cambridge: Cambridge University Press. 2005.
- BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Pesquisa Brasileira de mídia 2015: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira**. Brasília: SECOM, 2014. Disponível em: <http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf>. Acesso em dez. 2017.
- BRÉAN, Samuel. Amateurisme et sous-titrage: la fortune critique du « fansubbing ». **Traduire** - Revue française de la traduction, n° 230, 2014, p.22-36.
- BUCHOLTZ, Mary; HALL, Kira. All of the above: New coalitions in sociocultural linguistics. **Journal of Sociolinguistics**, v. 12, n. 4, p. 401–431, 2008.
- CALAZANS, Ricardo. **Um fã conta como é a rotina de uma equipe de 'legenders'**. O Globo, Junho, 2010. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/um-fa-conta-como-a-rotina-de-uma-equipe-de-legenders-3011115#ixzz4tS94quJm>. Acesso em set. 2017.
- CAROLJ. **Os legends são todos burros?** Abril, 2017. Disponível em <http://insubs.com/blog/post/os-legenders-sao-todos-burros>. Acesso em set. 2017.
- CINTAS, Jorge Díaz; SÁNCHEZ, Pablo Muñoz. Fansubs: Audiovisual Translation in an amateur environment. **JoSTrans** : The Journal of Specialised Translation, n. 6, 2006, p.37-52.
- DERRIDA, Jacques. Carta a um amigo japonês. In: OTONI, Paulo. **Tradução: a prática da diferença**. 2ª ed. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2005.
- _____. **Torres de Babel**. Trad. de Junia Barreto. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

DUSSEL, Enrique. **1492**: El encubrimiento del otro: hacia el origen del mito de la modernidad. La Paz: Plural Editores/ UMSA. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación Plural Editores, 1994. Apêndices 1 e 2.

_____. Europa, Modernidade e Eurocentrismo. In: LANDER, Edgardo (org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais**. Trad.: Julio Cesar Casarin Barroso Silva. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales – Clacso, 2005. p. 55-70.

FALCÃO, D.; LIMA, E.; SILVA, L.; SILVA, S.; FARIAS, S.; MORAIS, M.L.. Legenders: Uma locomotiva para o Consumo de Séries de TV na Internet. In: XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Caruaru, PE. **Anais eletrônicos...** Caruaru, PE, 2016.

FOX. **Fox Premium**. 2018. Disponível em: <https://foxplay.com/br/premium>. Acesso em jan. 2018.

GAMBIER, Yves. Rapid and Radical Changes in Translation and Translation Studies. **International Journal of Communication**, n. 10, 2016, p. 887-906.

GEERTZ. Clifford. Uma descrição densa: por uma teoria interpretativa da cultura. In: GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. 1ed. 13ª reimpr. Rio de Janeiro: LTC, 2008. p.3-24.

GENTZLER, Edwin. **Teorias contemporâneas da tradução**. Trad. Marcos Malvezzi. 2 ed. São Paulo: Madras, 2009, p.183-296.

HUTTON, Christopher M. Linguistics, race, and the horror of assimilation. In: **Linguistics and the Thrid Reich**: mother-tongue fascism, race and the science of language. New York: Routledge, 1999. p. 260-305.

INSUBS. **Página inicial**. 2017 Disponível em: <http://insubs.com/> Acesso em set. 2017.

_____. **Tutorial para legendas**. 2007. Disponível em: <http://www.mediafire.com/file/vc3w6864e5xtllw/Tutorial+para+legendas+-+InSUBs.pdf>. Acesso em jul. 2017.

IPEA (Instituto de pesquisa econômico aplicada). Download de músicas e filmes no Brasil: um perfil dos piratas online. **Comunicados do IPEA nº147**. Governo Federal, Secretaria de assuntos estratégicos da presidência da república. 10 de maio de 2012.

IRVINE, Judith T.; GAL, Susan. Language ideology and linguistic differentiation. In: KROSKRITY, Paul (ed.). **Regimes of language**: ideologies, polities, and identities. Santa Fe, NM: School of American Research Press, 2000. p. 35-83.

IRVINE, Judith. When Talk Isn't Cheap: Language and Political Economy. In: **American Ethnologist**, Vol. 16, No. 2 (May, 1989), pp. 248-267.

JAFFE, Alexandra. Parlers et idéologies langagières. **Ethnologie française**. V.38, 2008, p.517-526

KROSKRITY, P. Language Ideology. In: DURANTI, A. (ed.) **A companion to linguistic anthropology**. Malden, MA, USA: Blackwell Publishing, 2004.

LANIER, Jaron. **Você não é um aplicativo**. Tradução: Cristina Yamagami. São Paulo: Saraiva, 2010.

LEFEVERE, André. Composing the other. In: BASSNETT, S.; TIVEDI, H. **Post-colonial Translation: Theory and Practice**. London: Routledge, 2002, p.75-94.

_____. The role of ideology in the shaping of a translation. In: _____. **Translation/History/Culture: a sourcebook**. London: Routledge, 1992, p.14-18.

LEGENDAS.TV. **Página inicial e sub-menus**. 2017. Disponível em: <http://legendas.tv/>. Acesso em setembro 2017.

_____. **The Flash 2014 S04E11**. 2018. Disponível em: http://legendas.tv/download/5a692be2cef62/The_Flash/The_Flash_2014_S04E11_HDTV_x264_SVA_AVS_AFG_DEFLATE_ION10_ViSUM. Acesso em jan. 2018.

LES. **Dicas de Legendagem**. 2012. Disponível em: <http://www.mediafire.com/file/n1fqj4o2569cc9d/Dicas+de+Legendagem++LeS.pdf>. Acesso em jul. 2017.

LIPPI-GREEN, Rosina. Language subordination. In: LIPPI-GREEN, R. **English with an Accent: Language, ideology, and discrimination in the United States**. Londres: Routledge 1997, p.66-77.

MAKONI, S.; PENNYCOOK, A. Disinventing and reconstituting languages. In: _____. (Ed.). **Disinventing and Reconstituting Languages**. Clevedon: Multilingual Matters, 2007.

MENDONÇA, Bruno H. M. de. Fansubs, Grupos de Legendas e a Questão da Legalidade do Conteúdo Produzido pelo Consumidor. In: XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 2012, Chapecó-SC. **Anais...** Chapecó-SC: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2012.

MIGNOLO, Walter D. **Histórias locais / Projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar**. Trad.: Solange Ribeiro de Oliveira. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003. p. 298-454.

MILROY, James. Ideologias linguísticas e as consequências da padronização. In: LAGARES, Xoán; BAGNO, Marcos. **Políticas da norma e conflitos linguísticos**. São Paulo, SP: Parábola Editora. p.49-88

MILTON, John. Cabala, Babel e Bíblia. In: _____ **Tradução: Teoria e prática**. 3ª Ed., Martins Fontes, São Paulo, 2010. p.177-207

_____. **O Clube do Livro e a Tradução**. Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração (EDUSC). 2002

NERDS. **Guia de legendação**: tradução e sincronia. 2008. Disponível em: <http://www.mediafire.com/file/2fc71uubu5gdm2u/Guia+de+legendagem+-+NERDS.pdf>. Acesso em jul. 2017.

_____. **Publicação no Facebook**. 2015. Disponível em <https://www.facebook.com/NERDSsubs/>. Acesso em dez. 2017.

OTTONI, Paulo. **Visão performativa da linguagem**. Campinas: Ed.da Unicamp,1998.

OUSTINOFF, Michäel. **Tradução**: história, teorias e métodos. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

PAGANO, Adriana. Crenças sobre a tradução e o tradutor: revisão e perspectivas para novos planos de ação. In: PAGANO, A.; MAGALHÃES, C.; ALVES, F. **Traduzir com autonomia**: estratégias para o tradutor em formação. 4. Ed. São Paulo: Contexto, 2014.

PAIVA, Cláudia G. Brasil: nação monolíngue? In: CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Ensaio sobre impactos da Constituição Federal de 1988 na sociedade brasileira**. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2008. v. 1. p. 187-201.

PINTO, Joana Plaza. Modernidade e diferença colonial nos discursos hegemônicos sobre língua no Brasil. **Muitas Vozes**, Ponta Grossa, v. 1, 2012, p. 171-180.

_____. Prefigurações identitárias e hierarquias linguísticas na invenção do português. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo da. (Org.). **Português no século XXI**: ideologias linguísticas. São Paulo: Parábola Editorial, 2013. p. 120-143.

POVINELLI, Elizabeth. Pragmáticas Íntimas. **Estudos Feministas**, Florianópolis, 24(1): 406, janeiro-abril, 2016, p. 205-237. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1805-9584-2016v24n1p205>>. Acesso em: Agosto/2016.

PRATT, Mary Louise. If English was Good Enough for Jesus: Monolingüismo y mala fe. **Critical Multilingualism Studies**, v. 1, n. 1, p. 12-30, 2012.

PYM, Anthony. What Technologies does to translating. **Translation & Interpreting**, vol 3, n. 1, 2011.

RAJAGOPALAN, Kanavillil. Como o internetês desafia a linguística. In: SHEPHERD, Tania G.; SALIÉS, Tânia G. (Orgs.). **Linguística da internet**. São Paulo: Contexto, 2013. p. 37-53.

RYMES, Betsy. **Communicating beyond language**: Everyday encounters with Diversities. New York: Routledge, 2014.

SANTOS, Vinícius V. V. dos. **Big Data, meio e linguagem**: Novas tecnologias e práticas linguísticas. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística). Faculdade de Letras, UFG, Goiânia, 2016.

SAPIRO, Gisèle. Translation and the field of publishing. In: **Translation Studies**, Vol.1, número.2, Londres: Routledge. p.154-166. 2008.

SIGNORINI, Inês. Metapragmáticas da língua em uso: unidades e níveis de análise. In: ____ (org.). **Situar a lingua[gem]**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

SILVERSTEIN, Michael. Indexical order and the dialectics of sociolinguistic life. **Language & Communication**, v. 23. University of Chicago. 2003. p.193-229.

_____. Language Structure and Linguistic Ideology. In: CLYNE, P. R.; HANKS, W. F.; HOFBAUER, C. F. (orgs.). **The elements: a parasection on linguistic units and levels**. Chicago: CHICAGO LINGUISTIC SOCIETY, 1979.

_____. Metapragmatic discourse and metapragmatic function. In: LUCY, J. A. (org.). **Reflexive language**. Reported Speech and Metapragmatics. New York-Oakleigh: Cambridge University Press, 1993, p.33-58.

SIQUEIRA, Sávio. World englishes, world English. Inglês como língua internacional, inglês como língua franca. In: LAGARES, Xoán; BAGNO, Marcos. **Políticas da norma e conflitos linguísticos**. São Paulo, SP: Parábola Editora, 2011, p.333-354.

UNITED. **Guia United de Legenda**. 2012. Disponível em: http://www.united4ever.tv/uploads/2/4/0/4/2404999/guia_united_de_legenda.pdf Acesso em jul. 2017.

_____. **Legende Conosco**. 2017. Disponível em: <http://www.united4ever.tv/legende-conosco.html>. Acesso em jul. 2017.

_____. **Manual de configuração e Uso do Subtitle Workshop**. 2011. Disponível em: <http://www.mediafire.com/file/2fre8lffi7763xx/Legendando+com+o+SW+%5BAN+TIGO%5D+-+United.pdf>. Acesso em jul. 2017.

VARIS, Piia. Digital ethnography. In: **Tilburg papers in Culture Studies**, v. 104. Universidade de Tilburg. Agosto, 2014.

VENUTI, Lawrence. The Translator's Invisibility: **A history of translation**. London: Routledge, 2004, p.1-42.

WOOLARD, Kathryn; SCHIEFFELIN, Bambi. Language Ideology. **Annual Review of Anthropology**. Vol. 23. 1994, p. 55-82.

WOOLARD, Kathryn. Language variation and cultural hegemony: toward an integration of sociolinguistic and social theory. In: **American Anthropological Association**. 1985. pp. 738-748.

ZIKOPOULOS, Paul et. al. **Understanding Big Data**: Analytics for Enterprise Class Hadoop and Streaming Data. McGraw-Hill: Aspen Institute, 2012.