

## LEGENDAMENTO NÃO AUTORIZADO NA REDE: PRÁTICAS DE CÓPIA E RESISTÊNCIA

*Danilo Peloi*

Discente do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea  
(Mestrado – ECCO) – UFMT  
[danielopeloi@yahoo.com.br](mailto:danielopeloi@yahoo.com.br)

### RESUMO

Práticas de tradução/confecção e distribuição gratuita na *internet* de cópias de legendas de filmes, séries, animações e outros, chamam a atenção se pensada a partir do quadro geral do capitalismo globalizado onde as trocas geralmente têm um caráter monetário, e onde a política atual de propriedade intelectual, *copyright*, mantém os donos dos direitos autorais no controle sobre as cópias e a distribuição dos produtos em questão. Como podemos pensar as trocas envolvidas no legendamento na rede? Como se organizam em relação ao consumo e as práticas de cidadania? Em que contexto atuam? De que forma se organizam? Que motivações sustentam tais práticas? Que resistências criam? Através de questionário encaminhado à alguns legendadores de diferentes comunidades virtuais foi possível uma aproximação e algumas reflexões sobre esse universo de práticas de cópia contemporânea.

**Palavras-chave:** legendamento; pirataria digital; resistência

### ABSTRACT

Translation practices/making and free distribution on the internet copies of movie subtitles, series, animation and other, draw attention if considered from the general framework of global capitalism where the exchanges usually have a monetary character, and where the current policy intellectual property, *copyright*, maintains the copyright owners control over copies and distribution of the products in question. How can we think

the exchanges involved in the network subtitles? How to organize themselves in relation to the consumption and practices of citizenship? In what context work? How to organize? What motivations there behind such practices? That create resistance? Through the questionnaire forwarded to some subtitlers of different virtual communities was possible a rapprochement and some thoughts about this universe of contemporary copy practices.

**Keywords:** subtitles; digital piracy; resistance

## INTRODUÇÃO

*Sites* que fornecem legendas gratuitas para *download* na internet, fóruns de discussão para organização de equipes para confecção/tradução de legendas para filmes, séries e similares são algumas das possibilidades abertas pelo surgimento da microinformática, da rede mundial de computadores, da cibercultura e o abreviamento das distâncias e a facilidade na reprodução e transmissão das informações que proporcionaram. Esses sites e fóruns, que fazem esse trabalho com as legendas, nos chamaram a atenção por algumas de suas características, como por exemplo, a gratuidade da distribuição de seus materiais, os trabalhos feitos em equipes, especialmente quando essas práticas são pensadas a partir do quadro geral do capitalismo globalizado onde as trocas normalmente têm um caráter monetário, e onde a política atual de propriedade intelectual, *copyright*, mantém os donos dos direitos autorais no controle sobre as possibilidades de cópia e distribuição dos materiais em questão.

Partindo de um trabalho já iniciado no projeto “Artes da cópia: noções, poéticas e práticas” que busca identificar, em nossa contemporaneidade, práticas da cópia com potencial transgressor e, mais especificamente, na proposta de localizar seus modos de produção, recombinação e difusão, esta pesquisa tem como objeto ações de confecção/tradução, distribuição gratuita de legendas na internet compreendidas aqui como práticas de cópia e resistência.

Denominada “Legendamento não autorizado na rede: práticas de cópia e resistência”, esta pesquisa passa por dois momentos que se deram, porém, de forma simultânea, em que um foi direcionando o outro: um primeiro momento de pesquisa bibliográfica, destinado a abrir algumas possibilidades para pensarmos essas práticas, como por exemplo, qual estatuto das trocas realizadas no legendamento na rede? Como se

dá a relação entre consumo e cidadania nas atividades realizadas pelos legendadores? Em que contexto atuam e que resistências criam? É um segundo de pesquisa de campo, realizado na rede, que consistiu no contato com alguns legendadores e aplicação de questionário visando identificar e/ou constatar as hipóteses e questões levantadas no acima.

O que leva o legendador/tradutor a distribuir gratuitamente a legenda (que requer um bom conhecimento da língua estrangeira, dos *softwares* necessários e um dispêndio de tempo considerável) na rede mundial de computadores? O que espera quem compartilha a legenda? Que tipo de retribuição ele almeja? São algumas questões que surgem de imediato quando nos deparamos com os legendadores e suas práticas. Outras mais surgiram à medida que nos aprofundamos no fenômeno e avançamos a pesquisa bibliográfica, como por exemplo, como podemos pensar as trocas envolvidas no legendamento na rede? Como se organizam em relação ao consumo e as práticas de cidadania? Em que contexto atuam? Que resistências criam? Expor e responder algumas dessas questões é necessário e constitui o objetivo desta pesquisa.

## **I - A dádiva**

Como proposto na introdução, usaremos a célebre obra de Marcel Mauss (1872 - 1950), “Ensaio sobre a dádiva”, para pensarmos a dimensão política das trocas envolvidas no legendamento na rede.

A pergunta feita por Mauss (2003. p.188) no início de seu texto: “Qual é a regra de direito e de interesse que, nas sociedades de tipo atrasado ou arcaica, faz que o presente recebido seja obrigatoriamente retribuído?” Trazendo para nosso contexto, ela nos indica um caminho para pensarmos as práticas dos legendadores.

Mauss analisa nessa obra, a partir das pesquisas de diferentes antropólogos de seu tempo, como por exemplo, o famoso estudo do *kula* dos trobriandeses – cerimônia em que os *vaygu’a*, braceletes e colares, são trocados entre diferentes ilhas – feito por Malinowski, do qual extrai a noção de dádiva como fundamento da sociabilidade humana.

Nas descrições das diferentes sociedades que analisa em sua obra, como por exemplo, os polinésios, melanésios, algumas tribos do Noroeste americano e alguns direitos antigos, como os romanos, o hindu clássico e o germânico, a constante necessidade de dar-receber-e-retribuir presentes tem um caráter universal, apesar de tomar feições diferentes em cada localidade. A análise de Mauss das ditas sociedades “arcaicas” parecem ser plenamente consideráveis para nossa contemporaneidade e, mais especificamente, para

a análise da confecção e distribuição gratuita das legendas na rede mundial de computadores.

O importante para nosso autor é demonstrar que as trocas de dádivas geram alianças e que podem ser de toda espécie, como ele mesmo diz:

Ademais, o que eles trocam não são exclusivamente bens e riquezas, bens móveis e imóveis coisas úteis economicamente. São, antes de tudo, amabilidade, banquetes, ritos, serviços militares, mulheres, crianças, danças, festas, feiras, dos quais o mercado é apenas um dos termos de um contrato bem mais geral e permanente. (MAUSS 2003. p.190-1)

Como vemos, Mauss define a dádiva de modo bastante amplo, incluindo desde valiosos presentes trocados entre chefes tribais à amabilidade e pequenas refeições.

Assim, podemos pensar as legendas distribuídas na rede como dádivas oferecidas pelos legendadores. Percebe-se nas falas de alguns dos nossos entrevistados essas noções expostas. Quando indago o membro do grupo Tradutores do fórum *Making Off* de 25 anos, doutorando em Teoria Literária, que usa a a.k.a.<sup>1</sup> Nandodijesus sobre o “que faz compensar o trabalho com as legendas? O que te mantém traduzindo e compartilhando?” comenta que “Antes de tudo há uma motivação muito pessoal mesmo, pois não há nada como assistir um filme devidamente legendado”<sup>2</sup> E completa:

Mas, sem dúvida, o desejo de contribuir e disseminar também é muito grande. Desde que descobri que a internet é um baú de raridades que causam uma sensação de quase onipotência senti a necessidade de contribuir também com o que tenho, com os meus recursos.<sup>3</sup>

Igualmente emblemática é a resposta à mesma questão dada por Corisco de 37 anos, publicitário de Belo Horizonte, também do grupo Tradutores do fórum *Making Off*:

Não sei de onde vem o prazer de publicar a legenda, já que eu poderia traduzir para meu uso pessoal e não torná-la pública. Mas acho que o sentimento de retribuição, de saber que outra pessoa vai se beneficiar daquele seu produto, assim como você já se beneficiou de tantas outras legendas que estão disponíveis pela internet, é mais forte e mais premente.<sup>4</sup>

Ou mesmo Gianfranco, funcionário público estadual em Natal de 30 anos, do Movimento Cinema Livre, na resposta à questão sobre “Que razões te levaram a fazer as primeiras traduções?” diz:

Olha, no início, um senso de retribuição para com aqueles que já tinham traduzido muita coisa e compartilhado na rede, inclusive comigo. Achei que, tendo conhecimento de outra língua, no caso o inglês, deveria contribuir. Por isso passei a legendar os filmes

---

<sup>1</sup> *a.k.a.* corresponde a uma sigla constituída pelas iniciais da expressão inglesa "*also known as*", «também conhecido por» que são apelidos usados pelos internautas, incluindo todos os legendadores entrevistados, para se identificar na rede.

<sup>2</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <[danielopeloi@yahoo.com.br](mailto:danielopeloi@yahoo.com.br)> em 13 fev. 2010.

<sup>3</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <[danielopeloi@yahoo.com.br](mailto:danielopeloi@yahoo.com.br)> em 13 fev. 2010.

<sup>4</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <[danielopeloi@yahoo.com.br](mailto:danielopeloi@yahoo.com.br)> em 27 fev. 2010.

que mais gostava para que outras pessoas pudessem apreciar e, talvez, se animarem a fazer o mesmo trabalho de tradução.<sup>5</sup>

Podemos notar em muitos outros pontos das falas dos legendadores o desejo de dar e retribuir, mas o exposto é suficiente para demonstrar a procedência do tema.

A antropologia de Mauss dedica grande importância aos símbolos e à comunicação entre os homens, por isso a dádiva não é tratada como uma mera troca material, mas como uma troca espiritual entre almas. Quando damos algo, parte de nossas almas vai junto e quando recebemos, recebemos parte da alma do outro, portanto, nesse tipo de comunicação entre os homens, a retribuição torna-se tão importante. Compreender as trocas de dádivas como simultaneamente espontâneas e obrigatórias, pois essas trocas criam vínculos entre seus participantes, que nunca são simples indivíduos, mas coletividades, possibilita a crítica à noção generalizada de interesse individual ligada ao pensamento liberal e à sociedade burguesa feita por Mauss (2003. p. 307-8) na conclusão do seu texto:

...a nosso ver, não é no cálculo das necessidades individuais que se encontrará o método da melhor economia. Penso que devemos, mesmo na medida em que quisermos desenvolver nossa própria riqueza, ser outra coisa do que puros financistas, ainda que nos tornando melhores contabilistas e melhores administradores. A busca brutal dos fins do indivíduo é prejudicial aos fins do conjunto, ao ritmo de seus trabalhos e de suas alegrias, e – por efeito contrário – ao próprio indivíduo.

A preocupação de Mauss (2003. p. 294) em salientar que as trocas dádivas permanecem fazendo parte das sociedades modernas de seu tempo, e que podemos estender para nossa contemporaneidade, pois como dito acima, a compreende como fundamento da sociabilidade humana, nos possibilita pensar as trocas envolvidas no legendamento na rede como reação dos “velhos princípios (...) contra os rigores, as abstrações e as inumanidades de nossos códigos”. (2003. p. 295) Portanto a economia da dádiva, e o trabalho dos legendadores, não são exatamente opostos ao mercado como o conhecemos, mas pode ser uma possibilidade complementar.

Vejamos, então, como podemos pensar a relação entre consumo e cidadania observada nas falas dos legendadores.

## **II - Consumo e cidadania**

Como propõem Néstor García Canclini (1939-) em sua obra *Consumidores e cidadãos; conflitos multiculturais da globalização* “Para vincular o consumo com a cidadania, e vice-versa...” (CANCLINI, 1999 p. 45) não devemos mais tomar os

---

<sup>5</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 15 mar. 2010.

consumidores movidos apenas por irracionalidades, manipulado pela publicidade e obcecado por futilidades, nem os cidadãos como se só agissem a partir “da racionalidade dos princípios ideológicos”. (CANCLINI, 1999 p. 45)

A política e suas instituições, tragada pela lógica do mercado, onde as disputas doutrinárias são substituídas pelo confronto de imagens nos meios de comunicação de massa, faz “nos sentirmos convocados como consumidores ainda quando se nos interpela como cidadão”. (CANCLINI, 1999 p. 38) Como afirma Canclini (1999 p. 37), “as mudanças na maneira de consumir alteram as possibilidades e as formas de exercer a cidadania”, assim, hoje em dia, com a mercantilização da vida pública, é no consumo que exercemos a cidadania.

Com a globalização a produção se descentralizou dos territórios nacionais, onde identificávamos e consumíamos nossos bens próprios, tanto materiais quanto simbólicos, fazendo-nos perder esse referencial territorial que antes marcava nossas semelhanças e diferenças. É através dos bens que possuímos, do que definimos importante se obter, quais de nossas necessidades serão satisfeitas com prioridade que estamos demarcando nosso lugar na sociedade, quem são nossos semelhantes e de quem diferimos. Organizamo-nos menos em torno de processos produtivos ligados a territórios como, por exemplo, nação ou estado, do que, em torno de consumos simbólicos, agregando-nos através da sensação de pertencimento a conjuntos de pessoas que compartilham certos bens e gostos. Assim:

...ser cidadão não tem a ver apenas com os direitos reconhecidos pelos aparelhos estatais para os que nasceram em um território, mas também com as práticas sociais e culturais que dão sentido de pertencimento... (CANCLINI, 1999 p. 46)

Na resposta à questão sobre “que tipo de conglomerado em torno das legendas participa (ex: grupos, fóruns, site e etc...)? como se relaciona com eles?” Nandodijesus, ajuda à exemplificar esse fato: “Participei essa semana mesmo do Encontro *MKO*<sup>6</sup> ocorrido aqui em Recife, e há encontros desse tipo acontecendo em todo Brasil, unindo pessoas com interesses comuns a respeito da sétima arte”<sup>7</sup>. Ou Rodrigo de 25 anos, publicitário do Paraná, membro do Movimento Cinema Livre, respondendo à mesma questão:

..apenas do Movimento Cinema Livre, centrado em filmes clássicos, cujo material disponível para eles é muito pequeno. Hoje, com a expansão do cenário, tem surgido mais e mais tradutores, geralmente são fãs da Sétima Arte, assim como eu<sup>8</sup>.

As mudanças geradas no processo de industrialização da cultura, iniciadas no século XIX, que passam a ser “subordinadas a critérios empresariais de lucro”

---

<sup>6</sup> Making Off

<sup>7</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 13 fev. 2010.

<sup>8</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 08 mar. 2010.

(CANCLINI, 1999 p. 53) durante o século XX, tiveram grande participação na reelaboração do exercício da cidadania trazendo as camadas populares, que fruía dos produtos dos meios de comunicação de massa, para os espaços públicos e foram, assim, “deslocando o desempenho da cidadania em direção às práticas de consumo”. (CANCLINI, 1999 p. 50) Nesse processo, os cidadãos, desiludidos com as instituições que serviriam, em tese, para dá-los apoio, como por exemplo, partidos, sindicatos e as burocracia estatais servem-se, no entanto, dos meios privados de consumo para buscar respostas para, como diz Canclini (1999 p. 37), “perguntas próprias dos cidadãos – a que lugar pertença e que direitos isso me dá, como posso me informar, quem representa meus interesses...” e, assim, o cidadão deixa de ser o “representante de uma opinião pública” para estar “interessado em desfrutar de uma certa qualidade de vida”. (CANCLINI, 1999 p. 52)

Torna-se necessário repensar as práticas de consumo e cidadania em conjunto. De que forma, quando consumimos podemos exercer a cidadania? Canclini (1999 p. 54) propõe que:

...quando se reconhece que ao consumir também se pensa, se escolhe e reelabora o sentido social, é preciso se analisar como esta área de apropriação de bens e signos intervém em formas mais ativas de participação do que aquelas que habitualmente recebiam o rótulo de consumo.

Podemos encontrar nas “falas” dos legendadores diversos pontos onde vemos uma preocupação com relação às formas de consumo que os rodeiam e as possibilidades de exercício da cidadania. Três membros do Movimento Cinema Livre, respondendo à questão sobre “o que acha que faz compensar o trabalho com as legendas? O que te mantém traduzindo e compartilhando? apresentam considerações importantes para nosso tema.

Gianfranco, já apresentado acima, comenta sobre a negligência dos meios oficiais de acesso à cultura cinematográfica e o prazer de contribuir com suas legendas para a formação cultural de outros:

...como fui um adolescente que dependia de péssimas locadoras de vídeo para ver o que queria, me dá prazer pensar que com minhas legendas um jovem por aí vai ver um filme que traduzi e talvez se tornar um cinéfilo. Gosto dessa sensação de que estou contribuindo para a formação cultural de alguém - mesmo que anonimamente<sup>9</sup>.

E completa:

Outra coisa que vem aborrecendo cada vez mais é encontrar as legendas em DVDs de distribuidoras sem-vergonha nacionais, que sequer pagam os direitos do filme e baixam

---

<sup>9</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 15 mar. 2010.

tua legenda da net e cobram os olhos da cara por um DVD "original. Isso dá raiva, mas vem com o território, acho. Não deixarei de traduzir por causa desses aborrecimentos<sup>10</sup>.

Vemos que Vander, 30 anos, crítico, roteirista e diretor de cinema do Paraná, apresenta preocupações parecidas:

O que compensa lógico que é ver seu trabalho muitas vezes anônimo ajudando na difusão da cultura (cont) num país onde isso faz muita falta. É uma rebelião? É. Quem trabalha nessa área em geral não consegue ficar impassível ao descaso que as empresas tem em relação à arte. É ridículo num lugar onde poucas pessoas procuram o que não lhes cai na mão, aqueles que procuram não encontrarem ou não ter grana para ter acesso. A cultura não tem preço, e por mais que lhe coloquem etiquetas sempre terá uns malucos que irão contra tudo isso. Fala-se tanto que o brasileiro, precisa ler, precisa ver boas peças, bons filmes, e não lhes dão condições disso, então temos a cultura como um bem de classes, e isso é patético. Numa assim chamada democracia, acho difícil, que uma pessoa com seus valores em ordem e que se importe não só com o seu próprio rabo, condene alguém que gratuitamente faça o trabalho que outros não fazem e disponibilize cultura. Mas como sabemos, vivemos uma ditadura monetária que ainda força esses voluntários a permanecerem na obscuridade com medo<sup>11</sup>.

Isaac?, 19 anos, estudante do Rio Grande do Norte demonstra interesse pela difusão e acessibilidade da cultura:

Acho o trabalho com as legendas muito interessante, pois é um meio para difusão da cultura pela internet, facilitando para as pessoas que não falam determinadas línguas fluentemente conhecer diferentes histórias, costumes, concepções artísticas diferentes, enfim<sup>12</sup>.

Ou mesmo Davi, músico de Rio de Janeiro de 27 anos:

Acredito que estamos colaborando com o acesso à cultura em nosso país. A compensação é justamente tornar disponíveis aos lusófonos filmes que consideramos importantes, somos como curadores de uma mostra virtual, compartilhando a experiência do cinema com quem quer que se interesse<sup>13</sup>.

E comenta na resposta à questão sobre “Que razões te levaram a fazer as primeiras traduções?”:

Em primeiro lugar o fato de que os meios oficiais de se ver filmes aqui no Brasil, seja cinema, dvd ou tv, são totalmente insuficientes se comparados ao vasto acervo que temos hoje disponível na internet, e, por mais que o inglês esteja se tornando universal, ainda tem muita gente que não se sente suficientemente confortável para assistir a um filme sem a legenda em português<sup>14</sup>.

Vemos também a preocupação de Perséfone de 36 anos, tradutora profissional de Curitiba e participante da equipe Tradutores do *Making Off*, com a disseminação de bens culturais. Quando questionada sobre “que razões te levaram a fazer as primeiras traduções?” Comenta: “Curiosidade, tempo disponível e, sobretudo, fazer parte desse

<sup>10</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 15 mar. 2010.

<sup>11</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 06 mar. 2010.

<sup>12</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 15 mar. 2010.

<sup>13</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 10 mar. 2010.

<sup>14</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 10 mar. 2010.



grupo meio que anônimo de pessoas que disseminam cultura para que todos tenham acesso a filmes de qualidade”<sup>15</sup>.

Nosso autor não deixa de lembrar que em parte as críticas à “organização individualista dos consumos” (CANCLINI, 1999 p. 286) por tenderem a nos desconectar das desigualdades e das solidariedades coletivas, portanto, como cidadãos, estão corretas, porém, afirma que:

...também acontece que a expansão das comunicações e do consumo gera associações de consumidores e lutas sociais, ainda que em grupos marginais, melhor informadas sobre as condições nacionais e internacionais. (CANCLINI, 1999 p. 286)

A partir da análise de Canclini da relação entre consumo e cidadania é possível pensarmos as práticas de legendamento e os “grupos marginais” de legendadores como “lutas sociais” e “associações de consumidores” que, através de “gostos e pactos de leitura em relação a certos bens (...) os quais lhes fornecem identidades comuns” (CANCLINI, 1999 p. 286), podem afirmar-se como cidadãos.

Depois de realizado algumas análises sobre as trocas e a relação entre consumo e cidadania nas práticas de legendamento na rede, vamos, agora, contextualizar o ambiente de trabalho dos legendadores em um tópico sobre cibercultura.

### III - Cibercultura

Não é possível tratar o tema do legendamento na rede sem falar sobre cibercultura, as inovações técnicas que a possibilitaram e os desdobramentos sociais que a fizeram eclodir. Por isso, vamos trilhar alguns de seus aspectos para podermos melhor entender este espantoso fenômeno das traduções/confecções de legendas e sua distribuição gratuita na rede.

#### 3.1 - A microinformática

Com a microinformática nasce a cibercultura em meados dos anos 70. Apontada por André Lemos (2004 p. 104) como a terceira fase do desenvolvimento da informatização da sociedade, sendo a primeira fase aquela originada da cibernética<sup>16</sup>, entre os anos 40 e 60 e a segunda, entre os anos 60 e 70, a dos minicomputadores, ligada aos

<sup>15</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 01 mar. 2010.

<sup>16</sup> Ciência que visava à compreensão dos fenômenos naturais e artificiais através do estudo dos processos de comunicação e controle nos seres vivos, nas máquinas e nos processos sociais.

grandes empreendimentos, às universidades e às pesquisas militares. A microinformática, por sua vez, é um misto de desenvolvimentos tecnológicos e uma atitude contracultural em relação a estes. A cibercultura segue adiante no que já se pode considerar como uma quarta fase, que surge na metade dos anos 80 e se mantém até nossos dias, com a popularização dos computadores conectados à rede mundial de computadores.

A cibercultura de nossos dias tem como perfil a figura do amador, possibilidade aberta com o desenvolvimento dos microcomputadores e das interfaces gráficas<sup>17</sup>, e não mais o cientista-programador da primeira fase, nem o especialista em informática da segunda, abrindo novos caminhos para os desafios da informatização. “Assim a cibercultura, com a microinformática, torna-se mais que o desenvolvimento linear da lógica cibernética, surgindo como uma espécie de movimento social”. (LEMOS, 2004 p. 105)

Em oposição à tecnocultura, de caráter moderno, racionalista-progressista, controlada pelas elites econômicas, científicas e militares, a cibercultura forma-se a partir de apropriações quotidianas das novas tecnologias da informação. Com o desenvolvimento destas tecnologias foi possível aos não especialistas ter acesso ao novo universo das comunicações mediadas por computadores que, até então, era exclusividade dos cientistas e *experts*, podendo assim iniciar um embate pela democratização do acesso à informação, que vinha se formando e se acumulando, com a informatização da sociedade.

Não será exagerado afirmar que a cibercultura surge com a microinformática, como uma mobilização social e uma espécie de guerrilha dos primeiros *hackers* do *Homembrew Club* (Steve Levy) contra o peso da segunda informática (sistemas centralizados, objetivos militares, tecnocracia científico-industrial, especialistas técnicos) que seguia paradigmas reforçando as ideologias da modernidade (ideologias políticas, tecnocracia, progresso, burocratização dos modos de vida, desenvolvimento, etc.). (LEMOS, 2004 p. 105)

Ligadas ao ideário moderno, a primeira e a segunda fase do processo de informatização da sociedade são pensadas de forma utópica, concebidas com otimismo exagerado de transformação da sociedade através da utilização da tecnologia para administração racional da sociedade e tem como modelo a gigante *IBM*<sup>18</sup>, símbolo das grandes corporações capitalistas. Já com os microcomputadores e o nascimento da cibercultura, agora de caráter distópico, pós-moderno, sem a ilusão de controle total da sociedade pela tecnologia, mas se apropriando dela até mesmo de forma lúdica e criativa,

<sup>17</sup> É um tipo de [interface do utilizador](#) que permite a [interação com dispositivos digitais](#) através de elementos gráficos como ícones e outros indicadores visuais.

<sup>18</sup> É uma [empresa estadunidense](#) voltada para a área de [informática](#). Grifo nosso.

tendo como modelo a *Apple*<sup>19</sup> que nasce em uma garagem, um novo ideário começa a se formar.

Como explica Lemos (2004 p. 106), as mudanças tecnológicas não são acompanhadas de forma passiva pela sociedade, elas são constantemente apropriadas e reconfiguradas simbolicamente, fugindo do pré-estabelecido por sua utilidade e eficácia técnica. Segundo ele, na relação entre a tecnologia e a sociedade, é no nível tático, do dia-a-dia, do consumido pelas pessoas em geral, diferentemente dos outros níveis, estratégico e retórico, ligados às empresas, ao governo, à publicidade, que se encontra as possibilidades de subversão e apropriação, até de forma mitológica, das inovações técnicas.

### 3.2 - A grande rede

Outro ponto crucial para o desenvolvimento da cibercultura é a formação da rede mundial de computadores, a *internet*. Seu protótipo foi a rede *Arpanet*, criada pelo departamento de defesa dos EUA, durante a Guerra Fria, para descentralizar informações militares, e conta hoje com mais de 8.000 redes, interligando todo o planeta. Como a microinformática, a *internet*, também é fruto de apropriações sociais dos mais diversos tipos, transformando-se em um espaço privilegiado para as mais diversas formas de sociabilidade instantânea e planetária.

A *Web* constitui-se como um universo informacional rizomático e por suas vias as informações disseminam-se rapidamente, tomando rumos inesperados. Nela navega-se por páginas de informação multimídia e interativa através de *links*, que são uma espécie de nós que associam e combinam informações, podendo, até mesmo, serem contraditórias. Pode-se “pular” de página em página, texto em texto, imagem em imagem, som em som, ou seja, é um espaço hipertextual, sem começo e nem fim, onde podemos entrar por qualquer parte e tomarmos caminhos diversos.

Vemos esse caráter da *Web* expresso na fala do entrevistado Nandodijesus quando indagado onde costuma distribuir suas traduções:

Tudo começou com o *Making Off* e praticamente continuo apenas por lá. Também posto no *piratebay*<sup>20</sup> para que a vida do *torrent*<sup>21</sup> se mantenha saudável por mais tempo. Mas

<sup>19</sup> Empresa fundada por [Steve Wozniak](#) e [Steve Jobs](#) com o nome de *Apple Computers*, em 1976, na [Califórnia](#). Grifo nosso.

<sup>20</sup> *The Pirate Bay (TPB)* é o auto intitulado “O maior *tracker BitTorrent* do mundo”, sendo também o índice para os arquivos *.torrent* que rastreia. Grifo nosso.

<sup>21</sup> Um arquivo *.torrent*, em conjunto com um cliente [BitTorrent](#), proporciona ao cliente as informações necessárias para se copiar um arquivo ou conjunto de arquivos de outras pessoas que estão copiando ou compartilhando o mesmo arquivo. Grifo nosso.

sempre encontro *posts* de minhas traduções espalhados em *blogs*<sup>22</sup> de downloads; é inevitável, em pouco tempo uma informação se espalha numa abrangência impossível de mensurar, fazendo valer a função da *Web*, e ampliando tudo que me motiva a traduzir e postar, ou seja, disseminando ainda mais o filme que aprecio.<sup>23</sup>

Respondendo à mesma questão sobre onde distribuí suas traduções, Corisco, Publicitário de Belo Horizonte de 37ano e membro dos Tradutores do *Making Off*, comenta:

As legendas que eu posto aqui [no Fórum Making Off]<sup>24</sup>, normalmente envio alguns dias depois pro *opensubtitles.org* e pro *legendas.tv*. Mas tem acontecido de quando vou postar as legendas nesses lugares outra pessoa já ter levado pra lá antes de mim.<sup>25</sup>

Ou mesmo Paranhosgomes, membro da equipe *Oldies* do LEGENDAS. TV: “Geralmente o pessoal posta no Legendas.TV, mas menos de 5 minutos depois já está espalhado por toda *internet*”.<sup>26</sup>

Lemos (2004 p. 124) aproxima o internauta, que navega através do hipertexto mundial interativo, ligado por links, que é o ciberespaço, da figura do *flâneur* apresentada por Baudelaire no século XIX. Como o *flâneur*, que vaga pela cidade sem um rumo preestabelecido, fugindo do padrão intencional e objetivo da modernidade, o internauta ou *ciber-flâneur* apresenta uma relação descentralizada e rizomática com o espaço informacional que o cerca. Através das possibilidades abertas por esse organismo hipertextual, que é o ciberespaço, podemos seguir caminhos diferenciados pelos labirintos informacionais e assim construir espaços próprios e imprevistos.

O *flâneur*, como o navegador de hipertextos eletrônicos, é esse personagem para quem o andar não é necessariamente intencional ou objetivo. Ele torna-se observador que olha sem julgar, que busca a imersão e não a compreensão. A *flânerie* no ciberespaço e nas cidades (como ato de desmesura) permite jogar com o espaço instituído, escrever percursos além dos textos construídos por suas macroestruturas. O andar do *flâneur* é, assim, ato de tomar posse, de marcar simbolicamente o espaço. (LEMOS, 2004 p. 125)

Assim, o ciberespaço, e seu caráter hipertextual, colocam em questão a nossa forma tradicional de aprendizado e produção de conhecimento, baseado na linearidade e

---

<sup>22</sup> Um *blog* (contração do termo "*Web log*") é um *site* cuja estrutura permite a atualização rápida a partir de acréscimos dos chamados *artigos*, ou "*posts*". Os *blogs* começaram como um diário *online* e, hoje, são ferramentas indispensáveis como fonte de informação e entretenimento. Grifo nosso.

<sup>23</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 13 fev. 2010. Grifo nosso.

<sup>24</sup> Grifo nosso.

<sup>25</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 27 fev. 2010. Grifo nosso.

<sup>26</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 05 abr. 2010. Grifo nosso.

univocidade do livro impresso, pois, segundo Lemos (2004 p. 124), concebem outra forma de organizarmos o pensamento.

### 3.3 - Comunidades virtuais

Como outros tantos agrupamentos da internet, os legendadores também se constituem em comunidades virtuais. Lemos (2004 p. 137) apresenta a comunidade virtual como a “forma paradigmática da sociabilidade na cibercultura”.

As comunidades virtuais, com a cibercultura, têm um sistema complexo de comunicações multidirecionais que foge de um padrão hierarquizado e fechado, mostrando-se como um lugar favorável para micropolíticas ligadas ao dia-a-dia e aos problemas imediatos. “Aqui, o projeto comum, entendido na modernidade como o compromisso político, com suas metas específicas de acordo com um projeto global, transforma-se na busca de interesses comuns, ancorados no presente”. (LEMOS, 2004 p. 124)

Davi, em sua reposta à questão sobre “Que razões te levaram a fazer as primeiras traduções?” demonstra o poder agregador da cibercultura e das comunidades virtuais:

Outro fato importante, especificamente para mim, foi existir um grupo de pessoas dispostas a trabalhar, um movimento, como o nome do MCL<sup>27</sup> (grupo do qual faço parte), pois traduzir legendas é uma coisa trabalhosa, e eu nunca teria tido ânimo para entrar nessa sozinho<sup>28</sup>.

Como já foi dito, as inovações técnicas são constantemente apropriadas no nível do cotidiano e o ciberespaço, possibilitado por uma rede de *super* máquinas calculadoras, tornou-se um lugar de relacionamentos dos mais diversos tipos. Assim:

Se a tecnologia moderna (a tecnocultura) inibia a agregação comunitária, a cibercultura, através do ciberespaço e suas tecnologias, parecem instituir um contato generalizado, uma relação de proximidade e de sentimento comunitário, mesmo sem contato físico. (LEMOS, 2004 p. 139)

O comentário de Nandodijesus sobre seu relacionamento com o fórum *Making Off*, é um ótimo exemplo dessa “relação de proximidade e de sentimento comunitário”:

Meu relacionamento com o *MKO* é ímpar. Na verdade, considero o *MKO* ímpar dentro do cenário cinéfilo virtual brasileiro. É sem dúvida o portal melhor organizado, com

---

<sup>27</sup> Movimento Cinema Livre

<sup>28</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 10 mar. 2010.

legendas em português, filtrado para que não entrem porcaria, e que atualmente tem revelado um interesse social pela aproximação dos membros surpreendente.<sup>29</sup>

Ou mesmo Daddy, engenheira e participante da equipe Victorians, grupo só de mulheres responsável por filmes e seriados de época no LEGENDAS. TV:

A NET é muito grande, você se perde e pertencer a um site, a uma comunidade, é uma forma de fazer amigos e publicar uma legenda que você traduziu para si. É assim que começa.<sup>30</sup>

Ligando pessoas de qualquer parte do planeta em comunidades de interesses comuns, atravessando as barreiras geográficas, as comunidades virtuais mostram-se como possibilidade de fuga ao individualismo racionalista criado pela modernidade. Como diz Lemos (2004 p. 139): “No contexto de comunicação telemática, planetária e multimodal, a rede pode agregar pessoas independentemente de localidade geográfica e não revela de imediato, referências físicas, econômicas ou religiosas”. E também nos remete à Gabriel Tarde, que já no início do século falava em comunidades separadas fisicamente mas ligadas por interesses comuns: “formam um modo de coletividade mental (*collectivité mentale*), espiritual”. (Lemos, 2004 p. 143)

Temos o exemplo dessa característica das comunidades virtuais de agregar pessoas através de interesses comuns na resposta do entrevistado Vander à questão sobre como se relaciona com os conglomerados em torno das legendas que participa:

O clima do MCL sempre foi dos melhores, tínhamos em geral a mesma idade, os mesmos gostos cinematográficos, então durante um tempo houve um período muito fértil. Fiz grande amigo ali como o Gianfranco Marchi, e com os quais fiz parcerias de legendagem bem interessantes.<sup>31</sup>

Além dessas relações mantidas, mesmo que geograficamente separadas, as comunidades virtuais tem como possibilidade reunir indivíduos que escapam aos limites da identidade como a conhecemos. Paranhosgomes, membro da equipe *Oldies*, responsável por traduções de seriados antigos no *Web Site* LEGENDAS. TV, afirma o desejo e a possibilidade de manter algumas informações a seu respeito na obscuridade. Quando indagado sobre algumas informações pessoais, na primeira das cinco questões encaminhada aos legendados, conforme se segue abaixo, Paranhosgomes responde por email:

---

<sup>29</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 03 abr. 2010

<sup>30</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 03 abr. 2010.

<sup>31</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 06 mar. 2010.

1). Primeiro. Que *a.k.a.* costuma usar? Qual sua idade? Onde mora (estado/cidade)? Qual sua profissão?

“Respondi o que deu, profissão e localização nem pensar. Espero que vc {sic} entenda”<sup>32</sup>.

Também demonstra especial cuidado com o anonimato um dos membros dos Tradutores do fórum *Making Off*, que usa a *a.k.a.* Perséfone, e termina de responder as questões com uma observação: “A propósito, eu não autorizo a divulgação do meu nome, os demais dados podem ser usados, desde que preservando o anonimato”<sup>33</sup>.

Lemos (2004 p. 107) cita o conceito de comunicação espectral de Marc Guillaume desenvolvido para dar conta dessas novas formas de agregações possibilitadas pela mudanças tecnológicas: “*existe comunicação espectral quando aqueles que dela participam a podem fazer ficando eventualmente, parcialmente e provisoriamente, sem nome, sem identidade, escapando aos constrangimentos da identidade*”. Assim, como diz Lemos (2004 p. 108) sobre o que pensa Guillaume: “...o que caracteriza a sociedade pós-moderna é a sensação desta subversão pelo anonimato”.

### 3.4 - Seus atores

O *cyberpunk* é o personagem principal da cibercultura. É com ele que a cibercultura ganha seus contornos e/ou seu espírito. Apropriação, desvio e despesa improdutivo, se disseminam por todo corpo social informatizado devido à atitude contestadora dos *cyberpunks* com relação à centralização do poder da informação nas mãos das elites científicas, econômicas, militares ou tecnocrática.

O termo surge para classificar uma corrente da ficção-científica nascida nos anos 80, marcada por uma visão distópica do futuro, misturando altas tecnologias e tribalismo urbano, tendo seu maior expoente em *Neuromancer*, de William Gibson, onde pela primeira vez aparece o termo ciberespaço.

Mas como nos lembra A. Lemos (2004 p. 185): “A ficção *cyberpunk* é reflexo do que já acontecia no cotidiano. Por isso, seus expoentes dizem não falar do futuro, mas fazer uma paródia do presente”. Então, o termo *cyberpunks* engloba diversos personagens reais da cibercultura, com características não homogêneas, mas com um centro comum no

<sup>32</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 05 abr. 2010.

<sup>33</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 01 mar. 2010

qual se mistura fascinação pela tecnologia, transgressão, procura por prazer e diversão no ciberespaço. São eles os *hackers*<sup>34</sup>, *crackers*<sup>35</sup>, *ravers*<sup>36</sup>, *zippies*<sup>37</sup>, *pheakers*<sup>38</sup>, *otakus*<sup>39</sup>, entre outros. Não abordaremos cada uma de suas singularidades, mas é esse espírito que mistura alta tecnologia, marcada pelo prefixo “*cyber*”, e atitude contracultural, tribal e urbana marcada pelo prefixo “*punk*” que os identifica.

Lemos (2004 p. 194) apresenta a cultura *cyberpunk* como “fato sociológico irrefutável” e “tipicamente pós-moderna”, onde há “uma mistura de esoterismo, programação de computador, pirataria e ficção-científica, influenciada pela contracultura americana e pelos humores dos anos 80”. Assim, os *cyberpunks*, abraçaram a tecnologia como aliada na luta pela sobrevivência na sociedade contemporânea e é nos seus desdobramentos que podemos ler as práticas dos legendadores que burlam as regras impostas pelo mercado, ajudando a disseminar bens culturais no ciberespaço.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inevitável no mínimo acharmos curiosas as práticas de compartilhamento de legendas na rede, pois, além do tempo envolvido, do trabalho que implicam, da necessidade de um domínio razoável de língua estrangeira para fazer as traduções, de conhecimento dos *softwares*<sup>40</sup> para confeccioná-las, abrem uma enorme possibilidade de acesso a brasileiros e às populações de outros países de língua portuguesa a uma magnífica, como diz Davi, membro do Movimento Cinema Livre, “mostra virtual”. Mas

---

<sup>34</sup> Os primeiros *hackers* visavam demonstrar as falhas das redes, levando assim à invasão dos sistemas de computadores. São considerados, ainda hoje, os magos da comunidade digital tentando, de todas as maneiras, desvendar mistérios digitais, códigos secretos, desbravando novos espaços virtuais.

<sup>35</sup> São a versão negra dos *hackers*. Os *crackers* penetram sistemas com o intuito de apagar e roubar informações, inserir poderosos e destrutivos vírus. O objetivo é destruir a sociedade da informática e sabotar, ao máximo, os grandes sistemas de computadores ou apenas roubar e ganhar muito dinheiro.

<sup>36</sup> Através da música *tecno*, misturada ao hedonismo do corpo e do espírito pela dança, une-se o primitivo ao tecnológico. Eles se agregam mega-festas (as *raves*) com o intuito de dançar horas a fio.

<sup>37</sup> O movimento foi criado com o intuito de utilizar o potencial das novas tecnologias para reforçar laços comunitários. Os *Zippies* representam a fusão entre os *hippies* e *ravers*, entre *flower Power* e as tecnologias cibernéticas.

<sup>38</sup> Os *phone phreakers* são conhecidos como piratas de telefone. O movimento tinha conotação política de tipo anarquista, cujo objetivo era apropriar-se do sistema telefônico americano para fins hedonistas (celebrar a comunicação). O objetivo era conhecer pessoas no mundo inteiro através das *parties lines* ou festas nas linhas telefônicas.

<sup>39</sup> Fenômeno tipicamente japonês, os *otakus* são coletores e colecionadores de informação nos mais variados formatos (revista em quadrinhos, animes, monstros, ídolos, bonecas, vídeos eróticos). Estes são jovens que trabalham de dia e, à noite, se isolam em seus quartos para contemplar e manter as suas várias coleções.

<sup>40</sup> *Software* é um produto desenvolvido pela Engenharia de *software*, e inclui não só o programa de computador propriamente dito, mas também manuais e especificações.



qual a razão desta curiosidade ou estranhamento? Digamos: causam curiosidades e estranhamento por serem práticas de resistências. Até o início da segunda metade do século XX as resistências eram pensadas somente como negação, confronto direto e opositivo às forças estabelecidas, gerando contradição. Constituía-se em uma relação com o poder em cuja luta direta com o imposto fazia-se existir. Podia gerar grandes levantes, rupturas e até mesmo revoluções, ou, também, funcionarem de forma estratégica, com pequenas contestações, desobediências e maus comportamentos, mas sempre em uma relação secundária ao poder.

Porém, uma nova possibilidade para pensarmos as resistências é apresentada pelo filósofo francês Gilles Deleuze (1925- 1995). Ele sugere que é preciso pensá-las em si mesmas, independentes das categorias do negativo e da relação com o poder. Segundo o Alvim (2009 p. 7), para o filósofo, como já dito, as resistências não se caracterizam por simples focos de oposição ao poder, mas sim por linhas que fogem ao escopo deste poder, fluxos desterritorializantes.

O poder caracteriza-se por linhas duras, com territórios enrijecidos, que agem sobre as desterritorializações buscando reterritorializá-las. Logo, se pensadas dessa forma, as resistências são primeiras aos mecanismos de controle. Alvim (2009 p. 8) nos aponta que Para Deleuze, mais importantes que se debruçar sobre as formas que toma e mecanismos que o poder exerce, é mapear e saber quais “são os fluxos de uma sociedade, quais são os fluxos capazes de subvertê-la, e qual o lugar do desejo em tudo isso?”

Voltemos, então, à questão colocada no primeiro parágrafo: Mas qual a razão desta curiosidade ou estranhamento? As práticas dos legendadores surpreendem por fugirem do comum, do habitual. Reinventam modalidades de trocas, abrem possibilidades de consumos, novas formas de cidadania, sociabilidades e solidariedades. E se criamos, resistimos, pois criar é sempre escapar aos constrangimentos do estabelecido, estabelecer linhas de fuga, desterritorializações.

Resistem quando recusam a noção de interesse individual como fundamento das trocas que realizam. Às “abstrações e as inumanidades de nossos códigos” quando reinventam “velhos princípios”. (MAUSS, 2003 p. 295) Reagem ao “descaso que as empresas têm em relação à arte”<sup>41</sup>, como diz Vander em fala citada no tópico sobre consumo e cidadania. Vander lembra que “A cultura não tem preço, e por mais que lhe

---

<sup>41</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <danielopeloi@yahoo.com.br> em 06 mar. 2010.

coloquem etiquetas sempre terá uns malucos que irão contra tudo isso”<sup>42</sup>. Resiste ter a “cultura como um bem de classes”<sup>43</sup> e a “ditadura monetária”<sup>44</sup> que vivemos. E, nestas inúmeras linhas de fuga que criam, através do legendamento na rede, geram as “associações de consumidores e lutas sociais” que Canclini (1999, p. 286) fala em seu texto.

E não podemos deixar de lembrar que como membros de uma cibercultura criam novas formas de compartilhar informação pela rede. Resistem à centralização do poder da informação nas mãos de elites econômicas, científicas e militares. Resistem criando novas formas de associação fugindo do poder desagregador da tecnologia moderna, superando, inclusive, barreiras geográficas e identitárias.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVIM, Davi. **O rio e a rocha resistência em Gilles Deleuze e Michel Foucault.** Intuitio. Revista eletrônica dos discentes do Programa de Pós-Graduação em Filosofia da PUCRS. [On-line]. V.2 – Nº 3. Porto Alegre: Novembro de 2009. Disponível na Internet: < <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/intuitio/article/viewArticle/5978> > Acesso em: 23fev. 2010. ISSN 1983-4012

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos; conflitos multiculturais da globalização.** 4. Ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.

LE MOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 2º ed. 2004.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia.** Trad. Paulo Neves. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

---

<sup>42</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <[danielopeloi@yahoo.com.br](mailto:danielopeloi@yahoo.com.br)> em 06 mar. 2010.

<sup>43</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <[danielopeloi@yahoo.com.br](mailto:danielopeloi@yahoo.com.br)> em 06 mar. 2010.

<sup>44</sup> **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <[danielopeloi@yahoo.com.br](mailto:danielopeloi@yahoo.com.br)> em 06 mar. 2010.