



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

MELINA CEZAR MERÊNCIO GALDINO

*FANDOM E CULTURA PARTICIPATIVA: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO OFICIAL
E DA FÃ-TRADUÇÃO EM JOGOS VORAZES, DE SUZANNE COLLINS*

JOÃO PESSOA
2015

MELINA CEZAR MERÊNCIO GALDINO

***FANDOM E CULTURA PARTICIPATIVA: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO OFICIAL
E DA FÃ-TRADUÇÃO EM JOGOS VORAZES, DE SUZANNE COLLINS***

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal da Paraíba para obtenção do título de mestre em letras.

Área de concentração: Literatura e Cultura

Linha de Pesquisa: Tradução e Cultura

Orientadora: Profa. Dra. Marta Pragana Dantas

JOÃO PESSOA
2015

G149f Galdino, Melina Cezar Merêncio.
Fandom e cultura participativa: uma análise da tradução oficial e da fã-tradução em Jogos Vorazes, de Suzanne Collins/ Melina Cezar Merêncio Galdino.- João Pessoa, 2015.
103f.
Orientadora: Marta Pragana Dantas
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHL
1. Collins, Suzane, 1962- crítica e interpretação.
2. Literatura americana - crítica e interpretação. 3. Literatura e cultura. 4. Cultura participativa. 5. Fã-tradução. 6. Estratégias tradutórias.

UFPB/BC

CDU: 820(73)(043)

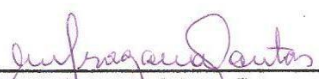
MELINA CEZAR MERÊNCIO GALDINO

**FANDOM E CULTURA PARTICIPATIVA: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO
OFICIAL E DA FÃ-TRADUÇÃO EM *JOGOS VORAZES*, DE SUZANNE
COLLINS**

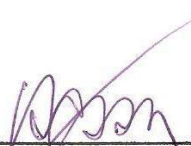
Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da
Universidade Federal da Paraíba, Área de Literatura e Cultura, linha de pesquisa Cultura
e Tradução, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovada em 27 / 08 / 2015

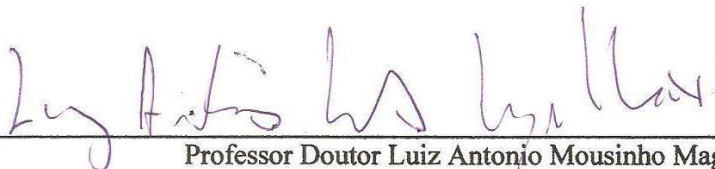
BANCA EXAMINADORA



Professora Doutora Marta Pragana Dantas
Orientadora



Professor Doutor Roberto Carlos de Assis
Examinador (Titular)



Professor Doutor Luiz Antonio Mousinho Magalhães
Examinador (Titular)

JOÃO PESSOA
Agosto 2015

AGRADECIMENTOS

A Deus que me tem proporcionado muito mais do que mereço. Por todos os momentos que me ajudou quando eu não parecia ter uma direção a seguir.

À minha mãe e ao meu pai que apesar das dificuldades para criar as filhas, não permitiram que nada atrapalhasse a vida escolar e posteriormente, a vida acadêmica.

A Monique, irmã querida, por sempre estar disposta em ler e revisar meus textos, mesmo quando tem os seus próprios para elaborar.

À minha orientadora, Prof.^a Dr.^a Marta Pragana, pelo grande apoio e dedicação que me tem dado. Pelas correções, admoestações e por ser exemplo de paciência e comprometimento.

Aos meus colegas da extinta comunidade JBC, que talvez não saibam, mas foram de grande inspiração para mim.

Aos professores que estiveram presentes durante a minha trajetória no mestrado, que contribuíram para a realização deste trabalho.

Aos funcionários do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFPB, pela dedicação e disposição que sempre me demonstraram.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), pela concessão da bolsa de estudo, viabilizando, assim, esta pesquisa.

“Tudo tem o seu tempo determinado, e há tempo para todo propósito debaixo do céu: [...] tempo de plantar e tempo de arrancar o que se plantou.”

(Livro do Eclesiastes 3:1-2)

RESUMO

Os estudos referentes à cultura dos fãs vêm crescendo cada vez mais e, embora a noção do que significa ser um “fã” se encontre presente em nossa sociedade há bastante tempo, na maioria das vezes tem uma conotação altamente negativa. A própria indústria do entretenimento costumava desprezar os fãs, considerando-os como pessoas cuja opinião não representava a de outros consumidores. A teoria da cultura participativa (JENKINS, 2009, 2010), porém, afirma que os fãs (*fandom*) assumiram um papel ativo, influenciando as escolhas das empresas na produção e distribuição de produtos. Dentro das produções realizadas pelos fãs, uma das principais é a fã-tradução. Na fã-tradução, um grupo de voluntários se forma para traduzir e disponibilizar para outros fãs, gratuitamente, obras variadas que ainda não contam com uma tradução oficial. Dessa forma, a obra se torna acessível a leitores que não dominam uma língua estrangeira, ao mesmo tempo em que ocorre certa publicidade do produto, abrindo oportunidades para que receba uma tradução oficial. Pensando no grande número de livros traduzidos de forma amadora pelos fãs, o objetivo deste trabalho é compreender e analisar como funciona a fã-tradução dentro da cultura participativa. A pesquisa possui como *corpus* a fã-tradução (grupo *Shadow Secrets*) e a tradução oficial (Editora Rocco/Alexandre D’Elia) do romance distópico *Jogos vorazes* (*The Hunger Games*), da estadunidense Suzanne Collins. Do ponto de vista teórico-metodológico, utilizamos a análise interpretativa-descritiva visando a desvelar as possíveis estratégias utilizadas pelos fãs-tradutores no decorrer da tradução, bem como pelo tradutor oficial na tradução oficial. Procedemos ainda com uma análise comparativa entre as duas traduções, no intuito de observar as diferenças mais proeminentes entre elas. O referencial teórico para a análise se encontra nos estudos realizados por Lawrence Venuti (2002, 2004b) sobre as estratégias de domesticação e estrangeirização, e sobre a invisibilidade do tradutor; nas tendências deformadoras na tradução propostas por Antoine Berman (2013) e nas noções de bilinguismo e competência tradutória desenvolvidas por Wolfgang Lörcher (2012). Os resultados mostram que a fã-tradução não segue um modelo de estratégia tradutória em particular, mas escolhe seguir um caminho mais livre se comparada à tradução oficial, optando por se aproximar da estrutura do texto de origem, muitas vezes comprometendo o significado do texto alvo. Foi possível constatar que aos fãs-tradutores falta determinada competência tradutória, presente nos profissionais da área. Essa competência tradutória é esperada dos indivíduos bilíngues, perfil geral dos fãs-tradutores, sendo perpetuada pela crença de que tal indivíduo possui naturalmente a capacidade para traduzir (LÖRSCHER, 2012). Concluímos que os fãs-tradutores possuem menos habilidade que os tradutores oficiais para transferir os diversos sentidos do texto original, sejam eles culturais ou linguísticos, para o texto da língua alvo, chegando, algumas vezes, a induzir confusão nos leitores.

Palavras-chave: Cultura participativa; fã-tradução; estratégias tradutórias; *Jogos vorazes*.

RESUMÉ

Les études consacrées à la culture de fans connaissent de nos jours un développement de plus en plus important et, bien que la notion de ce que signifie être un “fan” se trouve présente dans nos sociétés depuis longtemps, la plupart des fois elle a une connotation fortement négative. Cependant, la théorie de la culture participative (JENKINS, 2009, 2010) affirme que les fans (“*fandom*”) ont assumé un rôle actif, influençant les choix des entreprises dans la production et la distribution de produits. Parmi les productions réalisées par des fans, l’une des principales est la fan-traduction. Dans la fan-traduction, un groupe de volontaires se réunit pour traduire et rendre accessible gratuitement, à d’autres fans, diverses oeuvres qui n’ont pas encore bénéficié d’une traduction officielle. Compte tenu du grand nombre de livres traduits en amateurs par des fans, le but de cette étude est de comprendre et d’analyser comment la fan-traduction est-elle prise en charge au sein de la culture participative. Le corpus de la recherche est formé par la fan-traduction (groupe *Shadow Secrets*, 2009) et la traduction officielle (Alexandre D’Elia/Editora Rocco, 2010) du roman dystopique *Jogos vorazes* (*The Hunger Games*, Editora Scholastic, 2008) de l’écrivaine nord-américaine Suzanne Collins. Du point de vue méthodologique, nous avons eu recours à l’analyse interprétative-descriptive dans le but de saisir les stratégies possiblement utilisées par les fan-traducteurs et par les traducteurs officiels dans leurs respectives traductions. Nous avons également procédé à une analyse comparative des deux traductions, afin d’observer les principales différences entre les textes. Le cadre théorique de l’analyse renvoie aux études menées par Lawrence Venuti (2002, 2004b) sur les stratégies de “domestication” et “foreignization”, et l’invisibilité du traducteur; aux tendances déformantes dans la traduction proposées par Antoine Berman (2013), et aux notions de bilinguisme et compétence en traduction développées par Wolfgang Lörcher (2012). Les résultats montrent que la fan-traduction ne suit pas un modèle particulier de stratégie traductive, mais choisit de suivre une voie plus libre par rapport à la traduction officielle en se rapprochant de la structure du texte d’origine, et cela au risque de compromettre le sens du texte cible. Les résultats ont également montré qu’il manque au traducteur-fan une certaine compétence en traduction spécifique, présente chez les professionnels. Cette compétence en traduction est attribuée aux personnes bilingues – profil qui prédomine chez les fans – et est perpétuée par la croyance que cet individu bilingue possède naturellement la compétence requise pour traduire. Nous sommes arrivés à la conclusion que les fans-traducteurs possèdent moins de compétence que les traducteurs officiels pour transférer les différents sens, qu’ils soient culturels ou linguistiques, du texte original vers le texte de la langue cible, suscitant parfois la confusion chez le lecteur.

Mots-clés: culture participative; fan-traduction; stratégies de traduction; *Hunger Games*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	60
Figura 2	61
Figura 3	62

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1: Características das edições.....	58
QUADRO 2: Tradução de sentenças e expressões idiomáticas.....	69
QUADRO 3: Neologismos	81
QUADRO 4: Substantivos próprios.....	83
QUADRO 5: Substantivos comuns ligados à botânica.....	84

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. PRIMEIRO CAPÍTULO: CULTURA PARTICIPATIVA	18
1.1 A Cultura De Fãs.....	19
2. SEGUNDO CAPÍTULO: O <i>FANDOM</i> , OS PRODUTORES E A TRADUÇÃO	30
2.1 O Tradutor e a fã-tradução.....	33
2.1.1 Os grupos de tradução na internet	37
2.2 O fã-tradutor no processo de tradução	39
3. TERCEIRO CAPÍTULO: TRADUÇÃO OFICIAL E FÃ-TRADUÇÃO EM <i>JOGOS VORAZES</i>	47
3.1 A narrativa distópica de <i>Jogos vorazes</i>	48
3.2 A tradução de <i>best-sellers</i>	51
3.3 Traduzindo os jogos: a fã-tradução.....	56
3.4 Entre as duas traduções.....	57
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	94
ANEXOS	99

INTRODUÇÃO

O ato de traduzir é praticado, estudado e problematizado desde a antiguidade. Atualmente, não se pode negar a importância e a necessidade de traduções em nossa sociedade. Com a globalização, o conhecimento de uma língua estrangeira é imprescindível a qualquer indivíduo que almeje não só uma boa posição no mercado de trabalho, como também um conhecimento mais vasto da cultura do outro. A importância de adquirir a proficiência da língua inglesa no atual contexto mundial impulsiona indivíduos a procurar com afinho cursos de língua estrangeira que proporcionem os instrumentos necessários para a aquisição do idioma. No Brasil, escolas voltadas para o ensino de idiomas parecem proliferar de tempos em tempos; entretanto, de acordo com o *site Education First*, voltado para o estudo do inglês e intercâmbios, o país ocupa o 38º lugar em nível de proficiência em língua inglesa, sendo classificado como um nível baixo¹, em comparação com países como México, China e Rússia. Porém, mesmo com o baixo desempenho no *ranking* mundial, o Brasil, nos últimos dois anos, conseguiu subir de posição: do 46º em 2012 passou para o 38º em 2013, continuando nessa posição no ano de 2014. Com um nível relativamente baixo no *ranking* de proficiência, não é de admirar que a tradução seja o principal veículo para a circulação de notícias e obras de arte em geral.

Com seu ensino obrigatório no currículo escolar e mesmo com a existência de várias instituições de ensino de idiomas, é desalentador constatar que o Brasil ainda se encontra em uma posição tão inferior entre os países apontados. Se a proficiência na língua inglesa (que possui a primazia em nossas escolas e cursinhos) ainda é baixa, a situação real das demais línguas estrangeiras, cuja aquisição é colocada em segundo plano face à supremacia do inglês, é ainda mais desanimadora. Mais uma vez, a tradução entra em foco, proporcionando ao indivíduo oportunidades de leitura e de inserção nas culturas estrangeiras que lhe seriam negadas caso não houvesse a tradução e o tradutor como mediadores.

Dentro do contexto de produção e edição de livros, vemos que, na quase totalidade das editoras, o número de obras estrangeiras traduzidas ultrapassa o número de publicações de autores nacionais na área de literatura: falta de incentivo, de publicidade, o baixo risco ligado à publicação de autor de origem anglo-saxã e o preconceito por parte dos leitores podem ser

¹ Disponível em: <http://www.ef.com.br/epi/> Acesso em: 18 de fev. 2015.

alguns dos fatores que dificultam a publicação de livros de autores nacionais, por isso tão pouco interesse por parte de algumas editoras e tão grande volume de obras traduzidas.

O motivo para o grande número de traduções realizadas e publicadas pode se relacionar a vários fatores. Dentre os quais, a grande margem de lucro que uma tradução pode gerar à editora se determinada obra for bem-sucedida no mercado. Esse modelo reflete a visão capitalista do mercado de livros.

Para André Schiffrin (2006), em uma análise do mercado editorial norte-americano, as editoras foram influenciadas pela indústria do entretenimento e por isso, a edição e publicação de livros também sofreram mudanças. Se antes as editoras prezavam pela publicação de obras importantes, hoje, os parâmetros para o lançamento de livros tomam um rumo mais comercial. Schiffrin afirma que o motivo seria a compra de pequenas editoras por grandes corporações que visam o lucro à qualidade e, desse modo, somente livros com alto potencial de venda chegam a ser publicados.

Por outro lado, a aquisição dos direitos de tradução de livros, pode também ser um risco financeiro para as editoras (VENUTI, 2002), por isso, para minimizar esse risco, os editores optam por negociar os direitos somente de livros que possam se tornar *best-sellers*, ou seja, livros já conhecidos e reconhecidos no exterior, contando com um grande número de leitores e de cópias vendidas. Se a lógica do mercado é o lucro, o investimento em livros *best-sellers* é um meio para esse fim.

Com a larga visibilidade dos livros estrangeiros dentro das plataformas midiáticas e o interesse do público em geral, as editoras veem na tradução, apesar dos riscos, a possibilidade de um grande faturamento. Além disso, a supervalorização da cultura do outro, principalmente quando concerne aos Estados Unidos e à cultura anglo-americana em geral, parece ser outro motivo para a grande concentração de obras estrangeiras, principalmente obras anglo-americanas, nos catálogos de algumas editoras brasileiras. Tomando o exemplo da editora Intrínseca, percebemos que, até o ano de 2011, não havia em seu catálogo um único livro com autoria nacional.

Com o grande número de obras estrangeiras traduzidas, percebemos também a quantidade de traduções circulando no território nacional. Temos, por um lado, a tradução como a possibilidade de inserção em uma cultura estrangeira, além da chance de fruição de outros tipos de leitura, por outro, percebemos que a tradução, apesar de sua importância na

sociedade, é vista como que ocupando um papel mais secundário, pois pouca menção é feita aos tradutores ou à tradução em si.

A desvalorização do tradutor é apenas uma das problemáticas que envolvem o processo tradutório, e não é de hoje que se tenta elaborar teorias a respeito. Na introdução de *The translation studies reader* (2004b), Lawrence Venuti afirma que os estudos da tradução, como um novo campo acadêmico, tiveram sua ascensão nos últimos trinta anos, embora sempre tenha existido a reflexão sobre a prática. Talvez uma das questões que mais mobilizam os estudiosos seja a desconfiança com que a tradução é percebida, pois não teríamos a certeza de que o que foi traduzido é realmente aquilo que o autor do texto original “quis dizer”. A intraduzibilidade poderia levar a uma distorção no sentido? Nesse contexto de desconfiança, a tradução é vista como uma cópia carecendo de fidelidade ao texto original. De acordo com Campos (1986, p. 12), nenhuma tradução é capaz de substituir o original, sendo “apenas uma tentativa de recriação” de uma obra.

Voltando à questão do tradutor, observamos que seu trabalho é desvalorizado. De acordo com Saphiro (apud VENUTI, 2004b, p.1), para uma tradução ser considerada como “boa”, o tradutor não deve ser percebido no texto, ou seja, o leitor deve realizar uma leitura na qual não note as interferências realizadas pelo tradutor, pois, quanto mais neutro o texto, e transparente for uma tradução, mais ela será apreciada. Venuti (2004a, p. 1) afirma que o termo “invisibilidade” representa o *status* do tradutor na contemporaneidade. O tradutor, já não contando com a valorização de seu trabalho, perde ainda mais espaço quando, de acordo com o autor, a crítica se fixa mais na obra final do que no processo tradutório, e se preocupa mais com a “fluência” do texto do que com o trabalho intelectual do tradutor. Ainda para o mesmo autor, “a invisibilidade do tradutor é, portanto, uma estranha autoanulação, um modo de conceber e praticar a tradução que, sem dúvida, reforça o seu *status* marginal na cultura angloamericana”² (VENUTI, 2004b, p. 8).

Dentro desse contexto de traduções, tradutores e editoração, gostaríamos de introduzir um tema que vem tomando grandes proporções em nosso tempo, muito embora não seja um fenômeno tão recente: a tradução de obras (sejam livros, quadrinhos ou mesmo legendagens em geral) realizada por fãs, em grupo ou individualmente, e disponibilizada na Internet. Não é de se admirar que esta prática seja realizada com frequência e tenha grande número de

² Tradução livre nossa aqui e nas demais fontes consultadas em língua estrangeira constantes neste trabalho. Do original: “the translator’s invisibility is thus, a weird self-annihilation, a way of conceiving and practicing translation that undoubtedly reinforces its marginal *status* in Anglo-American culture.”

seguidores e colaboradores. Isso porque, em primeiro lugar, como vimos anteriormente, há uma demora e hesitação por parte das editoras na aquisição dos direitos de tradução de uma obra, pois há um risco de prejuízo, caso o livro traduzido não seja bem aceito pelo público e, em segundo lugar, no caso específico dos livros, o elevado preço final do produto. Segundo pesquisa apresentada em *A Economia do livro: a crise atual e uma proposta de política*, de Fábio Earp e George Kornis (2005), no Brasil, o preço dos livros é alto se comparado com o poder aquisitivo da população. Em um país com poucos falantes bilíngues, com editoras hesitantes em trazer novos títulos e os preços elevados dos livros, nada mais fácil do que procurar uma obra traduzida de forma amadora e que foi disponibilizada na Internet.

Não passa despercebida a grande quantidade de obras que são traduzidas por amadores e disponibilizadas na rede. Essa viabilidade de obras tem aberto as portas para que muitas pessoas tenham acesso a produtos que geralmente estão fora do seu alcance, seja por falta de recursos financeiros, seja por não dominarem uma língua estrangeira. Na maioria dos casos, as traduções são realizadas por grupos de fãs que, tendo acesso ao material original, disponibilizam-no para outras pessoas que demonstram interesse pela obra.

Ao observarmos um pouco as obras traduzidas por amadores, percebemos que as pessoas encarregadas da tradução não têm, na maioria das vezes, noção de como traduzir além do básico “transcrever um texto de uma língua de origem para uma língua alvo” (CAMPOS, 1986). Deixando de lado questões referentes aos direitos autorais e à pirataria, vemos a comoção e organização dos grupos de fãs em traduzir e compartilhar as suas obras favoritas para que outros fãs também tenham acesso ao conteúdo. Para entendermos sobre os fãs e a tradução, convém, antes de tudo, discorrer acerca dos grupos.

Não é tão surpreendente encontrar um grupo de pessoas que se interessa, com uma paixão quase que avassaladora, por filmes, livros, cantores, ou quadrinhos. A esse grupo de indivíduos, podemos chamar de *fandom*. De acordo com Henry Jenkins (2006), cada *fandom* se origina em resposta a condições históricas específicas e está em constante movimento. Esses grupos têm um modo de falar, agir e se comunicar; muitas vezes fazendo referência ao universo do objeto de admiração de modo que só outro integrante desse grupo consiga entender. Além disso, realizam eventos, trocam ideias, fazem de seu objeto de admiração um verdadeiro objeto de culto.

A partir dessa suposta adoração surgem críticas em relação ao comportamento dos fãs. Isso se dá pelo grande número de casos em que os fãs são autores de atentados violentos

contra seus “ídolos”, contribuindo com a noção de que são semelhantes aos fanáticos religiosos. Entretanto, Jenkins (2009) atesta que, longe de serem alienados e fanáticos, os fãs são participantes e produtores ativos dentro e fora das plataformas de mídia. Eles interagem criticando ou avaliando os trabalhos dos seus ídolos. A interação entre fãs e ídolos e entre consumidores e produtores é chamada de cultura participativa, a qual veremos adiante.

Dentro dessa problemática estudamos as produções dos fãs, especificamente a fã-tradução e seus desdobramentos dentro da cultura participativa. Buscamos traçar as características da fã-tradução, bem como observar o papel do fã-tradutor e como ele se relaciona com os outros membros dos *fandoms*. Tivemos como objetivo desenvolver uma análise de uma fã-tradução em relação ao texto original e à tradução oficial, procurando observar similitudes e diferenças, bem como estratégias tradutórias utilizadas pelos fãs-tradutores durante o processo.

Para tanto, como *corpus* desta pesquisa, escolhemos o livro *Jogos vorazes* (*The Hunger Games* (Scholastic, 2008), romance distópico de autoria da estadunidense Suzanne Collins, tanto em sua tradução oficial (por Alexandre D’Elia, Rocco, 2010) como na tradução realizada pelos fãs (por *Shadow Secrets*, 2009/2010), para uma análise comparativa entre ambas. A escolha dessa obra deveu-se, por um lado, ao sucesso obtido no país de origem e sua adaptação para o cinema e, por outro, à reação dos fãs em relação à tradução oficial realizada no Brasil.

O interesse pelo estudo do tema surgiu pela importância da fã-tradução no contexto midiático. Reconhecemos que essa ferramenta possibilita o acesso a obras que ainda não foram publicadas em língua portuguesa ou, de um modo geral, na língua nativa de qualquer grupo de fãs espalhados pelo mundo. Obras que, muitas vezes, por serem pouco conhecidas, provavelmente não ganharão uma tradução oficial. Outro motivo diz respeito à crítica que alguns leitores fizeram à tradução do livro *Jogos vorazes* (*The Hunger Games*), mais precisamente em relação à escolha de alguns nomes e expressões feita pelo tradutor oficial. Esse caso nos levou a pensar que os leitores não estão tão alheios à tradução de livros como geralmente se pensa e que eles podem desempenhar um papel ativo nas mídias³. O envolvimento do *fandom* é tão grande, que dois dos principais *sites* de notícias sobre a série *Jogos vorazes* realizaram uma entrevista com o tradutor. Percebemos, então, que esse

³ De acordo com Jenkins, a mídia e o “*fandom* de mídia” incluem vários materiais e gêneros, tais como “séries dramáticas, filmes hollywoodianos, quadrinhos, animações japonesas e ficções populares” (JENKINS, 1992, p.1)

envolvimento não é uma mera relação entre produto e consumo permeada de passividade, mas que os fãs também podem exercer um papel importante como críticos.

Para atingir o objetivo previsto, o estudo, de caráter descritivo e interpretativo, fez uso da pesquisa bibliográfica e da pesquisa documental, necessária para a coleta de dados. Como referencial teórico, fizemos uso dos estudos de Henry Jenkins e Matt Hills sobre a cultura de fãs e seus desdobramentos, juntamente como os estudos de Lawrence Venuti sobre a tradução, a invisibilidade do tradutor e a tradução de *best-sellers*, e também nos apoiamos em Wolfgang Iörscher sobre a noção de bilinguismo como competência tradutória.

O comportamento dos fãs junto às mídias há tempos vem sendo estudado. Geralmente, a conduta do *fandom* é vista como algo prejudicial, causando o distanciamento do fã da realidade, problemas de relacionamento ou problemas psicológicos. O que foge a esse ponto de vista é que, dentro do *fandom*, o indivíduo pode desenvolver o seu potencial artístico. Vemos espalhados pela Internet inúmeros trabalhos de fãs que incluem, além da tradução de obras, *fanarts* e *fan fiction*⁴. A questão não é tanto se os fãs agem como fanáticos religiosos, mas, antes, quais habilidades podem ser desenvolvidas enquanto estão dentro de um *fandom*. Desse modo, a pesquisa buscou também entender melhor o funcionamento da correspondência entre o *fandom* e o seu objeto de afinidade, e como essa relação pode influenciar o futuro do indivíduo.

⁴ *Fanarts* são as produções gráficas feitas pelos fãs, enquanto *fanfictions* são narrativas escritas pelos fãs, utilizando elementos e personagens encontrados em alguma obra.

1 PRIMEIRO CAPÍTULO: CULTURA PARTICIPATIVA

As sentenças “o poder de escolha está na mão do consumidor” e o “cliente tem sempre razão” parecem fazer parte do nosso cotidiano e já estão atreladas ao nosso subconsciente coletivo como uma verdade quase que absoluta, principalmente quando concernem à compra de serviços. Percebemos, então, o desenvolvimento das relações entre empresas e clientes e produtores de mídia e audiência. Prestando a devida atenção, um indivíduo que possui um perfil em alguma rede social na Internet, pode perceber como as empresas em geral estão mais próximas do seu público alvo, recebendo elogios, reclamações e sugestões dos clientes. À primeira vista, para muitos, talvez, essas mudanças não sejam tão significativas já que se pode argumentar que sempre foi comum às empresas a necessidade de um *feedback* por parte dos consumidores para a melhoria dos seus serviços.

Entretanto, não se pode negar que, com a popularização da Internet, o modo de comunicação entre empresas e consumidores passou por mudanças e evoluiu de modo que hoje, mais do que nunca, o poder realmente se encontra na mão dos clientes. Esse novo tipo de relacionamento Henry Jenkins (2009) denomina cultura participativa. Cultura essa que está intimamente ligada à cultura de convergência e que, de acordo com Jenkins, diz respeito:

ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p. 29).

Em um primeiro momento, chegamos à conclusão de que a convergência é um processo unicamente tecnológico, pois envolve, acima de tudo, os mercados e plataformas midiáticas. Precisamente, a cultura de convergência é a colisão entre os modelos de mídia, denominados como velha e nova mídias. Com o desenvolvimento tecnológico, as empresas que compunham a velha mídia se viram obrigadas a recorrer a outros meios de divulgação e circulação de seus produtos, ou correriam o risco de desaparecerem do mercado. A convergência, entretanto, não é a aniquilação da velha mídia, mas é a junção entre as várias formas de comunicação. Como o nome já indica, um modelo de mídia é assimilado por outro, de modo que o consumidor possa ter acesso, em um só produto, a vários serviços. Exemplo disso é a *SmartTv*: em um só aparelho o usuário tem acesso não só a televisão no modelo

tradicional, mas também desfruta de várias outras formas de entretenimento como o acesso à Internet e, por extensão, às redes sociais.

Em geral, as empresas tentam atrair e cativar a atenção dos consumidores sabendo que, por causa da grande quantidade de plataformas e, conseqüentemente de informações, o consumidor estaria mais propenso a procurar por notícias e serviços em outros lugares que não os tradicionalmente estabelecidos. Para Jenkins, a convergência vai muito além do aspecto tecnológico: ela representa uma mudança cultural, uma mudança que ocorre não nas plataformas midiáticas, mas na mente dos consumidores. Em suma, a cultura de convergência é o lugar “onde as velhas e novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2009, p. 29).

A característica que torna possível a cultura de convergência é a participação e interação dos consumidores, que contribuem para a divulgação em grande escala de notícias, serviços e produtos. Para Jenkins, toda essa mudança contribuiu para a emergência de um novo tipo de mídia e, dentro dela, o consumidor tem a primazia.

Essa “participação” é o diferencial dentro da cultura de convergência e diverge consideravelmente da antiga visão concernente às relações entre produtores e consumidores. Se na “antiga mídia” o poder se concentrava totalmente na mão dos produtores, que, por sua vez, decidiam o que os usuários iriam ler ou aquilo a que iriam assistir, por exemplo, a nova mídia permite ao usuário exercer certa influência nas decisões das empresas, tornando-o, até certo ponto, um ser ativo na produção de mídias (GREEN; JENKINS, 2008).

A noção que faz o usuário ocupar um lugar de destaque nos leva ao que parece ser uma das bases que compõe a cultura participativa. Como o seu nome já deixa perceber, a cultura participativa tem como peça fundamental o envolvimento do público e, nesse contexto de mídias, a participação do usuário é buscada constantemente pelas empresas.

1.1 A Cultura De Fãs

Na cultura participativa emerge um novo grupo de pessoas que vem transformando a interação entre as mídias: os *fandoms*. *Fandom* seria o ajuntamento de fãs, unidos pelo fascínio por determinada obra, artista, etc. A denominação do que é ser “fã” já se encontra presente há tempos em nossa sociedade, e embora o termo inicialmente faça surgir na

memória coletiva a noção de pessoas jovens, inconsequentes e alienadas, a realidade, em certos casos, é bem diferente. Criticidade e engajamento parecem ser as normas para os grupos de fãs. Entretanto, a indústria cultural considerava seus interesses e preocupações como algo que não representava o gosto dos outros consumidores (GREEN; JENKINS, 2008). Para Jenkins⁵, todas as noções sobre a passividade e baixo intelecto dos fãs não se encaixavam em seu próprio conhecimento sobre eles, pois sendo ele mesmo um fã, não se via enquadrado entre nesses estereótipos.

Na introdução, intitulada *Confessions of an Aca/Fan*⁶, do seu livro *Fans, bloggers and gamers*, Jenkins declara: “Olá. Eu me chamo Henry. Eu sou um fã. Em algum lugar no final dos anos 1980, eu cansei de ouvir pessoas me dizendo para dar um jeito na minha vida. Em vez disso eu escrevi um livro”⁷ (2006, p. 1). O autor pretendia desmistificar os estereótipos já estabelecidos dentro da sociedade sobre fãs e grupos de fãs e procurava ajudá-los a serem vistos como “ativos, criativos e engajados criticamente”.

Já explicamos um pouco a cultura dos fãs e gostaríamos agora de nos aprofundar em relação ao *fandom* e suas produções, iniciando pelo significado do próprio termo. *Fandom* deriva da junção entre as palavras da língua inglesa *fan* (substantivo) e *-dom* (sufixo). O *Oxford Dictionaries* oferece dois significados para a palavra *fan* (fã): a primeira entrada se refere a um objeto para produzir vento, e a segunda, que faz referência ao nosso estudo, traz a seguinte definição: “pessoa que tem um forte interesse ou admiração por uma pessoa ou coisa em particular”⁸. De acordo com o dicionário, a origem de *fan* remete ao século 19 e deriva da palavra *fanatic*, proveio do latim *fanaticus*, significando “inspirado por um deus”. Ainda de acordo com o dicionário *on-line Oxford*:

Em sua primeira aparição em inglês, *fanatic* era usado como um adjetivo para descrever o tipo de discurso ou comportamento frenético, característico de indivíduos possuídos por um deus ou demônio. Como um substantivo, ele significa originalmente “uma pessoa insana” e posteriormente “um maníaco religioso” [...] (grifo nosso)

⁵ Disponível em: <<http://henryjenkins.org/aboutme.html>>. Acesso em 28 jan. 2015.

⁶ *Confissões de um Aca/Fã* em tradução livre nossa. Aca/Fã é a contração da palavra *acadêmico* com *fã*. Indica um indivíduo dentro da academia que se identifica como um fã, ou seja, um híbrido entre um acadêmico e um fã, como se autodefine o próprio Jenkins.

⁷ No original: “Hello. My name is Henry. I am a fan. Somewhere in the late 1980s, I got tired of people telling me to get a life. I wrote a book instead”.

⁸ “A person who has a strong interest in or admiration for a particular person or thing.”

⁹ “In its first English appearances fanatic was used as an adjective to describe the kind of frenzied speech or behaviour typical of someone possessed by a god or demon. As a noun it originally meant ‘a mad person’ and then ‘a religious maniac’ [...]”. Disponível em:

Acrescentando-se o sufixo *-dom* à palavra *fan*, temos a uma ideia de jurisdição ou domínio, assim como a palavra *kingdom* (reino). *Fandom* seria, portanto, o reino, o domínio dos fãs.

Percebemos que os primeiros usos do nome remetem a algo negativo, tal como “possessão” ou “maníaco religioso”, e, mesmo com o passar do tempo, a palavra (e o indivíduo) fã ainda parece levantar a desconfiança da sociedade. Se observarmos notícias veiculadas em artigos de jornais, entrevistas e filmagens sobre o comportamento agressivo de alguns fãs, bem como atentados direcionados a “ídolos”, poderíamos afirmar que a sociedade teria razão em rotulá-los de “mentalmente instáveis”. Porém, não podemos nos basear no comportamento de um determinado grupo e assim determinar que todos os fãs são iguais. Da origem da palavra até os dias atuais, o lado negativo parece prevalecer no imaginário popular, resultando assim, na criação e propagação de estereótipos.

Para L. Bardin (1997), os estereótipos são “uma composição semântica pronta, geralmente muito concreta e imagética, organizada em torno de alguns elementos simbólicos simples [que] vêm imediatamente substituir e orientar a informação objetiva ou a percepção do real”¹⁰. (apud CHIANCA, 2007, p.72). A esse significado Chianca acrescenta:

A estereotipia, constituindo uma estrutura cognitiva adquirida, pode ser expressada sob forma de julgamento indiferenciado (favorável ou não) sugerindo que, ao interior de um grupo como uma nação, todos os indivíduos são semelhantes sob um aspecto em particular. (CHIANCA, 2007, p. 73).¹¹

Os estereótipos remetem a um fato real que ocorreu em certo período no tempo, mas não abrangem uma realidade concreta.

Jenkins afirma que um dos seus interesses em estudar a cultura de fãs é justamente o de tentar romper com a noção estereotipada ainda presente na sociedade. Por isso, como já citamos acima, ele pretende mostrar os fãs como seres ativos, criativos e detentores de um pensamento crítico (2006, p.1). Para o autor (2010), mais que um grupo de fãs, o *fandom* seria

<<http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/americanenglish/fan?searchDictCode=all#fan-2>> Acesso em: 19 set. 2014

¹⁰ “une composition sémantique toute prête, généralement très concrète et imagée, organisée autour de quelques éléments symboliques simples, [qui] vient immédiatement remplacer ou orienter l’information objective ou la perception réelle.”

¹¹ “La stéréotypie constituant une structure cognitive acquise, peut s’exprimer sous forme de jugement indifférencié (favorable ou non) suggérant qu’à l’intérieur d’une catégorie comme la nation, tous les individus sont semblables sous un certain aspect. ”

uma estrutura social e uma prática social formada pelos consumidores mais “apaixonadamente engajados” da *mass media*.

O termo *fandom* é normalmente associado a um ajuntamento de fãs, parecendo possuir um único significado. Com efeito, “grupo de fãs” é a resposta mais comum recebida quando se é perguntado a respeito do *fandom*. Matt Hills, porém, afirma a dificuldade na conceituação da palavra, pois não haveria uma definição exclusiva já que a palavra tem um uso muito comum¹². Além disso, uma possível significação para *fandom* em geral, incluindo seus *status* e suas performances, variaria dentro de diferentes culturas. A nosso ver, a “não definição” de Hills sobre *fandom*, pode se referir mais a carga afetiva (por parte dos fãs) relacionada à palavra do que a própria etimologia. Como afirma Jenkins, ser um fã não consiste somente em gostar de algo, mas, de algum modo, transformar esse gosto, esse interesse em “algum tipo de atividade cultural” (JENKINS, 2006, p. 41), juntando-se a alguma comunidade que compartilha dos mesmos interesses. Entretanto, dentro dos *fandoms*, há os denominados *Lurkers* (do inglês *to lurk*, significando espreitar, esgueirar-se) (HELLEKSON; BUSSE, 2006, p. 11) ou os *leechers* (sanguessugas), compostos por fãs inativos, que preferem observar as interações entre os outros fãs a participarem ativamente dos grupos. Em seu livro *Fan cultures*, Hills (2002) critica a postura de Jenkins, ao afirmar que a abordagem usada por ele é um pouco ingênua.

De acordo com o autor, Jenkins parece preocupado em descrever e estudar somente a parte crítica e ativa do *fandom*, esquecendo-se de que nem todos os fãs são desse modo. Em resposta, Jenkins concorda que talvez tenha dado mais vazão ao lado positivo do *fandom*, mas defendeu-se a afirmar que, na época do seu estudo, que resultou no seu primeiro livro intitulado *Textual poaches: television fans and participatory culture*, os fãs eram vistos com desconfiança pelo público e ele gostaria de oferecer uma outra perspectiva, que não fosse baseada em preconceitos relacionados aos fãs e ainda perpetuados pela sociedade (JENKINS, 2006).

Essa visão mais “pessimista” sobre fãs e sobre a audiência de programas de entretenimento em geral, perdurou durante as décadas de 1980 e 1990; porém, já no século XXI algumas mudanças começaram a ocorrer no modo que, gradativamente, o modo de relacionamento entre os fãs e os produtores foi sendo transformado, além disso, a maneira pela qual os fãs começaram a ser vistos também sofreu alterações. De acordo com Green e

¹² O termo usado por Hill é *everydayness*, podendo significar algo comum, do dia a dia, uma rotina.

Jenkins (2008), essa mudança está relacionada ao surgimento da Web 2.0 e à incorporação de suas estratégias pelas empresas, tais como utilização de conteúdos gerados pelos usuários, redes sociais e aproveitamento da inteligência coletiva. A Web 2.0 não foi uma revolução técnica, mas uma mudança na maneira de se perceber a Internet, que passa a ser vista como um ambiente mais interativo e participativo: os usuários agora poderiam colaborar e trocar informações com *sites* de serviço e outras plataformas.

O surgimento da Web 2.0 e o desenvolvimento de uma cultura que se baseava na participação dos usuários fizeram com que os consumidores comessem a ocupar um papel mais ativo na produção e distribuição de produtos. Longe de ser uma mudança somente tecnológica, a Web 2.0 e, principalmente, a chamada cultura participativa, transformou o modo como as interações entre produtores e consumidores eram vistas, e contribuíram para a quebra de paradigmas e preconceitos referente à cultura de fãs. De acordo com Minako O'Hagan (2009), a Internet tem o papel principal na distribuição dos conteúdos gerados pelo usuário (CGU) e sem ela os CGU não poderiam terem alcançado a amplitude que possui hoje. Através da Internet, os usuários entraram em um campo que antes era dominado por profissionais.

Um exemplo mais claro e mais famoso desse modo de interação e colaboração pode ser encontrado na “Enciclopédia Livre”, a *Wikipédia*. Nela, os usuários são os responsáveis pela criação de todo o conteúdo produzido. Na página de apresentação da *Wikipédia* em língua portuguesa, o usuário pode se inteirar dos objetivos a que o *site* se propõe: “fornecer um conteúdo reutilizável livre, objetivo e verificável, que todos possam editar e melhorar”¹³. Sendo livre para a edição por qualquer usuário, infelizmente a *Wikipédia* pode carecer de credibilidade, embora haja da parte de alguns colaboradores um esforço em fornecer as fontes utilizadas na edição de algum conteúdo.

Embora a Web 2.0 e a cultura participativa pareçam estar profundamente ligadas, há divergências sobre uma possível linha divisória. Jenkins (2010) afirma que as duas não são a mesma coisa. Para ele, enquanto a Web 2.0 estaria ligada a um modelo de negócios, a cultura participativa se voltaria mais para a comunidade de participantes, como uma “cultura” acessível a todos que desejassem interagir, criando e divulgando ideias. E entre os usuários surgiu a desconfiança em relação a algumas empresas que, de acordo com eles próprios,

¹³ Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina_principal> Acesso em 18 fev. 2015.

tiravam “proveito” dos materiais e conteúdos originalmente criados pela audiência, ganhavam lucro a partir delas e acabavam por não compartilhar a renda obtida (JENKINS, 2010). Isso porque, a Web 2.0 se baseia também na utilização do *crowdsourcing*¹⁴ fazendo uso dos CGU.

No ensaio “The moral economy of the Web 2.0” (2008), Jenkins e Joshua Green discorrem sobre as interações entre os produtores de mídia e os consumidores (fãs), e as tentativas para manter um equilíbrio entre o bom relacionamento e o uso da propriedade intelectual. Nesse contexto de cultura de convergência, cultura participativa e Web 2.0, surgem dois grupos de empresas, segundo os mesmos autores: as colaborativas e as proibicionistas¹⁵. As colaborativas são aquelas que aceitam a colaboração da audiência, ao mesmo tempo em que mobilizam os fãs e consumidores, fazendo uso de produtos por eles elaborados para aumentar o lucro. Por outro lado, as proibicionistas querem diminuir e restringir a participação e envolvimento dos fãs na modificação de seus produtos.

Como exemplo da abordagem colaboracionista temos, entre vários casos, uma empresa que, nos Estados Unidos, desenvolveu uma promoção em que os usuários postariam fotos com determinado produto e publicariam no *Facebook* e, desse modo, concorreriam a prêmios diariamente. O resultado foi uma grande campanha de *marketing*, com centenas de fotos circulando pela Internet, o que ajudou a promover a marca¹⁶. Muitas empresas fazem uso do *crowdsourcing*, para realizar serviços geralmente feitos por profissionais, economizando, assim, os custos da empresa. Como exemplo de *crowdsourcing*, Minako O’Hagan (2009) cita como a rede social *Facebook*, no ano de 2008, mobilizou mais de 30 mil usuários para a tradução de algumas partes do seu *site* para um total de 16 línguas. Para a autora, o *Facebook* fez, e ainda faz, uso do entusiasmo dos usuários e da colaboração em massa, para manter um sistema de tradução (no qual os usuários podem fazer traduções e também avaliar outras). De acordo com os responsáveis pelo *Facebook* (O’HAGAN, 2009) o dinheiro que seria gasto com as traduções é revertido para a melhoria do *site*. Na abordagem colaborativa, as empresas buscam a participação do usuário não somente para promover a marca, mas também para criar um bom relacionamento com o público.

¹⁴ Prática utilizada para a obtenção de serviços por parte de grupo de pessoas da comunidade *on-line*, em detrimento de pessoas qualificadas, causando assim, o corte de despesas de uma empresa, por exemplo. Em geral, o *crowdsourcing* emprega os esforços de diferentes indivíduos para a realização de trabalhos, projetos, campanhas beneficentes, etc.

¹⁵ “*collaborative approach*” e “*prohibitionist posture*”.

¹⁶ Disponível em: <<http://mashable.com/2011/02/20/crowdsourcing-case-studies/>> Acesso em: 18 de fev. 2015.

Por outro lado, há as empresas de abordagem proibicionista, que veem a participação dos usuários como uma ameaça à propriedade intelectual e, receando perder o controle sobre a produção e distribuição dos bens, tentam diminuir o poder do usuário na reprodução e no compartilhamento desses produtos. O maior medo dos proibicionistas, segundo Green e Jenkins, é que os usuários/fãs possam se apropriar de algo que eles fizeram e não pagar nada por isso, assim essas empresas delimitam e combatem o compartilhamento de arquivos pela Internet.

Claramente esse é um fator delicado no relacionamento entre fãs e produtores; por um lado temos os fãs ávidos para participarem e se envolverem em um grupo, produzindo e compartilhando projetos e arquivos referentes ao universo de que gostam; por outro, os produtores temem essa apropriação do seu conteúdo. Com efeito, os fãs mais “apaixonados” buscam constantemente um maior engajamento com seus objetos de admiração e, por isso, podem “extrapolar” quando o assunto é produção e compartilhamento de arquivos.

Dentro de um *fandom*, seja ele qual for, encontramos inúmeras produções derivadas de suas obras favoritas. Esses produtos são denominados *fan-mades*, ou, em uma tradução livre, “feito por fã”. Nessas produções estão inclusas as *fan fictions*, que são ficções de fãs, nas quais os fãs se apropriam de personagens de um livro ou de um filme, por exemplo, e escrevem suas próprias narrativas, muitas vezes fugindo completamente da obra original. Há também as *fanarts* (ou, em tradução livre, “arte de fã”), desenhos feitos a partir de personagens ou cenários de uma obra. O termo *fanart* engloba qualquer modelo de produção gráfica e é também usado como sinônimo de *fan-made*. Por último, listamos o *fan films*, termo usado para designar “filmes de fãs”. Nos *fan films*, um grupo de fãs se reúne e, com recursos próprios, montam seu próprio filme. Esse filme, geralmente um curta-metragem, mostra as cenas preferidas do *fandom* ou, no caso de adaptação de livros para o cinema, cenas que não foram transpostas, mas que os fãs gostariam que tivessem sido filmadas.

Há produtores que aceitam e até mesmo incentivam a criação de *fan-mades*, como é o caso do escritor estadunidense Scott Westerfeld, que mantém um *blog* onde, além da divulgação de novos projetos, mantém uma interação constante com seus fãs através de salas de bate-papo. Em seu *blog* o autor costuma publicar algumas *fan arts* derivadas de suas obras e enviadas pelos fãs, chegando a indicar a leitura de uma *fanfiction* aos seus fãs, mostrando desse modo que ele apoia a sua criação. O escritor de livros infantojuvenis Christopher Paolini usou seu perfil no microblog *Twitter* para publicar *fanarts* relacionadas ao universo

descrito na sua série de livros de *O Ciclo da herança* (publicada no Brasil pela editora Rocco). Entretanto, é importante frisar que esse “apoio” não é unanimidade entre os produtores.

Rick Riordan, autor da série infantojuvenil *Percy Jackson e os olímpianos* (Editora Intrínseca), mantém um bom relacionamento com seus leitores através do *Twitter*, sempre respondendo (com um tom altamente sarcástico) às questões levantadas por eles, às vezes compartilhando algumas *fanarts* que lhe são enviadas. Quando questionado a respeito das *fan fictions*, Riordan afirma que elas são um “terreno complicado” e alega: “Eu tenho de admitir que acho a *fan fiction* um pouco inquietante. É como se alguém abrisse o meu guarda-roupa e provasse minhas roupas”¹⁷. Contudo, seu discurso não impede os fãs de escreverem suas próprias histórias relacionadas aos livros. O site *Fanfiction.net*, um dos mais conhecidos na hospedagem de *fan fictions*, mostra que, para a série *Percy Jackson e os olímpianos*, já foram escritas mais de 59 mil histórias, ocupando assim, o terceiro lugar em maior número de *fan fictions* escritas referentes a livros, perdendo apenas para as séries *Harry Potter* (1º lugar, com 705 mil) e *Crepúsculo* (2º lugar, com 217 mil)¹⁸.

Todas essas *fan fictions*, bem como as outras produções mencionadas, circulam livremente na Internet e o usuário não precisa pagar por isso. Por esse motivo surge a preocupação e o medo de alguns produtores. Não há, realmente, como controlar esse tráfego de imagens, músicas e vídeos que são lançados diariamente na rede, por essa razão, os empresários recorrem a leis que protegem a propriedade intelectual, tentando restringir o papel dos fãs ao de meros espectadores (GREEN; JENKINS, 2008).

Percebe-se, dessa forma, que o relacionamento entre fãs e produtores pode se tornar um pouco tenso. Em 2013, um grupo de fãs iniciou um projeto chamado *Metroid: Enemies Within*, que consistia na realização de um curta-metragem baseado na série de *videogames* *Metroid* de propriedade da Nintendo. Produções como essas são comuns dentro dos *fandoms* e os fãs sempre esperam ansiosos por elas. Para a realização do *fan film*, os organizadores iniciaram uma grande campanha no *Facebook* e no *YouTube*, buscando o apoio dos fãs e a arrecadação de fundos por meio de um processo chamado *crowdfunding*, que segue a mesma diretriz do *crowdsourcing*, no qual o público é o grande responsável pelo processo de produção. No *crowdfunding*, são os usuários que ajudam financeiramente um projeto. No site

¹⁷ “I have to admit I find fan fiction a little unsettling. It's like somebody getting into my closet and trying on my clothes”. Disponível em: <<http://www.rickriordan.com/about-rick/faq.aspx>> Acesso em: 31 jan. 2015.

¹⁸ Disponível em: <<https://www.fanfiction.net/book/>> Acesso 31 jan. 2015

KickStarter.com, os responsáveis pelo projeto *Metroid: Enemies Within* lançaram uma meta de arrecadação de U\$\$ 90 mil para cobrir os custos de contratação de elenco, locação, figurino e edição das filmagens. Espelhados em histórias de sucesso de outros *fan films*, foi uma surpresa para o grupo responsável e para o resto do *fandom* quando a página do *Kickstarter* que abrigava a arrecadação foi fechada e, no lugar das informações sobre o projeto e do valor já levantado, apareceu a notícia de que o projeto havia sido cancelado por violar os direitos da propriedade intelectual da Nintendo. A própria empresa havia enviado uma notificação reivindicando os direitos autorais e demandando o cancelamento do *fan film*¹⁹. No perfil *Facebook* do projeto, os organizadores lançaram o comunicado sobre o cancelamento²⁰:

Para aqueles que ajudaram e estavam seguindo o progresso de *Metroid: Enemies Within*, nós lamentamos informar que iremos cancelar nossa campanha no *Kickstarter* devido ao DMCA [Lei dos direitos autorais digitais do Milênio] que recebemos da Nintendo da América. Embora esperássemos seguir os passos de outros *fan films* que foram lançados com sucesso através das plataformas de *crowdfunding*, respeitamos a decisão da Nintendo. Muitos de vocês compartilham o nosso sonho de ver um filme de *Metroid* ser realizado, e apoiaram a campanha compartilhando e fazendo doações. Por toda a ajuda de vocês, queremos dizer um grande MUITO OBRIGADO!
²¹ (grifos nossos)

Sabendo do cancelamento, os fãs usaram os meios de comunicação para expressar seus pontos de vista sobre o ocorrido. Alguns concordavam com o procedimento da empresa, outros nem tanto. Em um dos *sites* que anunciaram a notícia (www.ign.com), o usuário *soldier_7* escreveu:

Isso era inevitável, quem não percebeu que isso aconteceria (incluindo os tolos que tentaram fazer com que os fãs bancassem o filme) é um idiota. É propriedade da Nintendo. Se eles realmente quisessem fazer um *fanfilm*

¹⁹ A notificação está disponível em: <https://www.kickstarter.com/dmca/metroid-enemies-within-a-metroid-fan-film-submitted-by-miller-na> Acesso em 18 fev. 2015.

²⁰ Disponível: https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=700457633303348&id=675097179172727. Acesso em: 18 fev. 2015.

²¹“To those of you who have supported and are following the progress of *Metroid: Enemies Within* we regret to inform you that we will be cancelling our *Kickstarter* campaign due to the recent DMCA [Digital Millennium Copyright Act] that we received from Nintendo of America. While we had hoped to follow in the footsteps of other fan films that were successfully launched through crowdfunding platforms, we respect Nintendo’s decision. Many of you share our dream of seeing a *Metroid* film come to life, and backed the campaign by sharing and donating. For all of your support we want to say a huge THANK YOU!”

deveriam usar seu próprio dinheiro e fazê-lo, e não obter um financiamento para isso. Como as pessoas não entendem isso?²²(grifo nosso)

O usuário *myopinion* tinha um parecer contrário:

Qual o problema? Era um filme sem fins lucrativos. Vejam o universo do *Guerra nas Estrelas*, as pessoas podem fazer quantos *fanfilms* e livros quiserem. Nintendo poderia aprender alguma coisa disso. Um *kickstarter* para *Baldur's Gate3* seria extraordinário.²³ (grifos nossos)

O que percebemos no caso de *Metroid: Enemies Within* é que, mesmo entre os fãs, há divergência de opiniões em relação aos direitos autorais de uma obra, e a discussão toma outro nível quando há dinheiro envolvido: alguns fãs acharam um absurdo a quantia pedida e eram de opinião que *fan films* deveriam ser produzidos com o dinheiro dos próprios organizadores. A nosso ver, talvez o grupo tenha sido muito ambicioso em seu projeto. Na maioria das vezes, um *fan film* é feito de forma amadora e sem nenhum grande efeito especial, passando, dessa forma, despercebido pelos detentores dos direitos autorais; infelizmente para os fãs de *Metroid*, o desejo de ver o *game* virar um filme não pôde ser concretizado.

Não é a primeira vez que uma empresa derruba um projeto do *fandom*, mas, mesmo com as leis criadas para proibir o uso indevido de material, os fãs se mostram perseverantes na sua prática de apropriação, transformação e distribuição dos produtos. Com esse exemplo, podemos entender um pouco a preocupação dos proibicionistas em relação aos seus produtos.

Para Green e Jenkins, os que concordam com as ações dos proibicionistas não conseguem enxergar a boa vontade dos usuários que gastam tempo e dinheiro para compartilhar algum tipo de conteúdo com outras pessoas, ao mesmo tempo em que (in)voluntariamente fazem propaganda do produto. Por outro lado, os autores argumentam que os fãs também deveriam entender até que ponto podem ir sem extrapolar o permitido dentro dos direitos autorais. Os defensores da abordagem colaborativa reconhecem o

²² “This was inevitable, anyone who didn't see this coming (Including the fools who tried to fan fund it) are idiots. It's Nintendo's property. If they really wanted to make a fan film then they need to spend their own money and make it, not get funded for it. How do people not understand this?” Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2013/08/23/nintendo-copyright-claim-kills-metroid-fan-film-on-kickstarter>>

Acesso em: 18 fev. 2015

²³ “What's the big deal? It was a nonprofit movie. Look at the Star Wars universe, people can make as many fan films and books as they want. Nintendo could learn something from that. A kickstarter for Baldur's Gate 3 would be amazing.” Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2013/08/23/nintendo-copyright-claim-kills-metroid-fan-film-on-kickstarter>>., Acesso em: 18 fev. 2015.

engajamento do consumidor, enquanto também esperam respeito. Segundo os mesmos autores, “ouvir os consumidores engajados, e trabalhar junto com eles, pode resultar em audiências que ajudam a patrulhar as violações da propriedade intelectual [...] fãs também estão interessados no sucesso do conteúdo criativo”²⁴ (GREEN; JENKINS, 2008). Para os fãs, o sucesso de alguma obra abre novas portas para o desenvolvimento daquele universo: livros que viram filmes, *games* e histórias em quadrinhos, todas essas ramificações são possíveis graças a ampla difusão junto ao público. Os fãs entendem que, compartilhando arquivos e tornando a obra conhecida, há mais chances de os produtores se interessarem pela criação de conteúdos derivados da obra.

No contexto brasileiro, poderíamos afirmar que os fãs são ainda mais ávidos por tornar certo conteúdo conhecido, pois, na maioria das vezes, interessam-se por obras e produtos estrangeiros que dificilmente chegariam ao país se não fossem tão difundidos pelos *fandoms* populares. Um dos modos de divulgação no Brasil ocorre por meio de petições junto aos órgãos responsáveis (editoras, distribuidoras, etc.) e de traduções não oficiais realizadas pelos próprios fãs, ajudando-os a disseminar as obras, além de proporcionar aos fãs não conhecedores de uma língua estrangeira um modo de entrar em contato com uma obra específica.

Pudemos observar a grande mudança que ocasionou na aceitação do fã como indivíduo ativo dentro dos meios midiáticos e como ele pode, mais do que nunca, se apropriar de um produto, transformá-lo e distribuir para outros fãs. A Internet facilitou grandemente o envolvimento entre os fãs e a rapidez em que suas produções são publicadas. As fãs-traduções ganham, particularmente, um papel especial entre todas as outras produções, estabelecendo-se como uma das bases dos *fandoms*.

²⁴ “Working with and listening to engaged consumers can result in audiences who help to patrol intellectual property violations [...] fans are likewise interested in the success of creative content.” Disponível em: <http://henryjenkins.org/2008/03/the_moral_economy_of_web_20_pa_3.html>. Acesso em: 18 fev. 2015.

2 SEGUNDO CAPÍTULO: O FANDOM, OS PRODUTORES E A TRADUÇÃO

A tradução dentro do ambiente *on-line* acontece a todo o momento, seja por veículos oficiais, de maneira profissional, seja de maneira amadora; ela faz parte do dia a dia dos usuários, assim como se faz presente em nossa sociedade como um todo. No artigo intitulado “Community translation: Translation as a social activity and its possible consequences in the advent of Web 2.0 and beyond” (2011), Minako O’Hagan discorre sobre a prática do CGU e da tradução comunitária. Para a autora, essa prática tradutória surgiu no início da Web 2.0, na qual voluntários formavam grupos e traduziam textos, geralmente para propósitos humanitários. Para a autora, esses grupos eram motivados pelo “espírito de distribuição gratuita de um material” (2009). Assim é a tradução comunitária (*community translation*).

Retomando o exemplo utilizado no início do trabalho sobre o *Facebook*, O’Hagan afirma que a rede social se tornou uma das pioneiras no quesito da CGU e da tradução comunitária. No dia 29 de setembro de 2011, o *Facebook*²⁵ apresentou ao público uma nova ferramenta que daria aos usuários a oportunidade de participarem na tradução e também na avaliação de publicações realizadas em páginas públicas da rede social. O aplicativo funcionaria da seguinte forma: o aplicativo forneceria uma possível tradução de uma publicação e o usuário poderia oferecer uma outra versão que achasse mais plausível e que melhor traduzisse a da publicação original. Depois de fornecê-la, outros usuários avaliariam essa tradução e, se bem votada e aceita, ela permaneceria como a versão oficial no *site*. Sobre as traduções sugeridas, a rede social afirma: “[c]aso a sua sugestão de tradução receba uma boa quantidade de votos positivos, o *Facebook* então passará a exibir apenas a sua tradução, por entender que ela é a que melhor transmite a mensagem daquele *post*” (grifos nossos). A administração do *Facebook* afirma que, dessa maneira, mais pessoas poderão ter acesso ao conteúdo do *site* independente do idioma falado.

Outra plataforma que se utiliza da tradução comunitária é o *Google Translate Community*, operando quase da mesma forma que o *Facebook*. Nos dois exemplos, são os usuários que movem as traduções e ajudam tanto na publicidade quanto na divulgação de conteúdos dentro dos *sites*.

²⁵ Disponível em: <<https://www.facebook.com/notes/facebook/tradu%C3%A7%C3%A3o-de-posts-no-facebook/266965373335679>> Acesso em 18 de fev. 2015.

Como nos propusemos no início desse trabalho, trataremos a questão de grupos de tradução e, mais especificadamente, os grupos de fãs que traduzem obras e outros artigos para o restante do *fandom*.

Um exemplo, que retomaremos também no momento da análise, diz respeito à tradução da série de livros *Jogos vorazes* (*The Hunger Games*). A tradução oficial traduziu a frase *the girl who was on fire*, ou simplesmente *girl on fire*, como *garota quente*, e essa tradução não foi bem aceita entre os fãs, que reagiram negativamente, afirmando que a tradução não contemplava o significado original, na qual, literalmente, o vestido da personagem principal pega fogo (por isso, então, o apelido). Por esse motivo, foi realizada uma entrevista com o tradutor oficial Alexandre D’Elia, na qual ele respondia um pouco sobre as indagações realizadas pelos fãs.

As reações a essa entrevista foram muitas, alguns leitores pareceram compreender um pouco o tradutor, pois, a partir da entrevista, puderam entender que não só o tradutor está envolvido no processo tradutório, como também os editores, pois D’Elia afirmou que a editora realizou alterações no texto traduzido sem comunicá-lo.

Essas alterações realizadas pelo editor e sem o consentimento do tradutor se relacionam com o sistema de mecenato descrito por André Lefevere em seu livro *Tradução, reescrita e manipulação da fama literária* (2007). Segundo o teórico, o tradutor, ou “reescritor”, está submetido, de uma forma ou de outra, a um sistema que o faz trabalhar dentro dos parâmetros preestabelecidos pelas estruturas de poder. Para o autor, “[o] mecenato pode ser exercido por pessoas [...] mas também por grupos de pessoas, uma organização religiosa, um partido político, uma classe social, uma corte real, editores e, por último, mas não menos importante, pela mídia [...]” (LEFEVERE, 2007, p. 34).

Casos como o mencionado são comuns, principalmente se envolverem alguma obra que seja bastante querida ou tenha uma grande base de fãs. De acordo com O’Hagan (2009), é comum entre os fãs o pensamento de que os produtores (e nesse caso tradutores e editores) não têm interesse em “preservar a integridade da obra”. Para a autora, uma das distinções entre uma tradução oficial e uma fã-tradução é o conhecimento que o fã-tradutor tem a respeito da obra. Conhecimento esse que falta aos tradutores oficiais, como no caso da tradução do título do *best-seller Amante Renascido*.

Ao publicar uma nova foto no mural do seu perfil no *Facebook*, a editora Universo dos Livros recebeu algumas críticas por parte dos leitores. A foto mostrava a capa do livro de número 10 da série conhecida como *Irmandade da Adaga Negra*²⁶, que estava prestes a ser lançado. O título original, *Lover Reborn*, foi traduzido como *Amante Renascida*. Em inglês, o adjetivo *reborn* pode ser usado tanto no masculino como no feminino, e na tradução brasileira o adjetivo foi traduzido na forma feminina. O que, talvez, o tradutor e os editores não conhecessem, mas os fãs sim (e muito!) era o contexto no qual a palavra *reborn* era usada. Para um melhor entendimento, iremos resumir o enredo do livro, e também da série, já que são doze títulos ligados entre si.

Em *Lover Reborn*, o personagem principal é Torhment, um homem (especificamente um vampiro) que teve a esposa grávida assassinada em uma emboscada nos eventos ocorridos no terceiro livro da série. Depois disso, ele desaparece para somente ser encontrado novamente no final da narrativa do livro sete, em um estado de grave depressão. O livro dez conta a sua história, mostrando como ele consegue sair do seu quadro de culpa e medo com a ajuda de uma nova companheira. Daí vem o renascido, e não renascida. Por mais que a nova companheira de Torhment também tenha passado por um tipo de renascimento, pois, tendo cometido suicídio, foi ressuscitada pela divindade que é a mãe da raça vampírica, os fãs entenderam que o título original se referia a Torhment, e que a editora se equivocou em traduzir o título para o feminino. A fã-tradução da série da *Irmandade* já estava na Internet bem antes da tradução oficial do primeiro livro em 2010, então o *fandom* da obra já estava formado e os leitores se encontravam imersos no universo dos vampiros de Ward. Os leitores não deixaram passar a oportunidade de criticar o título, a tradução e os editores, realizando diversas reclamações na página da editora no *Facebook*.

Esse caso revela que o consumidor (e nesse caso o fã) não está tão alheio às escolhas das editoras e um pequeno descuido pode causar muitas repercussões entre grupos de fãs. Vimos na realidade o que seria uma das bases da cultura participativa: o consumidor é ativo e crítico em relação ao que lhe é oferecido pelos produtores, e não fica quieto quando algo o incomoda.

²⁶ A *Irmandade da Adaga Negra* (*The Black Dagger Brotherhood*) é uma série constituída por doze livros de autoria da estadunidense J. R. Ward., O primeiro livro, *Amante Sombrio* (tradução de Jacqueline Valpassos) foi publicado pela Universo dos Livros em 2010, e o último volume, *O Rei* (tradução de Cristina Tognelli) foi publicado em agosto de 2014 pela mesma editora. A série narra a vida (e morte) de vampiros que fazem parte de uma sociedade secreta, e lutam contra seus inimigos, ajudando a proteger a sociedade dos vampiros que está em declínio.

Logo após essa comoção, a Universo dos Livros enviou um comunicado aos fãs, também em seu perfil no *Facebook*, oferecendo esclarecimentos sobre a tradução e propondo-se a trocar o título para *Amante Renascido* (anexo A). Foi uma grande vitória para os fãs, que costumavam ser ignorados quando reclamavam de algo. Percebemos, então, como a experiência dos fãs e o conhecimento da obra em geral serviram como suporte para a tradução desse título.

Podemos ressaltar, porém, que o adjetivo *reborn*, como já tratamos anteriormente, pode dar margem às duas traduções, tanto a proposta pela editora quanto a defendida pelos fãs, já que é um adjetivo neutro. Pensando a respeito do título original, entendemos que ocorre certa ambiguidade por parte da autora, e *reborn* pode se relacionar com os dois personagens centrais da narrativa. Como no português não há essa neutralidade, coube à editora a escolha do gênero que seria utilizado. Infelizmente, para ela, os fãs não foram bem receptivos.

Observamos que os fãs, em sua maioria, ficam incomodados ou inconformados com determinadas mudanças (ou, em certos casos, com a “não mudança”) dos termos, a tradução do título de *Amante Renascido* sendo um exemplo bastante ilustrativo a esse respeito. Aparentemente, para os fãs que se manifestaram nos comentários no perfil da Universo dos Livros, os tradutores e editores não pareceram levar em conta o universo e o contexto da série, optando pela tradução que eles achariam mais conveniente.

2.1 O Tradutor e a fã-tradução

Como discutido anteriormente, são vários os fatores que levam os indivíduos a participarem ativamente de um *fandom*. Poderíamos afirmar que a fã-tradução ocupa uma posição central em grande parte das produções dos grupos. Várias produções se tornam acessíveis a outros grupos através de traduções, abrindo uma grande rede de distribuição e compartilhamento de arquivos.

A fã-tradução já é uma forma estabelecida de produção do *fandom*; entretanto, ainda é pouco estudada. Além disso, pouca atenção é voltada ao fã-tradutor em si. De maneira geral, as interações dentro de um grupo de fãs são feitas de um modo anônimo. Um pseudônimo ou *username* é utilizado em lugar do verdadeiro nome e muitas vezes não se sabe o sexo ou a idade do usuário. Em se tratando das produções dos fãs, em alguns casos o anonimato é uma forma de se proteger, pois, dependendo da produção (traduções “ilegais”, obras com forte

conteúdo sexual, entre outras), o indivíduo pode se expressar sem se preocupar com as possíveis repercussões. Nas traduções, o caso não é diferente, já que, como algumas podem ser consideradas ilegais, o fã tende a se proteger. Dentro desse tema, gostaríamos de tratar especificamente o caso do fã-tradutor nas obras produzidas dentro dos *fandoms*.

Se aceitarmos que a tradução abre portas para culturas diferentes, contribuindo para a divulgação de produtos e obras que, de outro modo, ficariam restritas a um número limitado de consumidores, podemos aplicar o mesmo pensamento à fã-tradução. Afinal, apesar de não ter um espaço reconhecido na sociedade, trata-se, antes de tudo, de uma tradução assim como qualquer outra. A dificuldade de reconhecimento pode dever-se ao fato de que a fã-tradução é, muitas vezes, realizada por pessoas que não têm um amplo conhecimento de “como traduzir”, ou seja, não possuem uma formação de tradutor. A prática tradutória é vista aqui como um simples procedimento no qual o conteúdo de uma língua é transferido para outra, e qualquer pessoa pode fazê-lo se tiver a ajuda de um dicionário. Crenças e mitos norteiam o processo tradutório como um todo.

Adriana Pagano, em “Crenças sobre a tradução e o tradutor”, capítulo dedicado às crenças que envolvem o ato tradutório, constante da coletânea organizada por Fábio Alves e Célia Magalhães (2000), contribui para a desmistificação de noções compartilhadas pela sociedade sobre a tradução. Em primeiro lugar, a autora cita cinco das principais crenças que são comumente relacionadas ao tradutor e à tradução, as quais são: 1) a tradução é um dom reservado a poucos; 2) a tradução requer somente o conhecimento da língua e um dicionário; 3) o tradutor deve ser bilíngue ou ter morado no país da língua falada; 4) a tradução só pode ser realizada da língua estrangeira para a língua materna do tradutor, já que ele a domina; 5) a tradução é uma traição (*traduttori, traditori*) (PAGANO, 2000).

Na fã-tradução, a crença mais propagada é a de que um falante bilíngue já é apto a traduzir e, contando com a ajuda de um dicionário, a tradução será facilmente realizada. Os que acreditam nessa ideia não conseguem compreender a vastidão de técnicas, competências e estratégias que são usadas pelos profissionais da tradução.

No artigo, “Bilingualism and translation competence”, Wolfgang Lörcher também trata a respeito do bilinguismo e da concepção dos falantes bilíngues como tradutores. Para Lörcher, um falante bilíngue é o indivíduo capaz de usar seu conhecimento linguístico em um dado momento e de forma adequada, ainda que não domine a língua estrangeira do modo como domina a sua própria. Para Grosjean (2001, p. 11 *apud* LÖRSCHER, 2012, p. 5):

De fato, bilíngues adquirem e usam suas linguagens para diferentes propósitos, em diferentes domínios da vida, com diferentes pessoas. [...] Assim, é perfeitamente normal achar indivíduos bilíngues que [...] são capazes de falar somente sobre um assunto determinado em uma dessas línguas. Isso explica em parte o porquê de falantes bilíngues não serem geralmente tão bons intérpretes ou tradutores. Não somente uma habilidade específica é requerida, mas a interpretação e a tradução implicam que o indivíduo teria o mesmo conhecimento lexical nas duas línguas, algo que a maioria dos falantes bilíngues não possui.²⁷

Por isso, o fato de possuir um certificado obtido em um curso de língua estrangeira, ou de ter morado por um tempo no país dessa língua, não capacita o indivíduo a ser um tradutor qualificado. Veremos claramente como essa noção de bilinguismo, como modo de competência tradutória, age na fã-tradução de *Jogos vorazes* no momento da análise.

Na Internet, podemos perceber como esse modo de se pensar afeta as traduções do *fandom*. Em alguns casos, nos deparamos com livros que foram traduzidos palavra por palavra, resultando num texto desprovido de coerência e coesão, como se traduzido por um tradutor automático. Na maioria das vezes, porém, observamos que há por trás da tradução um sujeito que pensa e se empenha durante todo o processo e não pode ser considerado somente como tradutor de palavras.

Os grupos de fãs-tradutores estão sempre recrutando novos fãs, já que, segundo eles próprios, há muitas séries a serem traduzidas e nunca há voluntários suficientes. Exige-se, entretanto, um bom conhecimento das línguas estrangeira e materna.

O *fansite* brasileiro *Potterish* (Potterish.com), que trabalha com conteúdo direcionado aos fãs da série *Harry Potter*, é um exemplo no quesito de produção de fãs e fã-traduições. Criado em novembro de 2002, por duas estudantes universitárias, o *fansite* tomou grandes proporções e hoje é uma das referências em qualidade para todos os fãs da série no Brasil. Comprometimento e credibilidade são duas das bases do *Potterish* e, por isso, chamou a atenção da autora da série, a britânica J.K. Rowling, que concedeu ao *site* o *JKR Fansite Award*, premiação destinada a páginas voltadas para o universo *Harry Potter* que se destacam de um modo geral. Na página do *fansite*, o visitante pode ler as palavras de Rowling, postas

²⁷ “In fact, bilinguals acquire and use their languages for different purposes, in different domains of life, with different people. [...] It is thus perfectly normal to find bilinguals who [...] can only speak about a particular subject in one of their languages. This explains in part why bilinguals are usually poor interpreters and translators. Not only are specific skills required, but interpretation and translation entail that one has identical lexical knowledge in the two languages, something that most bilinguals do not have.”

em evidência: “em apreciação do seu estilo, seu conhecimento do mundo Potter e sua responsabilidade editorial”²⁸.

Atualmente o *Potterish* é composto por uma equipe de 100 pessoas de diferentes idades, profissões e localidades, que trabalham juntas para oferecer ao *fandom* de *Harry Potter* as notícias envolvendo a série. O *fansite* sempre abre vagas para novos fãs que queiram trabalhar na equipe. No momento do desenvolvimento desta pesquisa, ele se encontrava com vagas para nove áreas de diferentes equipes dentro do *site*. São elas: *newsposter*, editores de conteúdo, mídias sociais, tradutores, transcritores, legendadores, colunistas, *designer* e programadores. Entre essas equipes, cinco exigem que os candidatos tenham conhecimento da língua inglesa, pois, por ser um *fansite* voltado para uma obra estrangeira, além dos livros e filmes que foram lançados, grande parte das notícias e entrevistas relacionadas às obras são de fontes internacionais. Para se candidatar a uma vaga de tradutor, por exemplo, faz-se necessário, de acordo com o site:

- **Excelente inglês:** Ser capaz de traduzir com excelência textos português-inglês e inglês-português. A maior parte dos nossos tradutores são fluentes em inglês e possuem algum diploma, mas se você não possui um e domina o idioma, vale a pena tentar!
- **Excelente português:** O tradutor não só deve ter profundo conhecimento da língua inglesa, como também escrever coerentemente em português, respeitando os padrões da norma culta da Língua.
- **Tempo vago:** No mínimo uma hora por dia. Logicamente, essa restrição depende da sua rapidez e eficiência para entregar os trabalhos nos prazos previamente estipulados.²⁹

Espera-se que os candidatos escrevam bem nas duas línguas, mas não há uma exigência ou pré-requisito voltado para um “saber traduzir”. Observamos novamente a noção amplamente perpetuada, segundo a qual um indivíduo bilíngue é apto para realizar qualquer tipo de tradução.

Ainda segundo o *fansite*, todos os tradutores que lá trabalham atualmente possuem algum tipo de certificado de proficiência em língua inglesa; entretanto, o *Potterish* afirma que, mesmo sem certificado de algum curso de inglês, o candidato conhecedor da língua pode ser

²⁸ “In appreciation of your style, your Potter-expertise and your responsible reporting.” Disponível em: <<http://potterish.com/sobre-o-potterish/>> Acesso em 05 jan. 2015

²⁹ Disponível em: <<http://potterish.com/vagas-na-equipe/#traducao>> Acesso em: 4 ago. 2015.

aceito. Usamos o *Potterish* como exemplo para demonstrar como a tradução está intrinsecamente ligada ao *fandom*, sobretudo quando se trata de uma obra estrangeira.

2.1.1 Os grupos de tradução na internet

Por alguns anos os grupos de fã-tradução surgiram e se multiplicaram na Internet, ajudando na distribuição de livros e facilitando o acesso de mais leitores a obras pouco conhecidas. Originados em uma época de sucessos de vendas, com a alta popularidade de livros como *Harry Potter* e a rápida ascensão de séries como *Crepúsculo*, os grupos de tradução serviam como o oásis dos leitores. Assim como afirma O'Hagan (2009), os grupos de tradução surgiram para suprir a carência e a longa espera entre os lançamentos de obras por parte das editoras responsáveis. O grupo Mafia dos Livros, em um comunicado voltado aos seus seguidores, afirma que “[o grupo] surgiu principalmente como meio de satisfazer a ansiedade dos fãs de séries como *Harry Potter* e *Ciclo da Herança*” (grifos nossos). Pois, além da distância entre as publicações dos títulos das séries no original, os fãs ainda esperavam pela tradução. Corroborando O'Hagan (2009), que discute essa questão do surgimento dos grupos de tradução como forma de suprir a carência e a longa espera entre os lançamentos de obras por parte das editoras responsáveis, a Mafia dos Livros ainda afirma que:

[...] a demora das editoras em lançar esses livros matava do coração os fãs, então assim que o ebook original em inglês era liberado dávamos início ao projeto de tradução e dezenas de pessoas se voluntariavam... batemos vários recordes assim, (HP [Harry Potter] em 7 dias aproximadamente e mesmo Percy Jackson, o primeiro dos Heróis do Olimpo, em pouco mais de uma semana).

No entanto, com o passar do tempo, os grupos caíram em desuso, e muitos encerraram as atividades. Poucos são os grupos que ainda se mantêm ativos.

Por se tratar de um dos poucos grupos ainda na ativa (mesmo sem realizar mais traduções), a Mafia dos Livros desejou informar aos leitores a razão da aparente desativação do grupo. Assim, no dia 14 de janeiro de 2015, em uma postagem³⁰ em seu perfil no *Facebook*, apresentou esse comunicado endereçado aos leitores, explicando o porquê de o

³⁰ Disponível em: <https://www.facebook.com/mafiadoslivrosocial/posts/733275650104538>
Acesso em: 15 jan. 2015

grupo não mais funcionar como antigamente. A falta de voluntários e a dificuldade no *Facebook* na publicação de *posts* que alcançassem um grande número de leitores foram algumas das causas que levaram à diminuição do número de obras traduzidas. Além disso, a Máfia entende que as editoras brasileiras “evoluíram” com o passar dos anos:

Nunca na história do país tantos livros foram lançados e com uma rapidez tremenda em relação aos lançamentos dos originais... As editoras são relativamente rápidas e há um número tão grande de séries e livros únicos lançados e com tantos fãs que os querem que, por mais incrível e contraditório que pareça, tornou inviável a tradução! Pelo menos com o nosso método de trabalho. Nunca temos público suficiente de uma série ou livro para podermos lançar os projetos! Tudo isso, com o tempo, foi desanimando a equipe. E as vidas pessoais também, o que cada um viveu nos últimos anos, nos afastaram pouco a pouco da Máfia dos Livros como equipe de tradução amadora.

Esse mesmo fenômeno se verifica em outros grupos, *Shadow Secrets*, responsável pela fã-tradução de *Jogos vorazes*, teve suas atividades encerradas; o *site* contendo os livros traduzidos ainda encontra-se *on-line*, mas mesmo a página no *Facebook* e o *blog* foram desativados. Outro grupo, o *Shadow Hunters*, que tinha como missão a “distribuição de livros no meio virtual até que os ebooks custem R\$ 10,00 ou menos”³¹, encerrou oficialmente suas atividades em 27 de fevereiro de 2015, mas já estava inativo há algum tempo.

Poucos grupos ligados à tradução de livros de ficção continuam ativos, o *blog A Livreira*, ainda aceita pedidos para a tradução de obras, contanto que determinada obra não faça parte de uma série de livros e nem contenha uma grande quantidade de páginas, pois há apenas uma tradutora responsável.

Diferentemente dos grupos de livros, os grupos de tradução de mangás (quadrinhos japoneses) crescem cada vez mais. Essas traduções são chamadas *scanlations*. Uma *scanlation* envolve a digitalização, tradução e edição de páginas de histórias em quadrinhos. Para o site *finslab.com*, a palavra *scanlation* deriva da junção das palavras *scan* e *translation* (digitalização e tradução)³².

Na Internet existem inúmeros sites de compartilhamento de *scans*, sejam os já traduzidos e prontos para a leitura do público estrangeiro, ou ainda os quadrinhos em sua

³¹Disponível em: https://www.facebook.com/GrupoShadowHunters/info?tab=page_info Acesso em: 20 de julho de 2015.

³²Disponível em: <http://finslab.com/enciclopedia/letra-s/scanlation.php> Acesso em: 5 jan 2015.

língua original, os *raws*, como são chamados. Os sites são chamados *Manga Readers*, ou em português, Leitor de Mangás, e disponibilizam os mangás gratuitamente para o público. É bastante comum o recrutamento de outros fãs por grupos de *scanlators*, pois há sempre um grande número mangás sendo publicado todos os dias. Além disso, as *fansubs*, como são chamadas as legendagens de filmes, séries e animês (desenhos animados japoneses), estão continuamente em atividade. Para O'Hagan (2009), as *fansubs* são a mais estabelecida forma de tradução realizada pelos fãs, que tem origem nos anos 1980 ainda com o uso de fitas VHS.

Diferentemente de como ocorre com a tradução de livros, a tradução de mangás envolve muito mais voluntários e competências específicas além do campo tradutório. Na produção de uma *scanlation* é necessário um tradutor (ou tradutores), um revisor e um editor (em inglês o termo utilizado é *cleaner*) ao passo que, na tradução de livros só é necessário tradutores e revisores. O editor tem o foco mais na parte técnica do processo. É ele quem “limpa” o *raw* e edita os balões de fala. Vejamos um exemplo de como uma *scanlation* é feita.

Em primeiro lugar o grupo recebe o *raw*, o material bruto, que seria o mangá na versão original já digitalizado (pessoas residentes no Japão ou que têm acesso às revistas repassam para os grupos de traduções. Geralmente é algo também gratuito, mas, em alguns casos, o grupo tem de desembolsar o valor das revistas). Depois o responsável pela limpeza remove os caracteres dos balões de fala; enquanto isso, outra pessoa já está se encarregando da tradução. Após a limpeza, os *raws* são enviados para o tradutor que digitará as falas. Após a digitação, o editor fará a revisão da tradução e enviará as páginas já prontas para serem distribuídas.

Apesar do grande trabalho exigido para a publicação de uma *scanlation*, as *scans* (nome também dado aos grupos de tradução) cada vez mais se fortalecem entre as fãs-traduições em geral.

2.2 O fã-tradutor no processo de tradução

Diferentemente das traduções oficiais, as fãs-traduições tendem a deixar em evidência a figura do tradutor. Nas oficiais, e principalmente no que tange às traduções de *best-sellers*, o tradutor é quase que totalmente apagado do texto. Geralmente, tanto a tradução como o tradutor são “invisíveis” até que haja algum erro no texto que chame a atenção do leitor. Na fã-tradução, porém, o fã-tradutor pode optar ficar mais visível aos olhos dos leitores, e então,

para isso, usa grande quantidade de notas de rodapé, além de comentários no início ou no corpo do texto.

Venuti (2004a) afirma e critica o fato de que, para qualquer texto traduzido ser bem aceito pelos editores e pela crítica ele deve possuir uma linguagem “fluente”, desprovida de peculiaridades linguísticas e de estilo. Assim, tem-se a impressão de que o texto está mais “fiel” ao original e, portanto, “bem traduzido”.

Na prática, constatamos que o tradutor costuma ser esquecido, quando na verdade ele é um instrumento importantíssimo nas relações entre as línguas-culturas estrangeiras e a língua-cultura local. Em uma tradução oficial, os elementos que fazem referência ao tradutor são poucos; somente o nome do tradutor é mencionado; notas e comentários são elementos raros. Parece haver um desligamento ou um distanciamento do tradutor para com o público, principalmente quando se trata da tradução de *best-sellers*.

Venuti (2004a) outra vez, analisando o mercado editorial anglo-americano, chega à conclusão de que os críticos responsáveis por avaliar uma obra geralmente não citam ou não fazem referência ao tradutor, e tratam determinada obra como se originalmente escrita em inglês. A tradução somente é referenciada quando o crítico percebe que há “algo errado” e o texto traduzido vai contra a noção de fluência que tanto se espera dele. O nome do tradutor, muitas vezes, nem mesmo ao ser criticado é citado. O que é ignorado por leitores e críticos que pedem transparência e fluência, é o trabalho e o esforço do tradutor em transformar o texto estrangeiro em um texto que possa ser lido e decodificado pelo público “doméstico”. Para Venuti, “a ilusão de transparência é um efeito do discurso fluente, do esforço do tradutor em garantir uma leitura fácil e, para isso, aderindo a uma linguagem corrente, mantendo uma sintaxe continuada e fixando um significado específico”³³ (2004a, p.1). Em outros casos, mesmo o nome do tradutor é completamente retirado do texto traduzido, dando a ideia de que a obra foi escrita na língua local do leitor.

Em se tratando de algumas fãs-traduções, a figura do tradutor pode se tornar mais “presente” seja porque o leitor já esperava por aquela tradução há algum tempo (já tendo um relacionamento de amizade com os tradutores), seja pelas notas e comentários presentes no corpo do texto ou em notas de rodapé, ou até mesmo resenhas sobre a obra na apresentação do

³³ “The illusion of transparency is an effect of fluent discourse, of the translator’s effort to insure easy readability by adhering to current usage, maintaining continuous syntax, fixing a precise meaning.”

texto. Muitos grupos de tradução mantêm *blogs* ou fóruns, onde os leitores podem dar opiniões ou sugestões e mesmo saber mais sobre os processos envolvidos durante as traduções.

O grupo de traduções de mangás *Manga Stream* (Mangastream.com) é bastante conhecido pelos leitores de mangás. O que diferencia esse grupo dos outros é a forma como eles tratam as traduções e a distribuição dos mangás. Quando o capítulo de um mangá é traduzido, ele fica pouco tempo hospedado no *site*; por isso, se um novo leitor for procurar capítulos anteriores de uma obra que já vem sendo traduzida há algum tempo, só achará os mais recentes. Por exemplo, o mangá *One Piece*, até o momento da elaboração desse trabalho, contava com 774 capítulos, cada capítulo contendo de dezenove a vinte páginas, sendo lançado todas as quintas-feiras. Se um leitor desejar iniciar a leitura do mangá a partir do primeiro capítulo ou então reler alguns capítulos anteriores não os achará no *Manga Stream*. Na página na qual *One Piece* está hospedado, encontra-se o aviso: “Em respeito aos editores, traduzimos e hospedamos somente um pequeno número dos capítulos mais recentes das series que terão um volume publicado em inglês em algum ponto no futuro”³⁴. Essa visão é compartilhada por vários outros grupos, e alguns chegam a parar totalmente as traduções assim que os direitos da tradução de um mangá são comprados por editoras estrangeiras (especificamente editoras anglófonas).

O *Manga Stream* ainda mantém um sistema de publicações de pequenas matérias sobre o processo de tradução de mangás. Essas publicações descrevem desde a dificuldade de tradução do nome de um personagem, até o processo de adaptação de termos próprios da cultura japonesa para a cultura ocidental. Na publicação intitulada *The Art of Translation: Using Bleach 605 as an Example*³⁵, um administrador do grupo fala do processo que o levou a escolher entre uma tradução literal e uma tradução que capturasse “as nuances e a atmosfera do diálogo”. Sua escolha seria o que tantos teóricos e críticos ainda debatem: tradução da palavra *versus* tradução do sentido. Para o autor da publicação, conhecido apenas como Jinn, a tradução literal dá ao leitor uma vista “palavra por palavra” do texto, enquanto a tradução do sentido captura a atmosfera geral, que para ele é mais importante. Essa discussão entre tradução da palavra e tradução de sentido vem sendo discutida desde a Antiguidade. Para os

³⁴ “In respect to the publishers, we only translate and host a small number of the most recent chapters for any series that will have an English volume released at some point” Disponível em: <http://mangastream.com/manga/one_piece> Acesso em: 24 jan. 2015

³⁵ Disponível em: <<http://mangastream.com/blog/61>> Acesso em 24 de jan. 2015.

antigos, tais quais Cícero, Horácio de São Jerônimo, a tradução era a captação do sentido de um texto e sua adaptação a cultura para qual seria traduzido (BERMAN, 2013, p. 43).

Dessa forma, observando a publicação de Jinn, podemos conhecer um pouco do seu conhecimento sobre a tradução, como também sua posição em relação à estratégia de tradução que seria, de acordo com seu ponto de vista, mais proveitosa para os leitores entenderem a obra. No decorrer da explicação sobre a tradução, percebemos como o tradutor responsável se apropriou do texto e o modificou de acordo com sua própria motivação e contexto social, fazendo interpretações do original e transformando-o de maneira que o leitor anglófono pudesse compreender. Jinn (que também é o tradutor do capítulo analisado) também faz menção à tradução de metáforas e afirma aos leitores que “algumas frases não devem ser entendidas literalmente, ou seu verdadeiro significado será perdido”³⁶.

Nessa pequena publicação, o autor conseguiu passar aos outros fãs a complexidade que é o processo tradutório, além de acrescentar e explicar alguns elementos da cultura e gramática japonesas.

A resposta dos leitores tem em comum o respeito e a admiração pelo trabalho dos tradutores do *MangaStream*. O usuário *ZeroCool* comentou: “A maior razão do meu amor pelo Mangastream não é a qualidade... mas as sutis nuances... Eu sei como isso faz a experiência de leitura do mangá mais fluída... e eu gosto disso. Continuem, pessoal. Se vocês me perguntarem, essas nuances [a tradução geral do sentido] são melhores de ler por pessoas como eu que não entendem nada de japonês”³⁷.

Esse exemplo de interação mostra como as relações entre os fãs-leitores e os fãs-tradutores acontecem e como a figura do tradutor é uma presença constante nas interações do *fandom* – ou, por outra, a *visibilidade* de que goza o tradutor nesses espaços.

Em um perfil no *Tumblr* chamado *Abstract Eden*, uma fã-tradutora faz publicações sobre suas traduções em mangás. Em uma das publicações³⁸, a autora alega que necessitava escrever alguns comentários sobre a tradução dos capítulos 113 e 114 do mangá *Haikyuu!*, já que tal tradução ofereceu complicações na sua produção. Por se tratar de trocadilhos, alguns

³⁶ “some phrases shouldn't be understood literally or the true meaning is totally just gonna go over your head.”

³⁷ “The biggest reason why I love Mangastream is not the quality... But the subtle Nuances.... I know how fluid it makes the whole manga experience... and I appreciate it... Keep it up guys... If u ask me... Subtle Nuances are better as in reading in a foreign language by people like me who don't know a thing about Japanese.....”

³⁸ Disponível em: <<http://lynxian.tumblr.com/post/91147145259/hq-translation-notes-112-113-or-a-post-with>> Acesso em: 31 jan. 2015

termos e frases usados só fariam sentido dentro da cultura e da língua japonesa; além disso, as imagens que acompanhavam a passagem deixavam a tarefa ainda mais difícil. Muitos fãs-tradutores preferem não traduzir trocadilhos ou piadas, deixando-os em uma tradução literal e optando por acrescentar uma nota de rodapé explicando os termos. Ademais, quando há no texto muitas referências à cultura estrangeira, as notas do tradutor se multiplicam, pois se fazem extremamente necessárias para que o leitor consiga compreender não só o contexto, como também as referências que o texto original faz. A *webtoon*, quadrinhos publicados diretamente na Internet, sul coreana *The Dragon Next Door* é recheada com notas sobre a tradução. Sendo de uma cultura diferente da ocidental e contendo elementos muitas vezes desconhecidos dos leitores alvo (falantes da língua inglesa), os tradutores responsáveis, o grupo *Odd Squad*, recorrem a notas explicativas. Ou, no caso de pronomes de tratamento, o tradutor prefere deixá-los como no original.

The Dragon Next Door, produzido por Cho e publicado na Naver (Naver.com), narra as situações inusitadas de um humano que é vizinho de um dragão (daí o nome da série). A série faz bastante referência a jogos de vídeo game e à “cultura pop” sul coreana em geral e, como os dragões descritos na série são centenas de anos mais velhos (podendo também se transformar em humanos quando sentem vontade) do que o protagonista, algumas referências dizem respeito a elementos antigos e que já “saíram da moda”. O tradutor responsável, Sugarpie, consegue realizar uma tradução que não atrapalha a leitura em geral, apesar das inúmeras notas de rodapé.

A tradução segue fundamentalmente uma estratégia estrangeirizadora, a qual permite que elementos estrangeiros do texto original permaneçam no texto traduzido, fazendo com que o leitor entre em contato com a cultura do outro (VENUTI, 2002). Pronomes de tratamento como *noona* (irmã mais velha), *ajuma* (usado para mulheres mais velhas, que também pode ser traduzido como *tia*) ficam tais como no original; porém, em alguns casos, Sugarpie opta por adaptar os textos. No diálogo que segue, por exemplo, há no mesmo balão de fala uma estratégia de estrangeirização e uma de domesticação:

“Anyways, I’ll introduce myself. I am Dragon’s **noona**, **Fannie** Kim.” (grifo nosso)

Dragon é o nome do vizinho do personagem principal, e Kim é o sobrenome. Nessa passagem, Fannie se apresenta como a irmã mais velha de Dragon. O tradutor escolheu manter o *noona* (sem nota explicativa, pois ele inferiu que os leitores já teriam conhecimento prévio do termo), mas adaptou o nome da personagem. O nome “verdadeiro” seria Ohk Boon,

que, de acordo com a nota do tradutor, é um nome fora de moda e embaraçoso, assim como o nome Fannie em inglês. Então ele preferiu adaptar o nome para causar uma identificação nos leitores nativos de língua inglesa.

Esses são alguns exemplos de como funciona o processo tradutório em uma fã-tradução. Podemos observar que não há uma regra a ser seguida, e os tradutores escolhem o modelo que querem seguir.

De que o fã-tradutor possui mais liberdade na tradução do texto estrangeiro do que o tradutor profissional, certamente não há dúvidas. O fã não está subordinado a editores ou editoras, ou mesmo ligado a um contrato: ele é livre para traduzir do modo como desejar e assim, realiza as alterações necessárias de acordo com sua concepção de tradução.

Em termos da recepção da tradução por parte dos leitores, observamos que o que difere a fã-tradução de mangás da fã-tradução de livros é basicamente, e obviamente, a distinção entre as línguas; sendo uma e outra respectivamente em sua maioria japonês e inglês. O leitor comum de mangás, aquele que não tem conhecimento da língua estrangeira, dificilmente terá acesso ao produto físico na língua original e, mesmo em mãos, ele não o ajudaria a tecer uma crítica às traduções dos fãs-tradutores ou mesmo da tradução oficial, já que seu domínio da língua japonesa seria praticamente inexistente. E, embora por esse próprio motivo, se espere que leitores de mangá, em geral, aceitem as traduções propostas, em algumas situações as reclamações realizadas junto às editoras tomam grandes proporções.

Leitores de mangás, geralmente, têm o primeiro contato com os quadrinhos japoneses a partir das traduções encontradas na Internet. Um público específico, composto por jovens que nasceram na era da facilidade tecnológica, dificilmente tem o hábito de ir à banca de revistas procurar quadrinhos e gibis. O primeiro encontro acontece na Internet, por sugestões de amigos, ou mesmo após assistirem ao animê. O grupo que acompanha as *scans*, ou mesmo as *fansubs*, baseia-se nessas traduções amadoras para tecer o parâmetro que será usado para medir e julgar uma tradução oficial caso determinado mangá seja publicado em nosso idioma. Conjecturamos que, talvez, os fãs sintam desconfiança em relação à tradução oficial, preferindo se ater às fãs-traduições a confiar e aceitar a da editora.

Defendemos a ideia de que a fã-tradução, por estar disponível muito antes da tradução oficial e, em alguns casos, sendo a única tradução disponível aos fãs, torna-se um referencial para os leitores, como o próprio cânone do *fandom*. Mangás mais antigos, e que só agora

ganharam uma tradução oficial, são recebidos ao mesmo tempo com alegria e desconfiança pelos leitores. Isso porque, como ressaltamos anteriormente, o fã preza pela integridade da obra e está interessado no seu sucesso tanto quanto os produtores (ainda que por razões totalmente diferentes). Por isso, mesmo quando o leitor faz uso da fã-tradução e acompanha as publicações pelos *scans*, ele não deixará de comprar a obra caso ela seja publicada em território nacional, pois entende que é seu dever como “verdadeiro” fã. E não são raras as vezes em que, mesmo desconhecendo a língua original, os fãs vão questionar a tradução, pois, já vêm acompanhando a fã-tradução há anos. Assim, ao se depararem com uma nova versão que é muito diferente daquela à qual estão habituados, pensam que o tradutor oficial ou a editora não “traduziram direito”.

Em 2009 a revista *Weekly Shounen Jump* iniciou a serialização do mangá *Magi*, de autoria de Shinobu Ohtaka. Após o sucesso inicial e o lançamento da primeira temporada do animê, *Magi* se tornou bastante conhecido entre os leitores de mangás, mas somente em 2011 os grupos de *scanlation* adotaram com seriedade a sua tradução. Desde então, *Magi*, que trata das aventuras de Aladim e seus amigos, tem conquistado vários leitores, inclusive brasileiros.

A narrativa de *Magi* é uma releitura do clássico *As Mil e Uma Noites*. No mangá, o jovem Aladim parte em uma jornada com seu amigo Ali Babá para conquistar as *Dungeons* – construções que apareceram de repente e sem explicação em diversas partes do mundo. Aparentemente, quem conquistar uma *Dungeon* será coroado de riquezas e glória.

Em 2014, a editora brasileira JBC adquiriu os direitos de tradução do mangá, após o sucesso da segunda temporada do animê, e os fãs que acompanhavam o mangá ou o animê ficaram ansiosos pelo lançamento. A tradução foi lançada em julho do mesmo ano; entretanto, no mês de agosto, na página *Magi: The Labyrinth of Magic – Brasil* no Facebook, um grupo de fãs lançou a campanha “Traduções fieis para fãs fieis”³⁹ (anexo B). Segundo o grupo, a editora JBC havia “abrasileirado” os nomes dos personagens e locais, além de alguns termos. Para esses leitores, isso distanciava o mangá do original, por isso eles preferiam que os nomes fossem usados como no original.

Essa campanha repercutiu em outras páginas relacionadas a animês e mangás, levantando algumas questões referentes ao processo tradutório em geral, bem como à ideia de

³⁹Disponível em:

<<https://www.facebook.com/MagiTheLabyrinthOfMagicBr/photos/a.143047909173369.42456.143033369174823/494037984074358/>> Acesso em 21 nov. 2014.

“fidelidade ao original” defendida por alguns fãs. Para outra parte dos fãs, se incomodar com a tradução domesticada, ou “abrasileirada”, seria um modo de desprezar o trabalho dos tradutores oficiais. Para esse grupo, os fãs insatisfeitos preferem a tradução “ilegal” em relação à oficial.

O usuário Felipe afirma que os leitores que reclamam da tradução são “revoltadinhos só pq leram uma coisa ilegalmente e traduzida amadoramente achando que sabem de algo pra falar de uma empresa repleta de profissinais [sic]”⁴⁰.

Esse discurso corrobora a ideia aqui defendida de que as traduções não oficiais tendem a se constituir como “cânones” para alguns leitores, principalmente aqueles que são denominados “puristas” pelos outros fãs. Gostaríamos de ressaltar que nem todos os fãs compartilham as mesmas ideias, pois nos comentários direcionados à campanha contra a tradução de nomes, observamos que grande parte dos usuários foram contra a mobilização.

As fãs-traduições de mangás diferem grandemente da fã-tradução de livros, em parte pelo público, em parte pelo perfil dos tradutores. Fãs de mangás esperam muito tempo por uma tradução oficial e não conseguiriam acompanhar o original, seja pela barreira linguística, seja pelos preços de importação. Enquanto isso, os leitores de livros de ficção (os que são unanimidade entre os grupos) não precisam mais passar por tanta espera, pois grande parte dos livros é traduzido da língua inglesa e há mais fácil acesso tanto à linguagem quanto ao produto. Por isso, as *scans* continuam firmes e fortes ao passo que os grupos de traduções de livros já estão em extinção.

⁴⁰ Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/portalgenskidama/permalink/1527983454100686/>> Acesso em 21 nov. 2014

3. TERCEIRO CAPÍTULO: TRADUÇÃO OFICIAL E FÃ-TRADUÇÃO EM JOGOS VORAZES

Publicado originalmente nos Estados Unidos em 2008, *The Hunger Games*, da autoria de Suzanne Collins, foi o primeiro livro de uma trilogia que logo se transformaria em *best-seller*. Sucesso de vendas no país de origem, logo começou a ser traduzido para outras línguas, consolidando-se como *best-seller* mundial. Seguindo o modelo de outras obras bem sucedidas, *The Hunger Games* teve prontamente seus direitos adquiridos para uma adaptação cinematográfica. O primeiro filme da franquia, lançado em março de 2012 (Gary Ross), foi um sucesso de público e, com tamanho sucesso e para a alegria dos fãs da série, teve confirmada a adaptação dos outros dois livros: *Catching Fire* e *Mockingjay*.

No Brasil, os direitos de tradução dos livros foram comprados pela editora Rocco e, *The Hunger Games*, traduzido por Alexandre D'Elia com o título de *Jogos vorazes*, foi publicado no primeiro semestre de 2010. Entretanto, antes de ser lançado oficialmente pela Rocco, *Jogos vorazes* já era conhecido por um pequeno grupo de leitores de livros infantojuvenis e *Young Adult*⁴¹ que, atentos aos lançamentos e popularidade de livros no exterior, serviam como veiculadores das obras em território nacional. A partir dos leitores que obtiveram acesso ao texto original, outros leitores brasileiros também entraram em contato com a obra. Resenhas, resumos, opiniões e *fanarts* surgiram em *blogs* pessoais ou em comunidades *on-line* direcionadas a leitura e resenhas de livros. Uma das formas de divulgação de *Jogos vorazes* aconteceu através da fã-tradução. Em um momento onde as editoras hesitavam e tardavam na aquisição dos direitos de tradução, a fã-tradução facilitou a propagação de *Jogos vorazes* no contexto brasileiro, e através dela, o público leitor cresceu consideravelmente.

O grupo *Shadows Secrets* foi o responsável pela tradução e a comunidade *Digitalizações e Traduções* ficou encarregada de disponibilizar a obra *on-line*. Após a consolidação da obra como um *best-seller* e já contando com certa base de público, a Rocco lança, então, *Jogos vorazes*. Porém, a tradução de Alexandre D'Elia causou estranheza em leitores que já haviam lido o original em inglês, ou a fã-tradução completa, ou em pequenas citações feitas pela Internet. Alguns leitores, ao resenhar o livro, faziam questão de apontar alguns “erros” realizados na tradução oficial, criticando algumas escolhas realizadas pelos

⁴¹ Jovens adultos (tradução livre). Gênero literário bastante popular nos Estados Unidos direcionados para leitores entre 16 e 21 anos.

responsáveis da tradução. Uma dessas críticas foi relacionada à escolha do título do último livro da série: *Mockingjay* no original e *A esperança* na versão traduzida⁴². Várias reclamações concernentes a tradução foram feitas à editora e ao tradutor e alguns fãs ficaram insatisfeitos preferindo, até certo ponto, a tradução realizada pela *Shadow Secrets*. Dentro do *fandom*, que já se estabelecera, os fãs buscavam entender mais sobre a tradução. Na época, dois *fansites*, *Jogosvorazes.net* e *Distrito13*, realizaram uma entrevista com o tradutor oficial fazendo as perguntas que mais incomodavam os fãs. Seguindo a série de dúvidas sobre a tradução, o Distrito13 elaborou uma lista contendo alguns termos que causaram confusão nos leitores.⁴³ O Jogosvorazes.net elaborou perguntas que foram respondidas por D’Elia e que explicavam um pouco sobre o processo tradutório e possíveis motivos que o levaram a tomar certas decisões.

3.1 A narrativa distópica de Jogos vorazes

Narrativas distópicas estão atualmente em evidência. *Jogos vorazes* abriu as portas para esse gênero literário que parece sempre causar discussões. A obra de Suzanne Collins pode ser uma das distopias mais conhecida da atualidade, mas o gênero já se encontra em nossa sociedade há bastante tempo. Um dos exemplos mais recorrentes talvez seja o romance futurista *1984* de autoria de George Orwell, publicado em 1949. Com o passar do tempo, narrativas distópicas ficaram cada vez mais populares e desencadearam no “fenômeno” que é *Jogos vorazes*. Voltados para leitores com idades entre 16 e 29 anos, os livros definidos como *Young Adult literature*, estão no mercado desde 1970. As temáticas são muitas: abusos, uso de drogas, dificuldades de relacionamento com os pais, ou seja, assuntos recorrente na vida de muitos jovens. Seguindo *Harry Potter* e *Crepúsculo*, *Jogos vorazes* abriu uma nova porta para a publicação de outros romances distópicos. A série *Divergente* de autoria da estadunidense Veronica Roth teve seu primeiro livro publicado em 2011 também pela Rocco, transformando-se em outro sucesso do gênero.

Se na utopia temos uma sociedade perfeita na qual todos os seus habitantes são prósperos e felizes, na distopia encontramos uma sociedade dominada por regimes totalitários, medo e desconfiança. Tirando como exemplo o livro aqui analisado, em narrativas distópicas

⁴² Abordaremos essa questão no desenvolvimento da análise.

⁴³ Disponível em: <<http://www.distrito13.com.br/conteudo/info/termos/>> Acesso: 25 de fev. 2015.

os protagonistas são levados a lutar contra o sistema, transformando-se em símbolos de resistência e esperança em meio a opressão.

No lugar da antiga América do Norte, após repetidos desastres naturais, uma nova nação foi formada: Panem; composta por treze distritos e liderados por um novo tipo de governo, o país, anteriormente assolado, foi reconstruído e um novo regime estabelecido. Em Panem, cada distrito é responsável pela produção de diferentes tipos de bens e serviços, variando de extração de carvão à pesca e a serviços de alta tecnologia. Entretanto, a desigualdade na divisão de recursos aos distritos, os leva ao início de uma rebelião contra o governo. A sede do governo era cercada por uma cadeia de montanhas, o que dificultava o acesso das tropas rebeldes; e esse foi um dos motivos que acarretaram no fracasso da revolta. Durante os confrontos, o distrito 13, responsável pela produção de energia nuclear, foi completamente destruído e todos os outros foram, mais uma vez, forçados à submissão. Fome e morte, agora, eram uma constante em boa parte dos distritos. Em um regime totalitário e como forma de punição, o governo anuncia a criação de um jogo: seria um evento anual, no qual cada distrito enviaria à sede do governo um garoto e uma garota de idade entre doze e dezoito anos. Nesses jogos, os participantes digladiariam entre si enfrentando não só a ameaça vinda dos outros jogadores, mas também do próprio ambiente, já que os jogos seriam realizados em uma arena na qual tudo era manipulado pelos organizadores, desde o clima até aos animais. Nos jogos, somente um participante sairia vivo e a recompensa eram riquezas, glórias e benefícios para o seu próprio distrito.

Setenta e quatro anos depois da rebelião, dentro desse contexto de fome, miséria e morte, somos apresentados a Katniss Everdeen a narradora da história. Com 16 anos e residente no Distrito 12, responsável pela extração de carvão, Katniss é apresentada como uma adolescente forte e independente que assumiu o papel de chefe da família, após a morte do pai nas minas de carvão e a inesperada depressão de sua mãe. Em um lugar onde morte por inanição é algo rotineiro, Katniss se esforça para manter sua família abrigada e alimentada, se arriscando a entrar na floresta para caçar animais selvagens e colher frutas. Contornando a floresta há uma cerca eletrificada, mas como o Distrito 12 só recebe poucas horas de energia por dia, ela não oferece perigo. Porém, a entrada na floresta é proibida e a punição por tal crime é o fuzilamento.

A narrativa se inicia no dia da colheita, ocasião em que os próximos participantes dos jogos são sorteados. Em um ato obrigatório, todos os cidadãos do Distrito 12 são levados até a praça principal para assistir ao anúncio do prefeito e da representante enviada pelo governo.

Primrose Everdeen, irmã de Katniss, com apenas doze anos e pela primeira vez “inscrita” nos jogos, tem o seu nome sorteado. Para a surpresa de todos, Katniss se voluntaria para participar em seu lugar.

Os jogos são realizados em uma arena especialmente construída para esse fim, e televisionados para toda Panem. Dentro da arena, os coordenadores responsáveis pelo desenvolvimento dos jogos, decidem tudo o que irá acontecer; e se os jogos estiverem sem ação ou muito entediantes para a audiência, eles podem fazer com que tudo mude: enxurradas, chuva de granizo, bolas de fogo. Qualquer coisa para manter o público satisfeito. Toda ação, todas as lutas e todas as mortes são gravadas e transmitidas a um público diverso. Por um lado, os distritos mais pobres que acompanham com tristeza seus filhos, magros, desnutridos e sem preparo, serem aniquilados; por outro lado, os distritos mais ricos veem nos jogos uma oportunidade de glória e seus filhos são treinados desde cedo para ir à arena.

Antes do começo dos jogos, Haymitch, mentor dos “tributos” do Distrito 12 desenvolve uma estratégia para ganhar o favor do público: Katniss e Peeta, o representante masculino do Distrito 12, estão apaixonados, apresentando à audiência uma trágica história de amor, de onde só um deles sairá vivo. Desse modo, os espectadores desejosos de acompanhar a trajetória do casal são levados a patrociná-los; ou seja, durante os jogos, eles podem enviar material necessário aos participantes: água, remédios, armas.

Introduzida na arena que foi transformada em floresta, Katniss tem a vantagem acima de seus concorrentes, pois viveu grande parte do seu tempo entre as árvores do seu distrito; ainda assim, ela não é forte o suficiente para derrotar a todos. Por um curto período de tempo, Katniss se alia à Rue, uma garotinha do Distrito 8 e juntas elas conseguem prosseguir no jogo. Todavia, Rue é morta em uma emboscada e Katniss está mais uma vez sozinha. Entretanto, a estratégia inicial de Haymitch foi bem sucedida a ponto dos organizadores dos jogos decretarem que, naquela edição específica, dois competidores poderiam sair vencedores, contanto que pertencessem ao mesmo distrito. Katniss e Peeta juntam as forças e conseguem chegar ao final do jogo como os únicos sobreviventes. O momento de alívio, porém, é de curta duração, pois é novamente anunciada uma mudança nas regras: infelizmente, só poderá haver um vencedor. Recusando-se a pegar em armas, Katniss e Peeta formam um plano

arriscado, no qual a um tempo, comeriam o fruto de uma planta venenosa. Aparentando dois adolescentes desesperadamente apaixonados, eles deixam a entrever que, se os dois não puderem sair vivos da arena, então nem um sairá. No último momento, prestes a cometerem suicídio, o locutor anuncia, aflito, que os dois poderão sair vivos.

Retornando ao Distrito 12, Katniss consegue garantir o sustento da sua família até o resto de sua vida. Entretanto, o governo de Panem vê na cena final entre Katniss e Peeta, um claro ato de rebelião contra o sistema e teme que isso possa causar tensões entre os distritos e o governo, pois dois adolescentes resolveram desafiar a ordem estabelecida.

A narrativa encerra com Katniss e Peeta, sob ordem de Haymitch, de mãos dadas, tentando passar às câmeras que tudo o que eles fizeram na arena foi causado por realmente estarem apaixonados, buscando dessa maneira, apaziguar o governo e preservar suas vidas.

3.2 A tradução de *best-sellers*

Assim como duas traduções a partir do mesmo original divergem entre si, não seria diferente com as duas traduções analisadas nesse trabalho. Por um lado temos o Alexandre D'Elia, o tradutor oficial contratado pela editora Rocco; por outro lado temos um grupo amador que traduz e disponibiliza o conteúdo gratuitamente. Duas traduções que se diferenciam sobre tudo pelo perfil dos tradutores.

Como se trata de um *best-seller*, *The Hunger Games* segue um modelo particular de escrita, pedindo, assim, um modo de tradução específica. De acordo com Nara (*apud* VENUTI, 2002, p. 237) o *best-seller* é produzido com vistas a atingir uma grande quantidade de leitores, que estão situados em comunidades diversas, cada qual com seus valores próprios. Para o autor, o *best-seller* busca ultrapassar fronteiras culturais. *The Hunger Games* consegue seguir esse modelo, pois, acima de tudo, a narrativa, ambientada em uma sociedade pós-apocalíptica, não faz menção direta a uma cultura específica. Se não fosse pelo trecho onde Katniss fala que Panem surgiu no lugar no qual costumava ser a América do Norte, o leitor não teria conhecimento sobre a localidade da narrativa: poderia ser em qualquer lugar, e não faria muita diferença. Sem uma marca cultural específica, a obra se torna mais facilmente assimilável a outras culturas diferentes da de origem. Assim, como expressão de determinada produção literária globalizada, o enredo de *The Hunger Games* proporciona uma leitura que

ultrapassa fronteiras, permitindo que o leitor de diferentes partes do mundo e das mais diversas culturas se identifique com a narrativa.

O termo *best-seller* usado no decorrer deste trabalho significa não somente aqueles livros que se encontram nas listas dos mais vendidos, mas também aqueles que são produzidos com esse mesmo intuito e, principalmente, aquele usado como sinônimo de uma literatura de massa. Para Sodré, um *best-seller* seria: “todo tipo de narrativa produzida a partir de uma intenção industrial de atingir um público muito amplo” (SODRÉ, 1988, p.15). O autor, então, denomina o que seria a “literatura de *best-seller*”.

Que são alvos de preconceito e desconfiança, não há como negar. Muitos dos livros que chegam ao topo das listas são desprovidos de legitimidade literária, sendo reconhecidos como mercadorias: compradas, consumidas, descartadas e, por fim, esquecidas. Essa é a trajetória de tantas narrativas de *best-seller*.

Os *best-sellers* estão intimamente ligados à lógica de mercado (assim como constatado no início desse trabalho), são julgados pela sua rentabilidade e deles são esperados um retorno financeiro em curto prazo. Para Gisèle Sapiro (2010), o campo editorial é construído sobre duas oposições: a grande produção em massa e a produção mais restrita. Uma regida por valores econômicos e outra por valores estéticos. Essas, diferentemente de obras de consumo rápido, como os *best-sellers*, são julgadas unicamente por seus valores literários e estéticos.

As obras da literatura de massa, em grande parte, seguem um modelo específico na construção de sua narrativa. Sodré expõe, então, as características da narrativa de massa, que são:

- Reprodução de oposições míticas;
- Necessidade de informar ao leitor sobre teorias e fatos da época;
- Intenção de ensinar algo;
- Retorno a estereótipos literários e clichês.

Com essas peculiaridades, as narrativas de massa conquistavam a atenção do público e serviam “às necessidades do público urbano de amainar as agruras do dia-a-dia e projetar-se como herói de aventuras insólitas” (SODRÉ, 1988, p.10).

Em *Apocalípticos e Integrados* (1987), Umberto Eco nos fala sobre a composição de um “romance popular”, que, em suas características, muito se assemelha à concepção de *best-*

seller de Sodré. Para Eco, os romances populares surgem como uma forma de evasão e reafirmação social dos leitores. Para tanto, é preciso que a narrativa siga certas diretrizes, que seriam: a utilização de lugares comuns e personagens pré-fabricados, com formas já conhecidas ao público, desse modo, proporcionando ao público “a alegria do reconhecimento” (ECO, 1991, p. 24). Todos os fatores contribuem para a identificação do leitor com a obra e são “destinados a mobilizar a consciência do leitor, exasperando a sua sensibilidade” (SODRÉ, 1988, p. 15).

Contribuindo para essa identificação, os *best-sellers* tendem a apresentar uma leitura simples, no sentido de que a linguagem utilizada no texto não é muito floreada, mas de fácil acesso e dá ao público um bom entendimento da obra. Ao utilizar uma linguagem corrente, a narrativa ajuda a transmitir uma sensação, ou um reflexo, da realidade do leitor.

Outra característica da narrativa dos *best-sellers* consiste em proporcionar ao leitor a sensação do reconhecimento diante dos personagens e situações vividas por eles. Porém, como o leitor poderia identificar-se com personagens se a realidade descrita em *The Hunger Games* é (quase) tão diferente da nossa? Responderíamos afirmando que problemas de relacionamentos, reflexões sobre si mesmo e sobre a humanidade, bem como discussões políticas são inerentes ao ser humano. Além disso, o leitor alvo da narrativa analisada (pré-adolescentes e adolescentes) pode se projetar na protagonista da série, que é uma adolescente de dezesseis anos. Sodré afirma que, projetando-se como o protagonista de feitos heroicos, o leitor busca dar “vazão ao seu desejo de potência, de aproximar-se dos deuses” escapando das “leis do cotidiano repetitivo e monótono” (SODRÉ, 1988, p. 24). Em *The Hunger Games*, o leitor pode viver e sentir junto com Katniss todos os momentos de alegria, desespero e adrenalina proporcionados pela narrativa.

São essas características que tornam a narrativa uma leitura apelativa ao público leitor da literatura de massa, e de certo modo, facilitam a tradução do texto original para outras línguas, já que não haveria presença de elementos culturais marcantes. A narrativa busca um equilíbrio entre a identificação do leitor e a adequação a vários públicos. Esse público não seria necessariamente o estrangeiro, já que dentro de uma mesma cultura podemos encontrar várias outras subculturas.

A tradução de *best-sellers*, assim como falamos no início deste trabalho, geralmente só é realizada se o texto original já gozar de certo prestígio e reconhecimento dentro do seu local de origem; do contrário, corre-se o risco de prejuízo financeiro. O que vemos com frequência,

então, é a publicação de *best-sellers* estrangeiros ou retraduições/relançamentos de obras clássicas, que são as apostas das editoras em narrativas que possuem grande chance de ser sucesso de vendas.

Esse sucesso comercial é fonte de desprezo para os críticos, que não parecem se importar com os *best-sellers* ou o importante papel que têm dentro do mercado editorial, pois, de acordo com o Rui Campos⁴⁴, proprietário da Livraria Travessa, são eles que sustentam o mercado de livros. Com os grandes lucros advindos de suas vendas, os *best-sellers* permitem às editoras a edição e publicação de obras de produção restrita e que, de modo geral, não proporcionarão um bom lucro financeiro, pois não há um grande público. Venuti (2002) afirma que, por estarem os *best-sellers* ao alcance e agradarem ao público de massa, a elite cultural de um país os reduz ao título de uma literatura “popular” (por isso o desprezo) e, de acordo com Marie-Hélène Torres, em *Traduzir o Brasil literário: história e crítica* (2014), essa seria a razão de haver tão poucos estudos envolvendo os *best-sellers* no meio acadêmico.

Ainda de acordo com Torres, no artigo “*Best-sellers* em tradução: o substrato cultural internacional” (2009), a tradução de *best-sellers* tende a seguir as seguintes características:

1. Neutralização do estrangeiro;
2. Identificação do leitor;
3. Ausência de notas de rodapé, prefácios, introduções;
4. Adequação à cultura de chegada (de modo a causar a identificação do leitor).

Venuti explica que esse modelo de tradução tem como objetivo causar a identificação do leitor do mesmo modo como ocorre entre o leitor da narrativa original; para isso, faz-se a revisão e suprimem-se possíveis características que enfatizem as diferenças entre a cultura de partida e a de chegada. Ao eliminar essas marcas culturais, ou seja, ao neutralizar o estrangeiro, a tradução aplica-se a oferecer ao público leitor um texto que foi aparentemente escrito em sua própria língua. Com uma “aparência, em outras palavras, de que a tradução não é realmente uma tradução, mas o [texto] ‘original’” (VENUTI, 2004a, p.1)⁴⁵.

Além disso, como toda tradução, o *best-seller*, ao ser traduzido, será transposto para uma cultura para a qual não foi originalmente concebido (TORRES, 2009). Desse modo, essa

⁴⁴ Disponível em: < <http://oglobo.globo.com/blogs/prosa/posts/2009/02/28/rui-campos-da-travessa-uma-causa-para-best-seller-164634.asp> > Acesso em: 20 out. 2014.

⁴⁵ “[t]he appearance, in other words, that the translation is not in fact a translation, but the ‘original’.”

tradução teria de se adequar a esse novo público, para, novamente, causar a identificação do leitor e evitar “confusões” concernentes às culturas. Venuti, então, no capítulo voltado aos *best-sellers*, em seu livro *Escândalos da tradução* (2002), discorre sobre as características desse modelo de tradução domesticadora. Para o autor, a tradução vai tornar o texto “transparente” utilizando (VENUTI, 2002):

- sintaxe linear;
- sentido unívoco;
- linguagem contemporânea;
- consistência lexical.

Ao mesmo tempo evitando:

- construções não idiomáticas;
- polissemias;
- arcaísmo;
- jargões;
- efeitos linguísticos.

Para Venuti, esse modelo tradutório tem um caráter domesticador, o qual exclui toda presença do estrangeiro e faz com que a cultura de chegada seja privilegiada. Para o autor,

qualquer diferença que a tradução transmite é agora impressa pela cultura da língua alvo, assimilada por sua inteligibilidade, seus cânones e seus tabus, seus códigos e ideologias. O objetivo da tradução é trazer a cultura do outro como uma cultura semelhante, reconhecível e até familiar; e esse objetivo sempre arrisca uma total domesticação do texto estrangeiro [...] (VENUTI, 2004a, p. 18)⁴⁶.

Desse modo, o texto traduzido manterá seu discurso fluente e transparente, neutralizando o estrangeiro e tornando-o invisível ao leitor, que, por sua vez “esquecerá” que está lendo uma tradução.

Nas duas traduções aqui analisadas, vemos casos em que o texto adota tendências domesticadoras e em outros momentos, opta pela estrangeirização que, ao contrário da domesticação, privilegia a cultura do texto de origem, mantendo os elementos estrangeiros e,

⁴⁶ “Whatever difference the translation conveys is now imprinted by the target-language culture, assimilated to its positions of intelligibility, its canons and taboos, its codes and ideologies. The aim of translation is to bring back a cultural other as the same, the recognizable, even the familiar (...).”

desse modo, levando o leitor da cultura de chegada até a cultura de partida. Em *Jogos vorazes*, como já discurremos, não existe uma cultura específica, embora, sim, existam casos onde claramente vemos a cultura do outro, ou pela organização das frases, ou pelo uso de modos de falar específicos. Nas traduções analisadas, conforme veremos, a principal mudança ocorre na tradução oficial, que vai domesticar o texto de modo que sua leitura aconteça sem interrupções, dando o aspecto de linguagem fluente (algo que não acontece na fã-tradução).

Outra peculiaridade das traduções de *best-sellers* é a ausência de discursos de acompanhamento, ou seja, prefácios, notas de rodapé, glossários e notas referentes à tradução são excluídos. Para Torres, esses elementos estão presentes somente em livros mais clássicos, ou obras voltadas ao público de elite e estudantes,

uma vez que o típico do *best-seller* por excelência é ser acessível a um público tão vasto e heterogêneo quanto possível, socialmente, intelectualmente, culturalmente, profissionalmente, independentemente da idade, sexo etc., e que as notas e glossários poderiam perturbar... (TORRES, 2014, p. 257).

A tradução oficial de *Jogos vorazes* não apresenta notas de rodapé, glossários, ou prefácio, se adequando, portanto, às convenções de traduções descritas por Torres.

3.3 Traduzindo os jogos: a fã-tradução

A fã-tradução utilizada nessa análise é a única em português brasileiro encontrada na Internet. É estabelecida entre alguns grupos de traduções a regra (não falada) de não tomar um projeto (tradução) quando ele já está sendo traduzido por outro grupo. Desse modo, os grupos podem se dedicar a mais projetos, evitando também disputas entre si. A exceção acontece algumas vezes com os grupos de *scanlations*, onde diferentes equipes se responsabilizam pela a tradução do mesmo mangá.

O arquivo contendo a fã-tradução data de 30 de setembro de 2010. Essa certamente não é a data em que a fã tradução foi publicada, mas provavelmente a data em que o arquivo foi convertido para o formato PDF. Sustentamos tal argumento, pois a tradução oficial de *The Hunger Games* foi publicada mais cedo, em 19 de março de 2010, então não faria sentido a fã-tradução ser disponibilizada em uma data após a publicação da Rocco. Aqui defendemos que o desejo principal dos fãs-tradutores é disponibilizar a obra traduzida quando não há certeza de sua publicação por editoras nacionais em um futuro próximo. Se o caso fosse somente a disponibilização da obra, os responsáveis pela fã-tradução, o grupo *Shadow*

Secrets, poderiam, embora ilegal, digitalizar o livro traduzido oficialmente pela Rocco ao invés de realizar uma tradução própria.

O grupo responsável pela tradução, como atestado anteriormente, no momento da produção desse trabalho, encontra-se inativo, bem como boa parte das comunidades voltadas para a tradução de livros.

Na tradução do *Shadow Secrets*, o primeiro elemento que chama a atenção é o título do livro que não foi traduzido. O grupo não oferece uma explicação sobre a decisão da permanência no título em inglês, mas pudemos supor, em observações feitas em algumas fãs-traduções que, como não são tradutores formados, os fãs não se sentem muito a vontade no momento de traduzir os títulos das obras, ou mesmo nomes de personagens, ou nomes de lugares que podem transmitir significados. Um outro motivo seria manter alguns termos na língua original como uma maneira de “preservação” da obra, pois como vimos, uma parcela dos fãs preferem que determinados termos não sejam traduzidos. Já poderíamos, então, afirmar que a fãs-tradução se utiliza bastante de uma estratégia estrangeirizadora.

Na fãs-tradução o livro é apresentado em inglês como *The Hunger Games Trilogy 1 – Hunger Games*, seguido da sinopse em português. Porém antes de chegar à tradução, o grupo responsável faz a seguinte advertência (anexo C):

Esta obra foi digitalizada/traduzida pela Comunidade Traduções e Digitalizações para proporcionar, de maneira totalmente gratuita, o benefício da leitura àqueles que não podem pagar, ou ler em outras línguas. Dessa forma, a venda deste e-book ou até mesmo a sua troca é totalmente condenável em qualquer circunstância [...]. Após sua leitura considere seriamente a possibilidade de adquirir o original, pois assim você estará incentivando o autor e a publicação de novas obras.

Com essa mensagem, o grupo responsável pela disponibilização do livro, reitera o pensamento que cerca boa parte das comunidades *on-line* de tradução: *produção sem fins lucrativos, feita de fãs para fãs*. Além disso, sempre há o incentivo para a compra do livro se ele for lançado nacionalmente.

3.4 Entre as duas traduções

Dando continuidade a análise de *Jogos vorazes*, passaremos agora a observar a narrativa original e sua relação com as duas traduções, assim como proposto no início do nosso trabalho.

Ao iniciarmos as observações referentes às traduções, buscamos, em um primeiro momento, realizar um breve levantamento com as características da obra (Quadro 1), ou seja, como as edições/traduções são apresentadas aos leitores, bem como uma análise das capas dos livros e traduções aqui utilizados.

Elaborando o quadro abaixo, começamos a perceber a diferença existente entre a tradução oficial e a fã-tradução. Além do aspecto concernente ao perfil dos tradutores envolvidos, há também grande diferença no modelo de organização e apresentação das obras traduzidas, assim como veremos no quadro comparativo.

QUADRO 1 – Características das edições

	Tradução oficial	Fã-tradução
Título	<i>Jogos vorazes</i>	<i>The Hunger Games</i>
Lançamento	Maio de 2010	Julho de 2009/Fevereiro 2010 (data provável)
Modelo	Livro físico	E-book
Número de páginas	397	220
Texto de apresentação da obra (sinopse)	Sim	Sim
Prefácio (texto de apresentação da tradução)	Não	Sim (apresentação da equipe)
Nome do tradutor	Sim	Sim (tradutores e revisor)
Notas de rodapé	Não	Sim (sete)

A disponibilização das fãs-traduições é feita, por motivos óbvios, em um modelo digital, desse modo, o número de páginas diminui consideravelmente: são 220 em comparação às 397 páginas da tradução oficial e das 374 do texto original (na versão econômica).

Na tradução oficial, a apresentação da obra ocorre na orelha do livro (a continuidade da capa e da quarta capa), letras em caixa alta na cor vermelha destacam uma passagem do livro “Katniss escuta o tiro de canhão enquanto raspa o sangue do garoto do Distrito 9” e segue resumindo o enredo, contextualizando Panem e os Jogos vorazes. Na orelha que segue a quarta capa, há o perfil da autora da obra, Suzanne Collins, e a informação de que *Jogos vorazes* é o primeiro livro de uma trilogia.

A sinopse na fã-tradução segue o mesmo modelo da oficial: apresenta a protagonista, a nação onde ela vive e a razão da existência dos Jogos. A sinopse é mais breve e, diferente da oficial não se empenha bastante em chamar a atenção do leitor com frases que causem choque, assim como a citação acima. O leitor da fã-tradução não precisa ser atraído por chamadas e sinopses fortes, pois já conhece a obra de antemão e a lê, geralmente, por indicação de outros fãs, por isso não há necessidade para o tipo de publicidade feita para a tradução oficial.

O nome do tradutor responsável aparece na folha de rosto, logo abaixo do nome da obra traduzida e em seguida aparece a editora. Na fã-tradução os nomes das tradutoras/digitalizadoras aparecem na página 3 em grandes letras amarelas (anexo D), seguido do nome da revisora, do título do livro no original e nome da autora já em letras menores.

Ainda na fã-tradução, na segunda página, há a apresentação do grupo responsável pela tradução e digitalização da obra, Comunidade de Traduções e Digitalizações (anexo C), juntamente com os links que direcionam o leitor para os sites e *blogs* da comunidade. Em outros casos, os grupos responsáveis pela tradução fazem grandes apresentações da equipe e proporcionam aos envolvidos no processo, a oportunidade de falar um pouco sobre a obra que traduziram/editaram (anexo E).

As notas de rodapé também são o diferencial da fã-tradução, pois enquanto a tradução oficial não oferece nenhuma, a fã-tradução nos dá sete notas, informando-nos sobre determinadas palavras/passagens durante a narrativa. O modo de utilização dessas notas de rodapé é bastante informal, mostrando um pouco de como a tradução é vista e realizada de pelos fãs-tradutores. Uma dessas notas se refere a passagem na qual Katniss e Peeta são apresentados aos cidadãos de Panem. Katniss está vestida em um modelo de macacão colado totalmente ao corpo que vai do pescoço aos seus pés. Ao lado da expressão *macacão colado* surge uma nota de rodapé, a quarta em toda a tradução, na qual os tradutores escrevem:

“(4) Não é a toa que tava todo mundo olhando pra ela O.O’ HAHHAHAHAHA”.

A nota se refere ao público que estava admirado com a presença da personagem, principalmente, no parecer dos fãs-tradutores, a respeito da roupa provocativa que ela usava. Logo abaixo da nota, os tradutores acrescentaram um *link* (atualmente inválido) que levava possivelmente a alguma imagem representando a vestimenta da protagonista.

Voltando-nos para a análise das capas das edições aqui estudadas, percebemos, em uma observação inicial, que há pouca diferença entre as versões. A versão oficial utilizada nessa análise é a versão econômica, ou *paperback*, impressa em 2009. As versões econômicas (brochuras) são lançadas aproximadamente um ano depois da versão de capa dura, os *hardcovers*, e com o preço mais acessível. As brochuras têm uma maior facilidade de manuseamento, proporcionando mais comodidade na hora da leitura e, conseqüentemente, da análise.

Na capa da obra original (fig. 1), sobre um fundo preto com detalhes cinzas, como se fosse a marca de um alvo, aparece o título *The Hunger Games* em evidência: na parte superior, escrito em letras grandes em alto-relevo (bem como os outros elementos contidos na capa), com uma tonalidade cinza prateada. Logo abaixo, na parte mediana da capa, do lado

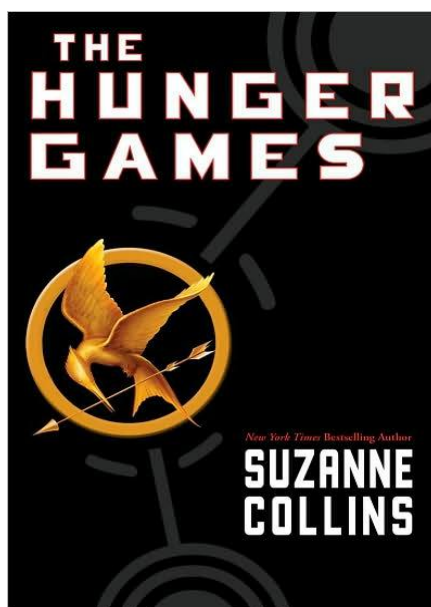


Figura 1

esquerdo vê-se a imagem dourada metálica de um pássaro em pleno voo, dentro de um círculo também dourado, segurando uma flecha com o bico. Na parte inferior direita da capa, aparece o nome da autora, Suzanne Collins, em letras prateadas um pouco menores que as utilizadas

no título. Logo acima do nome, a legenda “*New York Times* Bestselling Author” indicando que Collins já é uma autora (re)conhecida. Na capa não há menção da editora responsável pela publicação.

Na capa da tradução oficial (fig. 2) não há uma mudança significativa. Ainda sobre o plano de fundo preto e cinza, o título *Jogos vorazes* (sem o artigo definido no título original) aparece em alto-relevo com letras brancas contornadas de vermelho. À esquerda aparece o mesmo pássaro dourado da versão original, também em alto-relevo com uma tonalidade de ouro envelhecido (diferente da cor metalizada do original). À direita e no canto inferior da capa, aparece o nome da autora. A editora se abstém de mencionar que Collins já é bem conhecida do público nos Estados Unidos. Essa estratégia pode ser utilizada para reforçar o efeito de uma leitura original, de uma proximidade com o texto de origem. Por fim, no canto inferior à direita, encontra-se o nome da editora (Rocco Jovens Leitores).

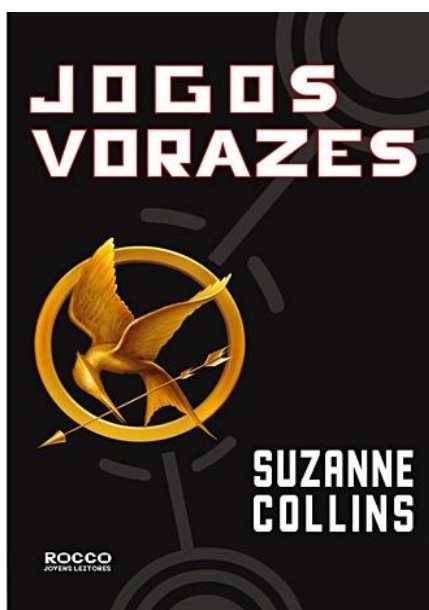


Figura 2

A capa na fã-tradução (fig. 3) mantém todos os elementos contidos na original, a única mudança sendo a inserção do logotipo da comunidade de traduções ao lado inferior esquerdo. Na fã-tradução, o tradutor ganha mais visibilidade e mais reconhecimento por seu trabalho, pois grande parte dos leitores já esperava pela tradução, ou já tinha contato com os tradutores devido a outros projetos.

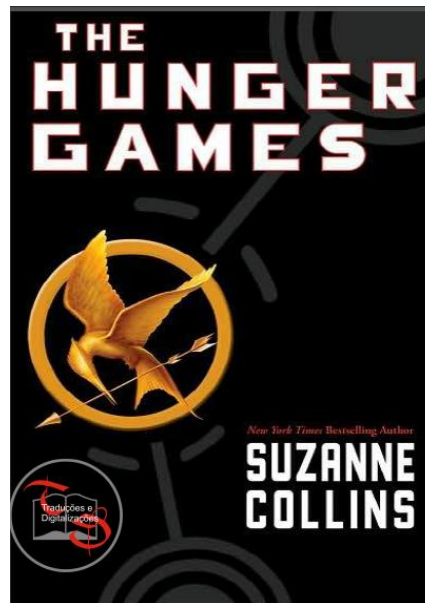


Figura 3

Passando para a tradução do texto propriamente dito, observamos que o primeiro parágrafo da fã-tradução oferece ao leitor o tom e o modelo que será adotado durante toda a tradução.

No original, temos:

When I wake up, the other side of the bed is cold. My fingers stretch out, seeking Prim's warmth but finding only the rough canvas cover of the mattress. She must have had bad dreams and climbed in with our mother. Of course, she did. This is the day of the reaping (COLLINS, 2009, p. 3).

Fã-tradução:

Quando eu acordo, o outro lado da cama está frio. Meus dedos se esticam, procurando o calor de Prim mas encontrando apenas a áspera lona que cobre o colchão. Ela deve ter tido sonhos ruins e subido com a nossa mãe. É claro que ela subiu. Esse é o dia da colheita (COLLINS; SHADOW SECRETS, p. 5).

Tradução oficial:

Quando acordo o outro lado da cama está frio. Meus dedos se esticam à procura do calor de Prim, mas só encontram a cobertura áspera do colchão.

Ela deve ter tido sonhos ruins e pulou para a cama as nossa mãe. É claro que foi isso. Hoje é o dia da colheita (COLLINS; D'ELIA, 2010, p. 9).

Percebemos que o *Shadow Secrets* mantém uma proximidade com a estrutura do texto de partida, não somente nos tempos verbais utilizados, mas algumas vezes também no modelo de escrita, seguindo a estrutura da frase na língua original.

A narração em *The Hunger Games* é feita em primeira pessoa e reflete, de certo modo, a personalidade da protagonista. A utilização do narrador-protagonista é comum às narrativas *Young Adult*⁴⁷. Esse modelo, de acordo com Leite (1985), mostra o narrador como o personagem principal que, por sua vez “não tem acesso ao estado mental das demais personagens” e “narra de um centro fixo, limitado quase que exclusivamente às suas percepções, pensamentos e sentimentos” (LEITE, 1985, p.43). Katniss é uma adolescente que passou por muitos traumas no decorrer de seus dezesseis anos de idade. A perda do pai enquanto tinha somente onze anos, profunda depressão de sua mãe e o estado de desnutrição da sua irmãzinha foram fatos que tiveram grande papel na composição de sua personalidade. Além disso, viver sob um regime totalitário, correndo o risco de ser morta a qualquer momento, por fome ou por fuzilamento, são fatores que mexeram com o seu psicológico.

Todos esses acontecimentos contribuíram na construção de uma visão cética e cínica em sua percepção de mundo e das relações interpessoais. Katniss afirma que ela não nutre amor por ninguém, exceto por Prim, sua irmã, a qual ela tem certeza de amar de verdade. A aparente apatia de Katniss e sua desconfiança para com os outros, é demonstrada através da narrativa, em passagens onde, claramente, ela parece imaginar que todas as pessoas têm algum motivo interior para querer ajudá-la. Além disso, ao início da narrativa, Katniss descreve os acontecimentos a sua volta de uma maneira quase imparcial, como um possível observador neutro (mesmo quando sabemos que não há imparcialidade em sua narração dos eventos). Seus pensamentos estão voltados unicamente para a sobrevivência de sua família. Mesmo quando refletindo sobre seu amigo Gale, a protagonista não alimenta nenhuma ilusão amorosa sobre o relacionamento dos dois e mantém uma linha de pensamento bem realista para a situação em que vive: “Eu jamais vou querer ter filhos” (COLLINS; D'ELIA, 2010, p. 15).

Em alguns momentos a narrativa se desenvolve de maneira objetiva, com linguagem simples. Ela não recorre ao uso de um sentido figurado, ou um uso constante do kistch típico

⁴⁷ Conhecida também no Brasil como Ya-lit, ou “literatura para jovens adultos”.

dos romances da literatura de massa, principalmente romances sentimentais. De acordo com Eco, kitsch, palavra de origem alemã, é um “mau gosto” em arte, um recurso que faz uso de expressões “carregadas de formas poéticas” para criar um momento “liricizante” (ECO, 1987, p. 72). Isso não quer dizer a total inexistência desse tipo de linguagem (de acordo com Broch (*apud*: MOLES, 1975), o kitsch está presente em todo tipo de arte), mas que ela é usada de forma comedida.

As sentenças são quase sempre repletas de pausas, com ideias que são interrompidas por pontos finais. O exemplo a seguir acontece no momento antes de Katniss ser levada para os jogos, quando ela se despede da sua mãe e da sua irmã.

I can't win. Prim must know that in her heart. The competition will be far beyond my abilities. Kids from wealthier districts, where winning is a huge honor, who've been trained their whole life for this. Boys who are two to three times my size. Girls who know twenty different ways to kill you with a knife. Oh, there'll be people like me, too. People to weed out before the real fun begins (COLLINS, 2009, p. 36).

As frases curtas e sucintas são constantes na narrativa e as duas traduções seguem esse modelo.

Fã-tradução:

Eu não posso vencer. Prim deve saber isso, em seu coração. A competição estará muito além das minhas habilidades. Garotos de distritos mais ricos, onde ganhar é uma grande honra, que treinaram suas vidas todas para isso. Garotos que são duas a três vezes o meu tamanho. Garotas que conhecem vinte maneiras diferentes de te matar com uma faca. Ah, haverá pessoas como eu também. Pessoas a serem extirpadas antes que a verdadeira diversão comece (COLLINS: SHADOW SECRETS, p. 23).

Tradução oficial:

Não tenho como vencer. Prim deve saber disso bem no fundo do coração. A competição supera minhas habilidades. Garotos de distritos mais ricos, onde a vitória é uma honra descomunal, que treinaram a vida inteira para esse momento. Garotos que são duas ou três vezes maiores do que eu. Garotas que sabem mais de vinte maneiras de te matar com uma faca. Ah, mas também vai ter gente como eu. Gente que vai ser logo eliminada do jogo antes que a verdadeira diversão comece (COLLINS: D'ELIA, 2010, p. 43).

Nos parágrafos apresentados, vemos novamente o estilo de cada tradutor. As duas traduções refletem o original a partir das frases curtas e diretas, com o uso de uma linguagem

pouco mais figurativa, partindo para certo exagero na descrição dos possíveis participantes dos Jogos.

Além disso, as duas traduções seguem um padrão para a tradução de *kids*: “garotos”. Desse modo, “garotos” se torna um termo genérico incluindo garotos e garotas, como se usa tipicamente em nossa língua para abranger ambos os sexos. Em inglês o termo também abrange os dois gêneros, mas constitui-se de maneira mais neutra do que o utilizado em português.

➤ **Personagens**

A narrativa de *The Hunger Games*, além de ter influência do mito de Teseu, tomando elementos da Roma antiga para nomear lugares e objetos (palavras como Panem, Capitol, etc), também atribui aos seus personagens nomes que refletem suas personalidades ou estilo de vida, e são geralmente nomes que se originam do ambiente em que vivem. Temos Primrose (prímula), Gale (um vento forte), Peeta (ou “pita”, um tipo de pão), entre outros, que demonstram a aparência física, a personalidade ou mesmo uma relação com a ocupação profissional, como é o caso do personagem Peeta, cujos pais são padeiros.

Sabemos que textos literários, de um modo geral, usam essa estratégia de nomeação de personagens e, ao passo que entendemos o seu significado chegamos a fazer paralelos entre seus respectivos nomes e personalidades. Determinado nome serve como uma construção da personalidade dos personagens, podendo ser

o começo para a criação de uma identidade para esses personagens na história, corroborando como um ponto de referência na coesão das qualidades e/ou defeitos que se acumulam na confecção de um ser ficcional (FREITAS, 2010).

Esse recurso não passou despercebido a alguns leitores de *The Hunger Games*. Para ajudar aqueles que não têm o conhecimento da língua inglesa e também suprimindo a falta de explicações na tradução oficial, o fã-site *Distrito 13*⁴⁸ elaborou uma pequena lista contendo a possível origem e significado do nome de alguns personagens.

De acordo com o fã-site, os nomes “nos dão uma pista sobre a provável personalidade dos protagonistas e sobre a capacidade do autor de criar um nome que descreva bem suas

⁴⁸ Disponível em: <<http://www.distrito13.com.br/livros/o-significado-dos-nomes-dos-personagens-em-jogos-vorazes/>> Acesso em: 30 jun. de 2015.

criações.” Para os administradores do Distrito 13, “Suzanne Collins, apesar de ter feito escolhas exóticas, conseguiu passar para um simples nome informações bastante importantes”. Informações essas que se perdem tanto na fã-tradução quanto na tradução oficial, pois nenhum dos tradutores se encarrega de traduzi-los.

As respostas de outros fãs demonstram o quanto eles ficaram surpresos ao saber que alguns dos nomes presentes na narrativa teriam um significado relacionado ao próprio personagem, e que o motivo dessas nomeações não foi algo tão arbitrário.

Os exemplos acima citados corroboram a nossa hipótese de que a fã-tradução segue mais “de perto” o modelo da narrativa original, enquanto a tradução oficial tende a simplificar mais algumas passagens.

➤ **Domesticação e fluidez na narrativa**

Outro ponto importante a ressaltar é o grau de fluência das traduções. Como já discurremos anteriormente, para muitos críticos, um texto traduzido, para ser considerado como “bom”, deve proporcionar uma leitura fluida. Esses textos traduzidos são julgados pelo seu grau de fluência. Segundo Venuti, que se opõe a esse tipo de tradução domesticadora, “uma tradução fluente é imediatamente reconhecida e inteligível, ‘familiarizada’, domesticada, não desconcertantemente estrangeira, capaz de dar ao leitor um livre ‘acesso a grandes pensamentos’ os quais estão ‘presentes no original’.” (VENUTI, 2004a, p. 5)⁴⁹. Ou seja o texto é traduzido de forma tal que a leitura é constante, sem interrupções, e não chama atenção para sua estrutura. Em *Jogos vorazes*, o leitor comum não terá dificuldade em ler a fã-tradução ou a tradução oficial, pois, se estiver somente interessado no desenvolver da trama, não há razão para prestar atenção na estrutura do texto. A fã-tradução, porém, carece da fluência tão desejada para os *best-sellers*; a leitura segue, e a mensagem, a história é passada, entretanto não segue com a fluência que se faz presente no texto original e na tradução da Rocco.

Ainda de acordo com Venuti (2004a, p. 4), para obter essa fluência a tradução utiliza uma linguagem moderna, corrente, e evita, principalmente, vocábulos estrangeiros. Ou seja, essa é uma das premissas da tradução domesticadora: exclusão do que é estrangeiro, em

⁴⁹ “A fluent translation is immediately recognizable and intelligible, ‘familiarised,’ domesticated, not ‘disconcerting[ly]’ foreign, capable of giving the reader unobstructed ‘access to great thoughts,’ to what is ‘present in the original.’”

termos culturais, ideológicos e também relativos à linguagem. E é esse tipo de tradução que predomina no mercado editorial, sobretudo no setor da literatura para o grande público.

A fã-tradução de *Jogos vorazes* contém um grande número de palavras estrangeiras, diferentemente da oficial que, por sua vez, evita o uso dessas palavras. Na tradução da Rocco, a não ser pelos nomes de personagens, nenhum outro nome ficou sem uma tradução. Algumas poucas exceções aparecem no texto; uma delas é a palavra “ok” (abreviação de *okay*, que significa “tudo bem”, “tudo certo”) que surge em várias passagens na narrativa, mesmo quando o original não usa a palavra. No entanto, existem passagens no texto original em que o termo “ok” aparece e a tradução oficial, curiosamente, opta por colocar algo equivalente em português: “certo”, “tudo bem”. “Ok” já é uma palavra que adotamos no nosso dia a dia, por isso supomos que o tradutor fez questão de usá-la livremente no texto. As outras palavras estrangeiras no texto são: *cameraman* (p. 391), em itálico no próprio texto traduzido, significando o cinegrafista, “blecaute” (p. 137), uma forma aportuguesada da palavra *blackout*, ou seja, falta de energia geral, apagão, etc (a fã-tradução optou por “apagão”), e, por fim, “contêineres” (p.163), do inglês *container*, significando um tipo de recipiente.

Os empréstimos linguísticos, como o exemplo de “ok”, são bastante comuns no nosso contexto e somos bombardeados quase que diariamente por termos estrangeiros que já se incorporaram ao nosso vocabulário diário. Para Vinay & Darbelnet o empréstimo é um dos métodos mais simples de todos os modelos tradutórios. Para os autores, tradutores usam esse método para proporcionar um “gosto da língua original” aos leitores e, em muitos casos, “os empréstimos são tão comumente utilizados, que não são mais considerados como tal”⁵⁰ (VINAY; DARBELNET, 1958, p, 85).

Voltemos, outra vez, à questão da fluência nos textos traduzidos. Quando procuramos observar a fluidez nos textos analisados, percebemos o quanto a tradução do *Shadow Secrets* se desvia desse procedimento, assim como ocorre com as palavras estrangeiras. A fã-tradução aqui se torna uma leitura sem ritmo, muitas vezes confusa, e a sintaxe do texto não proporciona à tradução uma leitura fluida, o que pode causar estranheza ao leitor brasileiro. Vamos agora para o capítulo 24 da narrativa, no qual a protagonista, ao ver os pássaros cantando alegremente perto das árvores, murmura as notas de uma música ensinada a ela por Rue. Por serem pássaros especiais (como veremos mais à frente), eles absorvem essa melodia e começam a repeti-la. Essa nota simbolizava o final do dia de trabalho para os moradores do

⁵⁰ No original: “... borrowings are so widely used that they are no longer considered as such (...)”

Distrito 11, e era Rue que ensinara aos pássaros e os fazia repetir as letras. Sobre isso, Katniss reflete:

The music sweels and I recognize the brilliance of it. As the notes overlap, they complement one another, forming a lovely, unearthly harmony. It was this sound then, thanks to Rue, that sent the orchard workers of District 11 home each night. Does someone start it at quitting time, I wonder, now that she is dead? (COLLINS, 2009, p. 329).

Na fã-tradução, notamos a dificuldade com que a narrativa se desenvolve, além da falta de sentido aparente no trecho:

A música cresce e eu reconheço o esplendor disso. Enquanto as notas se sobrepõem, uma complementando a outra, formando uma harmonia linda e misteriosa. Esse era o som, então, graças a Rue, que mandava os trabalhadores do Distrito 11 para casa cada noite. Alguém vai começá-la na parada, pergunto-me, agora que ela está morta?(COLLINS: SHADOW SECRETS, p. 194).

O último período “alguém vai começá-la na parada, pergunto-me, agora que ela está morta?” mostra como o fã-tradutor segue a estrutura da frase original e, desse modo a tradução soa confusa. “[C]omeçá-la na parada” é uma tradução literal de “start it at quitting time”, significando que a canção era iniciada ao final do dia de trabalho. A fã-tradução, por não se permitir uma reformulação de frase, e por se manter estritamente próxima do original, acaba por prejudicar o sentido do texto.

Esse procedimento é recorrente na fã-tradução, em que o sentido, muitas vezes, é deixado de lado, e a frase se torna obscura. Lörscher, a respeito do bilinguismo, afirma que, mesmo se o indivíduo for fluente em duas línguas, não significa que ele conseguirá os mesmos resultados de um tradutor profissional em uma tradução. O autor cita três objeções à noção de que todo bilíngue é naturalmente um tradutor.

Em primeiro lugar, mesmo que os falantes bilíngues tenham competência em duas línguas, essas competências geralmente não são do mesmo modelo. Eles podem ser mais competentes em um tópico em particular da língua A do que da língua B. Em segundo lugar, bilíngues não possuem, geralmente, a consciência meta-lingual e meta-cultural necessárias para apresentar efetivamente o texto original dentro da língua e cultura-alvo. Por último, a competência dos indivíduos bilíngues nas duas línguas não inclui

necessariamente a competência na transferência de significados e/ou formas de uma língua para a outra (LÖRSCHER, 2012, p. 3)⁵¹.

Essa habilidade de apresentar significados do texto fonte em uma língua alvo, que não é inerente ao falante bilíngue, evocada pelo autor, é claramente o que percebemos quando da análise da fã-tradução. Os grupos de tradução estão à procura de voluntários que tenham conhecimento de uma língua estrangeira e não da competência tradutória de um tradutor profissional, então não é esperado e nem exigido da fã-tradução o mesmo nível de uma tradução profissional.

Exemplificando a domesticação nos textos aqui analisados, podemos observar como ambas as traduções buscam transformar as sentenças do original em expressões já conhecidas dos leitores e comumente utilizadas. Vejamos a seguir:

QUADRO 2: Tradução de sentenças e expressões idiomáticas

Original	Tradução oficial	Fã-tradução
“I’m all right” (p. 89)	“Dá pro gasto” (p. 99)	“Eu sou mais ou menos” (p. 55)
“I’m a tough trader” (p. 91)	“sou dura na queda” (p. 101)	“sou uma comerciante durona” (p. 56)
“Wobbling around on the balls of my feet” (p. 115)	“sambando sobre os calcanhares” (p. 127)	“balançando nas pontas dos pés” (p. 70)
“Thanks goodness” (p. 161)	“Graças a Deus” (p. 177)	“Graças a Deus” (p. 98)
“It’s pouring buckets out there” (p.307)	“Está chovendo a cântaros lá fora” (p.329)	“Esta chovendo canivetes lá fora”(p.181)
“It’s a piece of cake”(p. 327)	“É mamão com açúcar” (p. 350)	“É moleza” (p. 193)

⁵¹ “First, even though bilinguals have competence in two languages these competences are usually not of exactly the same kind. They may be more competent for a particular topic in language A than in language B. Second, bilinguals often lack the meta-lingual and meta-cultural awareness necessary for rendering a source-language text effectively into a target-language and culture. And third, bilinguals’ competence in two languages does not necessarily include competence in transferring meanings and/or forms from one language into the other.”

As frases contidas no quadro 2 apresentam a domesticação nos textos traduzidos. Os tradutores buscaram a equivalência das frases, mantendo ainda o sentido transmitido pelo original. “Sambando sobre calcanhares” remete unicamente o modo desajeitado de andar em um salto alto, ou em outros contextos pode referir quando um calçado é maior do que o número do pé do usuário. “Mamão com açúcar” é o equivalente para *piece of cake* em inglês; as duas frases remetem a algo muito fácil de fazer.

Nos exemplos citados, todos os tradutores responsáveis fizeram uso de expressões cotidianas ao traduzir. Mesmo com as divergências nas sentenças (ex.: “É mamão com açúcar”; “É moleza”), as traduções encontraram um local comum convertendo expressões da língua inglesa para expressões idiomáticas da nossa língua.

Um aspecto que gostaríamos de ressaltar é expressão *thanks goodness*. No original essa sentença não possui conotação religiosa e é usada em sentido laico. Nas traduções aqui analisadas, todos os tradutores optaram por usar “graças a Deus”, frase ligada à tradição religiosa cristã. Entendemos, porém, que “graças a Deus” já se tornou um termo de uso comum, não se relacionando diretamente ao religioso, mas utilizada somente como uma expressão nacional para demonstrar certo tipo de alívio (como uma versão de “ainda bem”).

Todas as traduções expostas no quadro acima recorrem à equivalência na língua alvo, mas a oficial é a que mais contextualiza as frases, colocando-as no estilo da nossa linguagem corrente.

➤ **Clarificação e supressão de frases**

Observando as duas traduções, percebemos que os tradutores responsáveis pelas traduções não clarificam alguns trechos da narrativa e optam, também, por ocultar elementos em outros momentos. Voltemos ao primeiro parágrafo da narrativa original:

When I wake up, the other side of the bed is cold. My fingers stretch out, seeking Prim’s warmth but finding only the rough canvas cover of the mattress. She must have had bad dreams and climbed in with our mother. Of course, she did. This is the day of the reaping (COLLINS, 2009, p. 36).

Fã-tradução:

Quando eu acordo, o outro lado da cama está frio. Meus dedos se esticam, procurando o calor de Prim mas encontrando apenas a áspera lona que cobre o colchão. Ela deve ter tido sonhos ruins e subido com a nossa mãe. É claro que ela subiu. Esse é o dia da colheita (COLLINS; SHADOW SECRETS, p. 5).

Como falamos anteriormente, a fã-tradução permite-se seguir a estrutura linguística do original. Na frase “[s]he must have had bad dreams and climbed in with our mother”, o *Shadow Secrets* segue o texto de partida ao pé da letra: “Ela deve ter tido sonhos ruins e subido com a nossa mãe”. O verbo *to climb* pode também ser traduzido como *subir*; entretanto, a frase parece não fazer muito sentido em português. Enquanto o contexto do texto original deixa entrever que “climbed in with our mother” significa que Prim foi dormir na cama da mãe, o leitor da fã-tradução pode achar o texto mais confuso. “Subido com a nossa mãe” aparenta, antes, que Prim saiu com mãe do que o fato de ela ter ido para a cama para dormir juntamente com ela. Um leitor mais atento poderá fazer a relação entre *sonho*, *dormir* e *subir* e supor que Prim foi para a cama da mãe, mas em um primeiro momento a tradução ainda causa confusão.

Na tradução oficial temos:

Quando acordo o outro lado da cama está frio. Meus dedos se esticam a procura do calor de Prim, mas só encontram a cobertura áspera do colchão. Ela deve ter tido sonhos ruins e pulou para a cama de nossa mãe. É claro que foi isso. Hoje é o dia da colheita (COLLINS; D’ELIA, 2010, p. 9).

Na tradução da Rocco, além de certa fluência, há também o esclarecimento da frase. Enquanto no original não há a presença do substantivo *bed*, “cama”, o tradutor percebe que a palavra deve ser inserida, talvez como modo de deixar o texto mais compreensível para os leitores.

Ainda no primeiro capítulo, há uma passagem em que Katniss fala a respeito de sua irmã mais nova. No original temos:

“Prim’s face is as fresh as a raindrop, as lovely as the primrose for which she was named” (COLLINS, 2009, p. 3).

A frase acima citada revela a origem do nome da irmã de Katniss que, ao final do capítulo, iremos conhecer na íntegra como Primrose Everdeen.

Na tradução oficial, a segunda parte da oração é completamente retirada do texto. O leitor doméstico, ainda sem saber o nome completo da personagem, referida apenas como “Prim”, fica sem saber qual a relação entre seu nome e o da flor, já que a frase é composta como tal:

“O rosto de Prim é tão fresco como uma gota de chuva, tão adorável quanto a flor que lhe deu o nome” (COLLINS; D’ELIA, 2010, p. 9).

Vemos que não há menção do nome da flor (prímula) na tradução oficial e, por isso, ela não permite que o leitor faça a comparação. A fã-tradução, por sua vez apresenta o texto da seguinte forma:

“A face de Prim é tão fresca como uma gota de chuva, tão linda quanto a primula cujo nome a ela foi dado” (COLLINS; SHADOW SECRETS, p. 5).

O mesmo procedimento de ocultação, ou do não esclarecimento, ocorre quando o leitor é introduzido ao gato Buttercup.

“Prim named him Buttercup, insisting that his muddy yellow coat matched the bright flower” (COLLINS, 2009, p.3).

Na tradução oficial temos:

“Prim o chama de Buttercup, insistindo que a coloração amarelada de seu pelo combina com a flor de mesmo nome” (COLLINS; D’ELIA, 2010, p.9).

Quando se refere ao nome de Prim, o texto exclui a passagem que indica sua relação com a flor *primrose*, assim como consta no original, e em Buttercup, que em português denomina uma flor chamada “ranúnculo”, não há nenhum tipo de explicação ou nota do tradutor para que o leitor venha fazer, novamente, a ligação entre o nome e a flor. Em Prim, o leitor entende que seu nome é uma referência à flor (“combina com a flor de mesmo nome”), mas não consegue identificar qual seria.

A fã-tradução não foge desse modelo. Na descrição do gato, também não há explicações ou referências para saber de qual flor se trata.

“Prim o nomeou Buttercup, insistindo que a pele amarela lamacenta dele combinava com uma flor brilhante” (COLLINS; SHADOW SECRETS, p. 5).

De maneira semelhante à tradução oficial, a fã-tradução também deixará o leitor sem explicações, assim como veremos no parágrafo seguinte, no qual descobrimos o nome da narradora-personagem.

No original:

‘Hey, Catnip,’ says Gale. My real name is Katniss, but when I first told him, I had barely whispered it. So he thought I’d said Catnip. Then when this crazy lynx started following me around the woods looking for handouts, it became his official nickname for me (COLLINS, 2009, p. 7).

Fã-tradução:

‘Hey, Catnip,’ diz Gale. Meu nome real é Katniss, mas quando eu disse para ele pela primeira vez, eu mal tinha sussurrado. Assim ele pensou que eu tinha dito Catnip. Então quando esse lince louco começou a me seguir nos arredores da floresta procurando esmolas, tornou-se o apelido oficial dele para mim (COLLINS; SHADOW SECRETS, p.7).

Nessa passagem descobrimos o nome da personagem, mas a razão pela qual Gale a apelidou de “Catnip”, e o fato de ele não ter escutado direito, não ficam bastante claros. Novamente observamos que, a partir do contexto, o leitor pode fazer a relação entre Catnip, Katniss, o lince (tipo de felino) e o apelido, pois a tradução está obscura neste quesito. O leitor pode fazer a relação Katniss = Catnip, mas não compreende totalmente. Quando observamos a tradução oficial, percebemos que o leitor já tem a explicação:

-Oi, Catnip- cumprimenta Gale. Meu verdadeiro nome é Katniss, mas quando eu disse o nome a ele pela primeira vez eu estava quase sussurrando. Então ele pensou que eu tivesse dito Catnip, **uma flor selvagem muito apreciada pelos gatos**⁵². Aí, uma vez quando um lince louco começou a me perseguir, o nome passou a ser meu apelido oficial (COLLINS; D’ELIA, 2010, p.13).

Mesmo sem o texto original fazer menção sobre o que seria “catnip”, talvez se baseando no pensamento de que o leitor nativo já teria conhecimento sobre essa planta, a tradução da Rocco acrescenta ao texto o significado da palavra, para que o leitor doméstico tenha conhecimento e possa entender o porquê de o personagem Gale ainda a chamar de Catnip.

Supomos que a razão pela qual a fã-tradução não fez observações sobre o que viria a ser “catnip” deva-se ao fato de o texto original não fazer nenhuma referência ao significado da palavra (que aqui é mais conhecida como “erva de gato”), diferentemente do modo como acontece com o nome de Prim, no qual o texto original claramente faz a referência à flor.

Na fã-tradução, somente em se tratando de Prim, podemos saber que ela é nomeada de acordo com a flor “prímula”. Buttercup e Catnip ficam sem tradução ou explicação, deixando

⁵² Todos os grifos realizados nas citações são nossos, exceto quando indicarmos o contrário.

ao leitor mais curioso a tarefa de pesquisar os seus respectivos significados. Neste quesito, essa tradução fez uma escolha estrangeirizadora.

Além da supressão da frase que faz referência à flor *prímula*, a tradução oficial exclui algumas palavras do texto original, ao mesmo tempo em que, em algumas passagens, acrescenta outras, seja para esclarecer, seja para reafirmar ideias já apresentadas em momento anterior da narrativa.

Outro caso interessante ocorre no segundo capítulo da narrativa, quando Katniss, sabendo que Peeta Mellark será seu companheiro/adversário nos jogos, começa a relembrar a ocasião em que ele a ajudou quando estava em uma situação difícil. Ao final da narração, Katniss declara que sempre quando vê um *dandelion* sua mente faz uma relação entre a primavera, Peeta e novos recomeços.

I dropped my gaze, embarrassed, and that's when I saw it. The first **dandelion of the year** [...]. To this day, I can never shake the connection between this boy, Peeta Mellark, and the bread that gave me hope, and **the dandelion** that reminded me that I was not doomed (COLLINS, 2009, p. 32).

Na fã-tradução temos:

Eu baixei meu olhar, embaraçada, e foi quando eu vi. **A primeira planta do ano** [...]. Para esse dia, eu nunca posso abalar a ligação com esse garoto, Peeta Mellark, e o pão que me deu esperança **e a planta** que me lembrou que eu não era condenada (COLLINS; SHADOW SECRETS, p. 21).

Os tradutores optaram por não traduzir a palavra *dandelion*, e assim nesse primeiro momento o leitor só sabe que é algum tipo de planta. Mais à frente percebemos que a palavra volta a se repetir na narrativa por mais de seis vezes. Inferimos, então, que os tradutores não viram alternativa a não ser incluir a palavra no texto, já que não podiam mais ignorá-la; no entanto, optaram por não traduzi-la. Em outra passagem, na qual simplesmente “a planta” torna-se *dandelion* a tradução ficou:

“Infelizmente, o pacote dos biscoitos se abre pelo chão e se abre num remendo de **dandelions** pela pista” (COLLINS; SHADOW SECRETS, p. 31).

Ao lado de *dandelion*, uma nota de rodapé, a terceira em toda a tradução, especifica a palavra, que seria “um tipo de planta, tipo de erva”. Não podemos saber a razão que levou os fãs-tradutores a não traduzirem o termo, pois o *dente-de-leão* (tradução escolhida por

Alexandre D'Elia para a tradução oficial) é uma planta também conhecida no Brasil, embora possua vários nomes dependendo da região.

Na tradução oficial vemos a tradução para *dandelions*:

“Infelizmente, o pacote de biscoito atinge o chão e se abre, revelando uma coleção de **dentes-de-leão**” (COLLINS; D'ELIA, 2010, p. 56).

➤ Neologismos

A escolha dos fãs-tradutores em não traduzir os nomes ocorre outras vezes, principalmente quando se trata de nome próprio ou algum neologismo. Um caso semelhante é a ave chamada *groosling*. Na narrativa temos vários neologismos que a autora criou juntando dois ou mais nomes para criar uma nova espécie de planta ou animal. *Groosling* é descrito como uma ave que lembra um peru selvagem, mas de porte pequeno como uma galinha.

Quando Katniss, já dentro da arena, faz uma aliada, ela descobre que a ave que ela caçava para se alimentar se chama *groosling*.

“She recognizes the bird, too, some wild thing they call a **groosling** in her district” (COLLINS, 2009, p. 202).

Fã-tradução:

“Ela [Rue] reconhece a ave, também, alguma coisa selvagem que chamam de **groosling** em seu distrito” (COLLINS; SHADOW SECRETS, p.120).

O tradutor oficial propõe uma tradução, ou uma alternativa ao nome da ave:

“Ela também reconhece a ave, algum tipo de animal selvagem que chamam de **ganso silvestre**” (COLLINS; D'ELIA, 2010, p. 218).

A palavra *nightlock*, usada para nomear um tipo de fruta venenosa, em um primeiro momento, também não recebe tradução na versão da *Shadow Hunters*, mas a equipe reserva uma nota de rodapé para explicá-la.

“A voz de meu pai volta para mim. ‘Estas não, Katniss. Nunca estas. Elas são **nightlock**. Você estará morta antes que atinjam o seu estômago’” (COLLINS; SHADOW SECRETS, p.188).

De acordo com os fãs-tradutores em uma nota de rodapé, “[a] palavra ‘nightlock’ foi criada pela autora, usando a junção dos nomes ‘nightshade’ (jurubeba) + ‘hemlock’ (pinheiro do Canadá), ambas plantas extremamente venenosas.”

Um pouco mais à frente, encontramos a palavra traduzida de forma literal:

“Assinto. ‘Nós as chamamos de **fechos da noite**’” (COLLINS; SHADOW SECRETS, p. 189).

Essa é a única vez em todo o texto da *Shadow Hunters*, que uma palavra referida a algo (frutos, plantas, animais) inventado recebe uma tradução.

É interessante notar a solução da tradução oficial em relação a *nightlocks*. Em um primeiro momento os frutinhas são referidos como “amoras-cadeado”:

“Essas não, Katniss. Essas nunca. São **amoras-cadeado**. Você morre antes que elas cheguem ao seu estômago” (COLLINS; D’ELIA, 2010, p. 340).

Em geral, termos “originais”, ou seja, os criados pela autora, na tradução da *Shadow Hunters* irão permanecer em inglês (com algumas exceções às quais nos referiremos mais adiante). A tradução oficial sempre tomará esses termos e proporá uma tradução. Como exemplo mais proeminente do tratamento dado à tradução/não tradução de termos, cabe evocar uma passagem do capítulo três da narrativa.

Após receber um broche da filha do prefeito desejando-lhe boa sorte, Katniss observa que esse presente, que mais tarde, nos outros livros, será o símbolo da rebelião contra o governo de Panem, tem o *design* de um círculo com um pássaro encravado. Nos parágrafos seguintes veremos Katniss falar a respeito da origem dessa ave.

[...] A **Mockingjay**. They’re funny birds and something of a slap in the face to the Capitol. During the rebellion, the Capitol bred a series of genetically altered animals as weapons. The common term for them was **muttations**, or sometimes **mutts** for short. One was a special bird called a **jabberjay** that had the ability to memorize and repeat whole human conversations. They were homing birds, exclusively male, that were released into regions where the Capitol’s enemies were known to be hiding. After the birds gathered words, they’d fly back to centers to be recorded. It took people awhile to realize what was going on in the districts, how private conversations were being transmitted. Then, of course, the rebels fed the Capitol endless lies, and the joke was on it. So the centers were shut down and the birds were abandoned to die off in the wild. Only they didn’t die off. Instead, the **jabberjays** mated with female **mockingbirds** creating a whole new species

that could replicate both bird whistles and human melodies (COLLINS, 2009, p. 42).

Primeiramente iremos analisar na fã-tradução os termos que não foram traduzidos; depois observaremos a tradução oficial e a solução para tais termos, além da estrutura dos parágrafos.

Fã-tradução:

[...] Um **mockinjay** [sic]. Eles são pássaros estranhos e meio que um tapa na cara de Capitol. Durante a rebelião, o Capitol reproduziu uma série de animais geneticamente alterados como armas. O termo comum para eles era **muttações**, ou as vezes [sic] **mutts**, como apelido. Um era um pássaro especial chamado **jabberjay** que tinha a habilidade de memorizar e repetir conversas humanas inteiras. Eles eram pássaros residentes, exclusivamente masculinos, que eram soltos em regiões onde era sabido que os inimigos de Capitol estavam escondidos. Após os pássaros coletarem palavras, eles voavam de volta aos centros para ser gravados. Levou um tempo para as pessoas perceberem o que estava acontecendo nos distritos, como conversas privadas estavam sendo transmitidas. Então, é claro, os rebeldes alimentaram Capitol com inúmeras mentiras, e a piada começou. Então os centros foram fechados e os pássaros abandonados para morrer na selva. Só que eles não morreram. Ao invés, os **jabberjays** se acasalaram com **mockinbirds fêmeas**, criando uma nova espécie que conseguia replicar tanto os assobios dos pássaros quanto as melodias humanas (COLLINS; SHADOW SECRETS, p. 27).

A fã-tradução, mais uma vez, não traduziu as palavras que denominavam os animais, do mesmo modo como não traduziu *dandelion*. Ao longo do texto, esse procedimento se repete. A não tradução desses termos (*mockingjay*, *jabberjay*, *mockingbird*) pode se relacionar ao fato de o próprio texto explicar o que seria cada um desses animais, com a exceção de *mockingbird*, que não tem um equivalente em nosso idioma, pois não é uma ave nativa.

A única modificação feita nesse parágrafo pelos fã-tradutores foi a palavra *muttations* (que na narrativa designa um animal desenvolvido em laboratório), traduzida, então, como “muttações”. Na genética, encontramos o termo “mutação” referindo-se a alterações ocorridas na base do DNA. Igualmente como acontece em *Panem*, os animais criados em laboratórios têm o seu DNA alterado para que sejam capazes de desempenhar tarefas incomuns à espécie; nos laboratórios, também, são criadas novas formas de vida.

No texto original, a autora duplicou a letra “t”, criando, assim, uma variação de uma palavra já existente. A fã-tradução segue o mesmo processo: em lugar de deixar o texto como no original, ela toma o termo (que é cognato/transparente) em português e, da mesma forma

do original, duplica a letra “t”. Portanto temos “muttações” e “mutts” como sua abreviação. De um modo geral, a tradução tentou manter a forma original sem se ousar a fazer uma tradução mais arriscada.

Observaremos na tradução oficial as traduções realizadas para *muttations*, depois seguiremos a analisar os pássaros e a questão do nome dado ao *mockingjay*.

Na tradução oficial temos:

[...] Um **tordo**. Esses pássaros são engraçados e a ideia funciona como um tapa na cara da Capital. Durante a rebelião, a Capital criou animais geneticamente modificados para serem usados como arma. O termo usual para eles era **bestantes**, que às vezes era substituído por **bestas**, simplesmente. Um deles era um pássaro especial, conhecido como **gaio tagarela**, que tinha a habilidade de memorizar e repetir conversas humanas em sua totalidade. Eram pássaros que retornavam ao lar, exclusivamente machos, e que eram lançados nas regiões em que se sabia que os inimigos da Capital estavam escondidos. Depois que os pássaros juntavam as palavras, eles voavam de volta aos centros para que o conteúdo fosse gravado. Demorou um tempo até que as pessoas se dessem conta do que estava acontecendo nos distritos, de como conversas particulares estavam sendo transmitidas. Aí, é claro, os rebeldes começaram a fornecer à Capital as mais diversas mentiras, e essa era a piada. Então, os centros foram fechados e os pássaros foram abandonados na natureza para morrer. Só que eles não morreram. Ao contrário, os **gaios tagarelas** cruzaram com **fêmeas de tordo**, criando uma nova espécie que podia reproduzir não só os cantos dos pássaros como também as melodias humanas (COLLINS; D’ELIA, 2010, p. 50).

O tradutor oficial adaptou o termo *muttation*, que agora ficou “bestantes” e “bestas”⁵³. Os “bestantes” de *Jogos vorazes* são providos de inteligência, ou ao menos são “programados” para obedecer a determinados comandos, do modo como ocorre ao final da narrativa, quando Katniss, Peeta e Cato (um tributo do Distrito 2), são perseguidos por um grupo de bestantes e, somente depois da morte de Cato, os animais retornam ao lugar de onde vieram, entendendo que a tarefa deles era matar ao menos um dos participantes.

Concentrando-nos agora nos pássaros referidos no parágrafo acima, entramos, por fim, em uma das escolhas tradutórias que mais desconcertaram os fãs, ou seja, uma tradução que não foi bem recebida por eles. No momento do lançamento de *Jogos vorazes* no Brasil, os fãs

⁵³ Em entrevista com Alexandre D’Elia, previamente disponível em: <<https://tributos.district13.com.br/avisos/entrevista-com-alexandre-delia-tradutor-dos-livros-da-serie-jogos-vorazes/>>, explica que o termo “besta” surgiu após ele assistir ao desenho animado Bem 10, juntamente com o seu filho. Besta é como uma das criaturas do desenho é chamada. Criaturas que, fisicamente, parecem ser irracionais, mas que têm a capacidade de raciocínio. Por isso o termo besta/bestante para os animais geneticamente modificados da narrativa.

não puderam deixar de notar, e de reclamar também, da tradução realizada. Essa insatisfação teve como o ponto positivo o interesse entre os leitores de procurar saber mais a respeito não só da tradução, como também do tradutor e do processo editorial, resultando na realização de pequenas entrevistas com Alexandre D’Elia, responsável pela tradução da trilogia. Antes de passarmos a esse tópico, procuraremos analisar o trecho escolhido, buscando entender um pouco da tradução oficial.

O pássaro denominado *mockingjay* no original, como já falamos anteriormente, é uma das imagens que fazem a rebelião. Katniss, nos livros seguintes, será sempre associada a ele. Como descrito nas transcrições acima, o *mockingjay* é uma nova espécie de pássaro, que surgiu após o ajuntamento com as fêmeas de outra espécie. A tradução oficial, entretanto, parece não levar essa informação em consideração, já que traduz *mockingjay* como tordo. Uma nova espécie de ave ganhou o nome de uma já existente.

A tradução de *mockingjay* como *tordo* exemplifica o que Berman afirma ser o empobrecimento qualitativo. Em sua analítica da tradução o autor afirma que o empobrecimento qualitativo é caracterizado por uma

substituição de termos, expressões, modos de dizer etc. do original por termos expressões, modos de dizer que não têm nem sua riqueza sonora, nem sua riqueza significante ou – melhor – *icônica*. É icônico o termo que, em relação ao seu referente ‘cria imagem’, produz consciência de semelhança (2013, p. 75, grifo do autor).

Ao traduzir tanto *mockingbird* quanto *mockingjay* por “tordo” a tradução anulou o sentido da palavra, de modo que ela não tem o mesmo peso do original. E a tradução do título do último livro, *Mockingjay*, no original, ficou inviável. No momento do lançamento da tradução oficial, o “tordo” foi o que mais chamou a atenção dos fãs. Duas entrevistas foram realizadas com o Alexandre D’Elia⁵⁴ e uma das perguntas foi justamente sobre a tradução de nomes próprios e a tradução de *mockingjay*.

JV.Net: Algumas palavras são nomes próprios e outras foram inventadas pela autora, e geralmente não são modificadas/traduzidas nos livros. Mas nessa versão elas foram, como Prego, Costura, Tracker Jacker, Jabberjays, Mockingbirds e o principal nome: Mockingjay. Como você chegou nas escolhas da tradução de cada um desses nomes?

⁵⁴ As duas entrevistas se encontram indisponíveis no momento da elaboração deste trabalho.

Alexandre: Apesar de serem nomes próprios, eu achei que valeria a pena traduzi-los. São termos anglo-saxônicos... Achar os equivalentes em português foi difícil, e alguns eu francamente não gostei. Mas é fundamental apresentar soluções, que depois podem até ser modificadas pela editora.

Quando questionado pela tradução de *mockingjay*, D’Elia se mostra perplexo por saber que “tordo” substituiu suas traduções para as duas espécies de pássaros:

JV.Net: Você deixou a palavra Tordo substituir duas outras: Mockinbird [sic] e Mockingjay, que seriam pássaros diferentes. Por quê?

Alexandre: Na verdade, isso não aconteceu. Eu sempre usei para os Jabberjays o termo Gaio Tagarela (que aliás é muito ruim mesmo...). A editora deve ter unificado, mas isso não faz nenhum sentido, já que são pássaros diferentes. Confesso que não li o livro finalizado e revisado e, portanto, só estou sabendo disso por sua causa.

O tradutor foge um pouco à pergunta realizada, mas afirma que a editora teve palavra final na tradução, o que nos lembra o sistema de mecenato explicado por Lefevere para mostrar como os tradutores (e suas traduções) estão sujeitos a pressões de outros grupos. No caso do D’Elia, a Rocco exerceu seu poder alterando as traduções realizadas por ele.

Voltando aos parágrafos analisados, temos, primeiramente, o pássaro criado em laboratório, o *jabberjay*, formado da junção entre as palavras *jabber* (tagarela ou, de acordo com o *Oxford Dictionary*, “falar excitadamente; falar de uma maneira que pareça rápida e confusa”⁵⁵) e *jay*, “gaio”, por isso da versão oficial traduzir como “gaio tagarela”. A tradução então nos mostra que o gaio tagarela cruzou com uma “fêmea de tordo”, que no original é *mockingbird*, que poderia ser traduzido como tordo-dos-remédios (ou rouxinol como foi proposto por outros fãs).

O *mockingbird* (*Mimus polyglottos*) é um pássaro característico da América do Norte, e que possui a habilidade de imitar o canto de outros pássaros e sons de alguns insetos e mesmo de outros animais. A ave que a Rocco mostra em sua tradução é outra espécie de pássaro, provavelmente o tordo comum (*Turdus philomelos*) e que também não é encontrado em nosso país. A tradução, por fim, acaba por manter não só *mockingbird* como “tordo”, mas também *mockingjay*, o que causou irritação nos fãs. Muitos foram os questionamentos realizados por eles.

⁵⁵ “talk excitedly; talk in what seems to be a rapid and confused manner [...]”

A tradução de *mockingjay* como “tordo” impossibilitou, de certa maneira, a tradução do título do último livro da série, que recebe o mesmo nome do pássaro. Intitulado *A Esperança*, o desfecho da trilogia causou, novamente, a indignação de alguns fãs a respeito da tradução. Com o passar do tempo, e o lançamento dos filmes baseados nos livros, percebemos que a discussão sobre essa tradução em específico foi removida do meio do *fandom*. Ainda há fãs que reclamam, sem dúvida, da “má tradução” de *mockingjay*; outra parcela, ainda maior, parece ter “esquecido” todo esse assunto. A palavra “tordo”, que não foi bem recebida no início, já faz parte do universo dos fãs, e qualquer menção a esse pássaro já remete tanto à personagem principal da narrativa, quanto à rebelião que se formou em Panem. O empobrecimento qualitativo (Berman) continua no texto traduzido, mas na mente dos fãs, “tordo” já contém todo o significado atribuído ao termo *mockingjay*, quando este faz referência a Katniss como o símbolo da rebelião contra a Capital.

QUADRO 3: Neologismos

Original	Tradução oficial	Fã-tradução
Groosling	Ganso silvestre	Groosling
Nightlock	Amora-cadeado	Nightlock/fechos da noite
Jabberjay	Gaio tagarela/Tordo	Jabberjay
Mockingjay	Todo	Mockingjay
Tracker Jacker	Teleguiadas	Tracker Jacker

➤ Tradução de substantivos e locuções substantivas

Na tradução de alguns substantivos, percebemos mais uma vez, a diferença nas traduções. Sempre que o substantivo *berry* aparece no texto original, a versão oficial o traduz como “amora”, ao passo que a fã-tradução usa “bagas”.

O *Oxford Dictionaries* afirma que *berry* é [a] *small seedy fruit*, ou uma “pequena fruta cheia de sementes” (tradução nossa), ao passo que “amora” seria a tradução para *blackberry*. Uma tradução mais próxima seria a “baga” utilizada pela fã-tradução, que engloba vários tipos de frutos.

Para o dicionário *on-line Michaelis*, a palavra “baga”⁵⁶ é: “nome genérico dos frutos simples, carnudos e indeiscentes, sem caroço, mas com mais de uma semente, como o tomate, a uva, o medronho etc.” (grifo do autor), enquanto “amora”⁵⁷ é “[f]ruto comestível da amoreira e de algumas espécies de silvas.”.

Na narrativa original, o termo *berry* é utilizado amplamente para se referir a qualquer frutinho e, do mesmo modo, a tradução oficial se utiliza de “amora” amplamente.

“She’s gathered quite a collection of roots, nuts, greens, and even some **berries**. I roll an unfamiliar **berry** in my fingers.” (COLLINS, 2009, p.203)

Tradução oficial:

“Ela colheu uma boa coleção de raízes, nozes, verduras e até algumas **amoras**. Giro nos dedos uma **amora** que não me é familiar.” (COLLINS: D’ELIA, 2010, p. 220)

Fã-tradução:

“Ela coletou uma bela coleção de raízes, nozes, verduras frescas, e até mesmo algumas **bagas**. Eu rolo uma **baga** estranha nos meus dedos.” (COLLINS: SHADOW SECRETS, p. 122)

Um exemplo que demonstra a resistência na tradução de substantivos próprios, é o caso da personagem do Distrito 5, *Foxface*. Na primeira vez em que aparece na narrativa original, ela é descrita como “a **fox-faced** girl with sleek red hair(...)” (p. 45). Ou seja, a garota não nos é apresentada por seu nome e sim por seu aspecto físico. A fã-tradução traduz como: “uma **garota astuta** com cabelo vermelho liso” (p.28). O grupo *Shadow Hunters* inferiu que *fox-faced* se referia a um aspecto de personalidade da personagem e preferiu buscar uma tradução para o termo, por isso o “garota astuta” ao invés da tradução literal com cara/face de raposa.

Nos capítulos seguintes, sempre que a garota do Distrito 5 aparece na narrativa, Katniss a chama de *fox-faced* girl ou somente *fox-face*, e, já ao término do livro, esse torna-se seu nome “oficial”, já que em momento algum a narrativa faz menção ao nome verdadeiro da garota. Por três vezes Katniss a chama de *fox-faced girl* na narrativa original (p. 45, 125, 157)

⁵⁶ Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=baga> Acesso em: 03 jun. 2015.

⁵⁷ Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=amora> Acesso em: 03 jun. 2015.

e, porém, ao decorrer da narrativa, após o capítulo dezesseis, a garota de cabelos ruivos, sempre que mencionada, passa a ser *Foxface*, deixando de ser somente um adjetivo e tornando-se um substantivo próprio. A fã-tradução, depois de adotar a forma “garota astuta” (p.28), passa para “garota de rosto de raposa” (p. 76, 95), ou “cara de raposa” (p.95) e, corroborando com nosso pensamento sobre a resistência em se traduzir nomes próprios, a fã-tradução, assim que entende que Katniss nomeou a garota do Distrito 5 como *Foxface*, deixa, então, de traduzir como “cara de raposa” (p. 129, 130, 134, 135, 144, 147, 157) e mantém como escrito no original.

A tradução oficial, ao contrário da versão da *Shadow Hunters*, desde a primeira aparição, já adere ao “cara de raposa”, e mais à frente só transforma a grafia: Cara de Raposa.

QUADRO 4: Substantivos próprios

Original	Tradução oficial	Fã-tradução
Seam	Costura	Seam
Meadow	Campina	Meadow
Hog	Prego	Hog
Capitol	Capital	Capitol
Cornucopia	Cornucópia	Cornucópia
Tesserae/tessera ⁵⁸	Tésseras	Tesserae/Tessera
Peacekeepers/Head Peacekeeper	Pacificadores/Chefe dos Pacificadores	Pacifistas/Pacificadores/Pacificador Chefe
Treaty of Treason	Tratado da Traição	Tratado de Traição
Dark Days	Dias Escuros	Dias Negros
Justice Building	Edifício de Justiça	Edifício da Justiça
Fox faced girl/Fox	Cara de Raposa	Garota do rosto astuto/Fox Face

⁵⁸ Porção de grãos dados aos moradores dos Distritos mais pobres em troca de ter seu nome colocado mais uma vez no sorteio para os Jogos. A idade de participação na colheita é de 12 anos, onde o nome do candidato é colocado uma vez na bola do sorteio, a partir de então a cada ano o participante tem seu nome colocado mais uma vez. Ao último ano onde concorre, aos 18 anos, o participante terá seu nome colocado 28 vezes. Esse número pode dobrar, caso o participante solicite as tésseras. O personagem Gale teve seu nome escrito 42 vezes em seu último ano de colheita.

Face		
Remake Center	Centro de Transformação	Centro de modelagem
City Center	Círculo da Cidade	Cidade Circular
Hovercraft	Aerodeslizador	Aerobarco/aerodeslizador
Gammemakers	Idealizadores dos Jogos	Gammemakers
Launch Room/Stockyard	Sala de Lançamento/Curral	Sala de Abertura/Curral
Feast	Ágape	Festim/Banquete
Goat Man	Homens das Cabras	Homem da Cabra
Victory Banquet	Banquete da vitória	Banquete da Vitória

QUADRO 5: Substantivos comuns ligados à botânica

Original	Tradução oficial	Fã-tradução
Raccoon	Guaxinim	Racun
Pokeweed	Erva-dos-crancos	Erva
Pond lilies	Lírios d'água	Aguapés
Dandelion	Dente-de-leão	Dandelion
Apothecary	Boticário	Loja farmacêutica/boticário

Percebemos, na fã-tradução, a permanência dos nomes próprios em sua forma original, nomes que se referem a cidades ou seres viventes. Nomes dados a eventos e lugares específicos (tais quais, Cidade Circular, Banquete da Vitória) são traduzidos de acordo com a percepção dos tradutores responsáveis. Além disso, há diversas inconsistências lexicais nas traduções, tal como “loja farmacêutica” e “boticário” para designar o local onde se vende medicamentos e ervas medicinais, como veremos a seguir.

Na fã-tradução, e no decorrer da narrativa, percebemos essa inconstância dos tradutores em relação a determinadas palavras e, de certa maneira, torna-se mais dificultoso ao leitor compreender as referências aos nomes de personagens e localidades presentes no

texto, pois tais nomes não são traduzidos, e nem há notas de rodapé para propor uma tradução ou uma explicação para o termo que foi deixado na língua estrangeira.

➤ **Inconsistências lexicais**

A mudança da tradução de um determinado termo no decorrer da narrativa não é exclusividade da fã-tradução. A tradução oficial, embora em menor proporção, também dará outros significados a algumas palavras do texto. Na fã-tradução, supomos, há mais dessas inconsistências justamente pela dificuldade no gerenciamento do projeto, pois são diferentes tradutores e revisores e, como há a necessidade de rapidez na distribuição, muitas passagens deixam de ser revisadas.

Na tradução oficial, a primeira ocorrência é verificada na tradução da palavra *odds*. Ela nos apresenta tanto “sorte” (p. 26) como “probabilidades” (p.40). A fã-tradução estabelece “chances” para todas as ocorrências.

Para o *Oxford Dictionary* o substantivo *odds* significa “as chances em favor ou contra algo que está acontecendo”. *May the odds be ever in your favor* é a frase mais ligada à personagem Effie, e como um todo, à franquia *Jogos Vorazes*. A escolha pelo uso da palavra “sorte” não parece contemplar o efeito de *odds*, já que sorte em nosso contexto se relaciona mais a algo positivo do que a algo neutro como *odds*.

Outra vez em que a tradução de uma palavra específica muda na tradução oficial acontece em relação ao tratamento dado à palavra *sweetheart*. Na narrativa original, o personagem Haymitch Abernathy, vencedor de uma das edições dos jogos e mentor dos tributos do Distrito 12, costuma chamar Katniss de *sweetheart* de uma maneira irônica. Em uma tradução literal teríamos “coração doce”.

De acordo com o *Oxford Dictionaries*, o termo é usado como sinal de afeição por pessoas que estão em um relacionamento amoroso, uma forma de apelido carinhoso ou para mostrar o quanto uma pessoa é amorosa e gentil. Haymitch usa esse termo com a intenção de irritar e exasperar, pois ele mesmo não vê Katniss como uma pessoa amável ou carinhosa. A primeira ocorrência de *sweetheart* na narrativa quando o personagem Haymitch

“ – And you, **sweetheart**? says Haymitch” (COLLINS, 2009, p. 106).

A Rocco traduz como:

“E você, **queridinha**? – pergunta Haymitch” (COLLINS; D’ELIA, 2010, p. 117).

Nessa passagem, “queridinha” expressa o tom irônico do personagem e o fato de ele não achar que Katniss seja condizente com o termo afetuosos. As demais referências de Haymitch a Katniss como *sweetheart* serão traduzidas dessa maneira até o capítulo nove, já no capítulo dez, quando Peeta faz uma imitação de Haymitch, o *sweetheart* é traduzido como “docinho”, e continua dessa maneira até o final da narrativa (mesmo quando usado pelo mentor).

Essas são os únicos casos de flutuação, na tradução oficial, em relação ao tratamento dado à tradução de termos específicos, que dentro da narrativa original significam ou se referem à mesma coisa. Na fã-tradução, alguns nomes têm sua tradução alterada no desenvolvimento da narrativa, e não segue regra alguma.

Assim, na fã-tradução os responsáveis por manter a ordem em cada distrito, chamados *Peacekeepers*, são ora “Pacifistas” ora “Pacificadores”. A palavra *feast*, que é o nome dado ao evento onde todos os competidores restantes dos Jogos se reúnem para recolher algo de que estão precisando (armas, remédios, comida, etc), é traduzida como “festim” e mais adiante como “banquete”.

➤ **The Girl on fire e os desvios de sentido**

Durante a leitura das traduções observamos alguns desvios de sentido em relação ao original; frases que não abraçavam o significado dentro do contexto da narrativa original. Seleccionamos duas ocorrências sobre as quais nos deteremos: *You favor each other* e *Girl on fire*.

No capítulo seis, os personagens Peeta e Katniss falam sobre alguns acontecimentos do Distrito 12. Durante a conversa há uma menção ao personagem Gale:

“‘Your friend Gale. He’s the one who took your sister away at the reaping?’

‘Yes. Do you know him?’ I ask.

‘Not really. I hear the girls talk about him a lot. I thought he was your cousin or something.

You favor each other’, he says.

‘No, **we’re not related**’, I say” (COLLINS, 2009, p. 84).

A frase *you favor each other* [vocês se parecem], no contexto do diálogo, nos leva a entender que Katniss e Gale são parecidos fisicamente. *We're not related* [não somos parentes] confirma esse pensamento.

Ao observarmos os dois textos traduzidos percebemos que tanto D'Elia quanto o *Shadow Secrets* propuseram outra tradução. Vejamos.

Fã-tradução:

“Seu amigo Gale. Ele é o que levou a sua irmã da colheita?”

‘Sim. Você o conhece?’ pergunto.

‘Não realmente. Eu ouvi que as garotas falam muito sobre ele. Achei que ele fosse seu primo ou algo. Vocês ajudam um ao outro,’ ele diz.

‘Não, nós não somos parentes,’ digo” (COLLINS; SHADOW SECRETS, p. 51).

Tradução oficial:

“- Seu amigo Gale. Foi ele que afastou sua irmã na colheita?

– Foi. Você conhece ele?

– Não. Ouço as garotas falarem muito sobre ele. Pensava que ele fosse um primo seu ou alguma coisa assim. Vocês se gostam – afirma ele.

– Não, não somos parentes” (COLLINS; D’ELIA, 2010, p. 93).

A nosso ver, as duas traduções diferem bastante entre si na atribuição de significado da expressão *you favor each other*. Enquanto a fã-tradução informa que eles se ajudam, a tradução oficial propõe uma ideia de relacionamento próximo ao afirmar que Katniss e Gale gostam um do outro. Os tradutores fizeram opções possíveis para a expressão, entretanto, ao nosso ver, não se aproximaram do contexto em questão que tratava da semelhança física.

Algo semelhante ocorre em determinadas passagens com tradução da frase *Katniss, the girl (who was) on fire*. A relação da protagonista com o fogo (ou com as chamas) foi apresentada desde sua primeira aparição ao público: da maneira como sua roupa foi iluminada por chamas artificiais, do modo como as pedrinhas contidas em seu vestido refletiam a luz aparentando que estava pegando fogo, deixam claro uma imagem da “garota em chamas”. Esse trecho, ou essa ideia, ao lado da tradução de *mockingjay* como tordo, despertaram no leitor-fã as indagações referentes à tradução realizada pela Rocco e, de certa maneira, nosso interesse pelo presente estudo.

A primeira vez em que essa frase aparece no texto é no capítulo cinco, quando Katniss e Peeta vão se apresentar aos cidadãos de Panem. Em suas vestimentas, particularmente em suas capas, os seus estilistas acendem um tipo de fogo sintético que vai queimando enquanto o casal desfila pelo local de apresentação. Cinna, o estilista, então diz pela primeira vez o que se tornará o jargão de Katniss:

“I want the audience to recognize you when you’re in the arena’, says Cinna dreamily. ‘Katniss, **the girl who was on fire**’”(COLLINS, 2009, p. 67).

Na fã-tradução temos:

“‘Eu quero que a audiência reconheça você quando você estiver na arena,’ diz Cinna sonhadoramente. ‘Katniss, **a garota que estava pegando fogo**’.” (COLLINS; SHADOW SECRETS, p.41)

E na tradução oficial, responsável pela insatisfação dos leitores, temos:

“– Eu quero que o público a reconheça quando você estiver na arena – diz Cinna, sonhador. – Katniss, **a garota quente**” (COLLINS; D’ELIA, 2010, p.75).

No decorrer da narrativa, a frase sofrerá algumas variações, dependendo do enunciante e da mensagem a ser passada; entretanto, a tradução oficial sempre vai traduzir a expressão como “garota quente”.

“No one will ever forget me. Not my look, not my name. Katniss. **The girl who was on fire.**” (COLLINS, 2009, p. 70)

“Não se esquecerão do meu visual, de meu nome. Katniss. **A garota quente**” (COLLINS; D’ELIA, 2010, p. 79).

“Good look, **girl on fire**” (COLLINS, 2009, p. 147).

“Boa sorte, **garota quente**” (COLLINS; D’ELIA, 2010, p. 161).

Até mesmo quando um competidor do distrito 11, Tresh, poupa a vida de Katniss e a deixa ir, diz:

“You better run now, **Fire Girl**” (COLLINS, 2009, p. 288).

Na tradução oficial, temos:

“– Melhor correr agora, **Garota Quente** – diz Tresh” (COLLINS; D’ELIA, 2010, p, 309).

Nessa passagem, a fã-tradução, seguindo o procedimento adotado desde o início da narrativa, de seguir de perto o texto oficial, traduz como:

“É melhor você correr agora, **Garota do Fogo**,” diz Thresh (COLLINS; D’ELIA, 2010, p. 171).

A tradução oficial insiste no apelido “Garota Quente”, mesmo quando, como no exemplo acima, o original não faz referência ao *girl on fire* particularmente. Observamos que, em determinado contexto, o “garota quente” faz menção a uma garota legal, confiante, bonita e popular, e é geralmente isso o que queremos dizer quando afirmamos que alguém é “quente”. Talvez essa frase fosse uma maneira de mostrar a protagonista como uma adolescente normal, reconhecível, porém essa ideia não foi bem recebida pelos fãs. Os que haviam lido a obra em inglês, ou mesmo apenas a fã-tradução, rejeitaram o “garota quente”. Devido ao descontentamento, a editora Rocco, ao lançar o segundo livro da série, *Em Chamas* (*Catching Fire*) (2011), mudou a tradução e *the girl on fire* (ou *the girl who was on fire*) passou a ser “a garota em chamas” (a garota que estava em chamas). Mesmo no primeiro filme da série, a tradução usada foi “garota em chamas”, o que agradou muito aos fãs.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Procuramos, neste trabalho, realizar uma análise das traduções da obra *Jogos vorazes*, tanto em sua tradução oficial, pela editora Rocco, quanto na amadora, realizada pelo grupo de traduções *Shadow Secrets*. Buscamos entender o funcionamento dessas traduções que tanto diferem entre si – seja pela motivação para sua realização, seja pelo perfil dos tradutores responsáveis –, procurando observar as estratégias utilizadas nos textos traduzidos.

Observamos como as duas traduções possuem estratégias diferentes em seu desenvolvimento, mas ao final parecem cumprir o principal papel a que se propuseram: uma leitura fácil e compreensível na tradução oficial e, na fã-tradução, uma oportunidade de fruição de uma obra que ainda não fora lançada no mercado nacional.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, buscamos, primeiramente, fazer um levantamento sobre a cultura participativa e a cultura de fãs, e a maneira como o envolvimento e as produções desses atores vêm afetando a percepção deles pela mídia.

De um modo geral, o relacionamento entre produtores e consumidores mudou drasticamente no decorrer do tempo com consequências sobre a maneira de elaborar produtos e serviços, que também sofreu alterações. Os produtores estão mais inclinados a ouvir os pedidos dos usuários, fazendo tudo para que eles se tornem consumidores fieis (JENKINS, 2009). O comprometimento é buscado constantemente. Os consumidores, particularmente os fãs, abandonaram a passividade e se tornaram produtores em potencial, criando conteúdos variados voltados para outros fãs. Dentro dessas produções encontramos a fã-tradução, procedimento realizado desde 1980 como forma de reação às censuras realizadas nas traduções oficiais.

O objetivo deste trabalho foi analisar as duas traduções derivadas do *best-seller The Hunger Games*, de Suzanne Collins. Para tanto, iniciamos nossa análise com bases nos estudos de Lawrence Venuti (2002, 2004a, 2004b) sobre questões inerentes à invisibilidade do tradutor, estratégias de domesticação e estrangeirização e tradução de *best-sellers*, Wolfgang Lörcher (2012) sobre o bilinguismo como uma possível competência tradutória, além de estudiosos como Antoine Berman (2013), Marie Hélène Torres (2014, 2009), André Lefevere (2007).

Com base nesses teóricos, iniciamos nossa análise com as leituras das traduções, procurando nos desvencilhar de qualquer julgamento de valor e concentrando-nos tão-somente na observação de cada estratégia utilizada. Procuramos manter em mente que, em relação à fã-tradução, os fãs-tradutores são voluntários que não recebem compensação financeira por seus trabalhos, sendo movidos unicamente pelo desejo de compartilhamento de obras e esperando que outros também se interessem, ao passo que, na tradução oficial, o tradutor está sujeito a pressões e decisões dos editores.

Na fã-tradução, realizada pelo grupo *Shadow Secrets* percebemos um texto mais próximo do original: a tradução “copia” o modelo das sentenças e tende a traduzir ao pé da letra, mesmo quando, no contexto de chegada, determinada sentença não faz muito sentido. Aqui a tradução busca privilegiar mais a cultura de partida. A fã-tradução recorre ao estrangeirismo na construção do seu texto, pois se atém fortemente às estruturas do texto original, optando por manter vários termos na língua de origem, mostrando que o texto lido se encontra próximo do original.

Na tradução oficial, realizada por Alexandre D’Elia, o texto acomoda-se à cultura de chegada: a tradução busca clarificar e objetivar o texto para o leitor, seguindo mais de perto modelos adotados para a tradução de *best-sellers*. A cultura de partida, entretanto, não é ser completamente apagada anulada (como acontece em traduções assumidamente domesticadoras), pois o texto apresenta uma quantidade significativa de empréstimos linguísticos advindos da língua original.

Observamos claramente durante a análise as estratégias tradutórias da domesticação e da estrangeirização explicadas por Lawrence Venuti. Ao domesticar um texto, o tradutor/editor tende a anular a cultura de origem e abre caminho para a cultura do leitor, enquanto que, ao estrangeirizar, permite que o leitor vá ao encontro da cultura do outro. Na fã-tradução, há um encontro entre essas duas abordagens: se, muitas vezes, ela procura deixar o texto mais próximo da cultura do leitor nativo, outras vezes segue de forma a deixar a cultura ou, mais especificamente, a estrutura linguística próxima do original. Já a tradução oficial, ao seguir os modelos adotados para a tradução de *best-sellers*, permite ao leitor uma leitura mais fácil e compreensível da narrativa.

A domesticação na tradução da Rocco nos leva a pensar sobre os seus possíveis desdobramentos. Venuti critica esse modelo justamente por impor uma barreira entre culturas

e uniformizá-las, enquanto a estrangeirização permitiria uma visão da outra cultura contribuindo para mostrar ao leitor diferenças linguísticas e culturais presentes nos textos.

A fã-tradução, como tratamos anteriormente, não segue uma só estratégia, mas se utiliza de várias. Defendemos a hipótese de que os fãs-tradutores não se sentem embasados/capacitados suficientemente para propor traduções para determinadas palavras (*mockingjay*, *jabberjays*, etc), e escolhem deixá-las com a grafia original, acrescentando, no máximo, uma nota explicativa. Por outro lado, como já temos defendido desde o início deste trabalho, cremos que o fã-tradutor, prezando deixar o texto traduzido o mais próximo possível da narrativa de origem, escolhe manter os nomes tais quais são, permitindo, assim, que o leitor usufrua de uma leitura mais próxima do original, fazendo uso da estrangeirização. Um dos desafios no desenvolvimento da análise foi, justamente, a dificuldade em entender se a fã-tradução usava essas estratégias deliberadamente.

Defendemos, ainda, neste trabalho que a fã-tradução, apesar do seu *status* de informalidade e da falta de formação dos tradutores responsáveis, pode e deve ser estudada à luz das teorias da tradução.

Ao longo desta pesquisa nos deparamos com várias barreiras que dificultaram a sua realização. Em primeiro lugar a falta de material teórico referente à tradução realizada pelos fãs. Mesmo tendo grande impacto no contexto midiático, as traduções de fãs ainda não se tornaram efetivamente um objeto de estudo. A respeito das *fansubs*, um dos modelos de fã-tradução, Munday (2008, *apud* O'HAGAN, 2009) afirma que, apesar de sua longa história (datando nos anos 1980), apenas recentemente esse fenômeno vem sendo reconhecido e estudado pelos estudos da tradução.

Com a escassez de material acadêmico e teórico, este estudo circunscreveu-se às observações realizadas nas comunidades de fãs e nas fã-traduições disponíveis. Embora existam estudos sobre a cultura de fãs, *fansubs* e *scanlations*, percebemos que ainda são pouco, principalmente em pesquisas no contexto brasileiro. Por esse motivo vemos a necessidade do desenvolvimento de mais estudos sobre as fã-traduições, seus modelos e estratégias, além de estudos sobre a figura do fã-tradutor em si. Procuramos aqui fazer um breve levantamento a respeito desse indivíduo que é indispensável aos *fandoms*. Acreditamos na importância de pesquisas que se proponham em traçar o perfil dos fãs-tradutores, suas origens e visões sobre o ato tradutório, além de pesquisas que envolvam uma análise mais

aprofundada das fã-traduições disponíveis para desvelar estratégias e modelos recorrentes nelas encontrados.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERMAN, Antoine. *A Tradução e a Letra ou o Albergue do Longínquo*. 2.ed. Trad. Marie Hélène C. Torres, Mauri Furlan, Andreia Guerini. Tubarão: Copiart; Florianópolis: PGET/UFSC, 2013.

BERTOL, Raquel. *Rui Campos, da Travessa: uma causa para o best-seller*. Disponível em <http://oglobo.globo.com/blogs/prosa/post.asp?t=rui-campos-da-travessa-uma-causa-para-best-seller&cod_post=164634> Acessado em 20 out. 2014.

CAMPOS, Geir. *O que é tradução?* Editora Brasiliense. São Paulo: 1986.

CHIANCA, Rosalina. *L'Interculturel: Découverte de soi-même et de l'autre*. João Pessoa: Ideia, 2007.

COLLINS, Suzanne. *Jogos vorazes*. Tradução: Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

_____. *The Hunger Games*. New York: Scholastic, 2009.

_____. *The Hunger Games*. Tradução: Shadow Secrets, 2009-2010. Disponível em: <http://issuu.com/yasmindelima/docs/jogos_vorazes>. Acesso em: 4 maio 2013.

EARP, Fábio Sá; KORNIS, George. *A economia do livro: a crise atual e uma proposta de política*. Universidade Federal do Rio de Janeiro: 2005.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Tradução: Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1987.

FREITAS, Iara Maria Carneiro de. *Análise da construção de personagem feminino na transmutação do romance La Casa de los Espíritus para o cinema*. Dissertação de mestrado. Ceará: 2010. Disponível em: <<http://www.uece.br/posla/dmdocuments/iaramariacarneirodefreitas>> Acesso em: 18 jul. 2015.

GREEN, Joshua; JENKINS, Henry. *The Economy of the Web 2.0 Aca-Fan [blog da internet]*. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2008/03/the_moral_economy_of_web_20_pa.html>. Acesso em: 28 fev. 2014.

HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet*. North Carolina: MacFarland, 2006.

HILLS, Matt. *Fan cultures*. New York: Routledge, 2002.

HORNBY, A. S.; GATENBY, E. V.; WAKEFIELD, H. *The advanced learner's dictionary of current english*. 2ª ed. Londres: Oxford University Press, 1967.

JENKINS, Henry. Why participatory culture is not Web 2.0 (2010). *Aca-Fan* [blog da internet]. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2010/05/why_participatory_culture_is_n.html>. Acesso em: 29 jan. 2015.

_____. *Cultura da convergência*. 2ª Ed. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. *Fans, bloggers and gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press, 2006.

LEFEVERE, André. *Tradução, reescrita e manipulação da fama literária*. Tradução: Claudia Matos Seligmann. Bauru: EDUSC, 2007.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. *O foco narrativo: ou a polêmica em torno da ilusão*. 8ªed. São Paulo: Editora Ática, 1985.

LÖRSCHER, Wolfgang. Bilingualism and Translation Competence: A research project and its first results. *SYNAPS - A Journal of Professional Communication*, 27, 2012. Disponível em: <<https://www.nhh.no/Admin/Public/Download.aspx?file=Files%2FFiler%2Finstitut%2Ffsk%2FSynaps%2F27-2012%2FArtikkel+1+27-12.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2015.

MOLES, Abraham A. *O kitsch: a arte da felicidade*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1975.

O'HAGAN, Minako. Community Translation: Translation as a social activity and its possible consequences in the advent of Web 2.0 and beyond. *Linguistica Antverpiensia*, New Series – Themes in Translation Studies, 2011, p. 10: 11-26. Disponível em: <<https://lans-tts.uantwerpen.be/index.php/LANS-TTS/article/download/275/173>>. Acesso em: 4 nov. 2013.

_____. Evolution of user-generated Translation: Fansubs, Translation hacking and Crowdsourcing. *The Journal of Internationalisation and Localisation*, vol. I, 2009, p. 94-121. Disponível em: <http://raptor1.bizlab.mtsu.edu/S-Drive/DMORRELL/Mgmt%204990/Crowdsourcing/JIAL_2009_1_2009_APA.pdf#page=102>. Acesso em: 4 nov. de 2013.

PAGANO, Adriana. Crenças sobre a tradução e o tradutor: revisão e perspectivas para novos planos de ação. In: ALVES, Fabio; MAGALHÃES, Célia (Orgs). *Traduzir com autonomia: estratégias para o tradutor em formação*. São Paulo: Contexto, 2000.

SAPIRO, Gisèle. *Les échanges littéraires entre Paris et New York à l'ère de la globalisation*. Rapport de recherche. Paris : Centre européen de Sociologie et Science politique, 2010. Disponível em: <http://www.lemotif.fr/fichier/motif_fichier/142/fichier_fichier_etude.paris.new.york.paris.pdf>. Acesso em: 04 ago. 2015.

SCHIFFRIN, André. *O negócio dos livros: como as grandes corporações decidem o que você lê*. Tradução de Alexandre Martins. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2006.

SODRÉ, Muniz. *Best-seller: a literatura de mercado*. 2 ed. São Paulo: Editora Ática, 1988.

TORRES, Marie-Hélène Catherine. *Traduzir o Brasil literário: história e crítica*. Vol 2. Trad. Clarissa Padro Marini, Sônia Fernandes, Aída Carla Rangel de Sousa. Tubarão: Ed. Copiart; Florianópolis: PGETU/UFSC, 2014.

_____. Best-sellers em tradução: o substrato cultural internacional. *Alea*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, dez. 2009. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-106X2009000200006&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 03 set. 2014.

VENUTI, Lawrence. *Escândalos da tradução*. Trad. Laureano Pelegrin, Lucinéia Marcelino Villela, Marileide Dias Esqueda, Valéria Biondo. Bauru: EDUSC, 2002.

_____. *The translation studies reader*. London: Taylor & Francis e-Library, 2004a.

_____. *The translator's invisibility: a history of translation*. London: Taylor & Francis e-Library, 2004b.

VINAY, Jean-Paul; DARBELNET, Jean. A methodology for translation. In: VENUTI, Lawrence. *The translation studies reader*. London: Taylor & Francis e-Library, 2004a.

SITES CONSULTADOS

Abstract Eden Tumblr

Disponível em: <http://lynxian.tumblr.com/post/91147145259/hq-translation-notes-112-113-or-a-post-with> Acesso em: 31 jan. 2015

Aplicativo de tradução do Facebook

Disponível em: <https://www.facebook.com/notes/facebook/tradu%C3%A7%C3%A3o-de-posts-no-facebook/266965373335679>. Acesso em 18 fev. 2015.

Depoimentos dos leitores

Disponível em: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=47368467267590_1&set=pb.138038516240520.-2207520000.1394443102.&type=3&theater Acesso em: 18 fev. de 2015.

Distrito 13

Disponível em: <http://www.distrito13.com.br/conteudo/info/termos/> Acesso: 25 e fev. 2015.

Disponível em: <http://www.distrito13.com.br/livros/o-significado-dos-nomes-dos-personagens-em-jogos-vorazes/> Acesso em: 30 jun. de 2015.

Education First

Disponível em: <http://www.ef.com.br/epi/> Acesso em: 18 fev. 2015.

Entrevista com o tradutor oficial

Disponível em: <<https://tributos.districto13.com.br/aviso/entrevista-com-alexandre-delia-tradutor-dos-livros-da-serie-jogos-vorazes/>>. Acesso em: 5 abr. 2013.

Fanfiction.net

Disponível em: <<https://www.fanfiction.net/book/>> Acesso em: 31 jan. 2015

Fanfilm metroid

Disponível: <https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=700457633303348&id=675097179172727>. Acesso em: 18 fev. 2015.

Henry Jenkins [blog]

Disponível em: <<http://henryjenkins.org/aboutme.html>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

IGN

Disponível em <<http://www.ign.com/articles/2013/08/23/nintendo-copyright-claim-kills-metroid-fan-film-on-kickstarter>> Acesso em: 08 mar. de 2014.

Jogos vorazes.net.

Disponível em: <<http://www.jogosvorazes.net/2011/07/entrevista-exclusiva-com-o-tradutor-dos.html>> Acesso em: 6 nov. 2013.

Kickstarter

<<https://www.kickstarter.com/dmca/metroid-enemies-within-a-metroid-fan-film-submitted-by-miller-na>> Acesso em: 18 fev. 2015.

Mafia dos livros

Disponível em: <<https://www.facebook.com/mafiadoslivrosocial/posts/733275650104538>> Acesso em: 15 jan. 2015.

Magi

Disponível em: <<https://www.facebook.com/MagiTheLabyrinthOfMagicBr/photos/a.143047909173369.42456.143033369174823/494037984074358/>> Acesso em: 21 nov. 2014.

Manga Stream

Disponível em: <http://mangastream.com/manga/one_piece> Acesso em: 24 jan. 2015.

Disponível em: <<http://mangastream.com/blog/61>> Acesso em: 24 jan. 2015.

Mashable

Disponível em: <<http://mashable.com/2011/02/20/crowdsourcing-case-studies/>> Acesso em: 18 fev. 2015.

Michaelis Dicionários

Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=baga>> Acesso em: 03 jun. 2015.

<<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=amora>> Acesso em: 03 jun. 2015.

Oxford Dictionary

<<http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/americanenglish/fan?searchDictCode=all#fan-2>> Acesso em: 19 set. 2014.

Portal Genkidama

Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/portalgenskapidama/>> Acesso em: 21 nov. 2014.

Potterish

Disponível em: <<http://potterish.com/sobre-o-potterish/>> Acesso em 05 jan. 2015.

Rick Riordan [site]

Disponível em: <<http://www.rickriordan.com/about-rick/faq.aspx>> Acesso em: 31 jan. 2015.

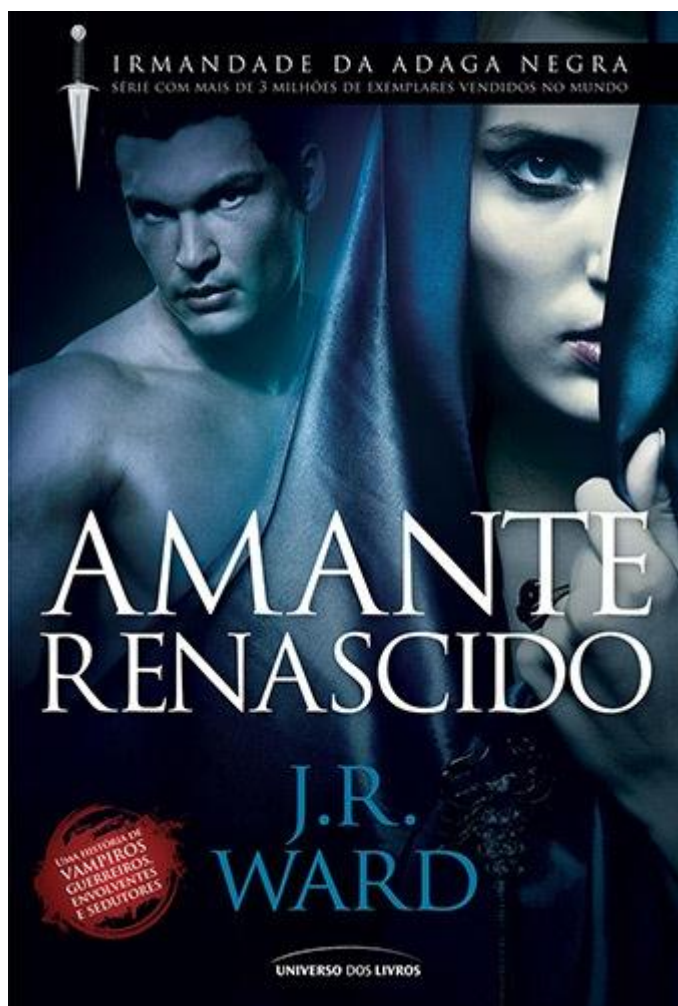
Shadow Hunters

Disponível em: <https://www.facebook.com/GrupoShadowHunters/info?tab=page_info> Acesso em: 20 de julho de 2015.

Wikipédia

Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina_principal> Acesso em 18 fev. 2015.

ANEXOS

Anexo A⁵⁹

Anexo B⁶⁰

Campanha de Fãs

MagiBR

**TRADUÇÃO FIEL
PARA FÃNS FIEIS!**

COMPARTILHE, DIVULGUE
E APOIE A CAMPANHA DE
FÃS PARA FÃS

DEVIDO A INSATISFAÇÃO DE
MUITOS FÃS DE MAGI COM A
TRADUÇÃO DOS NOMES
ABRASILEIRADOS, LANÇAMOS
UMA CAMPANHA. SE VOCÊ É
FÃ DE MAGI E APOIA ISSO,
MANDE EMAIL PARA A JBC!

#FÃNSMAGOSEMAÇÃO



ALADDINADESIGNER

60

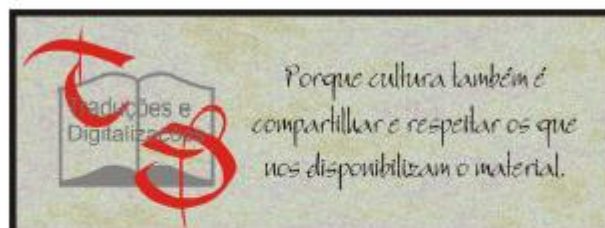
Disponível

em:

<<https://www.facebook.com/MagiTheLabyrinthOfMagicBr/photos/a.143047909173369.42456.143033369174823/494037984074358/>>. Acesso em 21 nov. 2014.

Anexo C

Suzanne Collins – The Hunger Games Trilogy 1 – Hunger Games



Esta obra foi digitalizada/traduzida pela Comunidade Traduções e Digitalizações para proporcionar, de maneira totalmente gratuita, o benefício da leitura àqueles que não podem pagar, ou ler em outras línguas. Dessa forma, a venda deste e-book ou até mesmo a sua troca é totalmente condenável em qualquer circunstância.

Você pode ter em seus arquivos pessoais, mas pedimos **por favor que não hospede o livro em nenhum outro lugar**. Caso queira ter o livro sendo disponibilizado em arquivo público, pedimos que entre em contato com a Equipe Responsável da Comunidade – tradu.digital@gmail.com

Após sua leitura considere seriamente a possibilidade de adquirir o original, pois assim você estará incentivando o autor e a publicação de novas obras.

Traduções e Digitalizações

Orkut - <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=85618057>

Blog – <http://tradudigital.blogspot.com/>

Fórum - <http://tradudigital.forumeiros.com/portal.htm>

Twitter - http://twitter.com/tradu_digital

Skoob - <http://www.skoob.com.br/usuario/mostrar/83127>



Comunidade Traduções e Digitalizações de Livros - <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=85618057>

Anexo D

Suzanne Collins – The Hunger Games Trilogy 1 – Hunger Games



FEITO POR:

Sara Duarte / Juliana Dias / Shadows Secrets

REVISADO POR:

Carla Ferreira

Anexo E



J. R. Ward
Irmandade da Adaga Negra 11



Comentários das Revisoras

Comentário da Revisora Eirini: Finalmente o livro esperado por muitos fãs! Um livro que vai agradar muita gente e desagradar outros tantos... Bom, antes de falar sobre o livro, preciso comentar sobre a revisão dele. Em primeiro lugar, revisor Ward, como todos sabem, não é lá... fácil... Ela inventa palavras, usa muita gíria, adora usar jargões de esportes, faz referência a filmes, música, à cultura pop americana. E palavras. Mas ao mesmo tempo, coloca personagens que usam inglês formal, com uso de Tu e Vós. Ou seja: dá trabalho. Mas vale a pena... Um trabalho como esse não é feito sozinho. Muitas mãos foram necessárias. Muito empenho, muita dedicação, muito carinho. E, dessa vez, o carinho foi especial, pois Tiamat/Talionis teve uma parceria muito especial: as queridas amigas revisoras do PES (Prazer Em Seduzir), uniram-se às revisoras do Talionis e o resultado vocês poderão apreciar nas próximas páginas. Portanto, essa é uma revisão especial: foi nossa primeira parceria com as meninas do PES. Queremos deixar aqui nosso agradecimento e nosso carinho para a Raquel, Tina, Claudia, Dyllan e Regina (a equipe do PES), que juntamente com as nossas revisoras (Leka, Maya, Desirée, Ellen M, Fatima, Cleusa, Pat M., Ellen, Niandra, Cris Reinhold, Livia), além da Élica e da Gisa, tornaram tudo isso possível. Erros? Tradução equivocada? Sim. Vocês poderão encontrar. Afinal, somos um grupo de amigas que se uniram para trazer, sem fins lucrativos, esse livro para vocês. Todas perderam valioso tempo longe dos amigos e familiares, para poder traduzir, revisar esse livro. E todas somos passíveis de erros. Mas essa revisão foi feita com carinho. Para vocês. Bom, e o livro? Ah...o livro...confesso que estava apreensiva pela história...Mas a autora me surpreendeu...Principalmente porque soube levar a história do Blay e do Quinn, sem ser piegas demais, ou sem forçar à mão. Blay é tudo o que sempre foi: centrado, tranquilo, romântico, e apaixonado...Assim como o Quinn que continua sendo um bad-boy, mas chega à uma encruzilhada...Afinal, tudo passa, e a gente evolui...ou pelo menos deveríamos evoluir. E ele evoluiu...E a Ward acertou no ponto! O amor deles é lindo, é hot, e a química dos dois perfeita. Valeu a espera...Mas há mais "umas coisinhas" a ser ditas sobre esse livro. As histórias paralelas! O livro é cheio de ação: do começo ao fim. Várias histórias acontecendo ao mesmo tempo, várias deixas para outras livros (muitos livros), e essa foi a grande sacada da Ward: ela conseguiu, enquanto autora, colocar várias tramas paralelas na história, prendendo a atenção e o fôlego do leitor, e deixando todo mundo desesperado para saber o que vai acontecer, ou melhor, "COMO VAI ACONTECER". Ela mesclou ação, drama, sexo, cenas engraçadas, além de deixar bem claro, que a Irmandade está mudando...As regras estão mudando...Novos Irmãos surgindo, novos "habitantes" no complexo e na mansão...Z sofre...Rhage, como sempre, impagável e lindo...Todos os irmãos e mais Rhv aparecem...Destaque? Bom, além do casal principal, Wrath (que mostrou que sim! Isso é que é Rei), Trez (preparem-se para a história dele que deve vir por aí), Assail (ah! Teremos um bom livro para ele, com certeza, e uma história de amor hot vindo por aí, como uma personagem "brasileira"), e Xcar, que ao meu ver, roubou a cena...quem quer saber do que eu estou falando, vá direto para o capítulo 80...mas quem aguentar esperar, saiba que ele é o personagem mais contraditório da história. Um macho guerreiro que não sabe nem ler, nem escrever, sem instrução alguma, um ser maléfico, mas que protagoniza algumas cenas bem líricas e é o único, além de Throe, que fala um inglês formal (no original usam o Tu e o Vós, e uma linguagem arcaica do século XVIII). Lindos! Tá! Mas aposto que vocês querem saber do Quinn e do Blay não é? Ah! Eles são ótimo juntos! Para os dois é como um sonho...depois de tanta dor, tantos desencontros, tanta água correndo por debaixo da ponte...eles tem a primeira vez deles... Durante anos Blay viu o Quinn com tantas homens, tantas mulheres, e agora ele estava realizando um sonho...e foram tantas pedras no caminho até o "grand finale". Espero que vocês gostem. Durante a revisão desse livro, duas músicas me acompanharam. Ou melhor, na minha mente essas músicas acompanharam o Blay...Leiam o livro, ouçam a música e vejam se concordam ou não. Depois deixe sua opinião no nosso blog. Boa-leitura!

<http://letras.mys.br/supertampa/39234/traducao.html>

<http://letras.mys.br/v2/7/>

