



## ***Fansubs, Grupos de Legendas e a Questão da Legalidade do Conteúdo Produzido pelo Consumidor.***<sup>1</sup>

Bruno Henrique Marques de Mendonça<sup>2</sup>

Universidade Tuiuti do Paraná.

### **Resumo**

O presente artigo tem como objetivo discutir a questão da legalidade da produção dos grupos de legendas, pessoas reunidas para traduzir filmes e episódios de séries, disponibilizando as legendas gratuitamente na Internet. Para isso foram compiladas informações sobre a atuação de órgãos antipirataria que retiraram do ar sites que disponibilizavam legendas de séries e filmes. Para entender a ilicitude da produção dos grupos de legendas, foi realizado um levantamento sobre as leis que regulamentam o direito autoral no Brasil. O objetivo central deste trabalho pretende discutir a prática de *fansubbing* e a relação desta com os canais de TV por assinatura e os grandes estúdios detentores dos direitos autorais das séries de televisão.

### **Palavras-chave**

Grupos de Legenda, *fansubbing*, séries, direito autoral.

### **Procedimentos Metodológicos e Referencial Teórico:**

O assunto abordado por esse artigo não é facilmente encontrado em produções acadêmicas, artigos científicos ou até mesmo em reportagens de revistas e jornais, pelo fato do tema em questão ir de encontro a várias leis de direito autoral. Muitos dos documentos de referência foram consultados em sites, fóruns e blogs que abordam o tema central do artigo. Todos eles foram cuidadosamente arquivados a fim de serem resguardados no caso de algum desses suportes sair do ar, por vontade própria ou da lei, comprometendo a autenticidade das referências usadas para a composição deste texto. Todas as imagens foram baixadas e registradas quais eram suas fonte de origem. Vídeos e textos também foram copiados e armazenados, sempre sinalizando o local dos quais foram retirados.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2012. Artigo produzido sob a orientação de Lucina Viana e Randy Rachwal.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação e Linguagens no PPGCOM da Universidade Tuiuti do Paraná, Pós-Graduando do MBA em Gestão da Comunicação Online, Marketing Digital e Publicidade na Internet – COMDPI pela UTP-PR. Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, graduado pela PUCPR. Email: obrunomendonca@gmail.com



Serve também como referencial teórico para este artigo a Lei de Direito Autoral (nº 9610/98) e a Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas<sup>3</sup>, revisada em Paris, em 1971, documentos que regem as regras do Direito Autoral no Brasil. Gandelman (2007) e a entrevista com Vainzof (2011), reforçam a discussão sobre a legalidade ou não das legendas criadas por fãs. Conceitos da Intelecção Coletiva de Levy (1999) revistos por Jenkins (2009) também compõem o referencial teórico deste trabalho.

Para analisar com profundidade o trabalho dos grupos independentes de legendas, foram realizadas amplas pesquisas em sites, fóruns e blogs que tratam sobre o assunto. Essa busca inicial teve como objetivo encontrar materiais que exemplificassem a relação de sites e grupos de legendas com a legislação e órgãos reguladores. A intenção foi reunir ações dos órgãos coibindo o trabalho dos grupos de legendas independentes, já que a produção dos mesmos é ilegal.

O presente artigo limita-se a questões de entendimento acadêmico e segue a risca as *Diretrizes e Normas Regulamentadoras de Pesquisas Envolvendo Seres Humanos*<sup>4</sup>, garantindo a confidencialidade e a privacidade das fontes para que nenhuma informação seja utilizada em prejuízo das mesmas. Ficam também isentos, da mesma forma, o autor e os orientadores desse artigo, sinalizando que o objetivo em questão não é gerar provas criminais sobre uma atividade ilegal, mas sim estudá-la no âmbito de sua organização e produção independente.

Para compilar informações e organizar contrapontos aos materiais encontrados em blogs e sites, foi realizada a revisão bibliográfica de diversas obras e autores citadas no referencial teórico e em todo o decorrer do artigo.

No auxílio à conclusão e como parte importante para embasar o diálogo sobre a legalidade da produção dos grupos de legenda, realizou-se uma entrevista com advogado Rony Vainzof (2011), referência em Direito aplicado para a Internet.

---

<sup>3</sup> A Convenção de Berna estabeleceu, em 1886, o reconhecimento do direito de autor para obras literárias e artísticas. Em validade até hoje, sua última revisão foi feita em 1971. A redação pode ser encontrada no site oficial do Ministério da Cultura neste link [http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/02/cv\\_berna.pdf](http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/02/cv_berna.pdf)

<sup>4</sup> Resolução do Conselho Nacional de Saúde 196 de 10 de outubro de 1996. Capítulo III – Aspectos Éticos das Pesquisas Envolvendo Seres Humanos. Artigo i) prever procedimentos que assegurem a confidencialidade e a privacidade, a proteção da imagem e a não estigmatização, garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades, inclusive em termos de auto-estima, de prestígio e/ou econômico – financeiro. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/1996/Reso196.doc> Grafado em itálico para dar a noção de ser uma entidade.



---

## A Produção dos Grupos de Legendas.

Durante as madrugadas de terça-feira, entre os anos de 2004 e 2010, período em que a série *Lost*<sup>5</sup> esteve no ar, grupos de pessoas adiavam suas horas de sono na expectativa de acompanhar o episódio mais recente da série de televisão transmitida, nos Estados Unidos, pela emissora ABC<sup>6</sup>. A receita era simples: baixar o arquivo do episódio, disponibilizado em sites de *torrent*<sup>7</sup> e esperar pela postagem do arquivo com a tradução completa do episódio no site *Legendas.TV*<sup>8</sup> daqueles que ficaram conhecidos como grupo de legendas.

Foi assim que milhares de pessoas acompanharam a série *Lost* no Brasil. Dias, semanas e até meses antes da exibição oficial pelo canal de TV por assinatura AXN. E essa prática não é e nem foi exclusiva dos espectadores de *Lost*, pois várias outras séries entraram no mesmo processo de produção paralela, agraciando seus fãs muito antes da estreia na televisão brasileira.

Se os espectadores perdiam horas de sono aguardando os arquivos de legenda, um grupo menor de pessoas trabalhava arduamente para proporcionar o entendimento dos episódios da série mais pessoas. São eles os tradutores independentes, membros de *fansubs*<sup>9</sup> ou grupos de legenda que, paralelamente as suas vidas, dedicam o seu tempo a traduzir as falas de cada episódio das séries.

Os grupos de legendas são formados por fãs de um determinado seriado que têm alguma noção de inglês e resolveram emprestar o seu conhecimento para que todos tenham acesso às legendas dos episódios de suas séries favoritas antes da estreia na televisão brasileira, o que, às vezes, em relação aos canais americanos, levam de dias a anos.

---

<sup>5</sup> (2004 – 2010, com seis temporadas), série de TV criada por Jeffrey Lieber, J.J. Abrams e Damon Lindelof, transmitida, nos Estados Unidos, pela emissora ABC.

<sup>6</sup> American Broadcasting Company, grupo de mídia norte-americano tido como uma das maiores emissoras de TV do mundo. Responsável por exibir o seriado *Lost* nos Estados Unidos. <http://abc.go.com/>

<sup>7</sup> Diferente do download comum, em que o usuário baixa o arquivo de uma única fonte, o *torrent* funciona pelo compartilhamento de parte do arquivo que será baixado. A primeira pessoa que compartilha é chamada de *seed* (semeador), após baixar o arquivo do *seed* inicial, os próximos usuários também semeiam o arquivo, tornando-se fonte do mesmo. O sistema fará com que o usuário que quer baixar o arquivo busque partes do download, nas diversas fontes disponíveis, tornando o processo mais rápido.

<sup>8</sup><http://www.legendas.tv> site brasileiro que disponibiliza legendas de séries e filmes para seus usuários. Apesar de não ser uma palavra estrangeira está grafada em itálico para melhor entendimento do texto, já que trata-se de um endereço eletrônico. O ponto do .tv, pode confundir o leitor.

<sup>9</sup> Termo destinado para grupos de fãs que legendam séries, filmes ou animes japoneses.

No recorte observado, antes de começar cada episódio, é possível ver a assinatura do grupo responsável e os *nicknames*<sup>10</sup> de cada integrante, como mostra a imagem abaixo.

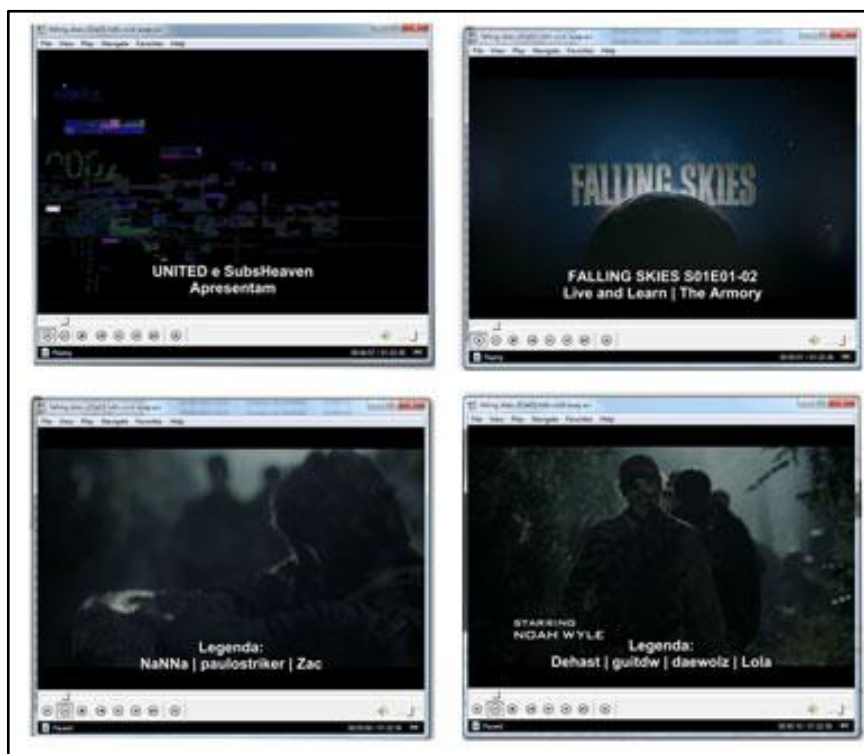


Figura 1 - Captura da tela do início da Série Falling Skies.

Fonte: Compilação do autor.

Os fãs que baixam as legendas produzidas pelos grupos, já sabem qual grupo produz a legenda extra-oficial de cada seriado, por exemplo, o grupo intitulado *InSubs*<sup>11</sup> produz legendas atualmente para séries como *House*, *The Big C*, *The Secret Life of the American Teenager* e *Wilfred*. O *United 4ever*<sup>12</sup> produz as legendas amadoras de *Mad Men*, *Fringe* e *True Blood*. A equipe do grupo *Darksite*<sup>13</sup> faz as legendas de *Awkward*, *Weeds* e *Web Therapy*, entre outros.

O processo de trabalho dos grupos é extremamente organizado. Como mostra o site da *United 4ever* (s.d), há três etapas na confecção da legenda: a tradução propriamente dita; a sincronia, isto é, o ajuste temporal entre as frases traduzidas e fala das personagens; e a revisão, feita para evitar erros ortográficos ou gramaticais nas legendas traduzidas. Essa organização pode variar. Há também outros papéis, como o da

<sup>10</sup> Apelido ou nome fictício usado na Internet

<sup>11</sup> <http://www.insubs.com/>

<sup>12</sup> <http://www.united4ever.tv/>

<sup>13</sup> <http://www.darksite.tv/>



pessoa que posta o arquivo com as legendas no site *Legendas.tv* e descreve uma sinopse sobre a série, ou até mesmo aponta referências que aquele episódio pode ter utilizado de outras séries ou filmes conhecidos.

Os pré-requisitos para que um candidato venha a fazer parte da equipe deles são: ter conhecimento intermediário em Inglês e tempo disponível para trabalhar nas legendas (United 4ever, s.d).

É necessário deixar claro que a produção dos grupos se restringe à tradução e sincronia da legenda. O que os grupos disponibilizam em seus sites e no *Legendas.tv* é apenas o arquivo da legenda do seriado, normalmente na extensão *srt*<sup>14</sup>, sem o arquivo com o vídeo, ou o vídeo com a legenda embutida. Os usuários têm acesso aos arquivos de vídeos em outros sites, normalmente servidores de compartilhamento.

A organização do trabalho dos grupos de legenda não para apenas no processo de produção de uma legenda específica, mas também na padronização das legendas, apontando indícios de profissionalismo. Tanto, que o grupo de legenda *NERDS: Nerds Eager to Rock Doing Subtitle*<sup>15</sup> lançou o *Guia da Legendação – Tradução e Sincronia*<sup>16</sup>, dando dicas técnicas sobre como traduzir termos, como grafar palavras em português e até mesmo quantos caracteres por linha uma legenda deve ter (NERDS, s.d).

O processo de tradução normalmente é feito a partir de uma legenda em Inglês conseguida através do *Closed Caption*<sup>17</sup> da série exibida nos Estados Unidos. A partir disso, os grupos dividem as partes do trabalho entre seus membros para que a tradução seja rápida. Quando o grupo não tem acesso a essa transcrição em Inglês, a tradução acontece a partir da do áudio. O tempo que o grupo se dedica a cada tradução é extenso: “Série de 40 minutos, traduzindo do áudio e sincronizando: 10 horas; Série de 40 minutos, a partir de uma legenda em inglês: 7 horas.” (United 4ever, s.d).

Em termos de qualidade, quando comparadas a legendas feitas por profissionais, isto é, tradutores contratados pelos estúdios para fazer a legendagem de séries de TV, o trabalho dos grupos de legenda não fica para trás. Duarte (2007) comparou legendas profissionais do seriado *Lost* a legendas de grupos de tradução e concluiu que, apesar

---

<sup>14</sup> No computador, *.srt* é a extensão de arquivos de legendas. Esse arquivo funciona em sincronia com um arquivo de vídeo, normalmente na extensão *.avi* que deve ter o mesmo nome e estar na mesma pasta que o arquivo da legenda.

<sup>15</sup><http://www.nerdsubs.com/>

<sup>16</sup><http://conselho.sur10.net/files/2009/08/guia-nerds-de-legendagem-legendastv.pdf> - Neologismo do título criado pelos autores.

<sup>17</sup> Transmissão de legendas via o sinal de televisão, geralmente utilizada para o auxílio do entendimento de deficientes auditivos.



dos grupos independentes não terem um conhecimento teórico e aprofundado sobre o processo de tradução, não adotando algumas práticas que seriam corriqueiras para profissionais, eles ganham muito por serem fãs da série e entenderem melhor do contexto da trama:

Através da comparação entre as traduções profissionais e não profissionais é possível perceber que os tradutores profissionais primam pela clareza e adequação das legendas à Língua Portuguesa. Esses profissionais procuram passar a mensagem principal, mesmo que haja perda de conteúdo. Já os *legenders* tentam, em geral, ser ao máximo fiéis ao texto original. Por isso muitas vezes eles se afastam da língua para qual traduzem na tentativa de ser literais em suas traduções, o que prejudica o trabalho final. Os legendadores, porém, possuem uma vantagem especial, pois traduzem as séries porque gostam. Passam horas criando as legendas e não recebem remuneração alguma para isso. (DUARTE, 2007)

Ou seja, como Duarte (2007) descreve, há uma vantagem clara no envolvimento dos fãs que produzem legendas por hobby em relação às legendas profissionais, produzidas como fruto do trabalho remunerado, que os fazem, principalmente, por obrigação.

A análise dos grupos de legendas poderia por muito ir para o caminho da aplicação dos conceitos de inteligência coletiva de Levy (1999), revisto por Jenkins (2009) ou, até mesmo, caminhar para o conceito de conteúdo produzido por fãs e para fãs de Sandvoss (2005). Para ambos os assuntos o objeto de pesquisa é riquíssimo em exemplos e eles serão abordados em recortes futuros, já que essa pesquisa continuará em desenvolvimento após a conclusão deste artigo. Entretanto, antes de se aprofundar desta forma, o presente artigo volta-se para a questão da legalidade da produção desses grupos, em quais pontos as legendas produzidas pelos fãs ferem as leis do direito autoral e em quais pontos os grandes estúdios estão atrasados no sentido de tentar inviabilizar a produção dos fãs, ao invés de incentivá-los.

### **A Questão da Legalidade das Legendas:**

Mesmo que as legendas sejam disponibilizadas gratuitamente, os grupos e sites de legendas são constantemente alvos de ações de órgãos contra a pirataria. Segundo Gandelman (2007), pirataria é a atividade de copiar, reproduzir ou utilizar indevidamente, sem a autorização do autor, “livros, gravações de áudio ou vídeo,



softwares e qualquer outro suporte físico que contenha obras intelectuais legalmente protegidas” (GANDELMAN, 2007, p. 66).

Em fevereiro de 2009, o *Legendas.tv*, site que recebe material de mais de 30 grupos de legendas do Brasil, foi fechado pela Associação Antipirataria Cinema e Música, a APCM. O órgão de defesa entrou em contato com o servidor que hospedava o site, exigindo a retirada do mesmo do ar, já que ele infringia uma série de leis de Direito Autoral. O e-mail que a APCM enviou ao servidor que hospedava o site foi publicado em forma de protesto:

A APCM acredita de boa-fé que os itens oferecidos para distribuição por terceiros no (tracker) listado abaixo prejudica os interesses dos detentores de direitos autorais em um ou mais trabalhos protegidos por direitos autorais; os itens estão sendo oferecidos de uma maneira que não é autorizada por nossos membros, agentes ou pela lei. (FAQ Legendas.tv, 2009)

O site ficou inacessível e, para voltar ao ar, foi hospedado fora do Brasil. Anos antes, em 2006, o site Lost Brasil<sup>18</sup> também foi retirado do ar sob uma alegação parecida (Séries.etc). Na época, o órgão que se chamava ADEPI, Associação de Defesa da Propriedade Intelectual, usou o inciso IV do artigo 29 da Lei de Direito Autoral para enquadrar a legendagem ilegal.

Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como: I – a reprodução parcial ou integral; II – a edição; III – a adaptação, o arranjo musical e quaisquer outras transformações; IV – a tradução para qualquer idioma;[...] (BRASIL, 2008)

O site da APCM<sup>19</sup> confirma que a atividade de legendagem é ilícita, não só conforme o inciso IV do Art.29 da Lei de Direito Autoral, citado anteriormente, mas também por ferir o artigo 8º da Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias, revisada em 1971, dizendo que “os autores de obras literárias e artísticas protegidos pela presente Convenção gozam, durante toda a vigência dos seus direitos sobre as suas obras originais, do direito exclusivo de fazer ou autorizar a tradução das mesmas.” (CONVENÇÃO DE BERNA, 1971).

Dessa forma, a APCM conclui que:

---

<sup>18</sup><http://www.lostbrasil.com/portal.php>

<sup>19</sup>[http://www.apcm.org.br/pirataria\\_internet.php](http://www.apcm.org.br/pirataria_internet.php)



---

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

Vainzof (2011) traz mais argumentos para a discussão legal. Ele explica que a Lei do Direito Autoral é bastante restritiva e protege integralmente o autor da obra. A partir do momento em que essa obra é criada, o autor tem total direito sobre sua criação, em qualquer suporte, seja ele tangível ou não, tenha sido ele já inventado ou não:

Dentro desse contexto existem os direitos patrimoniais do autor. Um dos direitos patrimoniais do autor, que depende de autorização prévia e expressa é a tradução para qualquer idioma, presente no Art. 29, inciso IV da lei de direitos autorais. Por que isso? Porque podem ser dadas diversas interpretações para a obra em si. A gente vê várias vezes um seriado que é originalmente falado em inglês que, na hora da tradução, ela pode dar outro contexto para a situação. Sei que não é a intenção desses tradutores, pelo contrário, eles não querem mudar o contexto, mas é justamente o detentor dos direitos autorais que vai escolher quem vai traduzir aquela obra e vai acompanhar essa tradução para saber se ele está de acordo com o contexto daquela obra. (VAINZOF, 2011)

A aplicação da lei tenta proteger a obra em questão e a interpretação que o autor queria passar originalmente. Essa interpretação pode ser distorcida durante um processo de tradução, por isso a tradução só é permitida com a autorização expressa do detentor dos direitos autorais da obra.

Nesse caso, não importa se os grupos de legenda disponibilizam a legenda gratuitamente, não obtendo lucro direto sobre a produção, o fato de produzi-las já é configurado como crime:

Pela nossa legislação atual, mesmo que não tenha lucro direto ou indireto, a tradução para qualquer idioma de uma obra pode caracterizar um ato ilícito. Esse ilícito pode ser um ilícito cível, uma indenização cobrada pelo detentor dos direitos autorais por perdas e danos e, até mesmo, pela nossa legislação, um ilícito criminal. O Artigo 184 do Código Penal traz o crime de violação de Direitos Autorais com pena de três meses a um ano, se não tiver a intenção de lucro. Se tiver a intenção de lucro, uma pena de dois a quatro anos de reclusão. (VAINZOF, 2011)

Esses argumentos deixam claro que a produção dos grupos de legendas é, perante a lei, um ato ilícito, já que eles não têm a autorização do detentor dos direitos autorais para traduzir os episódios da série para o português.





## Quem usa Legenda também Consome.

Em meio a tantas acusações e sites retirados do ar, os grupos de legendas tentaram de várias formas contra-atacar os órgãos reguladores que os tratam como vilões. Após o período em que o site *Legendas.tv* foi retirado do ar em 2009, o grupo de legendas *InSubs* lançou uma campanha intitulada “Quem usa legenda, também consome” (Fórum Séries Links, 2009).

A intenção do grupo era mostrar que, mesmo os adeptos ao *download* de episódios via *torrent* e, conseqüentemente, usuários das traduções dos grupos de legendas, eram também consumidores dos produtos de suas séries favoritas, possuindo TV por assinatura, *boxes* com temporadas completas e até mesmo itens de colecionador dos seriados. O grupo convocou todos os fãs a enviarem fotos de seus itens colecionáveis. O resultado foi o recebimento de mais de 700 fotos de coleções de DVDs e CDs de trilha sonora (Flickr Insubs, 2009). A figura abaixo exemplifica como foi a campanha.



Figura 2 – Imagem campanha Queremos Cultura.  
Fonte: Flickr InSubs <http://www.flickr.com/photos/insubs/>

Em entrevista concedida ao blog *Séries.etc*, Paulo Barata, diretor do Universal Channel, canal de televisão por assinatura responsável pela exibição séries como *Heroes* e *House*, afirmou que os usuários dos sites de legendas, aqueles que baixam e assistem as séries antes de todo mundo, são formadores de opinião e que ajudam muito a difundir a série entre novos adeptos: "As pessoas que baixam as séries são formadores de opinião, ajudam a série a ficar conhecida, despertam a curiosidade de quem tem TV paga. E é um processo irreversível, a TV tem que se acomodar a isso." (BARATA)



---

Jenkins (2009), mostra como a prática pirata do *fansubbing* ajudou a difundir a cultura dos animes japoneses<sup>20</sup> nos Estados Unidos, gerando, anos depois, consideráveis lucros para as empresas de mídia e produtoras dos animes:

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

No final da década de 60 os desenhos japoneses deixaram de ser exibidos pelas televisões americanas por serem considerados violentos ou com temas inapropriados para a faixa etária que acompanhava esses desenhos. Sendo assim, apenas o mercado paralelo tinha acesso a essas animações. O boicote motivou as pessoas que gostavam dos animes a se reunirem e criar grupos que traduziam as falas e, usando aparelhos de videocassetes e sincronizadores, aplicavam as legendas em fitas que eram distribuídas paralelamente, difundindo a cultura dos animes nos Estados Unidos. A diferença é que, se um produto era licenciado, entrando no mercado oficial, os grupos paravam imediatamente a produção independente como uma forma de não prejudicar o próprio mercado (JENKINS, 2009, pp. 219 - 222).

Jenkins (2009) aponta que os estúdios de animação japoneses toleraram a adaptação e distribuição de suas obras e, em momentos, até incentivaram a criação de grupos e feiras que discutiam cultura oriental. Foi graças a esses fãs, que os animes viraram mania anos mais tarde, sendo licenciados e exibidos por canais de televisão americanos tendo excelentes índices de audiência.

O comportamento dos fãs mostra que quem gosta mesmo da série, acaba consumindo o conteúdo em todos os meios:

Eu não acho que baixar os episódios de *Lost* me tornou uma consumidora pior para as redes de televisão. Tive contato pela primeira vez com a série através da exibição da primeira temporada pela Rede Globo. Depois disso me interessei e fui buscar *online* as temporadas que já haviam sido veiculadas. Depois disso, passei a assistir baixando os episódios novos pela internet, mas nunca deixei de assistir às temporadas na TV a cabo, e depois também na Rede Globo. Acho interessante poder prestar atenção as diferenças existentes nas legendas feitas pelos grupos e pelas empresas, e depois ver a versão dublada. Não vou deixar de

---

<sup>20</sup> Desenhos animados produzidos no Japão.

assistir à série na TV, aberta ou fechada, porque baixei o episódio na internet, mas também acho que se tivéssemos acesso mais rápido aos episódios, mais pessoas deixariam de baixar os episódios. Quem é fã baixa simplesmente porque o episódio demora pra ir ao ar. (L.R, 2011)

A via ilegal é a mais rápida. O fã não quer esperar a série estrear, quer ver o episódio novo o mais rápido que puder. Mas isso não o faz com que ele deixe de consumir o mesmo conteúdo na TV a cabo ou TV aberta e, ainda, no fim das contas, adquirir o DVD ou Blu-ray da série.

### Considerações Finais

Se os grandes estúdios acusam de pirataria os grupos de legendas e os sites que as disponibilizam para *download*, os grupos também têm sérias reclamações a fazer. Em 2009, grupos identificaram suas legendas em seriados na TV e DVDs oficiais, produzidos e distribuídos pelos grandes estúdios. Isto é, a acusação é de que os estúdios estariam baixando as legendas feitas por fãs e colocando na TV e nos DVDs que são comercializados pelos grandes selos (Ligado em Série, 2009).

Um vídeo postado no *Vimeo*<sup>21</sup> mostra a comparação dos primeiros minutos entre a legenda produzida pelo grupo *Insubs* e o a legenda oficial que está no DVD da série *Lipstick Jungle*<sup>22</sup>. As legendas são idênticas, tanto na tradução quanto na sincronização.



Figura 3 – Captura de Tela - Legendas de fãs vão parar no DVD comercial.  
Fonte: lovesick lstv. <http://vimeo.com/3065888> (acedido em 3 de setembro de 2011).

<sup>21</sup> Site de compartilhamento e exibição de vídeos similar ao YouTube.

<sup>22</sup> (2008 – 2009, duas temporadas) Série americana de comédia criada por DeAnn Helene, Eileen Heisleror exibida pela NBC. No Brasil, foi transmitida pelo canal de TV por assinatura FOX.

O *banner* exibido abaixo já esteve na página de entrada do site *Legendas.TV*, mostrando a indignação dos grupos de legendas que foram pirateados pelos grupos que os acusam de pirataria (Ligado em Série, 2009).



Figura 4 – Captura de Tela Banner Legendas.tv

Fonte: Ligado em Série. <http://colunistas.ig.com.br/ligadoemserie/2009/01/05/tradutores-de-internet-acusam-canais-de-plagio/>

A possível utilização das legendas produzidas pelos grupos independentes destaca ainda mais o trabalho dos tradutores amadores. Se, de fato, suas traduções estavam sendo exibidas em canais de TV por assinatura e DVD oficiais pode indicar que as legendas feitas pelos grupos não é de qualidade.

Chega-se então a um ponto crítico em que a discussão sobre a produção do grupo de legendas pode tomar vários rumos. Fiando-se na questão legal, estamos tratando de uma atividade criminosa. Os grupos de legendas estão longe de deter a autorização dos estúdios para fazer as suas traduções.

Porém, não é possível negar a qualidade do trabalho apresentado por esses grupos e, a contribuição deles para a disseminação das séries de TV. Pode ser que a partir de um *download* ilegal, estejamos formando um fã de uma determinada série que vai acompanhar todos os episódios da mesma, em todos os meios, comprará revistas, DVD oficial, produtos licenciados e alimentará o mercado garantindo lucro aos estúdios.

Jenkins (2009) mostra uma relação bem interessante entre a produção dos fãs e direitos autorais quando fala das *Fanfictions*<sup>23</sup> do filme Star Wars. Fanáticos pela série criada por George Lucas se sentiram tão à vontade com os personagens do universo<sup>24</sup> do filme que começaram a criar histórias paralelas, que continuavam ou cruzavam-se em algum momento com a história criada por Lucas. A Lucasfilm, produtora dos filmes, não gostou da história e por muito tempo perseguiu os fãs que realizavam esse trabalho.

<sup>23</sup> Histórias paralelas criadas por fãs utilizando personagens e elementos da narrativa de Star Wars.

<sup>24</sup> O termo universo empregado aqui refere-se a narrativa transmidiática de Star Wars, estudada por Jenkins (2009). Ele aponta produções de fãs como filmes independentes e histórias em quadrinho que utilizam o cenário e personagens do enredo dos filmes, criando novas histórias que complementares as dos filmes.



De repente, no ano 2000, a empresa percebeu que era mais fácil juntar-se aos fãs do que tentar impedir as suas produções e resolveu abrir espaço para que eles produzissem suas histórias, munido-os de recursos, imagens e sons, desde que o direito autoral dessas séries fossem da produtora (JENKINS, 2009, p. 213). É um meio termo aceitável.

De acordo com o que foi levantado até agora, o caso dos grupos de legenda deveria caminhar para algo bem próximo disso. Vainzof (2011) concorda com algo parecido:

Pensando em eventuais modificações da Lei do Direito Autoral, talvez fosse coerente nos tempos de hoje, pensar em uma exceção em relação à tradução desde que posteriormente ocorresse uma verificação do detentor do dono de direitos autorais se aquela tradução foi considerada digna como uma tradução oficial. Ou, os autores das obras, detentores dos direitos autorais, ao verificarem que existem tantos fãs por essas séries no Brasil, poderiam criar grupos oficiais de legendas e promover comparações entre as legendas dos fãs e as legendas oficiais, chegando um consenso de qual era melhor, autorizando os grupos a traduzirem os episódios das séries. (VAINZOF, 2011)

Em tempos de pirataria os grandes estúdios precisam de aliados e não de inimigos. Então, o natural seria se eles abraçarem os fãs produtores de legendas e não perseguí-los, mesmo tendo esse direito:

No final, a posição proibicionista não terá eficácia contra nada além dos níveis mais locais, a menos que as empresas de mídia consigam reconquistar a aprovação popular; sejam quais forem os limites impostos pelas empresas, elas terão de respeitar o consenso público crescente sobre o conceito de uso aceitável do conteúdo de mídia, e terão de permitir que o público participe, de modo significativo, de sua própria cultura. Para atingir esse equilíbrio, os estúdios terão de aceitar (e promover ativamente) algumas distinções básicas: entre concorrência comercial e apropriação amadora, entre uso para fins lucrativos e economia à base de troca da Internet, entre adaptações criativas e pirataria. (JENKINS, 2009, p. 234)

Cabe aos estúdios tentarem a aproximação com os grupos de legendas trazendo-os para o mesmo lado que eles, já que negar a distribuição independente é impossível. Uma boa receita é fazer algo semelhante ao que fizeram os detentores dos direitos dos animes em favor dos *fansubs* de cultura japonesa, já comentados nesse artigo. E assim, quem sabe, transformar a pirataria em algo produtivo para o próprio estúdio.

Até agora, os estúdios só promoveram ações que coíbiam a produção dos grupos de legendas. Com a lei a seu favor, perseguiram o *Legendas.tv* e os sites dos grupos de legendas através de órgãos legais como a APCM. Porém, a permanência destes sites no



ar até hoje, mostra a ineficácia dessas ações que se revertem contra os estúdios, contribuindo para que os usuários das legendas amadoras tenham uma imagem negativa a respeito deles.

Uma mudança de postura poderia ser benéfica para ambos os lados. Colocaria fim à uma guerra que só existiu para um deles, o lado a favor da lei, mas contra a produção dos fãs.

### Referências Bibliográficas

APCM - Pirataria na Internet. <[http://www.apcm.org.br/pirataria\\_internet.php](http://www.apcm.org.br/pirataria_internet.php)> (acedido em 14 de agosto de 2011).

BARATA, Paulo, entrevista de Séries.etc. **Heroes supera Lost e é a série mais assistida da TV Paga.** Disponível em <http://tv.globo.com/ENT/Tv/Seriados/Heroes/0,,AA1517662-7932,00.html>.

BRASIL. **Lei nº 9610, de 19 de fevereiro de 1998.** Lei de Direito Autoral. 02 de fevereiro de 2008. <http://www.cultura.gov.br/site/2008/02/02/lei-no-9610-de-19-de-fevereiro-de-1998/> (acedido em 14 de agosto de 2011).

CONVENÇÃO DE BERNA. Convenção de Berna Para a Proteção de Obras Literárias e Artísticas. 1971. Disponível em: [http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/02/cv\\_berna.pdf](http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/02/cv_berna.pdf) (acedido em 14 de agosto de 2011).

DUARTE, Samara Curinga. **Tradutores e Legendadores - Uma Análise Comparativa de Traduções.** 2007. Disponível em: [http://repositorio.ucb.br/ri/bitstream/123456789/101/1/Curinga\\_Duarte.pdf](http://repositorio.ucb.br/ri/bitstream/123456789/101/1/Curinga_Duarte.pdf) (acedido em 22 de agosto de 2011).

FAQ Legendas.tv. **E-mail enviado pela APCM ao datacenter do Legendas.tv.** 03 de Fevereiro de 2009. Disponível em: <http://faqlegendastv.wordpress.com/apcm/e-mail-enviado-pela-apcm-ao-datacenter-do-legendastv/> (acedido em 14 de agosto de 2011).

Flickr Insubs. 7 de maio de 2009. Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/insubs/> (acedido em 15 de agosto de 2011).

Fórum Séries Links. 10 de Fevereiro de 2009. Disponível em <http://series-links.forumais.com/t12-queremos-cultura-quem-usa-legenda-tambem-consome> (acedido em 14 de agosto de 2011).

GANDELMAN, Henrique. **De Gutenberg à Internet - Direitos Autorais das Origens à Era Digital.** 6ª edição. Rio de Janeiro: Record, 2007.



JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

L.R, entrevista de Bruno Mendonça. (3 de setembro de 2011).

LEVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva: Por uma Antropologia no Ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1999

Ligado em Série. **Tradutores de Internet acusam canais de Plágio**. 05 de janeiro de 2009. Disponível em: <http://colunistas.ig.com.br/ligadoemserie/2009/01/05/tradutores-de-internet-acusam-canais-de-plagio/> (acedido em 28 de agosto de 2011).

lovesick lstv. **Legendas de fãs vão parar em DVD comercial**. Vimeo. 3 de fevereiro de 2009. <http://vimeo.com/3065888> (acedido em 3 de setembro de 2011).

NERDS. **Guia de Legendação**. <http://conselho.sur10.net/files/2009/08/guia-nerds-de-legendagem-legendastv.pdf> (acedido em 22 de agosto de 2011).

Séries.etc. **Download com os dias contados? Começa a caça aos sites de legendas**. Séries.etc. <http://tv.globo.com/Entretenimento/Tv/Noticia/0,,AA1333538-7175,00.html> (acedido em 14 de agosto de 2011).

SANDVOSS, Cornel. **Fans**. Polity Press. Cambridge, 2005

United 4ever. **Tutorial United 4ever**. Disponível em: <http://www.united4ever.tv/equipe.html> (acedido em 14 de Agosto de 2011).

VAINZOF, Rony, entrevista de Bruno Mendonça. **Questões sobre Direito Autoral**. (8 de setembro de 2011).