1. **APRESENTAÇÃO:**

A série Cidade invisível, objeto de estudo deste trabalho, foi produzida e publicada pela plataforma de streaming Netflix no ano de 2021. A série atualmente possui duas temporadas, sendo a primeira de 2021 e a segunda de 2023. A primeira temporada possui sete episódios com média de 40 minutos cada e teve um ótimo desempenho dentro e fora do Brasil, tendo ficado entre as dez mais assistidas da Netflix em mais de 40 países. Além disso, também se manteve por mais de 30 dias no “top10” da Netflix Brasil, segundo o site de gráficos e classificações de streaming Flix Patrol (2021).

A produção é brasileira, com participação do produtor Carlos Saldanha, indicado a diversas premiações internacionais como Oscar e BAFTA. Saldanha há anos se enquadra profissionalmente no contexto anglo-americano e vem atuando no cinema “hollywoodiano” há décadas. Saldanha também é produtor de animações de sucesso como “Rio”, “Rio 2” e ”O Touro Ferdinando”.

O enredo da primeira temporada gira em torno do personagem principal, Eric, que após uma tragédia familiar descobre criaturas folclóricas vivendo entre os humanos e busca nessas criaturas uma resposta para o seu passado misterioso[[1]](#footnote-0). No decorrer da primeira temporada, o público tem contato com as lendas folclóricas da Cuca, da Iara, do Boto, do Saci, do Curupira e do Corpo Seco, que são reescritas e transportadas do ambiente natural para o ambiente urbano. Outras lendas também são introduzidas, mas com um foco menor e menos explicação do que as principais. Para além das lendas folclóricas, a primeira temporada também traz à tona a discussão sobre áreas de preservação ambiental e a tentativa de grandes empresas de tomarem esses lugares.

Essa temporada possuiu um ótimo desempenho, mas também recebeu diversas críticas, pelo público brasileiro, relacionadas à forma com que a série explicou as lendas e suas origens. Em especial dentro do Brasil, parte do público sentiu falta de uma representação indígena para as lendas, em especial à lenda da Iara.

A segunda temporada da série, publicada dois anos depois da primeira, possui alguns aspectos que nos chamaram a atenção. Dessa vez, a história tem um foco maior em Luna, filha de Eric, que está crescida e vai em busca do pai em Belém, no Pará. Essa temporada aparenta tentar resolver os problemas que foram mais criticados pelo público brasileiro na primeira temporada. A temporada possui um novo deslocamento, onde o cenário principal passa a ser a Amazônia, no estado do Pará, região norte do Brasil. Parte das críticas da primeira temporada tinham relação com a falta de aprofundamento nas origens indígenas dos personagens folclóricos, em especial à lenda da Iara. Esse foi um dos pontos que pudemos observar uma tentativa de reparação da primeira temporada, que recebeu diversas críticas pela falta de indígenas não somente na atuação, mas também na produção da série. A segunda temporada explora mais profundamente as questões indígenas e também possui uma representatividade por trás das câmeras, com a direção da produtora cultural, cineasta e professora Graciela Guarani, que pertence à nação Guarani Kaiowá[[2]](#footnote-1), e também da participação da atriz e também ativista Zahy Tentehar. A série introduz novos seres folclóricos, como a Mula sem cabeça, Matinta Perera, Lazo e o Lobisomem. Além de explorar também a lenda do lugar sagrado Marangatu e introduzir o enredo de garimpo ilegal e exploração de recursos naturais.

Câmara Cascudo define a lenda de Matinta Perera:

Quando, a horas mortas da noite, ouvem cantar a mati-taperê, quem a ouve e está dentro de casa, diz logo: Matinta, amanhã podes vir buscar tabaco. “Desgraçado – deixou escrito Max. J. Roberto, profundo conhecedor das coisas indígenas – quem na manhã seguinte chega primeiro àquela casa, porque será ele considerado como mati. A razão é que, segundo a crença indígena, os feiticeiros e pajés se transformam neste pássaro para se transportarem de um lugar para outro e exercer suas vinganças. (CASCUDO, 1954, p. 567)

Outra lenda folclórica introduzida na série é Boiúna, definida por Câmara Cascudo como “o mais popular dos mitos amazônicos”:

Cobra escura, a Mãe-d’água, de tanto destaque no folclore amazonense por transformar-se em as mais disparatadas figuras: navios, vapores, canoas… Ela engole pessoas. Tal é o rebojo e cachoeiras que faz, quando atravessa o rio, e o ruído produzido, que tanto recorda o efeito da hélice de um vapor. (CASCUDO, 1954, p. 173)

Em uma entrevista concedida pela produção e direção da série ao jornal Metrópoles, o produtor Carlos Saldanha diz que desde a primeira temporada a produção foi orientada por Januária Alves, autora do livro “Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro”. O que reforça mais uma vez como a série busca introduzir diferentes personagens e lendas folclóricas. Outro ponto de extremo interesse na segunda temporada é que a mesma reforça nossa análise de que um dos objetivos da primeira temporada era de levar o folclore brasileiro para o exterior. A partir do momento que a série teve o sucesso e a repercussão grandiosas, a produção pode explorar outros seres folclóricos menos conhecidos, como forma de divulgar a cultura brasileira dentro e fora do país.

1. **RESULTADOS E DISCUSSÃO:**

Durante os estudos para a apresentação do seminário, aprofundamos nossa análise na personagem da Cuca, ao estudarmos sobre a caracterização da personagem que estava no imaginário popular e suas modificações na série. Também buscamos mais exemplos que reforçassem nossos estudos sobre a tradução para legendagem em língua inglesa e sua relação com o Manual da Netflix.

Um exemplo que pudemos observar, se trata de uma cena no primeiro episódio, onde a personagem Januária fala “depois vou na casa da Judite jogar tranca” e a tradução para legendagem traduz *tranca* para *canastra*. (00:10:08,833 --> 00:10:10,792 Then I’m going to Judite's to play canasta.) Ambos os termos se tratam do jogo de baralho, parte da cultura popular brasileira. Mesmo que a equipe de legendagem tenha traduzido o termo, foi mantido um termo de língua portuguesa, que pode gerar um estranhamento no público estrangeiro.

Um exemplo que observamos na segunda temporada da série, é que a tradução para legendagem traduz “Amazônia” para “The Amazon”, diferente do que costuma ser usado para denominar a Floresta Amazônica: Amazon Rainforest ou até mesmo Amazon Jungle.

Ao pensarmos na tradução para legendagem em inglês na série, utilizamos como base para os estudos e cotejo o manual de legendagem da Netflix, que dita as regras de legendagem não somente dentro da sua própria plataforma, mas também para outras plataformas de streaming. Selecionamos alguns exemplos de legendas que reforçam nosso estudo de que a série foi pensada, desde a sua produção, para o público estrangeiro, com o intuito de “exportar” a cultura folclórica brasileira. O que pudemos observar em um primeiro momento foram os nomes dos personagens, que foram mantidos os mesmos em língua inglesa. O manual da Netflix recomenda que quando o nome tiver caracteres que produzam estranhamento no entendimento sejam transliterados, ou seja, tornar a escrita do nome mais confortável para o leitor, como no caso de “Ciço”, que poderia ter virado “Cisso”, ou até mesmo “Cícero”. Um exemplo do que é usado frequentemente no contexto anglo-americano é *Exu* ser transliterado para Eshu. Outros nomes que também foram mantidos, mas que pela regra da Netflix deveriam ser transliterados, foram Inês (com circunflexo), Isac, João (com til), Iara (com I e não com Y, como é comum em língua inglesa).Vemos essa estratégia transgressora, por ir de forma contrária ao que dita a patrona da legendagem, e também uma forma de tradução estrangeirizante, nos termos de Lawrence Venuti, marcando a brasilidade no contexto anglo-americano.

Como dissemos, Saldanha atua no mercado audiovisual estadunidense, o qual é referência mundial como produtor de séries e, sobretudo, cinema. Uma das contribuições, por assim dizer, do *streaming* (CAMPOS, s/d), certamente foi a abertura de espaço, sobretudo no que tange à circulação de obras produzidas fora do *mainstream* hollywoodiano. Assim, no Brasil, por exemplo, passamos a acompanhar produções mexicanas, peruanas, indianas, australianas, etc., inclusive em línguas como o hindi e coreano, com legendas ou até mesmo dublagem. Do mesmo modo, foi aberto espaço para que produções brasileiras pudessem ser vistas no exterior com maior facilidade. Foi o caso de *Cidade Invisível*. Aumentou, pelo menos antes da pandemia, a oferta de séries brasileiras com vista a conquistar mercados internacionais via *streaming.* Todo o audiovisual se modificou, mas tal discussão foge ao espaço de nossa pesquisa. O que nos interessa é que a possibilidade de tradução via legendagem e dublagem já é considerada na própria produção da série. Assim, o caso do nome Manaus, personagem do Boto na série, ganha contornos ainda mais interessantes, bem como o questionamento de Eric e de outros personagens, em determinados momentos da primeira temporada, sobre uma criatura de água doce aparecer em mar salgado. Observamos que mesmo estando muito claro para o público brasileiro que o Manaus era o Boto, a série no próprio texto fonte (em língua portuguesa), reforçou diversas vezes essa informação. Repetindo o questionamento do Boto, animal de água doce, ter aparecido em águas salgadas na praia do Flamengo. Na cena em que os personagens estão buscando respostas para o caso, observamos uma cena de reportagem, onde a televisão mostra um mapa do Brasil e logo em seguida foca no Rio de Janeiro, enquanto a repórter fala sobre o boto ser um animal de água salgada encontrado na região Norte do país.

O recurso da explicação sempre foi estratégia tradutória recorrente na literatura. Na tradução para legendagem é um recurso menos usado, pois, como veremos, há questões de espaço em tela e número reduzido de caracteres. Porém, o próprio texto fonte já usa do referido recurso. A explicação sobre a condição do boto em local de água salgada como inadequado por ser de água doce comparece na reescrita da lenda tanto para explicar ao público brasileiro (na tradução intralingual) quanto para explicar aos estrangeiros o estranhamento do encontro da criatura em águas marinhas. A explicação é mantida na tradução para legendagem, sendo que o boto é traduzido por “pink river dolphin'', lembrando que poderiam ter sido usados “Amazon river dolphin” ou simplesmente “pink dolphin”. Vale completar a análise dizendo que a opção por “Amazon river dolphin” seria interessante por salientar a região – o boto é típico da Amazônia – e o termo “rio” apontaria para a questão da água doce. Por outro lado, há a perda da cor do boto, que é rosa. Além disso, há a repetição do estranhamento quando da aparição da reportagem, que também retoma o boto como “freshwater mammal” e, portanto, como mamífero de água doce. Seja como for, a escolha tradutória nos comprova ter havido pesquisa terminológica sobre o uso do termo em inglês, bem como preocupações sobre o entendimento do espectador estrangeiro.

A personagem Cuca, por sua vez, foi muito discutida entre os telespectadores por sua representação na série. A imagem da Cuca como jacaré fêmea foi popularizada no Brasil, principalmente pelas histórias do *Sítio do Picapau Amarelo*, de Monteiro Lobato, e as representações, ou reescritas, nas/das séries televisivas. Lobato a descreve como tendo “cara de jacaré e garras nos dedos como os gaviões, quanto à idade, devia andar para mais de três mil anos. Era velha como o tempo” (LOBATO, 1882-1948, p. 65). Para além das questões de aparência, é importante pensarmos no ambiente em que a Cuca vive. A Cuca, principalmente a lobatiana, vive em um espaço da natureza, dentro de uma caverna em meio ao bosque, como podemos observar no seguinte trecho:

Nisto a lua saiu detrás das nuvens e ele pôde ver melhor o sítio onde se achava. Bem à frente erguia-se a muralha duma montanha de pedras negras, com arvoredo retorcido brotando das brechas. Era uma paisagem diabólica, que punha nos nervos das criaturas os mais esquisitos arrepios. Lugar bom mesmo para morada de monstros como a Cuca… (LOBATO, 1882-1948, p. 64-65).

Percebemos no texto lobatiano a natureza como espaço também do medo, exatamente porque na natureza o racional pode deixar de existir. Seja como for, permanece o espaço natural como o local do desconhecido, do perigo, onde a civilização não “deve” entrar ou minimamente, “deve” temer. É o local para a magia, para tudo aquilo que escapa às regras da convivência urbana.

Já na série, a entidade folclórica foi reescrita como uma mulher morena, jovem e sedutora, que se chama Inês e vive em um espaço urbano: como bartender e proprietária de um bar na Lapa, região popular e mundialmente conhecida como zona boêmia, no Rio de Janeiro. A sedução da personagem se dá por outros caminhos, mas, tanto pela atuação de Alessandra Negrini, como pela ambientação do local onde manipula suas poções— nos fundos do local, em ambiente com pouca luz — sempre com ênfase em seu grande poder. Lembremo-nos que ela é a “líder” de todas as outras entidades, tendo o Tutu, outra entidade folclórica, como seu leão de chácara e protetor. Se o Curupira é mais poderoso, a Cuca é a mais perigosa. Seu espaço em um bar da Lapa é de manipulações de poções, mas sempre de forma escondida, no subsolo.

Outra entidade folclórica de destaque na série é o Saci. O Saci é comumente retratado como um garoto negro, que vive nas florestas e gosta de pregar peças nas pessoas. Sua principal característica visual é seu gorro vermelho, o fato de ter uma perna só e viver pulando por aí. Na série, Saci se chama Isac — um anagrama para o nome Saci —, usa uma prótese na perna e vive em uma ocupação de imóveis abandonados na zona sul. Na série ele não tem o gorro vermelho, mas uma espécie de bandana e permanece tanto sua característica de sumir em um redemoinho, quanto a de que aquele que lhe retirar a bandana vermelha pode lhe dar ordens. Uma característica que chama atenção na reescrita da personagem Saci é o linguajar por ele usado, que tem relação direta com o linguajar urbano. Algumas frases nos episódios quatro e cinco, como “tá querendo se amostrar, Iberê?”, “cê tá achando que eu tô brincando, eu tô falando sério, mermão” e “ele tá matando nós tudo, Iberê” foram selecionadas do texto fonte e sugerem a urbanização do linguajar do personagem (analisamos essas falas e o manual da Netflix, mas como precisamos interromper a segunda etapa da pesquisa, não conseguimos aprofundar muito no assunto, mas pudemos observar que o manual sugere a manutenção do registro, salvo em produções que remetem a contextos mais antigos).

Outra entidade do folclore brasileiro presente na série é a Iara, também conhecida em algumas regiões do Brasil como “Mãe d’água” ou “Uiara”. Segundo Câmara Cascudo, a lenda da Iara possui traços semelhantes com as narrativas das sereias europeias. Sua lenda conta a história de uma sereia que seduz os homens com sua voz e depois os leva para o fundo das águas. Segundo Cascudo, "em todo Brasil, conhece-se por mãe d’água a sereia européia, alva, loura, meia peixe, cantando para atrair o enamorado que morre afogado querendo acompanhá-la para bodas no fundo das águas'' (CASCUDO, 1954, p. 532).

Na série *Cidade Invisível*, a Iara foi reescrita como uma mulher negra, com longos e trançados cabelos escuros, chama-se Camila e, novamente, foi deslocada do espaço na natureza para o espaço urbano, onde é cantora no bar da Inês.

A origem da lenda da Iara e a representação da personagem como uma mulher negra de cabelos escuros, o que a difere da descrição de Cascudo, pode ser explicada pelo etnógrafo João Barbosa Rodrigues, no seu artigo “Lendas, Crenças e Superstições” (1881):

A Iara é a sereia dos antigos com todos os seus atributos, modificados pela natureza e pelo clima. Vive no fundo dos rios, à sombra das florestas virgens, a tez morena, os olhos e os cabelos pretos, como os filhos do equador, queimados pelo sol ardente, enquanto que a dos mares do norte é loura, e tem olhos verdes como as algas dos seus rochedos (p. 37).

No episódio de maior destaque da Iara, o terceiro, a série conta sua história a partir de uma cena sem falas, onde a personagem é morta por seu companheiro e jogada no mar. Alguns trovões ressoam ao fundo e a Iara ressurge das águas, atraindo a atenção do homem que a matou e o levando para o fundo do mar. A Iara foi a personagem mais criticada no Brasil e não teremos tempo para desenvolver mais os estudos sobre ela, uma das razões, inclusive, para pedirmos a renovação para a FAPERJ.

Como vimos, o enredo da série mistura a realidade com a fantasia e trabalha com algumas das lendas e personagens populares do folclore brasileiro. A partir de algumas características presentes na tradução para legendagem da série, como as escolhas lexicais e reescritas das próprias lendas brasileiras, podemos sugerir que a série foi pensada também como meio de lançar a cultura brasileira no exterior. Assim, propomos a série como uma reescrita dos mitos e lendas brasileiros. Baseamo-nos não apenas em estudos do folclore brasileiro, mas também nos Estudos da Tradução, mais especificamente nos conceitos *reescrita* e *patronagem*, de Lefevere (1992). Nesse ponto da pesquisa, parece-nos relevante abordar o campo da tradução para legendagem mais diretamente. Para tanto, devemos retornar a uma teoria fundadora: *a teoria dos polissistemas*, de Even-Zohar (1978-1979). Lembrando que os conceitos aqui abordados foram propostos em relação à tradução literária, mas estarão relacionados por nós à tradução audiovisual, mais precisamente à legendagem.

Tendo em vista os fatores extraliterários e o complexo conjunto de inter-relações entre os sistemas e polissistemas, Lefevere (1992), também com base no conceito de *manipulação* de Hermans (1985), afirma que a literatura traduzida é um sistema em que ocorre a manipulação, por consistir em textos (objetos) e sujeitos humanos que leem, escrevem e reescrevem os textos. Alfaro (2005) propõe, a partir desses conceitos, a existência de um polissistema audiovisual, demonstrando a tradução audiovisual também é modelada por fatores “externos” a ela:

Uma grande gama de profissionais e instituições especializados é responsável por essas traduções. Apenas como alguns exemplos, podemos destacar produtoras e laboratórios voltados para a preparação e produção dos diversos meios e formatos de tradução audiovisual — película para projeção em cinemas, VHS, DVD, CD Rom, transmissões via satélite —, além de tradutores e revisores com conhecimentos específicos nos diferentes subsistemas — legendagem, closed caption, dublagem, voice over, sites e aplicativos na Internet, localização de programas de computação, etc (ALFARO, 2005, p. 70).

Nossa análise leva em consideração que no período da dissertação de Alfaro (2005) não existiam plataformas de *streaming* como a Netflix, nosso foco de estudo, mas pensamos que o mapa por ela proposto nos conduz à percepção de que o processo de tradução para o *streaming* não somente é modelado por forças e sistemas diversos, mas gerou novos contornos. Minimamente, modificou-se a forma como circulam os produtos audiovisuais, inclusive no sentido de permitir que obras “periféricas” possam hoje se fazer circular em espaços mais amplos, via sua tradução. Esse é o caso de Cidade Invisível, por exemplo.

Ao pensarmos nos conceitos de tradução para legendagem, para exemplificarmos parte de nossa análise e dos resultados, tomemos como um exemplo do falar brasileiro e de um registro bastante oralizado a expressão “dar seus pulos”, a qual é usada pelo Iberê/Curupira no episódio cinco,: “Dá seus pulos. Tu não é o Saci?”. A tradução na legenda em inglês foi “Get a jump on it. Aren’t you Saci?”. Em inglês, a expressão “get a jump on” existe, mas suscita sentidos diferentes dos que se constituem no falar da personagem em português do Brasil. No contexto brasileiro, a personagem está sendo irônica, sendo a condição física do Saci usada para dizer a ele que deve “dar um jeito” para resolver o problema em questão. No contexto da língua inglesa, segundo nossas pesquisas, a expressão em inglês suscita sentidos outros, como o de “ser mais esperto”, “sair por cima” (Cambridge Dictionary). Temos aqui um exemplo de que a tradução é um processo mais complexo do que se pensa, e que envolve diferentes registros, diferentes modos de dizer. Não desejamos criticar negativamente uma tradução que, após análises, podemos classificar como cuidadosa e que é comprometida com a brasilidade do texto, mas de apontar como o processo de tradução é mais difícil do que pensam os não-profissionais. São muitas variáveis: contexto, registro, efeitos etc. No caso da legendagem, há ainda as restrições de tempo e espaço, bem como a velocidade de leitura. Talvez um “get by” ou “make do” pudessem ter sido usadas. No entanto, tais sugestões não conseguem implicar a relação com o ato de pular do Saci. Em outras palavras, cada escolha representa o acréscimo ou a omissão de sentidos relevantes.

Ainda pensando em traduções de expressões e falares brasileiros, há a personagem Camila/Iara, que no texto fonte se define como “Mãe D'Água, Iara, Sereia" (ver episódio três). Na legenda, tais expressões foram vertidas para o inglês como “Mermaid, Iara, Siren”, sugerindo, a nosso ver, uma estratégia domesticadora e, ao mesmo tempo, estrangeirizante por parte dos tradutores. Talvez, como forma de produzir um estranhamento e, com ele, uma troca cultural mais visível, poderia ter sido deixada a expressão “Mãe D’Água”. A forma da escrita e o uso do português remeteriam a uma cultura estrangeira, no caso, a brasileira. Por outro lado, a manutenção do nome “Iara” ao lado de “Siren” e “Mermaid” ao mesmo tempo em que produz estranhamento, no sentido de que não é um nome usado no contexto de língua inglesa para se referir a sereias, seu uso ao lado dos outros dois representa uma forma de explicar quem é Iara — uma sereia — ao mesmo tempo em que não há aumento de caracteres na legenda para fazer a explicação.

Por considerarmos a série como uma reescrita fílmica, analisamos a representação das lendas e das entidades folclóricas brasileiras a partir das histórias popularmente conhecidas e comparamos com a forma que elas foram construídas na série. Cabe salientar que o espaço de uma iniciação científica é de apenas um ano, logo, nossas análises se concentram, como dissemos, no conceito de reescrita, tal como proposto por Lefevere. Ao mesmo tempo, propomos que a série/reescrita funciona como um primeiro acesso de muitos espectadores estrangeiros à cultura brasileira, com suas lendas, lugares, costumes etc.

Na reescrita fílmica analisada observamos que houve um deslocamento muito significativo do espaço natural para o urbano. Não se trata de uma relação nova, nem em termos do Brasil e muito menos no mundo ocidental. Como nosso objetivo é também falar da cultura anglo-americana, afinal, tratamos da tradução da série para o inglês, e também por questões de espaço, cabe tomarmos obras fundadora como parâmetro de discussão. Tradicionalmente, o espaço da natureza não é o espaço do que é “civilizado”, por assim dizer. São inúmeras referências folclóricas e/ou literárias que tocam nesse ponto. As fadas, as bruxas, enfim, os seres fantásticos habitam os bosques, as florestas, onde há árvores, rios, animais e até mesmo selvagens. A natureza é o espaço onde a magia é permitida. Nas cidades, temos a lei, a razão, pois na cidade está o comportamento “civilizado”. Para exemplificar, tomemos *A Letra Escarlate,* de Hawthorne. Somente na floresta Hester Prynne pode pensar individualmente, é na floresta que Pearl pode existir, é no espaço natural que Hester pode se encontrar com Dimmesdale... Na cidade essas relações são “proibidas”, pois na cidade impera o racional, o coletivo, as leis “civilizadas”. Na série essa relação natural *versus* urbano é colocada a todo momento, pois é calcada, de certa forma, na magia que ocorre na Vila Toré, o espaço da natureza, e pela luta a favor dela, em contraposição ao espaço urbano, mais especificamente a cidade do Rio de Janeiro, onde a “magia” precisa estar escondida: é o espaço do racional. Muitas das personagens do folclore brasileiro vivem em florestas, matas, lagos e paisagens naturais, sendo sua força retirada da terra, não do asfalto. Também temos personagens que podem viver em fazendas, sítios etc., mas permanece a simbologia do natural por meio do contato das personagens com a natureza. Essa não é uma característica somente do Brasil. No contexto estadunidense, ainda em *A Letra Escarlate,* a casinha de Hester está localizada no limite entre a cidade (a civilização; o espaço urbano) e a floresta (onde as regras da civilização não teriam lugar). Hester e Dimmesdale podem ser felizes na floresta. A *Bela Adormecida* também é “exilada” no bosque, onde moram as fadinhas que a protegem. A magia se encontra no espaço natural, devendo estar escondida no espaço urbano. A produção da série toma esse conflito e o relaciona à luta pela preservação da Vila Toré, a representante da natureza. Essa luta, no entanto, também significa a luta pela preservação dos mitos, os quais são apagados pela força da racionalidade das cidades.

Tomemos o exemplo da entidade mítica Curupira, que na série é tomada como extremamente poderosa. Vale lembrar que o vilão, o Corpo Seco, durante vários capítulos da série, busca, sobretudo, o Curupira.

Câmara Cascudo define o Curupira como “um dos mais espantosos e populares entes fantásticos das matas brasileiras” (CASCUDO, 1954, p. 332). Na série, o Curupira, também conhecido como “Iberê”, no espaço urbano é um cadeirante que vive junto de Isac/Saci em uma ocupação. Ele é alcoólatra, seus trajes são feitos de retalhos de tecidos e sacolas plásticas de lixo, com uma aparência de cansado, fraco e infeliz com a vida que tem (FIGURA 1).

FIGURA 1: IBERÊ/CURUPIRA NO AMBIENTE URBANO



Fonte: Cidade Invisível, Netflix, 2021

Essa representação do personagem sugere sua fraqueza ao estar fora do ambiente natural. Assim, no espaço urbano sua condição é ruim, sem apoio, sem beleza, sem poder. Se relacionarmos isso à luta pelo meio ambiente, de alguma forma podemos antever o que acontecerá se a Vila Toré for entregue ao suposto desenvolvimento civilizatório. Isso representa a morte das entidades folclóricas e, com elas, a morte da fantasia e mesmo da raça humana: morrem os rios, morre a natureza, morre o homem. Ao retornar à natureza, o Curupira passa por uma espécie de “transformação”, onde ele se une diretamente com as florestas (FIGURA 2), principalmente após se cobrir de terra com as mãos, num ato extremamente simbólico da potência dos elementos naturais: a terra mantém a força, não o asfalto. Em seu retorno à natureza, readquire seu poder, representado também pelo elemento do fogo. A luz está na floresta, não no espaço urbano. Vale lembrar que, no enredo da série, há a discussão sobre a destruição das matas em prol da suposta riqueza da civilização. Assim, discussões atuais, como a defesa do meio-ambiente, são incorporadas no processo de reescrita das lendas e personagens folclóricas na série, a qual, ainda que pesem críticas relevantes, não deixam de abordar elementos culturais cariocas/brasileiros (Aterro do Flamengo, Lapa, Cuca, Curupira, Boto, Saci etc.), mas também suas mazelas (ocupações, pobreza, busca do lucro a despeito do sustento das populações ribeirinhas).

FIGURA 2: IBERÊ/CURUPIRA NO AMBIENTE NATURAL



Fonte: Cidade Invisível, Netflix, 2021.

1. **CONCLUSÕES**

Como conclusões, a partir de nossas análises, pudemos entender como o processo de tradução para legendagem se baseia em práticas em curso nas últimas décadas, transformadas pelo advento do streaming e do celular. Em aula de Martinez, por exemplo, pudermos ver que legendas de uma só linha têm se tornado frequentes simplesmente pelo formato das telas – que hoje são retangulares, haja vista sobretudo o celular. Percebemos também o quanto a área da tradução audiovisual se desenvolveu, inclusive no formato de demanda e prática da tradução. Nesse processo, se antes havia regras compartilhadas a partir de práticas, hoje temos manuais publicados na internet por quem domina o mercado – A Netflix, patrona da tradução, estudada não apenas pelo fato de ser a plataforma de divulgação da série, mas por seu papel ainda hegemônico. O cotejo da tradução com o guia da Netflix nos permitiu notar que algumas normas variam com grande rapidez, uma vez que parte do que foi criticado na dissertação de Azevedo e no artigo de Azevedo e Campos já foi modificado, como, por exemplo, a velocidade máxima de leitura como 17 CPS. Por outro lado, vimos que a produção estudada em alguns momentos não segue o que determina o manual (não houve a transliteração de Ciço e foram mantidos os acentos e cedilha), algo que reforça a marcação da brasilidade do texto por meio do estranhamento. Também vimos como as regras de formatação foram mantidas e como os tradutores procederam à síntese. Como afirmamos no relatório parcial, talvez o maior resultado seja verificar a necessidade de maiores estudos sobre a tradução para streaming. Por fim, ainda que não seja nosso objetivo realizar julgamentos de valor, percebemos sim uma tentativa de diálogo entre culturas já na própria concepção e produção da série, uma vez que houve a estratégia da explicação e repetição como reforço, tanto com o uso de imagens quanto de texto, algo que foi, ao que parece, pelo menos em parte, considerado pelos tradutores da série das legendas em inglês.

1. **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

**ALFARO,** C. **A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor.** 2005. 160 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – PUC-Rio: Rio de Janeiro, 2005.

**ÁLVAREZ,** A. C. Da oralidade à legenda: reflexão em torno de um trabalho de legendagem. **Tradução em Revista**, Rio de Janeiro, n. 11, 6 jan. 2012.

**AZEVEDO,** T. A. **CAMPOS,** G. C. Legendagem para plataformas de streaming: novas tecnologias, velhas questões. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 40, ed. 3, 2020.

**AZEVEDO,** T. A. **Legendagem para streaming: novas práticas?**. 2020. 145 p. Dissertação (Mestrado em Letras) - UFF, Niterói.

**BAKER**, Mona (1998) “Translation Studies” In Mona Baker (org.) **Encyclopedia of Translation Studies**. London/New York: Routledge. 277:280.

**CASCUDO**, C. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 10. ed. RJ: Editora Ediouro, 2001.**DÍAZ CINTAS**, J. Clearing the smoke to see the screen: Ideological manipulation in audiovisual translation. **Meta**: Université de Montréal, v. 57, n. 2, 2012.

**EVEN-ZOHAR**, I. (1990). Polysystem studies. **Poetics Today**, 1:11.

**GOTTLIEB, H.** (1994) “Subtitling: diagonal translation”. In: **Perspectives: studies in translatology**, v. 2, Dinamarca: Museum Tusculanum Press, pp. 101-121.

**JAKOBSON,** R. **Linguística e comunicação.** Tradução: Isadora Blikstein, José Paulo Paes. 22. ed. São Paulo: Cultrix, 1976. 168 p.

**LEFEVERE**, André. **Translation, rewriting and the manipulation of literary fame.** Tradução: Cláudia Mattos Seligmann. 1. ed. São Paulo: Edusc, 2007. 13-50.

**LOBATO**, M. **O Saci**. Editora Brasiliense, São Paulo, 1882-1948. 64–65.

**MARTINEZ**, S. **Tradução para legendas: uma proposta para a formação de profissionais.** 2007. 100 p. Dissertação (Mestrado em Letras) – PUC-Rio, RJ, 2007.

**MARTINS,** M. A. P. As contribuições de André Lefevere e Lawrence Venuti para a Teoria da Tradução. **Cadernos de Letras UFRJ**, RJ, n.27, 59–72, 2010.

**NAVES,** S. B. *et al*, (org.). **Guia para produções audiovisuais acessíveis**. Brasília: Ministério da Cultura - Secretaria do Audiovisual, 2016. 80 p.

**VENUTI,** L.. A Invisibilidade do Tradutor. Trad: Carolina A. de Carvalho. **Palavra**, Rio de Janeiro: PUC‐Rio, n.3. [1986] 1995.

**VENUTI**, L. **The translator 's invisibility**: a history of translation. Londres/NY: Routledge, 1995. **VENUTI,** L.. **Escândalos da tradução**: por uma ética da diferença. Trad. Laureano Pelegrin et. al. Bauru: Edusc, 2002 [1998].

1. Sinopse fornecida pela Netflix. [↑](#footnote-ref-0)
2. fonte: https://fimcine.com.br/br/diretora/6601-Graciela-Guarani#:~:text=Pertencente%20%C3%A0%20na%C3%A7%C3%A3o%20Guarani%20Kaiow%C3%A1,pioneiras%20em%20produ%C3%A7%C3%B5es%20originais%20audiovisuais. [↑](#footnote-ref-1)