

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

BIANCA PRISCILA SIQUEIRA SILVA



Os marcadores culturais na tradução audiovisual:
um estudo das legendas da série *Mindhunter*

Uberlândia/MG

2026

BIANCA PRISCILA SIQUEIRA SILVA

Os marcadores culturais na tradução audiovisual:
um estudo das legendas da série *Mindhunter*

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Tradução.

Orientadora: Profa. Dra. Francine de Assis Silveira

Uberlândia/MG

2026

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

S586 Silva, Bianca Priscila Siqueira, 1980-
2026 Os marcadores culturais na tradução audiovisual [recurso eletrônico] : um estudo das legendas da série Mindhunter / Bianca Priscila Siqueira Silva. - 2026.

Orientadora: Francine de Assis Silveira.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em Tradução.

Modo de acesso: Internet.

Inclui bibliografia.

Inclui ilustrações.

1. Linguística. I. Silveira, Francine de Assis, 1979-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em Tradução. III. Título.

CDU: 801

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091

Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

BIANCA PRISCILA SIQUEIRA SILVA

Os marcadores culturais na tradução audiovisual:
um estudo das legendas da série *Mindhunter*

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Tradução.

Banca de Avaliação:

Profa. Dra. Francine de Assis Silveira – ILEEL/UFU
Orientador

Profa. Dra. Paula Godoi Arbex – ILEEL/UFU
Membro

Prof. Me. Fernando Franqueiro Gomes – ILEEL/UFU
Membro

Uberlândia/MG, 31 de julho de 2026

AGRADECIMENTOS

Minha eterna gratidão a Deus. Não foi uma caminhada fácil, mas foi Ele quem me sustentou nos momentos de incerteza, fortaleceu minha fé e me concedeu sabedoria e coragem para concluir mais esta etapa da minha vida.

Agradeço à minha família e amigos pelo incentivo, compreensão e apoio incondicional. Obrigada por acreditarem em mim e por me lembrarem da importância de seguir em frente.

À minha orientadora Profa. Dra. Francine de Assis Silveira, obrigada pela disponibilidade, paciência, dedicação e pelos valiosos ensinamentos compartilhados ao longo desta pesquisa.

Aos professores do curso de Tradução, obrigada pelos conhecimentos transmitidos e pelas discussões enriquecedoras.

Aos meus colegas de classe, obrigada pelas trocas de experiências e por compartilharem comigo os desafios e as alegrias da vida acadêmica.

RESUMO

Esta pesquisa analisa os marcadores culturais presentes nas legendas, em português brasileiro, da série *Mindhunter*, buscando compreender as estratégias tradutórias empregadas para transferir elementos culturalmente específicos da língua inglesa para o português. Parte-se da compreensão de que a Tradução Audiovisual (TAV), especialmente a legendagem, constitui um processo de mediação intercultural marcado por restrições técnicas de tempo e espaço, que influenciam diretamente as escolhas do tradutor. O estudo fundamenta-se, principalmente, nas contribuições teóricas de Díaz Cintas acerca da Tradução Audiovisual, de David Katan sobre cultura, de Francis Henrik Aubert e Javier Franco Aixelá acerca dos marcadores culturais e de Henrik Gottlieb sobre estratégias de tradução para legendagem. A metodologia adotada consiste em uma pesquisa qualitativa, descritiva e analítica, baseada na observação e comparação das legendas em inglês e em português dos três primeiros episódios da primeira temporada e do primeiro episódio da segunda temporada da série. Os marcadores culturais identificados foram catalogados, contextualizados e analisados à luz das estratégias tradutórias propostas por Gottlieb. Os resultados demonstram que predominam procedimentos como paráfrase e transferência, utilizados para preservar a função comunicativa dos diálogos e garantir a compreensão do público brasileiro, ainda que, em determinados casos, ocorram perdas de nuances culturais ou metafóricas. Conclui-se que a legendagem ultrapassa a simples tradução linguística, configurando-se como um processo de negociação intercultural no qual o tradutor atua como mediador entre culturas distintas, equilibrando fidelidade ao contexto de origem, naturalidade e limitações próprias do meio audiovisual.

Palavras-chave: Tradução Audiovisual. Legendagem. Marcadores Culturais. Estratégias de Tradução. *Mindhunter*.

ABSTRACT

This study analyzes the cultural markers found in the Brazilian Portuguese subtitles of the television series *Mindhunter*, with the aim of identifying the translation strategies used to render cultural-specific elements from English into Portuguese. It is grounded in the understanding that Audiovisual Translation (AVT), especially subtitling, is a form of intercultural mediation marked by technical constraints of time and space, which directly influence the translator's choices. The study draws primarily on the theoretical contributions of Díaz Cintas on audiovisual translation, David Katan on culture, Francis Henrik Aubert and Javier Franco Aixelá on cultural markers and Henrik Gottlieb on subtitling strategies. The methodology consists of a qualitative, descriptive, and analytical study, based on the observation and comparison of the English and Brazilian Portuguese subtitles of the first three episodes of the first season and the first episode of the second season of the series. The cultural markers identified were cataloged, contextualized and analyzed according to Gottlieb's proposed translation strategies. The results indicate that strategies such as paraphrase and transfer predominate, as they are used to preserve the communicative function of dialogues and ensure comprehension by Brazilian viewers, although, in certain cases, some cultural and metaphorical nuances are lost. The study concludes that subtitling goes beyond the mere transfer of linguistic content, functioning as a process of intercultural negotiation in which the translator acts as a mediator between different cultures, balancing fidelity to the source context, naturalness in the target language and the constraints of the audiovisual medium.

Keywords: Audiovisual Translation. Subtitling. Cultural Markers. Translation Strategies. *Mindhunter*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Ocorrência n° 1	38
Figura 2 - Ocorrência n° 2	40
Figura 3 - Ocorrência n° 3	41
Figura 4 - Ocorrência n° 4	43
Figura 5 - Ocorrência n° 5	45
Figura 6 - Ocorrência n° 6	46
Figura 7 - Ocorrência n° 7	48
Figura 8 - Ocorrência n° 8	50
Figura 9 - Ocorrência n° 9	51
Figura 10 - Ocorrência n° 10	53
Figura 11 - Ocorrência n° 11	55
Figura 12 - Ocorrência n° 12	56

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
1.1 A Tradução Audiovisual	11
1.2 Considerações sobre legendagem.....	15
1.3 Cultura e marcadores culturais	18
1.4 A tradutora de <i>Mindhunter</i>	26
1.5 As estratégias de tradução de Gottlieb	27
CAPÍTULO 2 – METODOLOGIA.....	32
2.1 O objeto de estudo: o seriado <i>Mindhunter</i>	32
2.2 Procedimentos metodológicos	34
CAPÍTULO 3 – ANÁLISES E COMENTÁRIOS	37
3.1 Ocorrência n° 1	37
3.2 Ocorrência n° 2	39
3.3 Ocorrência n° 3	40
3.4 Ocorrência n° 4	42
3.5 Ocorrência n° 5	43
3.6 Ocorrência n° 6	45
3.7 Ocorrência n° 7	47
3.8 Ocorrência n° 8	48
3.9 Ocorrência n° 9	50
3.10 Ocorrência n° 10	52
3.11 Ocorrência n° 11	54
3.12 Ocorrência n° 12	55
CAPÍTULO 4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	58
REFERÊNCIAS.....	59

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a popularização das plataformas de streaming transformou significativamente o acesso a produtos audiovisuais estrangeiros e o modo como são consumidos em todo o mundo. Séries, filmes, documentários e vários outros produtos audiovisuais produzidos em países distintos, especialmente os produzidos pelos Estados Unidos, alcançam hoje um público diverso de forma quase instantânea, atravessando fronteiras linguísticas e culturais, e criando uma demanda sem precedentes por serviços de tradução.

Nesse cenário, a Tradução Audiovisual, em especial a legendagem, assume papel crucial como mediadora linguística e cultural, tornando possível que espectadores de diferentes países tenham acesso a narrativas originalmente produzidas em outras línguas. Os diálogos de séries e filmes, por exemplo, carregam significados de ordem cultural e ideológica. No plano cultural, refletem o contexto histórico, o período em que se passa a trama e as referências, linguísticas e/ou comportamentais, próprias da comunidade retratada. Já no plano ideológico, a forma como o personagem fala pode revelar sua posição política, sua classe social, seu nível de escolaridade, entre outras características. Traduzir esses elementos exige interpretação e adaptação cuidadosa para que o público da língua de chegada compreenda o sentido pretendido. Esses elementos culturalmente específicos, também conhecidos como marcadores culturais, podem se manifestar de diversas formas, linguísticas e não linguísticas, como referências a hábitos, instituições, comidas, eventos históricos, provérbios, gírias e expressões idiomáticas. A tradução literal de tais elementos, mesmo sendo possível em alguns casos, geralmente resulta em estranhamento ou incompreensão por parte do público-alvo, fracassando em cumprir a função comunicativa e o efeito pretendido pelo texto original.

É nesse contexto que se insere a presente pesquisa, que visa analisar como os marcadores culturais, presentes nas legendas em português da série *Mindhunter*, foram traduzidos. Baseada nos eventos reais expostos no livro *Mindhunter: Inside the FBI's Elite Serial Crime Unit* (com o título traduzido no Brasil de *Caçador de Mentel: O primeiro caçador de serial killers americano*), a série retrata o surgimento da Unidade de Ciências Comportamentais do FBI (*Federal Bureau of Investigation*), o Departamento Federal de Investigação dos Estados Unidos, e o início dos estudos sistemáticos sobre psicologia criminal. Escrito por John Douglas, ex-agente do FBI e

um dos maiores especialistas em perfis criminais, em coautoria com Mark Olshaker, escritor, jornalista e cineasta americano, a obra foi publicada originalmente em 1996 nos Estados Unidos e lançada no Brasil em 2017 pela Editora Intrínseca, com tradução de Lucas Peterson. No livro, Douglas narra sua trajetória como analista de perfis e investigador, descrevendo como seu trabalho contribuiu para revolucionar a forma como o FBI passou a traçar perfis de criminosos e investigar crimes violentos. Para desenvolver essa metodologia, ele entrevistou alguns dos assassinos mais notórios dos Estados Unidos, buscando compreender o que leva determinadas pessoas a cometer assassinatos brutais e, assim, delinear o perfil psicológico do chamado *serial killer*, ou assassino em série. Essas experiências e descobertas serviram de inspiração para a criação da série.

Lançada pela Netflix em outubro de 2017, a série *Mindhunter* conta com duas temporadas e alcançou grande reconhecimento do público e da crítica, obtendo altas avaliações em plataformas especializadas, como a *Rotten Tomatoes* e o *IMDb*. Criada por Joe Penhall e com produção executiva de David Fincher, ela acompanha os agentes do FBI Holden Ford e Bill Tench, que atuaram no desenvolvimento inicial da análise comportamental criminal na década de 1970. O personagem de Holden foi inspirado no autor do livro *Mindhunter: Inside the FBI's Elite Serial Crime Unit* (no Brasil de *Caçador de Mentes: O primeiro caçador de serial killers americano*), John Douglas, e o personagem Bill Tench em seu parceiro, Robert K. Ressler.

Na trama, os agentes entrevistam os assassinos com o objetivo de compreender seus traumas, motivações e padrões comportamentais, buscando entender como esses criminosos pensam e, dessa forma, prever e capturar futuros criminosos. A partir dessas entrevistas, os investigadores passam a identificar elementos recorrentes nos crimes, como a quantidade e o tipo de vítimas, os intervalos entre os assassinatos e os métodos utilizados, o que contribuiu para a formulação e popularização do termo “*serial killer*”, cunhado por Ressler nos anos 1970. Entre os criminosos entrevistados, estavam figuras estadunidenses conhecidas, como Ted Bundy, Edmund Kemper, Charles Manson e David Berkowitz, também chamado de “Filho de Sam”. A primeira temporada se passa em 1977, período em que o departamento dava seus primeiros passos, enquanto a segunda temporada ocorre no início dos anos 1980 e aborda alguns dos crimes mais marcantes da época. Ao retratar a institucionalização da psicologia criminal e a consolidação de práticas investigativas específicas, a narrativa mobiliza uma ampla gama de referências culturais,

terminologia especializada, gírias, expressões idiomáticas e elementos socioculturais próprios daquela época e contexto histórico.

Na Tradução Audiovisual, os marcadores culturais ganham maior complexidade, por interagirem com componentes visuais, sonoros e interpretativos. A tradução de itens lexicais, como denominações institucionais, cargos específicos do sistema policial estadunidense, referências históricas e práticas investigativas, bem como gírias criminais e expressões socioculturais dos anos 1970/80, exige do tradutor não apenas competência linguística, mas também sensibilidade intercultural e conhecimento de mundo especializado.

Além disso, a legendagem impõe condicionantes próprias que influenciam as escolhas tradutórias. Diferentemente da tradução escrita, o tradutor de legendas opera sob restrições formais e temporais rigorosas, o que frequentemente demanda estratégias de condensação, reformulação ou adaptação cultural. Nesse processo, determinados marcadores culturais podem ser mantidos, explicados implicitamente, adaptados à cultura de chegada ou, em alguns casos, neutralizados. A forma como esses marcadores culturais são traduzidos para o português brasileiro na legenda profissional pode influenciar diretamente a percepção e a imersão do espectador brasileiro na narrativa. Uma escolha inadequada pode apagar nuances importantes dos personagens, suavizar a brutalidade implícita em seus discursos ou tornar confusos procedimentos e hierarquias fundamentais para o enredo da trama.

Dado o exposto, esta pesquisa tem como objetivo geral verificar como os marcadores culturais presentes na série *Mindhunter* foram traduzidos nas legendas em português disponibilizadas ao público brasileiro. E como objetivos específicos identificar e categorizar os principais marcadores culturais presentes nos episódios selecionados de *Mindhunter*, com base nos estudos sobre marcadores culturais, especialmente os de Francis Aubert, considerando aspectos históricos, institucionais e linguísticos típicos dos Estados Unidos nos anos 1970/1980 e coletar esses marcadores e elaborar quadros comparativos entre os termos na língua original e suas respectivas traduções nas legendas em português. Pretende-se não apenas catalogar e classificar esses marcadores, mas, sobretudo, analisar as estratégias tradutórias empregadas para solucionar os desafios impostos por esses elementos culturalmente específicos.

Ao contrário de identificar erros ou acertos, busca-se examinar as estratégias tradutórias utilizadas pelo tradutor, reconhecendo seu papel como agente mediador

na construção de pontes entre diferentes universos culturais. Assim, ao investigar os marcadores culturais na legendagem de *Mindhunter*, esta pesquisa pretende evidenciar como a Tradução Audiovisual atua como espaço de negociação intercultural, no qual sentidos são constantemente reelaborados.

A presente monografia está organizada em cinco capítulos¹. Após esta Introdução, no capítulo 1 apresenta-se a fundamentação teórica que sustenta esta pesquisa, abordando conceitos centrais sobre a Tradução Audiovisual, o processo de legendagem, as definições de cultura e marcadores culturais, além das estratégias de tradução propostas por Henrik Gottlieb, utilizadas como parâmetro para a análise. No capítulo 2, descreve-se a metodologia adotada, apresentando o corpus da pesquisa, o seriado *Mindhunter*, bem como os procedimentos metodológicos empregados para a coleta e a análise dos marcadores culturais identificados nas legendas. No capítulo 3 são expostas as análises e os comentários referentes às ocorrências selecionadas, discutindo-se as estratégias tradutórias adotadas para lidar com os marcadores culturais presentes na série. Por fim, no capítulo 4, considerações finais, retomam-se os principais resultados obtidos, refletindo sobre suas implicações para os estudos da Tradução Audiovisual.

¹ Neste trabalho foram utilizadas algumas ferramentas de Inteligência Artificial (IA) como NotebookLM, Perplexity, Manus e ChatGPT para organizar os marcadores culturais, referências bibliográficas, extrair citações relevantes das variadas fontes e auxiliar com a formatação. O conteúdo, a verificação de dados e a originalidade do texto são de inteira responsabilidade da discente.

CAPÍTULO 1 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 A Tradução Audiovisual

Em um mundo cada vez mais conectado por telas, compreender a Tradução Audiovisual significa compreender também a maneira como diferentes culturas dialogam entre si. A evolução tecnológica dos últimos anos modificou profundamente tanto a produção quanto o consumo de traduções audiovisuais, sendo que a expansão de plataformas digitais ampliou as possibilidades de acesso a vários conteúdos multilíngues. Nesse cenário, empresas do setor de streaming passaram a investir cada vez mais na tradução e localização de seus produtos como estratégia para ampliar sua presença em mercados internacionais e atingir públicos cultural e linguisticamente diversos. Grande parte dessas plataformas pertencem a corporações sediadas nos Estados Unidos, evidenciando a predominância da indústria audiovisual anglófona na distribuição global de conteúdos. Essa concentração de mercado produz impactos não apenas econômicos, mas também culturais, influenciando a circulação de valores, narrativas e referências culturais em diferentes países.

De acordo com Jorge Díaz Cintas (2009), a Tradução Audiovisual não pode ser compreendida apenas como uma técnica de transferência linguística; trata-se de uma prática complexa de mediação intercultural, condicionada por restrições espaciais, temporais, semióticas e tecnológicas. Para reforçar essa ideia, o próprio autor destaca a necessidade de se compreender a Tradução Audiovisual de maneira ampla e flexível:

Em síntese, devemos encarar a tradução, e especialmente a tradução audiovisual, como um fenômeno mais flexível e heterogêneo, apto a englobar uma extensa diversidade de realidades empíricas e de incorporar novas e potenciais atividades de tradução em seu escopo demandando, portanto, métodos de pesquisa adaptados. (Díaz Cintas, 2009, p. 6, tradução nossa)².

Para entender por que essa flexibilidade é hoje necessária, é preciso resgatar a trajetória histórica da Tradução Audiovisual. O autor ressalta que a Tradução

² “In brief, we must view translation, and especially audiovisual translation as a more flexible, more heterogeneous phenomenon, one that is able to accommodate a broader range of empirical realities, to subsume new and potential translation activities within its boundaries and that therefore also calls for adapted research methods”.

Audiovisual existe desde o nascimento do cinema, no final do século XIX. Embora durante muito tempo tenha permanecido à margem das pesquisas acadêmicas, ela sempre desempenhou papel essencial na circulação internacional das produções cinematográficas. No trabalho intitulado *Subtitling Concepts and Practices*, Jorge Díaz Cintas e Aline Remael (2021, p. 20, tradução nossa)³ afirmam que: “Embora tenha sido ignorada nos círculos acadêmicos e educacionais por muitos anos, a tradução audiovisual (TAV) existe como prática profissional desde a invenção do cinema na virada do século XX”.

Essa afirmação evidencia que a prática antecede em muitas décadas sua consolidação como objeto científico. Nos primeiros anos, na era do cinema mudo, os filmes não possuíam nenhum som, e muitos acreditavam que os filmes eram uma linguagem universal, capaz de ser compreendida por qualquer pessoa apenas por meio das imagens. No entanto, essa ideia logo se mostrou limitada. À medida que as narrativas cinematográficas se tornavam mais complexas, tornou-se necessário inserir textos escritos entre as cenas para explicar acontecimentos, diálogos ou mudanças temporais e espaciais. Esses textos eram chamados de intertítulos. Com o advento do cinema sonoro no final da década de 1920, surgiram novos desafios relacionados à sincronização entre fala, imagem e texto, impulsionando o desenvolvimento da legendagem e da dublagem como modalidades especializadas de tradução.

Apesar de a Tradução Audiovisual existir praticamente desde o nascimento do cinema, ela demorou muito tempo para ser reconhecida como objeto de pesquisa acadêmica. Segundo Díaz Cintas (2009), a Tradução Audiovisual deixou de ser um tema ignorado para se tornar uma área extremamente produtiva e respeitada dentro da academia, conforme ele próprio observa:

A área se tornou o objeto de pesquisas mais sistemáticas sob uma perspectiva translacional nos meios educacionais, acadêmicos e profissionais, e viu a publicação de obras coletivas (...) Desde então, e não é exagero afirmar, fomos inundados por contribuições sobre a tradução audiovisual e o verdadeiro surgimento do campo acadêmico. (Díaz Cintas, 2009, p. 3, tradução nossa)⁴.

³ “Although it was ignored in academic and educational circles for many years, audiovisual translation (AVT) has existed as a professional practice since the invention of cinema at the turn of the 20th century”.

⁴ “The field became the object of more systematic research from a translational perspective in educational, scholarly and professional circles and saw the publication of collective volumes (...) Since then, and this is no exaggeration, we have been flooded with contributions on AVT and the true scholarly emergence of the field”.

Durante muitos anos, a área da tradução concentrou-se quase exclusivamente na tradução de textos escritos, especialmente literários. Como consequência, a Tradução Audiovisual era frequentemente considerada uma simples adaptação, e não uma modalidade legítima de tradução. Díaz Cintas e Remael (2021, p. 20, tradução nossa)⁵ observam que: “Durante anos, a atividade de tradução de programas audiovisuais foi considerada por muitos acadêmicos como algo inferior da tradução propriamente dita, devido a todas as limitações espaciais e temporais impostas pelo próprio meio”.

Essa concepção começou a ser revista com a ampliação do conceito de tradução promovida por diferentes teóricos dos Estudos da Tradução. Díaz Cintas e Remael (2021) retomam autores como Roman Jakobson para demonstrar que a tradução não deve se restringir ao texto escrito, devendo abranger também produções multimodais e multissemióticas. Em especial, destacam que foi Jakobson quem abriu caminho para essa ampliação ao propor as categorias de tradução intralingual, interlingual e intersemiótica.

Nessa perspectiva, fica evidente que a Tradução Audiovisual contribuiu decisivamente para redefinir conceitos tradicionais dos Estudos da Tradução. Como sintetizam Díaz Cintas e Remael (2021), a expansão da área levou ao questionamento de noções clássicas como texto, autoria, fidelidade e unidade de tradução, favorecendo uma compreensão mais dinâmica e inclusiva da atividade tradutória.

Uma vez compreendido o processo de consolidação da Tradução Audiovisual como campo de estudo, torna-se necessário definir com mais precisão o que a constitui e quais práticas ela abrange. De acordo com Ana Tereza Bastos Rodrigues (2022, p. 12), a expressão “tradução audiovisual” refere-se ao ramo da tradução responsável pela mediação de conteúdos cuja mensagem é construída por meio da integração entre elementos verbais e visuais. Diferentemente dos textos escritos tradicionais, o texto audiovisual articula diferentes sistemas semióticos, combinando diálogos, imagens, trilha sonora, efeitos sonoros, ruídos ambientes e outros recursos não verbais que contribuem para a construção do significado. Como esses elementos variam conforme o gênero e o formato da produção, a Tradução Audiovisual caracteriza-se como uma atividade complexa, voltada à tradução de textos

⁵ “For years, the activity of translating audiovisual programmes was perceived by many academics as falling short of translation proper because of all the spatial and temporal limitations imposed by the medium itself”.

simultaneamente multimodais e multissemióticos, nos quais a interpretação do sentido depende da interação entre múltiplos códigos comunicativos.

A Tradução Audiovisual abrange um amplo conjunto de produtos multimídia, caracterizados por sua diversidade temática e de formatos. Entre os materiais contemplados por essa modalidade encontram-se documentários, frequentemente marcados pelo emprego de terminologia especializada, além de filmes, séries, animações, videogames, programas televisivos de entretenimento, entre outros. Essa variedade evidencia que a Tradução Audiovisual atende às demandas de diferentes gêneros audiovisuais, exigindo do tradutor conhecimentos linguísticos, culturais e técnicos específicos para cada tipo de produção.

Considerando a natureza multimodal dos textos audiovisuais, vale ressaltar que existem diferentes tipos de modalidades de Tradução Audiovisual, sendo as mais conhecidas a legendagem, a dublagem e o *voice-over*. A legendagem transforma o conteúdo oral e sonoro em texto escrito exibido na tela. Já a dublagem consiste na substituição completa da trilha sonora original por uma nova gravação na língua de chegada. Por fim, o *voice-over* (ou voz sobreposta) é uma técnica de produção de áudio em que uma voz é gravada e sobreposta a um vídeo ou trilha sonora original. Díaz Cintas define essas modalidades da seguinte forma:

A dublagem envolve a substituição da trilha sonora original, que contém as falas dos atores, por uma gravação na língua de chegada (...) A legendagem envolve a apresentação de um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela (...), e a *voice-over* envolve a redução do volume da trilha sonora original a um nível auditivo mínimo (...) sobre o qual é sobreposta oralmente a nova locução, que pode ser ouvida pelo público-alvo. (Díaz Cintas, 2009, p. 4-5, tradução nossa).⁶

Definidas essas modalidades, cabe destacar que, no meio audiovisual, o significado é construído simultaneamente por imagens, sons, música, gestos, expressões faciais e diálogos, sendo que o tradutor precisa levar tudo isso em consideração ao se traduzir para legendas. A legenda funciona como uma ponte entre diferentes formas de comunicação presentes simultaneamente na obra audiovisual, por isso a tradução de um filme é muito diferente de traduzir um texto literário ou um

⁶ “Dubbing involves replacing the original soundtrack containing the actors’ dialogue with a target language recording. Subtitling involves presenting a written text, usually along the bottom of the screen e Voiceover involves reducing the volume of the original soundtrack to a minimal auditory level (...) which is orally overlapped on to the original soundtrack, can be heard by the target audience”.

artigo acadêmico. É necessário compreender a relação entre linguagem verbal, imagens, sons e contexto narrativo. Traduzir humor, sotaques, palavrões, dialetos ou referências culturais exige muito mais do que conhecimento linguístico, exige sensibilidade cultural e compreensão da narrativa audiovisual como um todo.

Essa dimensão cultural da Tradução Audiovisual traz consequências importantes para a forma como o público compreende outras sociedades. Os produtos audiovisuais influenciam a forma como as pessoas enxergam outras culturas, grupos sociais e identidades, sendo que estereótipos sobre nacionalidade, gênero, religião, raça ou classe social podem ser reforçados ou modificados por meio deles. Nesse contexto, o tradutor torna-se um mediador cultural extremamente importante, pois suas escolhas podem afetar a maneira como esses elementos serão compreendidos pelo público.

Justamente por essa responsabilidade de mediação cultural, é preciso destacar que traduzir não significa reproduzir palavra por palavra um texto original, mas produzir um novo texto capaz de cumprir uma função comunicativa equivalente em outra língua e cultura, já que toda tradução produz um novo texto que será lido e interpretado em um outro contexto cultural.

A tarefa de recriação do tradutor é ainda mais desafiadora quando se considera as limitações físicas impostas pelo meio televisivo e as convenções formais, tanto técnicas quanto linguísticas, próprias do meio audiovisual, que trataremos no próximo capítulo, sobre as considerações da legendagem.

1.2 Considerações sobre legendagem

Dentre as modalidades de Tradução Audiovisual, a legendagem merece atenção especial por sua importância e especificidade. Legenda é um texto curto que serve para explicar, traduzir ou dar informações sobre uma imagem, um vídeo ou um mapa. Em linguagem mais simples, isso quer dizer que a legenda funciona como uma ponte entre o que é falado, visto e o que o espectador consegue ler e ver. Atualmente, ela se tornou muito importante devido a expansão dos streamings.

Segundo Diaz Cintas e Aline Remael (2007), a legendagem é uma “prática de tradução que consiste na apresentação de um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela, e que busca reproduzir o diálogo original dos falantes” (Díaz Cintas;

Remael, 2007, p. 8, tradução nossa)⁷. Ela é um processo complexo que envolve linguagem, cultura, tecnologia, comunicação e tomada de decisões tradutórias por parte do tradutor.

Já Vera Lúcia Santiago de Araújo (2016) parte da ideia de que a legendagem é condicionada pelo tipo de legenda empregada e pelas exigências do meio audiovisual, o que faz com que esse trabalho dependa de fatores como tempo, espaço disponível na tela, velocidade da fala e recursos tecnológicos utilizados na produção. Para ela:

A legenda pode ser classificada segundo dois parâmetros: o LINGUÍSTICO e o TÉCNICO. Quanto ao primeiro parâmetro, pode ser tanto intralingual quanto interlingual. A INTRALINGUAL é aquela na mesma língua do texto falado. É usada em programas domésticos para os telespectadores com problemas auditivos, em programas destinados a aprendizes de uma língua estrangeira (...) e também nos telejornais para reportagem cujo som não esteja muito audível. A legenda INTERLINGUAL é aquele tipo mais conhecido, ou seja, é a tradução, na língua de chegada, em forma de código escrito, dos diálogos de um filme ou programa de TV em língua estrangeira. (Araújo, 2016, p. 2).

A partir dessa classificação proposta pela autora, é possível compreender melhor as diferentes funções que a legenda pode desempenhar e que nem toda legenda cumpre a mesma função: algumas servem ao acesso de pessoas com deficiência auditiva, a chamada Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE), enquanto outras operam como tradução entre línguas diferentes. Assim, a legenda pode ser analisada tanto pelo seu funcionamento linguístico quanto por sua forma técnica de exibição.

Além da distinção linguística, existe também uma diferenciação de ordem técnica quanto ao modo de exibição. Araújo (2016) diferencia a legenda aberta da legenda fechada, destacando que o modo de exibição interfere diretamente na produção e no uso do recurso. Ela explica que:

A legenda ABERTA é aquela sobreposta à imagem antes da transmissão ou exibição, ou seja, sempre aparece na tela e não depende de um decodificador para ser acionada. Pode ser “virtual”, no caso de transmissão por satélite, “queimada” a ácido (nos filmes em película para exibição em cinema) ou gravada eletronicamente (nos filmes para distribuição em vídeo). Pode ser de cor amarela ou branca, podendo aparecer na tela centralizada e alinhada à esquerda ou

⁷ “Translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers”.

direita. A legenda FECHADA (Closed caption) é escrita em letras brancas, em caixa alta ou baixa, sobre tarja preta. O acesso ficará a critério do telespectador através de um decodificador de legenda (...) localizado (quando disponível) no controle remoto do aparelho de televisão. (Araújo, 2016, p. 2).

Nesse sentido, é possível observar que a diferença entre legenda aberta e fechada não é apenas visual, mas também funcional. A legenda aberta já está integrada ao material exibido, enquanto a fechada depende da escolha do espectador e de suporte técnico específico. Assim, o tipo de legenda condiciona a experiência de recepção do público e também a própria organização do trabalho tradutório. Essa organização do trabalho tradutório, por sua vez, envolve uma série de etapas e profissionais distintos.

No caso das legendas abertas, é preciso considerar ainda as restrições físicas que condicionam diretamente o trabalho do tradutor. A Tradução Audiovisual possui diversas restrições, que por vezes, podem dificultar o trabalho do tradutor. No tocante à legendagem, as restrições são o espaço na tela disponível para o texto e o tempo disponível em tela para cada legenda, que depende de três fatores: a quantidade de texto, a velocidade de leitura dos telespectadores e o tempo de inserção e retirada de cada legenda.

No processo de legendagem existem limitações físicas de espaço e tempo na tela para as legendas, e o tradutor frequentemente precisa condensar informações, reformular frases, simplificar estruturas e selecionar aquilo que considera mais importante para a compreensão do espectador. O resultado é uma nova versão adaptada às exigências do meio audiovisual. Isso não significa perda de qualidade, significa apenas reconhecer que a tradução é um processo de recriação orientado por objetivos comunicativos específicos. Por isso, o legendador é um profissional que interpreta, seleciona, reorganiza e reescreve informações para permitir que pessoas de diferentes línguas e culturas tenham acesso a uma diversidade de conteúdos audiovisuais. A seguir, será explorado um pouco sobre o tema da legendagem.

Essas restrições, aliás, não são universais, variando conforme o veículo de exibição e as normas adotadas por cada plataforma. As regras estabelecidas pela plataforma Netflix (2025), por exemplo, possuem limite máximo de 42 Caracteres Por Linha (CPL) e velocidade de leitura entre 17 e 22 Caracteres Por Segundo (CPS). As legendas em tela não devem ter duração inferior a 20 *frames* (ou 4/5 de segundo), com máximo de 2 linhas por legenda.

Diante dessas normas técnicas tão rígidas, percebe-se que a legenda é produzida sob forte limitação temporal e espacial, o que obriga o tradutor a condensar a fala original, escolher expressões mais econômicas e respeitar o ritmo da cena. Portanto, a fidelidade ao conteúdo não pode ser pensada de maneira absoluta, porque a legibilidade e a sincronização são condições decisivas para que a legenda cumpra sua função comunicativa.

Diante do exposto, conclui-se que a legendagem não pode ser tratada como simples escrita, porque é resultado de um processo técnico, textual e tradutório altamente controlado. No entanto, além das limitações técnicas e físicas, o trabalho do tradutor audiovisual esbarra em um desafio de ordem mais complexa e subjetiva: a barreira cultural. A tradução não se restringe apenas à transposição de palavras ou à adequação de um texto a um tempo ou espaço reduzido na tela; ela exige, fundamentalmente, uma mediação entre visões de mundo distintas. Para compreender a fundo essa complexidade e como ela se materializa na prática do tradutor, torna-se indispensável investigar o conceito de cultura e, especificamente, os chamados marcadores culturais, elementos que exigem um olhar ainda mais atento durante a legendagem.

1.3 Cultura e marcadores culturais

No campo dos Estudos da Tradução, o conceito de cultura desempenha um papel fundamental, uma vez que compreendê-lo significa compreender os limites e as possibilidades do próprio ato de traduzir. Na Tradução Audiovisual, os conceitos de cultura e marcadores culturais assumem um papel crucial, visto que traduzir não significa apenas transferir palavras entre idiomas, mas também mediar diferentes formas de compreender e representar o mundo. No artigo *Defining culture, defining translation*, David Katan (2018) propõe uma visão multifacetada do conceito, afastando-se de definições essencialistas e estáticas em prol de uma perspectiva dinâmica, relacional e profundamente ligada aos processos cognitivos e interpretativos do tradutor.

Neste sentido, o autor afirma que a cultura deve ser entendida como um sistema complexo de significados, valores, comportamentos e interpretações compartilhadas socialmente. Para estruturar sua argumentação, Katan (2018) adota

a famosa metáfora do iceberg, originalmente formulada por Edward T. Hall, dividindo a cultura em três níveis distintos de visibilidade: o nível técnico, o formal e o informal.

No “topo do iceberg” encontra-se a cultura técnica; neste nível, a cultura é concreta, evidente e facilmente descritível. Katan (2018, p. 26) aponta que, etimologicamente, o termo remonta ao cultivo da terra, evoluindo posteriormente para denotar o refinamento intelectual e civilizatório de uma sociedade. Nesse plano, a cultura manifesta-se através de artefatos concretos: literatura, estética, sistemas monetários, práticas institucionais e costumes de um povo. Para o tradutor, este nível envolve o reconhecimento de referências explícitas, como locais, figuras históricas e vocabulário específico de uma comunidade.

Abaixo da superfície, no nível parcialmente submerso, situa-se a cultura formal. Aqui, a cultura é definida como um conjunto de comportamentos socialmente aprendidos e apropriados, aquilo que uma determinada sociedade considera como “normal” (Katan, 2018, p. 26). Este nível engloba as normas de interação, as convenções de comunicação e os valores implícitos de polidez. O autor destaca que, ao traduzir, o profissional frequentemente lida com estes pressupostos não verbalizados, que variam amplamente de uma cultura para outra e exigem um profundo conhecimento do contexto situacional para que a tradução soe natural e idiomática.

A parte mais profunda e invisível do iceberg corresponde à cultura informal, associada ao subconsciente e aos processos mentais que, embora inconscientes, influenciam juízos, sentimentos e comportamentos (Katan, 2018, p. 27). Neste nível, a cultura é vista não apenas como um repertório de práticas, mas como a “programação coletiva da mente que distingue os membros de um grupo de outro” (Hofstede, ANO *apud* Katan, 2018, p. 27), tradução nossa)⁸. Trata-se do domínio dos valores fundamentais, das concepções de mundo e dos padrões de pensamento que os indivíduos de um grupo compartilham inconscientemente. Katan recorre a Edward Sapir para enfatizar a impossibilidade de uma equivalência absoluta, afirmando que “nenhuma língua é suficientemente semelhante a outra para ser considerada como

⁸ “Culture is the collective programming of the mind which distinguishes the members of one group or category of people from another”.

representante da mesma realidade social" (Katan, 2018, p. 28, (209), tradução nossa)⁹.

Contudo, a principal contribuição do autor não é descrever estas camadas, mas criticar as abordagens que tratam a cultura como uma entidade estática e imutável. Para ele, a cultura não deve ser entendida como uma "personalidade estável" ou um objeto que as pessoas possuem (Katan, 2018, p. 28). Em vez disso, ele propõe uma visão relacional, baseada nos pressupostos de Raymond Agar, na qual a cultura existe no espaço entre os indivíduos: "Cultura não é algo que as pessoas possuem; é algo que preenche os espaços entre elas" (Agar, 1994a *apud* Katan, 2018, p. 28), tradução nossa)¹⁰.

Nesta perspectiva dinâmica, a cultura emerge na interação, sendo que ela torna-se notável e relevante para a tradução no momento em que a diferença é percebida. Uma interação é considerada intercultural quando as divergências culturais afetam significativamente a comunicação. Desta forma, a tradução transcende a mera substituição de palavras, tornando-se um ato de mediação intercultural que requer a negociação de significados, valores e enquadramentos cognitivos.

Katan também alinha sua visão ao pós-positivismo, sugerindo que a "cultura é construída e, em essência, são nossas próprias teias que percebemos e reagimos, em vez da 'realidade' em si" (Katan, 2018, p. 29, tradução nossa)¹¹. A cultura funciona, portanto, como um conjunto de ferramentas interpretativas, um "*tool kit*" que os indivíduos utilizam para dar sentido ao mundo. O tradutor, ao operar entre essas diferentes "teias" de significado, não apenas transfere informações, mas participa ativamente da reconstrução de narrativas e da recontextualização de valores, revelando a intrínseca subjetividade e a responsabilidade interpretativa inerentes à profissão.

Em suma, o autor nos oferece uma definição de cultura que é simultaneamente estrutural (nos três níveis do iceberg de Hall) e fluida (na interação e na percepção das diferenças). Essa compreensão é vital para os estudos da tradução, pois reconhece que traduzir não é cruzar uma ponte estática entre duas línguas, mas

⁹ "No two languages are ever sufficiently similar to be considered as representing the same social reality".

¹⁰ "Culture is not something people have; it is something that fills the spaces between them".

¹¹ "(...) culture is constructed, and in essence it is our own webs that we perceive and react to, rather than 'reality' itself".

percorrer ativamente pelos complexos sistemas de crenças, comportamentos e visões de mundo que separam e conectam comunidades humanas.

A partir dessa compreensão da cultura, torna-se possível investigar mais a fundo como ela se manifesta concretamente na linguagem, por meio dos chamados marcadores culturais. Dentro dessa perspectiva, Francis Henrik Aubert (2006) também observa que os estudos de tradução frequentemente relacionam língua e cultura. Para ele, toda língua contém marcas culturais, que criam dificuldades para o tradutor. Assim, cultura e tradução são inseparáveis, pois quando essas marcas aparecem em um texto, elas tendem a exigir estratégias de tradução diferentes das usadas em trechos sem conteúdo culturalmente marcante.

Essas marcas culturais, por sua vez, não afetam apenas o conteúdo do texto, mas também a forma como ele será recebido pelo público de chegada. A cultura que recebe a tradução normalmente determina como o texto será apresentado aos leitores. Desta forma, Javier Franco Aixelá (2013) explica que a tradução não é apenas uma transferência linguística, mas um processo que coloca culturas diferentes em contato. Segundo ele, toda tradução envolve relações de poder entre a cultura de origem e a cultura de chegada, sendo um processo histórico e culturalmente condicionado. Para Aixelá, cada sociedade possui sua própria forma de compreender o mundo, e essas diferenças afetam diretamente a tradução, como ele próprio explica:

Cada comunidade linguística ou comunidade linguística-nacional tem à sua disposição uma série de hábitos, julgamento de valores, sistemas de classificação, entre outros, que são às vezes muito diferentes e às vezes parecidos. Dessa forma, as culturas criam um fator de variabilidade que o tradutor terá que levar em conta. (Aixelá, 2013, p. 187).

Essa variabilidade cultural apontada por Aixelá reforça o quanto língua e cultura estão intrinsecamente ligadas, pois as palavras não existem isoladamente: elas refletem a realidade social e cultural de seus falantes. Nesse sentido, compreender uma língua significa também compreender os conhecimentos, valores e experiências compartilhados por uma comunidade. Já Aubert (2006) afirma que a língua faz parte da cultura de um povo e está ligada à forma de pensar, aos comportamentos sociais e à maneira de interpretar o mundo. Assim, toda manifestação linguística carrega algum traço cultural, como o próprio autor detalha:

Se assim é, de princípio tudo na língua. e toda expressão da língua na fala. porta em si uma ou mais marcas reveladoras deste vínculo

cultural, traços que remetem a conjuntos de valores, de padrões comportamentais, linguísticos e extralinguísticos que, tanto quanto os traços pertinentes fonológicos, gramaticais e semânticos, individualizam e caracterizam ou tipificam determinado complexo língua/cultura em relação a outras línguas/culturas, próximas ou distantes (por qualquer critério de proximidade ou distância que se queira adotar). (Aubert, 2006, p. 24).

É justamente esse vínculo cultural presente na língua que gera, na prática da tradução, um dos maiores desafios enfrentados pelo tradutor: quando uma palavra ou expressão está ligada a uma realidade específica de uma sociedade, muitas vezes não existe um equivalente exato em outra língua. O tradutor precisa, então, encontrar estratégias que permitam transmitir o sentido daquela referência sem perder informações importantes. Aixelá (2013) utiliza as ideias de Gideon Toury para mostrar que toda tradução precisa satisfazer duas exigências ao mesmo tempo: parecer um texto natural na cultura de chegada e, ao mesmo tempo, manter sua identidade de tradução. O tradutor precisa equilibrar a proximidade do texto original e aceitação pelo novo público. Ele afirma que o tradutor precisa decidir se manterá a diferença cultural ou se adaptará o texto para os leitores da cultura de chegada e ainda explica que "a tradução possibilita à sociedade receptora uma ampla variedade de estratégias, variando da conservação (...) à naturalização" (Aixelá, 2013, p. 188). Ou seja, o tradutor pode manter elementos estrangeiros ou substituí-los por referências mais familiares ao leitor.

Essas escolhas tradutórias tornam-se ainda mais delicadas quando se trata de elementos gramaticais que, embora aparentemente estritamente linguísticos, também carregam em si uma carga cultural significativa, como é o caso do gênero gramatical ou das formas de tratamento, que variam amplamente entre línguas e refletem, direta ou indiretamente, as relações sociais de cada comunidade. Nesse contexto, Aubert (2006) identifica referências culturais que se manifestam em diversos domínios, desde a cultura material até as relações sociais, a religião e as crenças, classificando todos esses elementos como marcadores culturais, os quais representam, segundo o autor, um dos maiores desafios enfrentados pelo tradutor na prática tradutória.

Diante dessa dificuldade de definição, é interessante notar que outros autores tratam o mesmo fenômeno sob termos diferentes. Aixelá (2013), por exemplo, nomeia marcador cultural como "item cultural-específico" e considera difícil definir exatamente o que é um porque toda linguagem é cultural. Ele apresenta sua definição de item cultural-específico:

Aqueles itens textualmente efetivados, cujas conotações e função em um texto fonte se configuram em um problema de tradução em sua transferência para um texto alvo, sempre que esse problema for um produto da inexistência do item referido ou de seu status intertextual diferente no sistema da cultura dos leitores do texto alvo. (Aixelá, 1996, p. 193).

Apesar dessa definição proposta por Aixelá (2013), a identificação dos marcadores culturais ainda representa um desafio para os estudos da tradução, pois não há uma definição amplamente aceita sobre o que constitui um marcador cultural. Além disso, persistem questionamentos acerca de suas diferentes categorias, das formas de reconhecê-los nos textos e dos procedimentos mais adequados para analisá-los. Considerando que esses elementos podem influenciar significativamente o processo tradutório, sua correta identificação torna-se fundamental para o desenvolvimento de pesquisas acadêmicas, a elaboração de dicionários bilíngues, a produção de materiais didáticos e a realização de estudos comparativos entre línguas e culturas.

Essa falta de consenso terminológico, aliás, é vista por Aubert (2006) como uma fonte de riscos metodológicos importantes. Um dos principais riscos é atribuir caráter cultural a qualquer dificuldade de tradução que não encontre uma explicação estritamente linguística. Por essa razão, Aubert defende uma abordagem mais criteriosa e sistemática, capaz de evitar simplificações excessivas e generalizações indevidas na análise dos fenômenos tradutórios.

Considerando essa necessidade de critério, é importante observar também como o grau de proximidade entre culturas influencia diretamente a dificuldade da tradução: a tradução torna-se mais fácil quando existe maior proximidade cultural entre as sociedades envolvidas. Segundo Aixelá, "a traduzibilidade é alta quando as tradições textuais envolvidas são paralelas" (1996, p. 188); ou seja, quanto mais semelhantes forem as culturas, menor será o número de problemas tradutórios.

Essa relação entre proximidade cultural e traduzibilidade também se manifesta de forma particular em determinadas áreas do conhecimento. Aubert (2006) cita que, em áreas como medicina e engenharia, muitos termos possuem equivalentes bastante precisos em diferentes idiomas. Nesses casos, as diferenças culturais parecem ser reduzidas ou neutralizadas, sendo que isso cria uma tensão com a ideia de que tudo seria profundamente marcado pela cultura. Porém, o autor explica que cada área do

conhecimento observa a tradução por um ângulo diferente, por isso, cada disciplina produz explicações diferentes para os mesmos fenômenos tradutórios.

Essa neutralização cultural também pode ocorrer por meio de outro fenômeno: a exposição contínua a determinada cultura. A circulação massiva de produtos culturais dos Estados Unidos por exemplo, tornou muitos elementos culturais estadunidenses familiares ao público internacional. Segundo Aixelá (2013), certos elementos culturais deixam de ser vistos como estrangeiros devido à exposição contínua. Importante destacar que um marcador cultural (item cultural-específico para Aixelá) não é algo fixo. Ele só se torna um quando gera dificuldades de compreensão ou equivalência entre duas culturas, como o próprio autor esclarece:

(...) um ICE (item cultural-específico) não existe por si só, mas como resultado de um conflito vindo de qualquer referência representada linguisticamente em um texto fonte que, quando transferido para a língua alvo, constitui um problema de tradução em virtude da inexistência ou do diferente valor (tanto determinado pela ideologia, uso, frequência, etc.) do item dado na cultura da língua alvo. (Aixelá, 2013, p. 192).

Retomando a abordagem de Aubert (2006) quanto ao caráter contextual dos marcadores culturais, o autor explicita que seu objetivo é examinar de que modo é possível reconhecer tais marcadores quando se manifestam em textos traduzidos, isto é, enquanto formas linguisticamente expressas. Ele afirma que o marcador cultural não deve ser visto como algo fixo da língua, pois surge no discurso, ou seja, uma palavra isolada não é necessariamente um marcador cultural. Ela se torna marcador cultural dependendo do contexto, da situação comunicativa e da comparação com outra cultura, como ele mesmo pontua:

Ao observarmos um texto ou segmento de linguagem verbal, o fazemos sobre termos e fases atualizados em contexto. E uma das características definidoras dos objetos assim observados reside, justamente, em encontrar-se em determinado co(n)texto de atualização (Aubert, 1999, p. 27).

Essa dependência do contexto também se aplica à forma como os sentidos das palavras são ativados no momento da tradução: para Aubert, nem todos os sentidos possíveis de uma palavra se manifestam simultaneamente, de modo que o tradutor trabalha exclusivamente com aqueles efetivamente mobilizados pelo contexto, cabendo-lhe transpor apenas os significados que ali se tornam relevantes. Quando, no entanto, o texto original brinca com dois sentidos ao mesmo tempo, o tradutor deve

procurar recuperar esse mesmo efeito de ambiguidade ou duplo sentido, tarefa que varia conforme as línguas envolvidas — algumas permitem reproduzir o jogo de palavras com relativa facilidade, enquanto outras exigem adaptações criativas para preservar a intenção original. Ademais, mesmo quando duas palavras de línguas distintas parecem equivalentes no dicionário, elas podem carregar visões de mundo culturalmente distintas, o que faz com que, para Aubert, um marcador cultural só se manifeste precisamente no momento em que essa diferença emerge, ou seja, quando o tradutor percebe que a suposta equivalência não se sustenta sem perdas de sentido ou de conotação cultural. Sem contraste não existe marcador cultural perceptível pois, como afirma o autor: "A noção de marcador cultural remete a um elemento distintivo, isto é, a algo que diferencia determinada solução expressiva linguisticamente formulada de outra solução tida por parcial ou totalmente equivalente" (Aubert, 1999, p. 29).

Diante desse referencial teórico, fica evidente que os marcadores culturais representam um dos principais obstáculos enfrentados pelo tradutor audiovisual, pois exigem não apenas domínio linguístico, mas também sensibilidade intercultural e capacidade de adaptação contextual. Compreender como esses elementos se manifestam no discurso e como são tratados na prática tradutória demanda, portanto, a análise de exemplos concretos. Para isso, faz-se necessário conhecer o perfil de quem efetivamente realizou a tradução, pois suas escolhas refletem não apenas as diretrizes técnicas, mas também sua trajetória, repertório cultural e experiência profissional. Além dos dados disponíveis em fontes públicas, foram obtidas informações diretamente com a tradutora da série, por meio de comunicação pessoal, através da plataforma LinkedIn e, posteriormente, pelo aplicativo whatsapp, realizada em março 2026, momento em que a tradutora autorizou a divulgação das informações neste TCC. Essas informações contribuíram para a compreensão de aspectos relacionados ao processo tradutório e às escolhas realizadas durante a tradução.

Então, a seguir, será apresentada a tradutora responsável pelas legendas da série *Mindhunter*, com informações fornecidas por ela, e sobre como sua formação e vivências influenciaram as decisões tomadas durante o processo tradutório.

1.4 A tradutora de *Mindhunter*¹²

A legendagem da primeira temporada da série *Mindhunter* para o português brasileiro foi feita por Juanita Dias Costa. Nascida no Rio de Janeiro, Juanita é formada em cinema pela London Film School, em Londres, e também é artista plástica. Na área do cinema, dedicou-se aos documentários, mas acabou migrando para a tradução devido à escassez de trabalho. Atualmente, trabalha tanto com artes plásticas, fazendo exposições e colagens, quanto como freelancer em tradução, mas prestando serviços de legendagem exclusivamente para a empresa Pixelogic Media, uma empresa global de serviços de mídia, localização, dublagem e distribuição de entretenimento, com sede em Burbank, na Califórnia, Estados Unidos.

Além dessa trajetória profissional, sua formação cultural também foi decisiva para o seu percurso como tradutora: Juanita relata como adquiriu sua visão cultural ao longo de sua vida. Filha de diplomata, mudava-se de país constantemente e, por este motivo, sempre esteve exposta a diversos idiomas, tendo de aprendê-los para alcançar a fluência na língua do país em que se encontrava. Essa experiência proporcionou-lhe o contato com diversas culturas, as quais se tornaram recursos fundamentais para sua adaptação. Ao construir amizades tanto com pessoas de sua geração quanto com indivíduos mais jovens, ela assimilou gírias contemporâneas, expressões antigas e vocabulários específicos, instrumentos indispensáveis para sua integração social e para a comunicação nos diferentes países em que residiu, ampliando significativamente seu repertório linguístico. Diante disso, tornar-se tradutora foi algo bem natural, e foi justamente essa vivência multicultural que a acompanhou também no momento de traduzir a série *Mindhunter*.

À época da tradução da série, Juanita já residia nos Estados Unidos, o que contribuiu para sua fluência no inglês. Mesmo assim, a complexidade do roteiro da série representou um desafio para ela; contudo, o fato de mudar frequentemente de país e de idioma a capacitou a encontrar as melhores soluções para traduzir textos com contextos muito específicos. O fato de falar vários idiomas permitiu aprimorar tanto seu desempenho na tradução quanto sua capacidade de pesquisa, descortinando diversas camadas de compreensão cultural e revelando as

¹² Informações verbais fornecidas pela tradutora Juanita Dias Costa, em março 2026 pelo aplicativo whatsapp.

características específicas da língua e da cultura do país em que vivia, bem como as particularidades linguísticas envolvidas nesse projeto. No processo de legendagem da *Mindhunter*, Juanita contou com a revisão de Ana Linhares, que realizou um trabalho fantástico ao ajudá-la a elevar a qualidade do texto das legendas. Além da colaboração da revisora, outro aspecto importante do processo tradutório diz respeito ao grau de autonomia concedido pela empresa contratante, especialmente em relação às escolhas linguísticas e ao tratamento de conteúdos considerados sensíveis.

Algumas empresas de legendagem frequentemente exigem do tradutor que atenuem ou exclua termos ou palavras que sejam consideradas conteúdos sensíveis. Questionada sobre se a empresa contratante estabeleceu regras ou diretrizes a seguir neste sentido, durante o processo de legendagem, especialmente no que se refere à tradução de palavrões ou expressões grosseiras ou vulgares, Juanita diz que foi muito tranquilo e que a contratante a deixou livre no processo tradutório. Ela comenta que, se tivesse algo que eles não gostassem ou que precisasse ser suavizado no texto, seria informado por email e isso não ocorreu.

Em síntese, o perfil de Juanita Dias Costa revela que suas trajetórias pessoal e profissional se entrelaçam de modo singular, conferindo-lhe uma perspectiva intercultural que se mostra particularmente adequada aos desafios impostos por *Mindhunter*. Sua experiência de vida entre diferentes países e idiomas a munuiu com as ferramentas necessárias para lidar com a densidade cultural e a especificidade terminológica do seriado.

Apresentada a tradutora, faz-se necessário examinar as decisões tomadas ao longo do processo tradutório. Para tanto, no capítulo seguinte, serão abordadas as estratégias de tradução empregadas na legendagem, com base no modelo teórico de Gottlieb, a fim de compreender como os marcadores culturais identificados foram efetivamente conduzidos na tradução do inglês para o português brasileiro.

1.5 As estratégias de tradução de Gottlieb

Considerando todos os marcadores culturais e desafios já discutidos, é necessário agora apresentar as ferramentas metodológicas que orientarão a análise prática deste trabalho. Como falado anteriormente, a legendagem demanda decisões estratégicas do tradutor, que deve avaliar quais elementos verbais e sonoros são essenciais para a compreensão do enredo. Assim, para fundamentar este trabalho,

utiliza-se como premissa as estratégias de tradução de Henrik Gottlieb (1992) que considera a legendagem uma modalidade tradutória específica, dotada de características próprias e condicionada por restrições técnicas, linguísticas e comunicativas.

Para compreender essas estratégias, é preciso antes entender como Gottlieb caracteriza a própria natureza da legendagem; o autor afirma que ela possui cinco características fundamentais: é uma “tradução escrita, aditiva, imediata, síncrona e plurimedial” (Gottlieb, 1992, p. 162, tradução nossa)¹³. Essas propriedades distinguem a legendagem de outras modalidades tradutórias, pois o texto traduzido é apresentado simultaneamente ao conteúdo audiovisual original, coexistindo com imagens, sons, música e diálogos.

Entre essas características, destaca-se especialmente a natureza plurimedial, que tem implicações diretas para o trabalho do legendador, pois faz com que a tradução não seja recebida isoladamente pelo espectador. Pelo contrário, ela integra um conjunto de canais semióticos que incluem imagem e som. Dessa forma, o legendador pode contar com elementos visuais e auditivos para complementar informações que não precisam necessariamente ser explicitadas nas legendas. Conforme destaca Gottlieb (1992), a recepção do texto legendado ocorre por meio da interação entre legenda, imagem e diálogo original, formando uma experiência comunicativa complexa.

Além dessa natureza plurimedial, existem ainda limitações formais que impõem restrições concretas ao trabalho do tradutor. Como mencionado, Gottlieb (1992) também identifica limitações formais relacionadas ao espaço disponível na tela e ao tempo de leitura do espectador. Em geral, o número de caracteres é reduzido e a velocidade de leitura impõe a necessidade de condensar informações. O autor observa que: “O tamanho da tela da televisão (combinado com o tamanho mínimo da letra legível para o espectador médio) limita o número de caracteres a cerca de 35 por linha, com um máximo de duas linhas” (Gottlieb, 1992, p. 164, tradução nossa)¹⁴.

Essa limitação de espaço soma-se ainda a uma limitação de tempo, igualmente relevante para o processo de legendagem. Além disso, o tempo necessário para a

¹³ “(...) a written, additive, immediate, synchronous and polymedial translation”.

¹⁴ “The size of a television screen (in combination with the minimum letter-size legible to the average viewer) limits the number of characters to about 35 to a row, with a maximum of two rows”.

leitura frequentemente é maior do que o tempo de produção oral do diálogo, obrigando o tradutor a realizar adaptações e reduções.

Diante dessas limitações de espaço e tempo, Gottlieb (1992) desenvolveu dez estratégias para orientar o trabalho do tradutor, as quais serão utilizadas como parâmetro neste trabalho. Essas estratégias representam diferentes formas de transferir informações do texto de partida para o texto de chegada, variando desde a manutenção integral do conteúdo até a sua omissão parcial ou total. Essas estratégias também foram citadas no artigo *English to Chinese fansub translation of humour in The Marvellous Mrs. Maisel* de Yee Han Tee, Mansour Amini, Ching Sin Siau e Amin Amirdabbaghian (2022). Segue-se, então, à apresentação de cada uma dessas dez estratégias nos tópicos abaixo:

- expansão (*expansion*): empregada quando o tradutor acrescenta informações necessárias, ou seja, amplia a expressão, para garantir a compreensão do público-alvo, especialmente em casos de referências culturais que perderiam sentido na língua de chegada;
- paráfrase (*paraphrase*): utilizada quando a mensagem original é modificada, mas transmite o mesmo significado de forma mais adequada na língua de chegada. Essa estratégia é amplamente empregada justamente pela divergência entre os padrões fraseológicos das línguas envolvidas.
- transferência (*transfer*): consiste na tradução completa e direta da expressão original, preservando integralmente seu conteúdo semântico;
- imitação (*imitation*): trata-se de manter nomes próprios, fórmulas de tratamento e expressões internacionalmente reconhecidas;
- transcrição (*transcription*): usada para reproduzir expressões marcadas linguisticamente, como dialetos, palavras estrangeiras ou formas não convencionais de fala;
- deslocamento (*dislocation*): empregada quando determinados efeitos comunicativos, como canções, trocadilhos ou elementos visuais, exigem adaptações mais livres para preservar sua função no texto traduzido;
- condensação (*condensation*): consiste em reduzir a extensão do texto preservando seu conteúdo essencial e grande parte de seus efeitos estilísticos. Gottlieb ressalta que essa estratégia não implica necessariamente perda significativa de significado. Conforme explica “Na condensação, em oposição à decimação, a

legenda transmite o significado e a maior parte do conteúdo estilístico do original” (Gottlieb, 1992, p. 166, tradução nossa)¹⁵.

- decimação (*decimation*): envolve uma redução mais intensa do conteúdo, geralmente motivada por diálogos muito rápidos ou por severas limitações de tempo e espaço, mantendo apenas o essencial. Nessas situações, parte das informações semânticas ou estilísticas acaba sendo sacrificada em benefício da legibilidade;
- eliminação (*deletion*): ocorre quando determinados elementos considerados pouco relevantes são omitidos da legenda;
- renúncia (*resignation*): utilizada quando o tradutor se depara com elementos praticamente intraduzíveis, como jogos de palavras, referências culturais muito específicas ou expressões cuja adaptação não é viável dentro das restrições do meio.

Embora existam outros modelos de estratégias de tradução, como Newmark (1988), optou-se pelas estratégias propostas por Henrik Gottlieb (1992) por estarem fundamentadas nas especificidades da legendagem como modalidade de Tradução Audiovisual. O modelo de Gottlieb foi desenvolvido a partir da prática profissional da legendagem e considera simultaneamente as limitações espaciais, temporais e multimodais que condicionam as escolhas do tradutor. Suas dez estratégias (expansão, paráfrase, transferência, imitação, transcrição, deslocamento, condensação, decimação, eliminação e renúncia), permitem identificar não apenas o tratamento dado aos marcadores culturais, mas também compreender em que medida as restrições técnicas do meio audiovisual influenciam essas decisões. O próprio Gottlieb ressalta que estratégias como condensação e decimação não representam necessariamente perda de significado, mas respostas às exigências comunicativas da legendagem, preservando, sempre que possível, a informação semântica e estilística essencial. Dessa forma, o modelo de Gottlieb mostra-se particularmente adequado aos objetivos desta pesquisa, pois possibilita analisar, de maneira integrada, tanto o tratamento dos marcadores culturais identificados com base na tipologia de Aubert quanto as estratégias efetivamente empregadas pela tradutora para solucionar os

¹⁵ “In a condensation – as opposed to a decimation – the subtitle does convey the meaning and most of the stylistic content of the original”.

desafios impostos pelo formato legendado, permitindo compreender a tradução em seu contexto real de produção e recepção.

Com essa base teórica definida, torna-se possível, portanto, examinar como tais estratégias foram concretamente utilizadas no tratamento dos marcadores culturais identificados na série *Mindhunter*. No próximo capítulo será apresentado o seriado, seguido dos procedimentos metodológicos utilizados.

CAPÍTULO 2 – METODOLOGIA

2.1 O objeto de estudo: o seriado *Mindhunter*

O objetivo desta pesquisa é estudar os marcadores culturais e suas traduções em legendas, verificando como foram trabalhadas pelos tradutores da série. Assim, decidiu-se utilizar um material que realmente levanta questões desse tipo e que apresenta desafios ao tradutor, o que levou à escolha pela série *Mindhunter*.

Na matéria intitulada *Essa série vai te prender pela mente, não pela ação*, publicada pelo site Correio Brasiliense, Larissa Carvalho (2025) explica que *Mindhunter* é uma das séries mais elogiadas da Netflix por sua abordagem psicológica refinada, narrativa realista e atmosfera envolvente. Criada por Joe Penhall e produzida por David Fincher, a produção adentra nos primórdios da psicologia criminal no FBI, inspirando-se em casos e personagens reais. A trama acompanha dois investigadores do FBI da década de 1970, Holden Ford (interpretado por Jonathan Groff) e Bill Tench (interpretado por Holt McCallany), personagens inspirados nos agentes reais John Douglas e Robert K. Ressler. Juntos, os investigadores conduziram entrevistas planejadas para entender o passado e os traumas dos assassinos mais brutais, buscando respostas que justificassem suas ações e, assim, prever e capturar futuros criminosos. Eles também contaram com a ajuda da personagem Dra. Wendy Carr, psicóloga acadêmica que traz o olhar científico necessário para consolidar o projeto na trama. A série retratou o início da Unidade de Ciências Comportamentais do FBI, sendo que os detetives se aprofundavam nas questões psicológicas dos criminosos até chegarem na definição do termo "serial killer" (assassino em série).

Após o entendimento do comportamento dos criminosos, os investigadores observaram também padrões em comum em relação aos seus crimes, como a quantidade de vítimas, os intervalos entre cada assassinato e os métodos utilizados. As descobertas dos investigadores foram essenciais para que a psicopatia fosse tratada como uma questão preocupante. Para alcançar suas conclusões foram necessários anos de entrevistas com *serial killers* como Ted Bundy, Edmund Kemper, Charles Manson e David Berkowitz (O Filho de Sam) — todos os assassinos entrevistados e mencionados na série são baseados em criminosos reais e com diálogos retirados de transcrições autênticas. A série não foca nos crimes em si, mas nas conversas, investigações e perfis, o que a diferencia de outras do gênero.

Mindhunter estreou na Netflix em outubro de 2017 e logo fez sucesso; ela teve apenas duas temporadas e a segunda estreou em 2019. A trama recebeu poucas indicações a prêmios, mas até hoje conta com notas altas no Rotten Tomatoes (2026). De acordo com Pedro Siqueira (2023) do site Jovem Nerd, a Rotten Tomatoes é um dos maiores sites agregadores de críticas de cinema e televisão. A tradução literal do nome significa "Tomates Podres", que faz referência ao hábito antigo do público de jogar tomates e vegetais podres nos artistas quando uma apresentação de teatro ou show era muito ruim. O site possui páginas próprias para cada filme ou série, e uma equipe que coleta as resenhas das produções publicadas ao redor do mundo. Na plataforma de avaliações, *Mindhunter* ostenta 97% de aprovação da crítica e 95% do público geral.

A primeira temporada da série foi ambientada em 1977, nos primeiros passos do departamento de análise comportamental e psicologia criminalística do FBI. Já no segundo ano, a série se passa em 1980 e acompanha alguns dos crimes mais famosos da década. Como mencionado anteriormente, Holden Ford e Bill Tench são inspirados nos agentes reais, respectivamente, John E. Douglas e Robert Ressler. Os dois realmente trabalharam na unidade de elite contra assassinos em série do FBI na época de seu surgimento. Foi o agente Ressler, inclusive, quem criou o termo “*serial killer*” nos anos 70, que acabou se popularizando nos Estados Unidos na época da cobertura dos assassinatos das crianças da Georgia, ocorridos em 1979 e 1981 (este caso é o foco da segunda temporada da série). A produção da Netflix foi baseada no famoso livro *Mindhunter: O Primeiro Caçador de Serial Killers Americano* (no Brasil de *Caçador de Mentes: O primeiro caçador de serial killers americano*), escrito pelo agente John E. Douglas com coautoria de Mark Olshaker, escritor, jornalista e cineasta americano. Com detalhes assustadores, o livro *Mindhunter* mostra os bastidores de alguns dos casos mais terríveis, fascinantes e desafiadores do FBI.

Durante as mais de duas décadas em que atuou no FBI, o agente especial John Douglas tornou-se uma figura lendária, sendo um oficial exemplar na aplicação da lei e na perseguição aos mais conhecidos e sádicos homicidas de nosso tempo. Como o personagem Jack Crawford em “O Silêncio dos Inocentes”, Douglas confrontou, entrevistou e estudou dezenas de *serial killers* e assassinos. Com uma habilidade fantástica de se colocar no lugar tanto da vítima quanto do criminoso, Douglas analisava cada cena de crime, revivendo as ações de um e de outro, definindo seus perfis, descrevendo seus hábitos e, sobretudo, prevendo seus próximos passos. Com

a força de um *thriller*, ainda que terrivelmente verdadeiro, *Mindhunter: O Primeiro Caçador de Serial Killers Americano* é um fascinante relato da vida de um agente especial do FBI e da mente dos mais perturbados assassinos em série que ele perseguiu.

A narrativa da série busca compreender o comportamento humano, mesmo o mais perturbador, para entender por que razão algumas pessoas se comportam de determinada maneira. Ao investigar o motivo dos crimes, *Mindhunter* demonstra como ciência, escuta e observação podem transformar a forma como lidamos com o mal. Além disso, levanta reflexões sobre os limites emocionais da profissão investigativa, o preconceito institucional contra abordagens inovadoras e a tensão constante entre ética e pragmatismo. É um lembrete de que enfrentar monstros exige coragem, inclusive para olhar para dentro de si mesmo.

Em *Mindhunter*, além de nomes como os dos assassinos retratados na série que são reais, como Edmund Kemper, Charles Manson, David Berkowitz, Dennis Rader, Jerry Brudos, Richard Speck, William "Monty" Rissell e Wayne Williams, a série também faz referência a muitos outros nomes de pessoas conhecidas e famosas. É o caso de pessoas como: Émile Durkheim, pai da sociologia; Erving Goffman, sociólogo canadense citado na série para explicar as "máscaras sociais"; Sigmund Freud, o pai da psicanálise; Cesare Lombroso, médico e criminologista italiano; Hervey Cleckley, psiquiatra autor do livro *A Máscara da Sanidade*; C. Wright Mills, sociólogo lembrado por suas reflexões a respeito do poder e da estrutura da elite; Goring, criminologista britânico; e Herbert Blumer, sociólogo ligado ao interacionismo simbólico.

Por este motivo, *Mindhunter* revela-se um corpus adequado para o levantamento dos marcadores culturais presentes na série, pois sua narrativa densa, fundamentada em referências históricas e institucionais dos Estados Unidos, apresenta desafios consideráveis ao processo de legendagem.

Com o objeto de estudo devidamente contextualizado, no próximo capítulo serão descritos os procedimentos metodológicos adotados para a identificação, classificação e análise desses marcadores ao longo dos episódios selecionados.

2.2 Procedimentos metodológicos

Para melhor analisar os marcadores culturais na série *Mindhunter*, há algumas etapas que foram importantes para alcançar o objetivo. Inicialmente, foram assistidos

alguns episódios de maneira atenta para observação das ocorrências de marcadores culturais; foram escolhidos os três primeiros episódios da primeira temporada e o primeiro episódio da segunda temporada, justamente porque os primeiros episódios de uma série costumam cumprir a função de apresentar ao público os elementos centrais da narrativa como personagens, tom, estilo de linguagem, referências culturais e convenções do universo ficcional. Dessa forma, eles constituem uma amostra representativa da série como um todo, permitindo que a análise contemple a diversidade de escolhas tradutórias sem a necessidade de abranger a totalidade dos episódios.

Primeiramente, os episódios foram assistidos com áudio e legendas originais em inglês; depois, foram novamente assistidos com áudio original em inglês e as legendas em português-BR. Assim, os primeiros marcadores observados foram listados. Em um segundo momento, ao assistir novamente os episódios, os vídeos eram pausados para que as marcações de tempo (*times codes*) fossem feitas, juntamente com as anotações das ocorrências na língua original, uma vez que pode ocorrer de um termo da língua de partida (inglês) não estar presente na tradução da legenda na língua de chegada (português).

Os passos metodológicos seguintes foram o levantamento dos marcadores em inglês para buscar as possíveis estratégias de tradução, comparando as soluções adotadas na legenda oficial com as estratégias de Gottlieb, de modo a avaliar em que medida as escolhas do tradutor preservou, atenuou ou neutralizou o conteúdo cultural presente no texto original. Em seguida, foram tirados *prints* (capturas de tela) das imagens onde as legendas aparecem, tanto da original em inglês quanto da traduzida em português-BR, e analisados para buscar identificar como esses marcadores foram traduzidos e quais estratégias de legendagem, segundo a proposta de Gottlieb (1992), foram utilizadas na tradução desses termos na legenda em português.

Os diálogos entre os personagens da série estão inseridos em situações e momentos específicos, contribuindo para a construção do sentido da narrativa presente em cada episódio. Desta forma, o tradutor deve estar atento tanto à imagem quanto aos elementos do cenário e ao contexto narrativo em questão. Além disso, a série se passa no final dos anos 1970 e início dos anos 1980, ou seja, apresenta referências próprias à história comum dos nativos do idioma em questão naquela época, assim como outras referências culturais a figuras históricas, personagens,

música e estilo daquela época, que fazem parte do universo da cultura estadunidense, neste caso em específico, e que podem não ser comuns em outros países. As anotações, após as análises feitas, foram organizadas no quadro abaixo.

Quadro 1 - Resumo das anotações

Nº	Time code		Inglês	Português	Estratégia
1	00:09:58	Ep. 1 -1ª temporada	Go south	Dar errado	Paráfrase
2	00:18:18	Ep. 1 -1ª temporada	Brick agent	Agente de campo	Paráfrase
3	00:21:10	Ep. 1 -1ª temporada	Counter-culture	Contracultural	Transferência
4	00:25:24	Ep. 2-1ª temporada	Poppers	Poppers	Imitação
5	00:25:36	Ep. 2 -1ª temporada	Gas, grass, or ass. Nobody rides for free	Gasolina, erva ou sexo. Não tem carona de graça	Paráfrase
6	00:33:32	Ep. 2 -1ª temporada	Spics and blacks	Cucarachas e pretos	Paráfrase
7	00:42:22	Ep. 2 -1ª temporada	Flower power	Movimento Hippie	Paráfrase
8	00:05:02	Ep. 3 -1ª temporada	The Mask of Sanity	A Máscara da Sanidade	Transferência
9	00:14:19	Ep. 3 -1ª temporada	Unsub	Suspeito	Paráfrase
10	00:05:21	Ep. 1 -2ª temporada	Smear the queer	Porrada-bol	Deslocamento
11	00:06:15	Ep. 1 -2ª temporada	Broadway Joe	Campeão	Paráfrase
12	00:14:36	Ep. 1 -2ª temporada	SLA	SLA	Transferência

Fonte: elaboração própria.

No próximo capítulo serão apresentadas as análises individuais de cada uma das ocorrências do quadro acima, contextualizando-as para melhor compreensão.

CAPÍTULO 3 – ANÁLISES E COMENTÁRIOS

Em *Mindhunter*, os termos e expressões culturalmente marcados dificultam o trabalho do tradutor, pois, na maioria das vezes, não possuem equivalente direto na língua de chegada. No caso dessa série em específico, vários marcadores encontrados só faziam sentido por referência à época em que se passa a trama, com construções linguísticas que fazem sentido apenas na cultura estadunidense e, ao tentar traduzir os diálogos, o tradutor pode não conseguir encontrar um equivalente no idioma de chegada e ter dificuldades em transmitir o sentido da mensagem. O tradutor precisa, então, com base em muitas pesquisas, compreender quais são os elementos culturalmente marcados presentes na série e buscar transmiti-los com uma referência que soe “familiar” ao público de chegada.

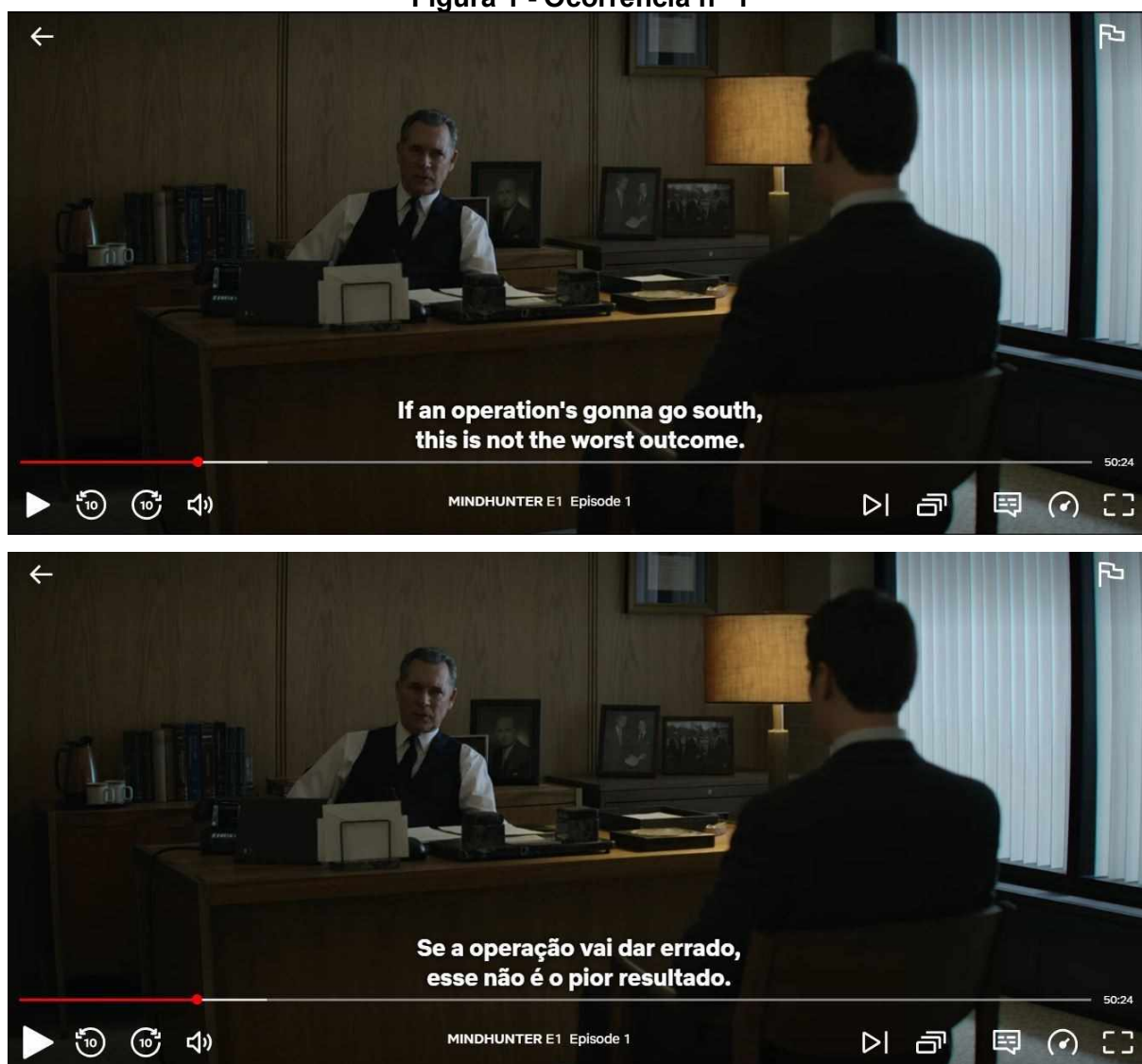
Assim, nesta seção do trabalho apresenta-se as observações e análises acerca dos marcadores culturais e das estratégias utilizadas para solucionar os problemas tradutórios relacionados a estes marcadores, com base nas estratégias de legendagem de Gottlieb (1992).

3.1 Ocorrência nº 1

No primeiro episódio da primeira temporada, o personagem agente Holden volta à sede do FBI, após uma operação fracassada de negociação de resgate, para conversar com seu superior imediato, Sheppard. Durante a conversa dos dois, Holden mostra-se decepcionado por não ter conseguido salvar o criminoso e Sheppard diz a ele: *“If an operation's gonna go south, this is not the worst outcome”*. Aqui, observa-se a expressão *go south*; a legenda em português-BR foi traduzida como “Se a operação vai dar errado, esse não é o pior resultado”. Nesse contexto, o marcador cultural corresponde a uma expressão idiomática muito utilizada no inglês.

No site da Influx Idiomas, o idiomatismo *“to go south”* é explicado como algo que pode dar errado, fracassar, sair do controle ou tomar um rumo desfavorável, sendo empregado em contextos informais para descrever situações algo não deu muito certo ou que desandou. No dicionário online Cambridge (2026a), o termo é explicado como algo que pode piorar. Já no site Mairo Vergara (2015), afirma-se que significa as coisas estão ficando feias, indo por água abaixo.

Figura 1 - Ocorrência nº 1



Fonte: Mindhunter (2026).

Embora sua origem exata seja debatida, Vergara (2015) explica sobre duas hipóteses associadas a expressão. Uma delas é a simbologia cartográfica e militar norte-americana, na qual o deslocamento para o sul era frequentemente relacionado à retirada, perda de posição estratégica ou deterioração das condições de uma operação. A segunda hipótese é a associação do sentido da expressão à posição do ponto Sul no gráfico da rosa dos ventos. Esta expressão tem uma conotação de expressar que as coisas estão “ficando feias”, em declínio e indo para baixo, “para o sul”, representando queda.

Na tradução para o português, a legenda substitui a expressão idiomática por “vai dar errado”, solução que preserva o sentido pretendido no diálogo, embora elimine a metáfora espacial presente no original. Analisando esse exemplo de acordo com as

estratégias de Gottlieb (1992), essa escolha corresponde à paráfrase, que consiste na reformulação de uma expressão cultural ou linguisticamente marcada por outra construção semanticamente equivalente, quando uma tradução literal como “vai para o sul” é inadequada e compromete a naturalidade e a compreensão da mensagem pelo público brasileiro. Ao optar por “vai dar errado”, a tradutora preserva a intenção comunicativa do personagem e garante fluidez à legenda.

3.2 Ocorrência nº 2

Ainda no primeiro episódio, o personagem de Holden está em um bar e conhece a personagem Debbie. Os dois começam a conversar, ela menciona de onde é e ele responde que “*I was a **brick agent** there for a couple of years*”. O marcador cultural *brick agent* está diretamente relacionado à cultura institucional e à terminologia interna do meio policial, como descrito pelos artigos *Slang in English Culture and Language* (Bekturdieva; Sapayeva, 2024) e *Extreme Facts About the FBI* (Climans, 2026). Diferentemente de um termo técnico oficial, *brick agent* é uma gíria utilizada informalmente por agentes para designar o agente de campo (em tradução literal *field agent*), aquele que atua diretamente em investigações, operações e prisões, em oposição aos profissionais que exercem funções administrativas ou analíticas. A origem da expressão é incerta, mas se refere a um agente de patente mais baixa.

Na legenda em português, o marcador foi traduzido como “Fui agente de campo lá uns anos”, solução que elimina o elemento metafórico presente no original, mas preserva sua função comunicativa. Aqui também foi empregada a paráfrase, substituindo a expressão por outra linguisticamente distinta, porém, do ponto de vista do sentido, equivalente, sobretudo quando o original contém referências específicas de uma determinada língua ou cultura.

Uma tradução literal como “agente tijolo” ou “agente *brick*” causaria estranhamento no público brasileiro e não transmitiria a informação de que o personagem desempenhava funções operacionais de campo no FBI. Assim, a opção por “agente de campo” utilizando a paráfrase preserva o conteúdo indispensável para a compreensão da narrativa, objetivo central da Tradução Audiovisual segundo Gottlieb (1992), mesmo havendo certa perda da carga cultural e metafórica do original.

Figura 2 - Ocorrência nº 2



Fonte: Mindhunter (2026).

3.3 Ocorrência nº 3

Na sequência, algum tempo depois, ainda no bar, os personagens Holden e Debbie vão dançar e, durante a dança, falam sobre um dos lugares em que Holden atuou como agente campo. Ele então diz “*Vice-rings, drug-gangs... the **counter-culture**...*” que foi traduzido na legenda em português-BR como “Combate ao vício, gangues de drogas e contracultura”. O marcador “*counter-culture*”, presente na fala do personagem, foi traduzido por Contracultura, que, no dicionário online Cambridge (2026b) significa uma forma de existência e um sistema de concepções totalmente distintos daqueles adotados pela maioria da sociedade, ou, ainda, o conjunto de indivíduos que adotam esse estilo de vida.

Figura 3 - Ocorrência nº 3



Fonte: Mindhunter (2026).

A Contracultura foi um movimento de contestação aos valores tradicionais da sociedade estadunidense, caracterizado pela oposição ao consumismo, à Guerra do Vietnã, ao conservadorismo e às instituições políticas, nas décadas de 1960 e 1970, conforme descrito no texto *Dez Obras para se pensar a Contracultura dos anos 1960* de Mayumi Denise S. Ilari (2016). Associado ao movimento hippie, à expansão do uso de drogas, à revolução sexual e às manifestações pelos direitos civis, o termo passou a representar um conjunto de práticas e ideologias que confrontavam o modelo social dominante da época. Em *Mindhunter*, *counter-culture* contextualiza o cenário das mudanças sociais enfrentadas pelo FBI.

À vista disso, a solução adotada corresponde à estratégia chamada transferência. Gottlieb (1992) a define como a tradução em que a expressão é

plenamente traduzida, preservando seu significado sem necessidade de reformulação ou adaptação cultural substancial. Nesse caso, *counter-culture* possui um equivalente lexical consolidado em português como “contracultura” (de acordo com o dicionário Michaelis [2026], *vocativo. comparativo. de contra+cultura*, como *francês. contre-culture*). Dessa forma, a tradutora manteve tanto o conteúdo semântico quanto a referência histórica do original, sem recorrer à explicitação, paráfrase ou condensação, pois esse marcador cultural já se encontra lexicalizado na língua de chegada e é reconhecível pelo público brasileiro.

3.4 Ocorrência nº 4

No segundo episódio da primeira temporada, na cena em que o personagem de Holden faz sua segunda visita ao personagem de Edmund Kemper (o primeiro dos assassinos entrevistado por eles) na penitenciária, e Holden está tentando ganhar a confiança de Edmund contando um pouco de sua vida, quando ainda era um estudante na faculdade e não “pegava” muitas garotas, Holden diz a seguinte frase: *“Then I enroll in college, and suddenly, I am Warren fucking Beatty. Everything goes. Suddenly it's disco and **poppers**, and fern bars. I am up to my neck in chicks.”*, que foi traduzida na legenda em português como: “Aí eu entrei na faculdade e virei o Warren Beatty, porra. Tudo rola. De repente, é discoteca, *poppers* e barzinhos e eu estou atolado de mulheres”. De acordo com o site “The Balance” (2026) e da coluna de Drauzio Varella no UOL (Nistal, 2023), *poppers* são substâncias inalantes à base de nitritos de alquila, inicialmente desenvolvidas para uso medicinal no tratamento da angina, mas que passaram a ser utilizadas de forma recreativa por produzirem uma sensação breve de euforia, relaxamento muscular e intensificação das percepções sensoriais. A partir dos anos 1970, seu consumo tornou-se fortemente associado às discotecas, à cultura disco e, sobretudo, à cena LGBTQIA+, constituindo um importante símbolo daquele contexto sociocultural. A palavra “*poppers*” deriva do som que era produzido ao abrir o frasco.

Na legenda, a tradutora opta por manter o termo original, sem explicações ou adaptações. Essa solução corresponde ao procedimento de imitação, que consiste em manter uma palavra ou expressão do idioma original exatamente igual no texto traduzido da legenda. A escolha revela-se pertinente porque *poppers* não possui um equivalente lexical consolidado em português brasileiro que preserve

simultaneamente seu significado histórico, cultural e sociológico. Uma tradução descritiva, como “*drogas inalantes*” ou “*inalantes recreativos*”, reduziria a especificidade cultural do termo e eliminaria a referência direta ao universo da cultura disco e dos costumes da época. Além disso, conforme mencionado anteriormente, em legendagem, as restrições de espaço e tempo favorecem soluções mais econômicas, tornando a manutenção do termo original uma estratégia eficiente.

Figura 4 - Ocorrência n° 4



Fonte: Mindhunter (2026).

3.5 Ocorrência n° 5

Ainda na mesma conversa, enquanto Holden fala sobre a vida universitária e sobre como passou a “pegar” garotas depois de entrar para a polícia, no sentido de

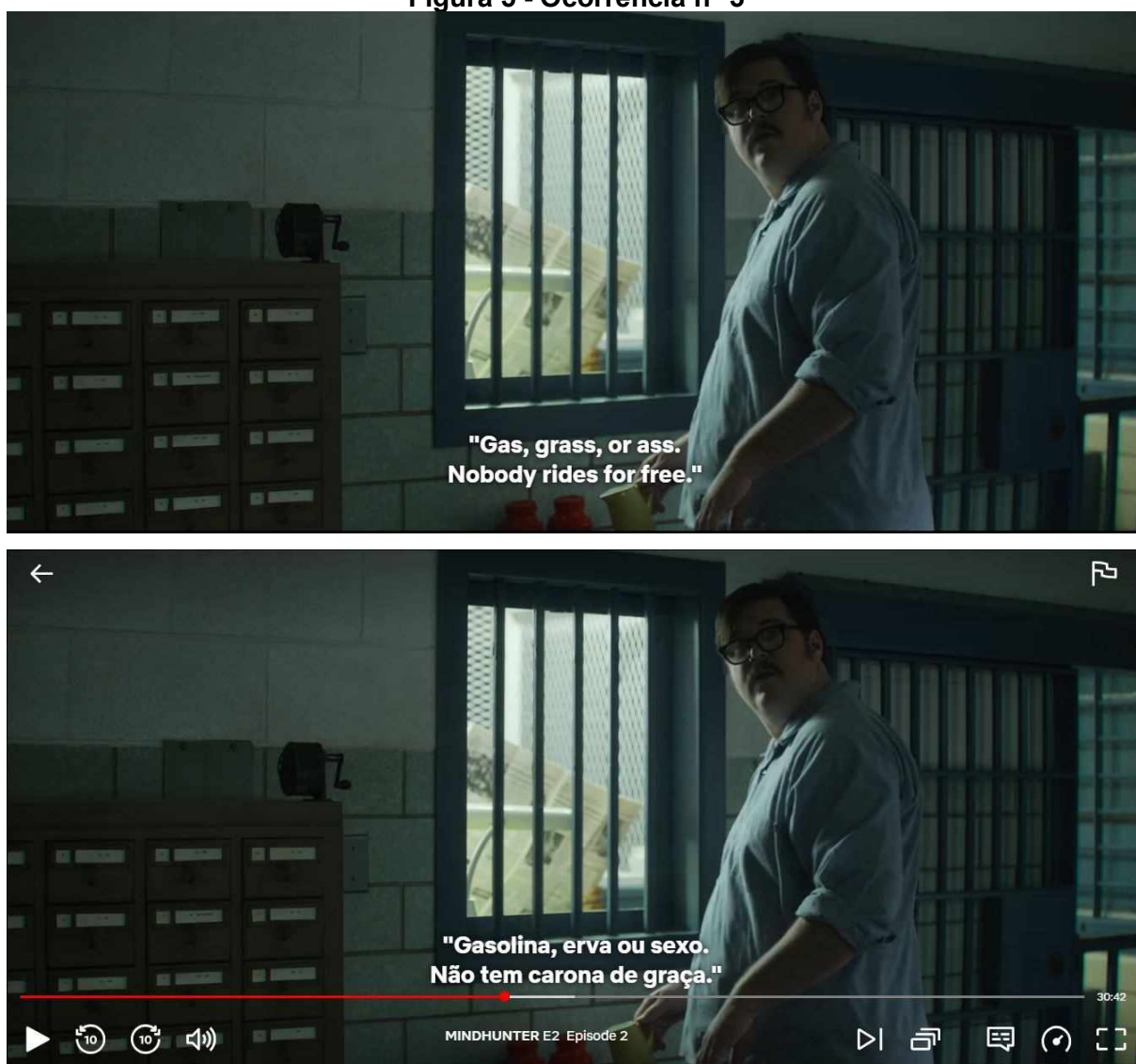
explicar como as mulheres “são interesseiras”, Edmund utiliza expressão “*It turns out chicks do really dig a guy with a badge. Gas, grass, or ass. Nobody rides for free.*”, que representa um slogan muito conhecido da contracultura estadunidense das décadas de 1960 e 1970. De acordo com NRWillick (2026), no texto *Lick It, Stick It, and Quit It - Five phrases that said everything, then said too much* do site Medium, a frase foi popularizada na cultura de caronas americana, em adesivos de para-choque, camisetas e placas fixadas em veículos durante a expansão do movimento hippie e, nos dias de hoje, em produtos retrô.

A frase pode ser traduzida literalmente como “Gasolina, maconha ou sexo. Ninguém dirige de graça”. O enunciado sintetiza, de forma humorística e provocativa, a ideia de que qualquer passageiro deveria oferecer algum tipo de compensação ao motorista, seja através de ajuda no combustível, oferecendo maconha (*grass* aqui como uma gíria amplamente utilizada na época para designar a maconha) ou mesmo compensação sexual pela carona. Assim, a expressão tornou-se muito popular na cultura jovem estadunidense, refletindo valores associados à liberdade sexual, ao consumo recreativo de drogas e ao espírito comunitário característicos da contracultura da época.

Na legenda em português, a expressão foi traduzida como “Gasolina, erva ou sexo. Não tem carona de graça.”. A tradutora optou por utilizar a paráfrase, substituindo a expressão por outra formulação, ainda que a forma original tenha sido alterada, sobretudo quando uma tradução literal comprometeria a compreensão do público-alvo.

Embora os três elementos do slogan sejam preservados, observa-se uma adaptação lexical significativa. A gíria *grass* foi traduzida por “erva”, termo reconhecido no português brasileiro como referência à maconha, enquanto *ass*, que no original possui caráter vulgar e ambíguo, foi traduzido como “sexo”, eliminando a carga metafórica e coloquial da expressão. Além disso, a sentença “*Nobody rides for free*” foi convertida em “Não tem carona de graça”, preservando a função pragmática do enunciado. Essa escolha privilegia a inteligibilidade do marcador cultural para o espectador brasileiro e atende às restrições de concisão inerentes à legendagem, mantendo o efeito comunicativo da fala mesmo com a perda parcial de tom e da rima com “as”, idiomático e provocativo.

Figura 5 - Ocorrência nº 5

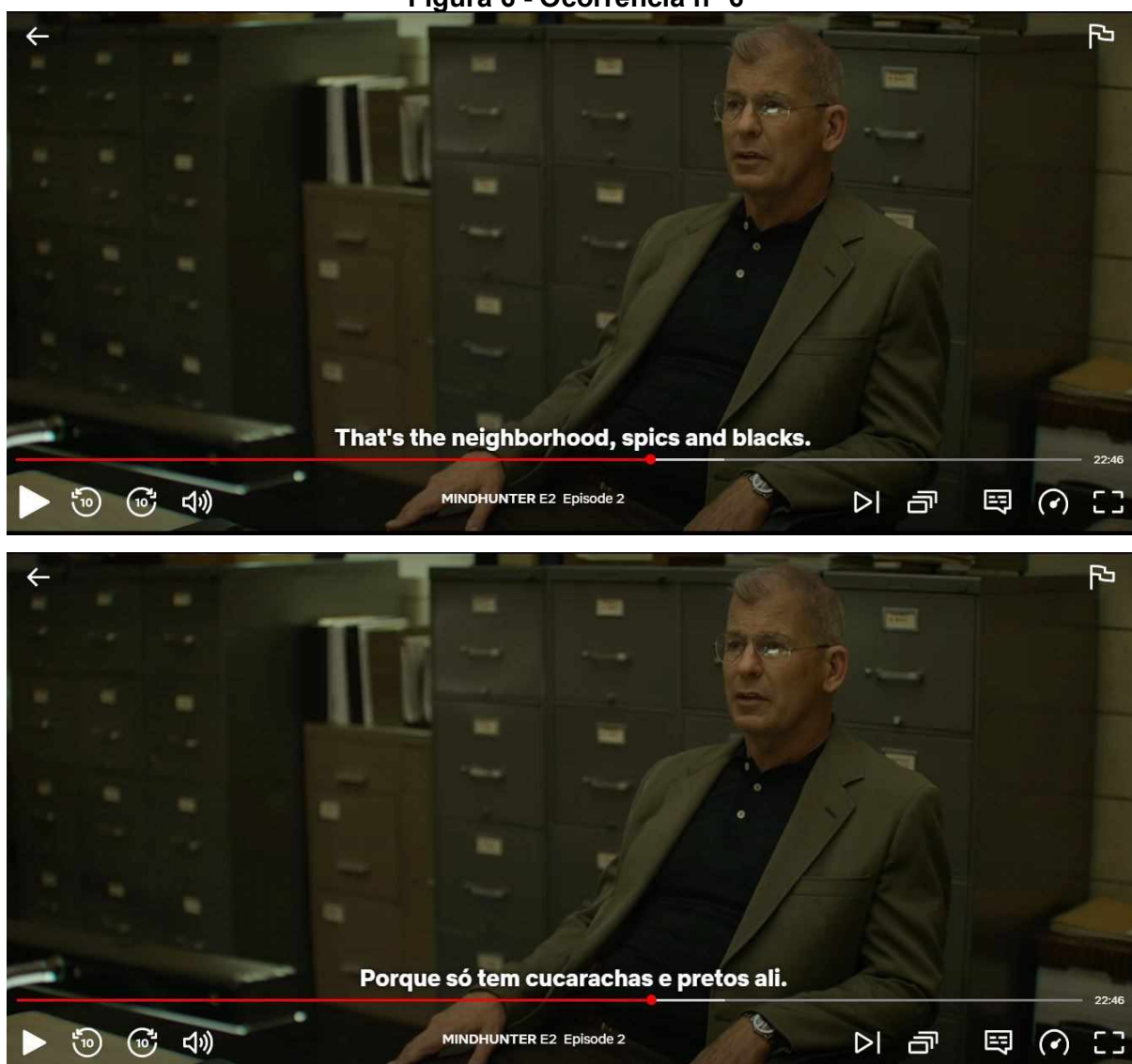


Fonte: Mindhunter (2026).

3.6 Ocorrência nº 6

Em uma outra cena, ainda no Episódio 2 da segunda temporada, aparecem os personagens de Holden e Bill conversando com outro policial, o detetive Roy Carver, que, ao pedir a ajuda deles para resolver um caso, menciona que o bairro onde morava a vítima é predominantemente habitado por mexicanos e pretos. Em sua fala, Roy diz “*That’s the neighborhood, spics and blacks*”, o que foi traduzido na legenda em português como “Porque só tem cucarachas e pretos ali.” A expressão “*spics and blacks*” constitui um marcador cultural por refletir um discurso racista e xenófobo.

Figura 6 - Ocorrência nº 6



Fonte: Mindhunter (2026).

O termo *spic*, em tradução literal “picante”, é um insulto étnico utilizado, principalmente, para se referir de forma pejorativa a pessoas de origem hispânica ou latino-americana, especialmente mexicanos e porto-riquenhos. De acordo com o texto *The true origin of the word “spic,” the racist insult aimed at Hispanics* do site Univision (Sánchez Díez, 2017), a palavra deriva de “*speak no English*” (não falo inglês), que os latinos pronunciavam como “*spik d' English*” ou “*No spik d' English*” (falo inglês ou não falo inglês). Já *blacks*, embora literalmente signifique “pretos”, assume nessa construção um tom igualmente depreciativo, compondo uma fala que evidencia preconceitos raciais e a segregação presentes na sociedade estadunidense da época.

Na tradução, observa-se que *spics* foi substituído por “*cucarachas*”, enquanto *blacks* foi traduzido literalmente por “pretos”. A solução empregada para *spics* pode

ser classificada como paráfrase. Nesse procedimento, a tradutora altera a expressão original para produzir um equivalente funcional na cultura de chegada, preservando o efeito pragmático da fala, ainda que a forma lexical seja modificada.

A escolha por “*cucarachas*” mantém a carga ofensiva ao recorrer a um termo amplamente associado, no imaginário cultural, à desumanização de mexicanos e latino-americanos em geral. Embora não corresponda exatamente ao significado de *spics*, a tradução reproduz o caráter discriminatório do enunciado e permite ao público brasileiro reconhecer imediatamente a intenção ofensiva do personagem. Já “pretos” constitui um caso de transferência, pois mantém o referente racial expresso no original. Assim, a combinação de paráfrase e transferência preserva o valor discursivo do marcador cultural e evidencia o preconceito estrutural retratados, sem neutralizar a violência linguística que caracteriza a fala.

3.7 Ocorrência nº 7

Mais à frente, ainda no segundo episódio, em outra cena dos personagens de Edmund, Holden e Bill na penitenciária, Edmund está contando aos agentes sobre como era sua adolescência e diz: “*You remember the whole **flower power**, college girls into love and peace?*”. Este trecho foi traduzido na legenda como “Lembram-se do movimento hippie, das universitárias pregando paz e amor?”. Contextualizando, a expressão *Flower Power* surgiu em 1965, cunhada pelo poeta norte-americano Allen Ginsberg, como um lema da resistência não violenta à Guerra do Vietnã, segundo o texto *Movimento Hippie* de Vanessa Clemente Cardoso (2026) do site Mundo Educação e o texto *A VW Kombi e o movimento Flower Power* de Alexander Gromow (2021) do site Auto Entusiastas. Posteriormente, foi incorporada pelo movimento hippie, tornando-se um símbolo da defesa da paz, do amor, da liberdade individual e da rejeição aos valores tradicionais da sociedade. O uso de flores em manifestações públicas representava a oposição pacífica ao militarismo e ao conservadorismo, razão pela qual *Flower Power* passou a designar um fenômeno cultural específico da contracultura estadunidense.

Portanto, considera-se que aqui foi empregada a estratégia da paráfrase, estratégia está indicada quando uma tradução mais literal não garantiria a compreensão do público da língua de chegada. A tradutora optou por substituir *Flower Power* por “movimento hippie”, complementando a referência com a expressão

“pregando paz e amor”. Embora a tradução elimine o nome original do movimento, ela recupera seus traços mais conhecidos e imediatamente reconhecíveis pelo público brasileiro. A opção evita que o espectador precise conhecer a expressão estadunidense para compreender a cena, preservando a função comunicativa da legenda e respeitando as limitações de espaço e tempo inerentes à legendagem.

Figura 7 - Ocorrência nº 7



Fonte: Mindhunter (2026).

3.8 Ocorrência nº 8

Seguindo para o Episódio 3 da primeira temporada, logo no início, os personagens Bill e Holden vão até uma Universidade em Boston para falar com a Dra. Wendy Carr, uma professora e pesquisadora renomada no campo da psiquiatria.

Enquanto mostram a ela as anotações das entrevistas com os criminosos, Wendy fala sobre a importância do trabalho que os agentes estão realizando e diz que eles poderiam escrever um livro, que seria um sucesso. Ela diz: “*it already feels like a clear successor to **The Mask of Sanity***”, traduzida na legenda como “já parece ser o novo *A Máscara da Sanidade*”. Aqui o marcador cultural é representado pelo título da obra *The Mask of Sanity*, publicada em 1941 pelo psiquiatra norte-americano Hervey M. Cleckley.

Considerado um dos livros mais influentes da psiquiatria forense, o trabalho sistematizou as primeiras descrições clínicas da psicopatia. De acordo com o texto *O Desenvolvimento da Psicopatia sob a Análise do serial killer Ted Bundy*, de Ronaldo Da Silva Oliveira e Ana Valéria Lopes Lemos (2026), a obra exerceu profunda influência sobre os estudos posteriores da personalidade antissocial e serviu de base para pesquisadores como Robert Hare, psicólogo canadense e especialista em psicologia criminal e psicopatia, além de influenciar diretamente o desenvolvimento da perfilação criminal realizada pelo FBI. Em *Mindhunter*, cuja narrativa acompanha a consolidação da psicologia investigativa no final da década de 1970, a referência ao livro remete a um conhecimento especializado da criminologia e da psiquiatria estadunidenses, sendo prontamente reconhecido pelos profissionais retratados na série, mas não necessariamente pelo público brasileiro.

Neste marcador, a tradutora utiliza a transferência, pois preserva integralmente o conteúdo semântico do termo, realizando apenas sua transposição para a língua de chegada, quando já existe um equivalente estabelecido. No caso analisado, *The Mask of Sanity* foi traduzido como *A Máscara da Sanidade*, correspondendo ao título consagrado da obra em português. Não houve adaptação cultural, explicitação ou substituição do referente, apenas sua reprodução em língua portuguesa, preservando a referência bibliográfica e sua função intertextual.

Figura 8 - Ocorrência n° 8



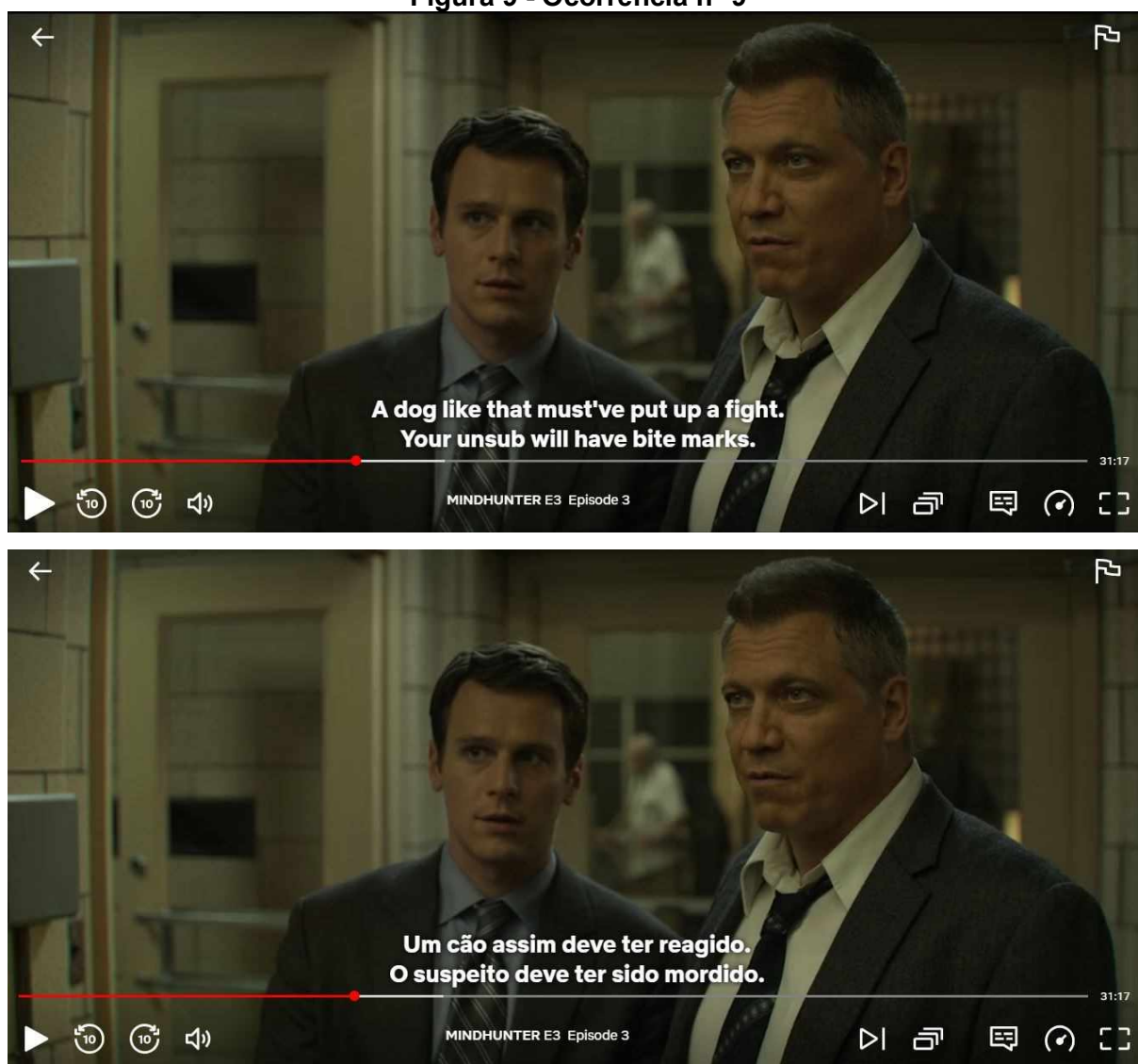
Fonte: Mindhunter (2026).

3.9 Ocorrência n° 9

Um pouco mais à frente, ainda no Episódio 3 da primeira temporada, os personagens Holden e Bill voltam à delegacia para falar com o personagem Roy Carver sobre outro crime que precisa de ajuda, nas mesmas circunstâncias do anterior. Na cena, Bill estava olhando as fotos do local do crime e, em uma das fotos, ele consegue ver um cachorro morto pelo assassino. Bill diz então a Roy que: “*A dog like that must've put up a fight. Your **unsub** will have bite marks.*”, traduzida na legenda como “Um cão assim deve ter reagido. O suspeito deve ter sido mordido.”, o termo *unsub* é abreviação de *unidentified subject*. De acordo com o dicionário Merriam-Webster (2026b) e o texto *Suspect | Definition, Classifications & Behaviors* de Jenica

Shorey (2026) no site Study, a expressão surgiu no final da década de 1970, no âmbito da Unidade de Ciências Comportamentais (*Behavioral Science Unit* – BSU) do FBI, precisamente no período retratado pela série *Mindhunter*. O termo foi formado pela junção das palavras *unidentified* e *subject* (indivíduo não identificado). Diferentemente de *suspect*, que pode indicar uma pessoa formalmente identificada e sob suspeita, *unsub* refere-se especificamente ao indivíduo ainda não identificado, sendo muito utilizado no meio policial.

Figura 9 - Ocorrência nº 9



Fonte: Mindhunter (2026).

A tradução do termo *unsub* para “suspeito” pode ser classificada como paráfrase. Nesse caso, embora suspeito não corresponda exatamente ao conceito de *unidentified subject*, por não possuir um equivalente lexical consolidado na

terminologia policial brasileira, a opção preserva a progressão narrativa e permite que o espectador compreenda rapidamente que a fala se refere ao provável autor do crime. A escolha também atende às restrições próprias da legendagem, sobretudo à necessidade de concisão e leitura imediata, evitando explicações adicionais que extrapolariam os limites de tempo e espaço impostos pelo meio audiovisual. Ainda que haja perda da especificidade terminológica do jargão do FBI, a estratégia empregada prioriza a funcionalidade comunicativa da legenda e a fluidez da recepção pelo público brasileiro, solução recorrente em traduções audiovisuais de termos altamente especializados.

3.10 Ocorrência nº 10

Passando para a segunda temporada, no primeiro episódio, há uma cena do personagem Bill, sua esposa Nancy e seu filho Brian saindo da igreja, junto com várias outras pessoas. Algumas crianças brincavam no gramado ao lado da igreja e uma delas chama Brian para brincar com ele. Bill diz para o filho ir brincar com as outras crianças e sua esposa o questiona: “*You let him play football?*” e Bill responde: *It's more like **smear the queer**.*”. Aqui, o marcador cultural é a expressão *smear the queer* que foi traduzida na legenda como “Ele vai jogar futebol americano? Está mais para ‘porrada-bol’”. De acordo com o texto *Old Things That Are Tough To Explain: Playing A Game Called “Smear The Queer”*, do site Dysfunctional Literacy (2021), trata-se de um jogo estadunidense muito popular entre as crianças na década de 1970, para designar uma brincadeira informal derivada do futebol americano. Nessa atividade, um participante carregava a bola enquanto os demais tentavam derrubá-lo por meio de contato físico intenso. Apesar de amplamente difundida em escolas e bairros dos Estados Unidos durante esse período, a expressão passou a ser progressivamente abandonada devido ao caráter ofensivo da palavra *queer*, historicamente empregada como insulto homofóbico contra homens homossexuais ou que não se enquadravam nos padrões tradicionais de masculinidade. Assim, além de remeter a uma prática recreativa específica da cultura estadunidense, a expressão também evidencia aspectos sociais e linguísticos característicos da época retratada.

Figura 10 - Ocorrência n° 10



Fonte: Mindhunter (2026).

Sob a perspectiva das estratégias de legendagem propostas por Gottlieb (1992), a solução “porrada-bol” pode ser classificada como deslocamento. Segundo o autor, essa estratégia consiste em substituir uma referência fortemente vinculada à cultura de partida por uma formulação diferente na língua de chegada, buscando reproduzir prioritariamente o efeito pragmático, estilístico ou humorístico da fala, em detrimento de sua forma literal. Nesse caso, uma tradução literal de *smear the queer* seria inadequada tanto por carregar um conteúdo potencialmente ofensivo quanto por fazer referência a uma brincadeira praticamente desconhecida do público brasileiro. A criação do neologismo “porrada-bol” elimina a carga pejorativa do termo original, mas preserva a ideia central de um jogo marcado pela violência física, aspecto essencial para a construção do diálogo. Embora haja perda da referência histórica e

sociocultural específica da brincadeira estadunidense, a estratégia permite que o espectador compreenda imediatamente o comentário irônico do personagem, respeitando, ao mesmo tempo, as limitações de espaço e de tempo inerentes à legendagem audiovisual. Essa solução privilegia a naturalidade da recepção e demonstra uma adaptação funcional.

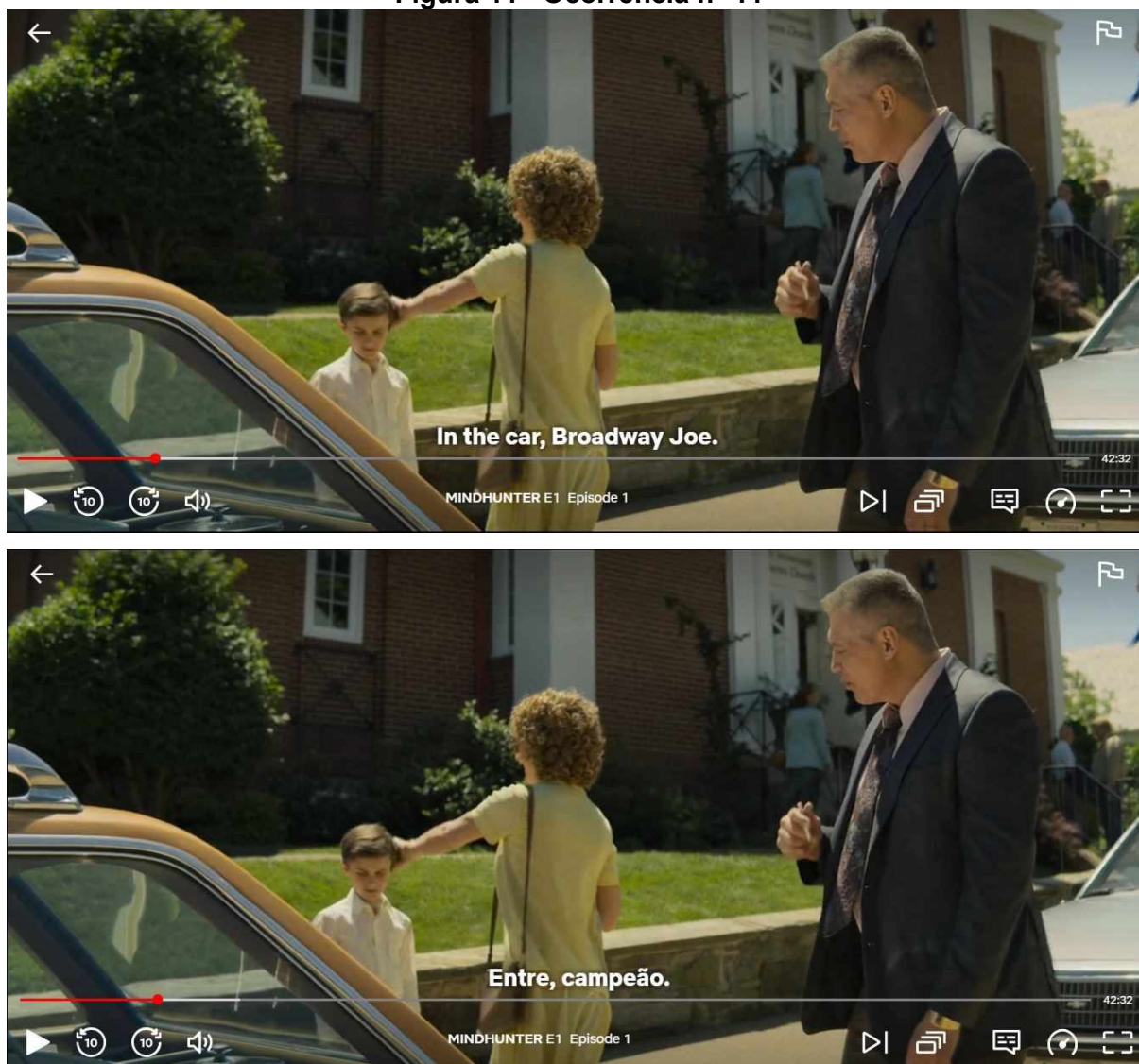
3.11 Ocorrência nº 11

Um pouco mais à frente, na mesma cena, Brian volta ao encontro dos pais, Bill e Nancy, que se preparavam para irem embora. Bill perguntam a ele como foi o jogo e diz a seguinte frase: “*In the car, **Broadway Joe**.*”, traduzida na legenda como “Entre, campeão”. A expressão *Broadway Joe* refere-se ao apelido do ex-jogador de futebol americano *Joe Namath*, *quarterback* do New York Jets e um dos maiores ícones esportivos dos Estados Unidos nas décadas de 1960 e 1970. Segundo o texto *Broadway Joe Nickname Origin*, publicado no site New Jersey Wiki (2024), o apelido surgiu em razão da personalidade extravagante do atleta, frequentemente associado ao glamour da cidade de Nova York, especialmente à Broadway, além de sua intensa exposição na mídia, participação em campanhas publicitárias e comportamento confiante. Após conduzir os *Jets* à vitória no Super Bowl III em 1969, Namath consolidou-se como uma figura cultural estadunidense, tornando-se sinônimo de autoconfiança, estrelato e exibicionismo. Em razão dessa notoriedade, a expressão *Broadway Joe* passou a ser empregada de forma metafórica para se dirigir a alguém que demonstra excesso de confiança ou age como se fosse uma celebridade, mesmo fora do contexto esportivo.

A solução por “campeão” pode ser classificada como paráfrase. Nesse caso, a manutenção do nome *Broadway Joe* exigiria do espectador brasileiro um conhecimento prévio da cultura esportiva estadunidense e da trajetória de Joe Namath, o que poderia comprometer a compreensão imediata da cena. Ao optar por “campeão”, a tradutora preserva a intenção pragmática do enunciado, um tratamento irônico dirigido a alguém que aparenta excesso de confiança ou que se comporta como um vencedor, ainda que elimine a referência explícita ao jogador e ao imaginário cultural estadunidense. Há, portanto, perda da especificidade histórica e cultural do marcador, mas a legenda mantém a naturalidade, a fluidez e o efeito comunicativo pretendido. Essa solução demonstra que a prioridade da tradução recai sobre a

recepção imediata da mensagem pelo público brasileiro, em detrimento da preservação da referência cultural original.

Figura 11 - Ocorrência nº 11



Fonte: Mindhunter (2026).

3.12 Ocorrência nº 12

Ainda no primeiro episódio da segunda temporada, os personagens Bill, Holden e Sheppard estão conversando sobre outro oficial que virá para auxiliar os agentes e Sheppard fala: “*He was a brick agent in Los Angeles, worked **SLA** and Black Panthers.*”, traduzida na legenda como “Era agente de campo em LA, trabalhou com o SLA e os Panteras Negras.”. O marcador cultural é a sigla SLA, abreviação de *Symbionese Liberation Army* (Exército Simbionês de Libertação).

Figura 12 - Ocorrência nº 12



Fonte: Mindhunter (2026).

De acordo com o site Britannica (Lambert, 2026), trata-se de uma organização radical de extrema esquerda que atuou nos Estados Unidos entre 1973 e 1975, tornando-se conhecida por ações violentas, como assaltos a bancos, atentados e, principalmente, pelo sequestro da herdeira Patty Hearst, em 1974. O grupo defendia uma ideologia revolucionária anticapitalista e antirracista, embora tenha permanecido relativamente pequeno em número de integrantes. Ainda assim, a intensa cobertura da imprensa fez com que o SLA se tornasse um importante símbolo do contexto político e social estadunidense da década de 1970, período em que também ocorreram intensas mobilizações de grupos como os Black Panthers. Em *Mindhunter*, a referência ao SLA situa o personagem no contexto histórico das investigações

conduzidas pelo FBI contra organizações consideradas extremistas, reforçando sua experiência profissional e o cenário sociopolítico da época.

A manutenção da sigla SLA pode ser classificada como transferência. Assim sendo, a tradutora opta por conservar a sigla original, sem traduzir seu significado nem acrescentar explicações. Essa escolha preserva a autenticidade histórica do diálogo e mantém a referência cultural vinculada ao contexto político dos Estados Unidos dos anos 1970. Embora parte do público brasileiro possa não reconhecer imediatamente o significado da sigla, sua manutenção evita a descaracterização do referente histórico e está de acordo com a natureza documental da série.

CAPÍTULO 4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar como os marcadores culturais presentes na série *Mindhunter* foram traduzidos para as legendas em português-BR, observando as soluções adotadas a partir das estratégias de tradução propostas por Gottlieb (1992) e da concepção de marcadores culturais de Aubert (2006). No processo de análise, verificou-se que a Tradução Audiovisual exige do tradutor muito mais do que competência linguística, demandando também conhecimento histórico, cultural e institucional para que elementos específicos da cultura de origem possam ser compreendidos pelo público da cultura de chegada.

Os resultados comprovaram que *Mindhunter*, por retratar o contexto estadunidense do final da década de 1970 e início dos anos 1980, apresenta um número significativo de marcadores culturais relacionados ao sistema policial e judiciário, à psicologia criminal, aos movimentos sociais da época, às expressões idiomáticas e às referências históricas e institucionais. Muitos desses elementos não possuem equivalentes diretos em português, exigindo do tradutor a adoção de estratégias capazes de preservar a função comunicativa do texto sem comprometer a fluidez da legenda.

Sob a perspectiva de Gottlieb (1992), observou-se a predominância de procedimentos como a paráfrase, a transferência e o deslocamento, estratégias que permitiram adaptar referências culturais complexas às limitações próprias da legendagem, como espaço e tempo de leitura. Segundo a ótica de Aubert (2006), constatou-se que os marcadores culturais representam importantes impasses no processo tradutório, pois carregam informações que extrapolam o significado lexical e refletem aspectos históricos, sociais e culturais da comunidade de origem. Em vários outros casos, verificou-se que parte dessa carga cultural é inevitavelmente reduzida ou reformulada para garantir a compreensão do espectador brasileiro.

Dessa forma, conclui-se que a tradução dos marcadores culturais em *Mindhunter* constitui um processo de mediação intercultural, no qual o tradutor busca equilibrar acessibilidade, naturalidade e preservação dos sentidos do texto original. Espera-se que este trabalho contribua para os estudos da Tradução Audiovisual, especialmente aqueles voltados aos marcadores culturais, além de incentivar novas pesquisas sobre séries de temática criminal e sobre as estratégias tradutórias empregadas na legendagem de produtos audiovisuais.

REFERÊNCIAS

- AIXELÁ, Javier Franco. Itens culturais-específicos em tradução. Tradução de Mayara Matsu Marinho e Roseni Silva. **In-Traduções**, Florianópolis, v. 5, n. 8, p. 185-218, jan./jun. 2013.
- ALISSON. Parece, mas não é: o que significa “to go south” em inglês?. **InFlux**, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://www.influx.com.br/blog/parece-mas-nao-e-o-que-significa-go-south-em-ingles/>. Acesso em: 26 jul. 2026.
- ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. O processo de legendagem no Brasil. **Revista do GELNE**, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 1-6, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/gelne/article/view/9143>. Acesso em: 02 mar. 2026.
- AUBERT, Francis Henrik. Indagações acerca dos marcadores culturais na tradução. **Revista de Estudos Orientais**, São Paulo, Brasil, n. 5, p. 23-36, 2006. DOI: 10.11606/issn.2763-650X.i5p23-36. Disponível em: <https://revistas.usp.br/reo/article/view/90699>. Acesso em: 22 fev. 2026.
- BEKTURDIEVA, Nazokat Mamatnazarovna; SAPAYEVA, Dिल्фуза Narbaevna. Slang in English Culture and Language. **International Journal of Scientific Trends**, [s. l.], v. 3, n. 12, p. 396-400, 2024. Disponível em: <https://scientifictrends.org/index.php/ijst/article/view/423>. Acesso em: 20 fev. 2026.
- CAMBRIDGE DICTIONARY. **Go south**. Cambridge: Cambridge University Press, [s. d.]. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/go-south>. Acesso em: 26 jul. 2026a.
- CAMBRIDGE DICTIONARY. **Counter-culture**. Cambridge: Cambridge University Press, [s. d.]. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/counter-culture>. Acesso em: 26 jul. 2026b.
- CARDOSO, Vanessa Clemente. Movimento hippie. **Mundo Educação**, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/historiageral/movimento-hippie.htm>. Acesso em: 26 jul. 2026.
- CARVALHO, Larissa. Essa série vai te prender pela mente, não pela ação. **Correio Braziliense**, 27 maio 2025. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/cbradar/essa-serie-vai-te-prender-pela-mente-nao-pela-acao/>. Acesso em: 02 abr. 2026.
- CLIMANS, Kyle. 42 Extreme Facts About the FBI. **Factinate**, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.factinate.com/things/42-extreme-facts-fbi>. Acesso em: 25 jul. 2026.
- DÍAZ CINTAS, Jorge (ed.). **New Trends in Audiovisual Translation**. Bristol; Buffalo; Toronto: Multilingual Matters, 2009.
- DÍAZ CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual translation: Subtitling**. 1. ed. London: Routledge, 2007. DOI: 10.4324/9781315759678.

DÍAZ CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. **Subtitling: Concepts and Practices**. 1. ed. Abingdon; New York: Routledge, 2021.

DICTIONARY.COM. **Unsub**. Disponível em: <https://www.dictionary.com/browse/unsub>. Acesso em: 25 jul. 2026.

DYSFUNCTIONAL LITERACY. **Old Things That Are Tough To Explain: Playing a Game Called “Smear the Queer”**. 7 set. 2021. Disponível em: <https://dysfunctionalliteracy.com/2021/09/07/old-things-that-are-tough-to-explain-playing-a-game-called-smear-the-queer/>. Acesso em: 25 jul. 2026.

GOTTLIEB, Henrik. Subtitling: a new university discipline. *In*: DOLLERUP, Cay; LODDEGAARD, Anne (ed.). **Teaching Translation and Interpreting: Training, Talent and Experience**. Amsterdam: John Benjamins, 1992. p. 161-170.

GROMOW, Alexander. A VW Kombi e o movimento Flower Power. **AutoEntusiastas**, [s. l.], 19 out. 2020. Disponível em: <https://autoentusiastas.com.br/2021/06/a-vw-kombi-e-o-movimento-flower-power/>. Acesso em: 26 jul. 2026.

ILARI, Mayumi Denise Senoi. **Dez obras para se pensar a contracultura dos anos 1960**. São Paulo: FFLCH/USP, 2016. Disponível em: <https://fflch.usp.br/sites/fflch.usp.br/files/2017-11/Contracultura.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2026.

KATAN, David. Defining culture, defining translation. *In*: MALMKJÆR, Kirsten (ed.). **The Routledge Handbook of Translation Studies and Linguistics**. London; New York: Routledge, 2018. p. 17-47.

LAMBERT, Laura. Symbionese Liberation Army. **Encyclopaedia Britannica**, Chicago, 19 fev. 2026. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Symbionese-Liberation-Army>. Acesso em: 26 jul. 2026.

MERRIAM-WEBSTER. **Unsub**. Springfield: Merriam-Webster, [s. d.]. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/unsub>. Acesso em: 26 jul. 2026b.

MICHAELIS. **Contracultura**. São Paulo: Melhoramentos, [s. d.]. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/contracultura/>. Acesso em: 26 jul. 2026.

MINDHUNTER. Criação: Joe Penhall. Produção executiva: David Fincher; Charlize Theron; Ceán Chaffin; Joshua Donen. Estados Unidos: Netflix, 2017–2019. Série (2 temporadas). Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80114855>. Acesso em: 28 jun. 2026.

NETFLIX. **Portuguese (Brazil) Timed Text Style Guide**. [S. l.]: Netflix, 15 maio 2016. Atualizado em: 7 jul. 2025. Disponível em: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215600497-Portuguese-Brazil-Timed-Text-Style-Guide>. Acesso em: 25 mar. 2026.

NETFLIX. **Timed Text Style Guide: Subtitle Timing Guidelines**. [S. l.]: Netflix, 27 jul. 2020. Atualizado em: 4 jul. 2025. Disponível em:

<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360051554394-Timed-Text-Style-Guide-Subtitle-Timing-Guidelines>. Acesso em: 26 jul. 2026.

NEW JERSEY WIKI. **Broadway Joe Nickname Origin**. [S. l.], 18 fev. 2024. Disponível em: <https://newjerseywiki.com/broadway-joe-nickname-origin/>. Acesso em: 26 jul. 2026.

NISTAL, Tarima. O que são poppers e quais seus efeitos colaterais? **Portal Drauzio Varella**, 18 ago. 2023. Disponível em: <https://drauziovarella.uol.com.br/drogas-licitas-e-ilicitas/o-que-sao-poppers-e-quais-seus-efeitos-colaterais/>. Acesso em: 26 jul. 2026.

NRWILLICK. Lick It, Stick It, and Quit It: Five Phrases That Said Everything, Then Said Too Much. **Medium**, 2 abr. 2026. Disponível em: <https://medium.com/the-springboard/lick-it-stick-it-and-quit-it-3bf5f4a558ec>. Acesso em: 28 jul. 2026.

OLIVEIRA, Ronaldo da Silva; LEMOS, Ana Valéria Lopes. O desenvolvimento da psicopatia sob a análise do serial killer Ted Bundy. **Monografias Brasil Escola**, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/psicologia/o-desenvolvimento-da-psicopatia-sob-a-analise-do-serial-killer-ted-bundy.htm>. Acesso em: 26 jul. 2026.

RODRIGUES, Ana Teresa Bastos. **A tradução do humor na legendagem e a opinião do espectador**. 2022. 34 f. Relatório de Estágio do Mestrado em Tradução apresentado à Faculdade de Letras. Universidade de Coimbra. 2022. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10316/99468>. Acesso em: 01 jul. 2026.

ROTTEN TOMATOES. **Mindhunter**. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/tv/mindhunter>. Acesso em: 27 fev. 2026.

SÁNCHEZ DÍEZ, María. The true origin of the word "spic," the racist insult aimed at Hispanics. **Univision**, [s. l.], 8 jun. 2017. Disponível em: <https://www.univision.com/univision-news/united-states/the-true-origin-of-the-word-spic-the-racist-insult-aimed-at-hispanics>. Acesso em: 26 jul. 2026.

SHOREY, Jenica. Suspect: Definition, Classifications & Behaviors. **Study.com**, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://study.com/academy/lesson/suspect-definition-classification-behavior.html>. Acesso em: 26 jul. 2026.

SIQUEIRA, Pedro. O que é e como funciona o Rotten Tomatoes? **Jovem Nerd**, 31 ago. 2023. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/filmes/rotten-tomatoes-o-que-e-como-funciona>. Acesso em: 02 mar. 2026.

TEE, Yee Han; AMINI, Mansour; SIAU, Ching Sin; AMIRDABBAGHIAN, Amin. Tradução de inglês para chinês do fansub de humor em The Marvelous Mrs. Maisel. **Texto Livre**, Belo Horizonte, v. 15, p. e37677, 2022. DOI: 10.35699/1983-3652.2022.37677. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/37677>. Acesso em: 24 maio 2026.

THE BALANCE. **Perigos dos poppers**: riscos e efeitos colaterais. [S. l.], 12 abr. 2026. Disponível em:

<https://thebalance.clinic/pt/recursos/dependencia/drogas/poppers/>. Acesso em: 26 jul. 2026.

VERGARA, Mairo. **Go South, o que significa esta expressão?** 19 out. 2015. Disponível em: <https://www.maiovergara.com/go-south-o-que-significa-esta-expressao/>. Acesso em: 10 maio 2026.