

A escrita da *Internet*: da tela do computador para a tela da tevê

Denise Telles Leme Palmiere

Universidade São Francisco – Itatiba - dpalmiere@uol.com.br

Abstract. *This paper aims to investigate the construction of a new kind of writing in the Internet and the effects of its transposition to the television context.*

Key-words. *writing in the Internet; genres of discourse, subtitles.*

Resumo. *O uso da Internet tem mediado a reconfiguração dos recursos expressivos desenvolvidos pela escrita convencional, resultando na construção de uma nova linguagem escrita. No entanto, esta não está mais restrita à tela do computador: atualmente, em um canal de televisão por assinatura, já se pode assistir a filmes em que as legendas apresentam-se redigidas nessa nova escrita. Este trabalho tem como objetivo analisar essa transposição da escrita típica de gêneros digitais para o contexto televisivo.*

Palavras-chave. *escrita na internet; gêneros digitais; legendas.*

Introdução

A escrita utilizada no *ciberespaço* – este “novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”, segundo Lévy (1999:17), apresenta características peculiaresⁱ. É o que se pode observar em alguns gêneros emergentes nessa esfera de comunicação digital - os chamados “gêneros digitais” -, como é o caso dos *chats*, por exemplo. Pela imposição do instrumento mediador – a tela do computador – a conversa que se estabelece nos *chats* é uma ‘conversa escrita-teclada’, na qual os interlocutores abrem mão da escrita convencional, talvez por ser esta considerada inadequada para a interação pretendida nesse contexto discursivo. As fronteiras entre linguagem oral e escrita se dissolvem; os interlocutores transportam traços da oralidade para a escrita, resultando na reconfiguração dos recursos expressivos desenvolvidos pela escrita convencionalⁱⁱ.

No entanto, essa escrita não está mais restrita às telas dos computadores: desde fevereiro de 2005, os assinantes da televisão a cabo *Net* foram surpreendidos com os chamados “Cyber Movies” - filmes em que as legendas apresentam-se redigidas com a escrita utilizada na *Internet*. Este trabalho tem como objetivo tecer algumas considerações a respeito dessa transposição da escrita típica de gêneros digitais para o contexto televisivo.

Num primeiro momento, faremos uma breve caracterização da escrita típica encontrada em *chats* freqüentados por adolescentes para, então, procedermos à comparação com a escrita apresentada pelos Cyber Movies.

| | |
|---|---|
| <p>(2) -= ëxPë®t =- (12:34 PM) : eh...faz tempo q eu naum entro nesse horario... = Ë®jkä = (12:35 PM) : a tah - =ëxPë®t =- (12:35 PM) : 9dades?? = Ë®jkä = (12:35 PM) : nenhuma e vc?</p> | <p>= Ë®jkä = (12:36 PM) : vc tem amizade com o diogo? - =ëxPë®t =- (12:36 PM) : nadika d nada - =ëxPë®t =- (12:36 PM) : sim = Ë®jkä = (12:36 PM) : a legal - =ëxPë®t =- (12:36 PM) : tah...o icq dele...onde v6 conseguiram??</p> |
|---|---|

Embora tais recursos lingüísticos sejam constitutivos do gênero aqui em questão, os mesmos não são utilizados exatamente da mesma maneira por grupos distintos de interlocutores, e, às vezes, nem por um mesmo interlocutor. Em trabalho anterior (Palmiere, op. cit.) apontamos para o fato de que, de forma geral, o que se pode observar é que papeadores mais jovens (entre 13 e 16 anos) mostram-se mais inovadores e mais abertos à ‘subversão’ da escrita convencional, enquanto os mais velhos (na faixa entre 22 e 24 anos) – embora também inseridos nessa nova forma de ler/escrever – apresentam-se um pouco mais conservadores, aproximando-se mais das convenções. No entanto, mesmo no interior de cada um desses dois grupos, o que se observa é uma não homogeneidade no uso dessa nova escrita: uma mesma palavra, por exemplo, pode aparecer grafada de várias formas distintas.

Presenciamos, assim, na cibercultura, um processo em andamento – que apenas começa a ser internalizado - de constituição de novas práticas digitais de escrita e leitura, em contraposição com as práticas sociais já tradicionais.

Da tela do computador para a tela da tevê

Embora essa nova escrita apresente-se ainda em constituição, a mesma não está mais restrita ao *ciberespaço*: em março de 2005, a Rede Telecine, do sistema de tevê a cabo Net e Sky, estreou a sessão Cyber Movie, em que a legenda dos filmes é escrita no chamado “internetês”. Esses filmes – em geral, de ação e aventura - são exibidos uma vez por semana, sempre às 23h (ou seja, fora do *primetime*), no canal pago Telecine Premium.

A justificativa da Rede Telecine para o lançamento dessa sessão é a seguinte:

“... esclarecemos inicialmente que mais de 7 milhões de brasileiros empregam linguagem de internet para estabelecer conversação em salas de bate-papo. E boa parte dos internautas têm como perfil etário a faixa de 14 a 25 anos. No ICQ, por exemplo, essa também é a linguagem padrão convencional. A Rede Telecine levou em consideração justamente essa tendência para lançar a sessão..”^{vi}

João Mesquita, diretor do canal Telecine, assim explica a criação dos cyber movies (conforme apontado por Vitorino, 2005):

“A juventude não quer ser passiva em nada, quando o jovem vê que não há a possibilidade de interagir, ele simplesmente ignora. (...) Por isso criamos esta sessão, esse canal, através do qual o jovem pode ver o filme, ler as legendas e depois ir até a página do Telecine na internet e participar do dicionário online. (...). Não queremos criar um produto de massa nem emburrecer ninguém. Vamos cutucar a juventude que não vê filme legendado nem TV a cabo”.

É interessante notar que, ao justificar a criação do Cyber Movie, a Rede toma como um de seus argumentos o fato de que os jovens internautas entre 14 e 25 anos (perto de 7 milhões de brasileiros, segundo a Rede) utilizam-se, no ciberespaço, de uma “linguagem padrão convencional”. Ora, como já apontado, um dos aspectos dessa nova escrita característica dos gêneros digitais é justamente a sua não-convencionalidade, a variabilidade que a constitui. É o que se faz ver, por exemplo, no depoimento do diretor do canal Telecine, ao explicar sobre a existência do “Dicionário Cyber Movie”, no *site* do Telecine, em que os telespectadores podem não só consultar as informações já existentes sobre palavras grafadas em “internetês”, bem como registrar suas sugestões para a grafia de palavras. O interessante é que, apesar desse recurso estar disponível desde a estreia da sessão, após 4 meses, esse dicionário é composto apenas por 35 itens^{vii}, o que demonstra um retorno pouco significativo por parte dos telespectadores diante da “possibilidade de interagir” de que nos fala o referido diretor. Curiosamente, o próprio enunciado explicativo do dicionário traz palavras redigidas de maneira não convencional, mas que não constam desse dicionário: “*tda*” (“toda”) e “*smpre*” (“sempre”). Além disso, a palavra “não” (“*n*”) aparece grafada de forma distinta da encontrada no interior do dicionário (“*ñ*”).

Dada a variabilidade característica dessa nova escrita digital, uma questão que se coloca é: como essa nova escrita se apresenta no contexto televisivo? Qual a grafia utilizada? Dentre os recursos lingüísticos constitutivos do gênero *chat*, anteriormente apontados, quais são os efetivamente utilizados na elaboração das legendas dos cyber movies? Estamos, de fato, diante de uma “mesma escrita”?

Observando as legendas desses filmes, o que se percebe é que apenas a *grafia* das palavras (ou melhor: a grafia de *algumas* delas), ao lado de algumas poucas substituições de palavras por símbolos ou algarismos, apresentam-se como características que se aproximam daquilo que se encontra no gênero *chat*. Todos os demais recursos constitutivos desse gênero no contexto digital não aparecem nessas legendas, como, por exemplo, o uso excessivo ou a supressão de sinais de pontuação; a utilização de letras maiúsculas no interior de palavras; o alongamento vocálico e consonantal ou, ainda, a utilização de *emoticons*.

É o que se pode observar nos exemplos abaixo, retirados das legendas do filme *Vilões por acaso*, exibido em 12/07/2005, na Rede Telecine:

(3) “- *Mas naum deve ser nada. Naum se preocupe.*

- *Pq c importa c naum eh nada?*
- *Pq pode ser algo.*
- *Entaum eu me preocupo.”*

(4) “- *Alguma 9dade?*

- *(...) Vc disse isso a + alguém?”*

(5) “- Ele diz q o **kra** q criou Conan, o Bárbaro, era seu tio-avô. (...) Era diferente dos outros, dos **caras** de sempre.”

(6) “- Era o mundo real, ond pais pagavam contas e crianças faziam teste p/ o time de futebol. O povo dsicutia c o presidente era santo ou pecador. Pois eh... real. Um pedacinho do mundo. Ao qual minha turma naum pertencia. Veja, nós tínhamos um mundo próprio. Em vez d falar do presidente, falávamos d Galacius, o Devorador d Mundos. Em vez d teste p/ o time, teste p/ os X-Men. Naum, isso nós naum fazíamos, mas líamos tanto gibi, q parecia q fazíamos. Patético? Talvez.”

(7) “- Eu soh estava pensando.”

(8) “- Tô ficando louco.”

Como se pode perceber pelos exemplos acima, é principalmente pela grafia das palavras que a escrita dessas legendas aproxima-se da escrita digital. Ainda assim, são muitos os trechos em que a escrita encontra-se bem mais próxima da tradicional, como nos exemplos (6), (7) e (8). Com relação a esses dois últimos, é muito comum, no contexto digital, encontrar grafias como: “*Eu soh tava pensanu*” e “*Tô ficanu loko*”.

Além disso, são muitos os casos em que a grafia utilizada nas legendas não corresponde àquela apresentada no próprio dicionário do “Dicionário Cyber Movie”, no site do Telecine, como, por exemplo: “*cara; naum; quê; tb; aqu; muito*” (para “*kra; ã; q; tbm; ak, mto*”, respectivamente), entre outros.

Embora no referido dicionário encontrem-se exemplos de palavras grafadas com a letra ‘*k*’ substituindo ‘*qu*’, ‘*c*’ ou ‘*ca*’ da grafia convencional – como, por exemplo, “*kerer, pekeno, kra, ksa*”, numa escrita que se aproxima de uma escrita fonética, algo típico do contexto digital -, são muitas as ocorrências, nas legendas, em que isso não ocorre. É o caso, por exemplo, de: “*quer; quer;; quis; esquecer; quebrou; aquele/a*”, etc. O mesmo ocorre em relação à letra ‘*x*’ em substituição ao ‘*ch*’ – o que consta do dicionário como em “*xamar, xou*”; nas legendas, encontramos: “*acho, chateada; machucar; chocolates*”, etc.

Estamos diante de um fenômeno interessante: uma nova forma de escrita tem sido constituída em um contexto específico - o ciberespaço -, com finalidades específicas. Em grande parte, o que a caracteriza e a justifica são suas condições de produção/recepção: um interação síncrona via computador, em geral entre adolescentes, em que a agilização da escrita é um dos fatores fundamentais para imprimir a essa conversa escrita/teclada uma certa dinamicidade que mais a aproxime da oralidade. E tal aproximação faz com que a escrita convencional seja re-elaborada/ re-significada, num movimento que não se submete às convenções da escrita tradicional. Ao ser transposta para o contexto televisivo, essa nova escrita não estaria sendo desfigurada, perdendo traços daquilo que, por princípio, lhe é constitutivo? Que considerações poderiam ser feitas a respeito da “legitimidade” dessa transposição de um para outro contexto – do computador para o televisivo? É algo que atende a necessidades comunicativas dos interlocutores ou é simplesmente fruto de um movimento mercadológico para conquistar um novo público?

Um outra questão que também se coloca é o fato de que, no contexto digital, é o próprio interlocutor/autor quem ‘difunde’ seus enunciados/textos, sem mediações, sem intermediários, sem a intervenção de um “editor” ou “revisor”. Isso explica, em parte, a

grande variabilidade encontrada, por exemplo, nas diversas maneiras em que uma mesma palavra pode ser grafada. Nas legendas dos Cyber Movies, diferentemente, dentre as muitas possibilidades de grafias para a redação das legendas, são tomadas decisões e feitas escolhas por parte dos responsáveis por adaptar o texto das legendas à escrita típica do ciberespaço. Apesar disso levar a uma escrita distinta da tradicional, o que se percebe é que muitas palavras ainda aparecem grafadas da forma convencional, o que não seria típico em determinados contextos do ciberespaço. Quais seriam os critérios norteadores dessas escolhas? Tem-se em mente apenas o público adolescente usuário dos *chats*, ou busca-se uma escrita “intermediária”, que não cause muito estranhamento nos telespectadores não acostumados à nova escrita digital?

Um dado interessante a esse respeito é que um dos quatro contratados pela empresa de tradução Drei Marc para adaptar os filmes à escrita digital é o estudante de 17 anos, Fernando Notin. Em entrevista à Revista *Ciência, tecnologia & meio ambiente*, de 16 de março de 2005, o estudante declarou: “Gosto muito de filmes, e colocando minha linguagem fica mais tranquilo”. Por sua declaração, pode-se supor que um dos fatores relevantes em suas decisões quanto à grafia das palavras é a sua própria maneira de grafá-las no contexto digital. Mas estaria ele, de fato, lançando mão de “sua linguagem” – aquela que efetivamente usa no contexto digital - ao redigir as legendas?

Outro fator importante que está em jogo é a questão da materialidade dos textos. Como aponta Chartier (2002), o texto escrito tem o tempo e o lugar que lhe são próprios, bem como as formas materiais de sua inscrição e transmissão. Segundo esse autor,

“Os textos não existem fora dos suportes materiais (sejam eles quais forem) de que são veículos. Contra a abstração dos textos, é preciso lembrar que as formas que permitem sua leitura, sua audição ou sua visão participam profundamente da construção de seus significados.”

(Chartier, 2002: 61, 62)

Se as “formas têm um efeito sobre os sentidos”, como afirma McKenzie (1991:4 *apud* Chartier, 2002), qual a função dos elementos não-verbais que intervêm na organização e nas formas de leitura dessa nova escrita inscrita na tela do computador e na tela da tevê – no caso das legendas aqui em questão?

Parece-nos que o que está aqui em foco é a própria essência desse “leitor” que se coloca diante dessas distintas materialidades. Diante da tela da tevê - suporte desse gênero textual bastante peculiar que são as legendas dos Cyber Movies^{viii} -, está um telespectador, um leitor que, nesse contexto, espera encontrar a escrita convencional (como se verá adiante). Por outro lado, diante da tela do computador, no contexto dos *chats*, está um escritor-leitor; alguém que se coloca não como telespectador, mas como um interlocutor que, se também lê, o faz imediatamente antes ou depois de escrever – o que faz, geralmente, lançando mão dessa nova escrita.

Tal distinção parece-nos explicativa, pelo menos em parte, do alto índice de rejeição que se pode verificar entre os telespectadores do Telecine diante das legendas dos Cyber Movies. Uma pesquisa no Fórum Telecine^{ix}, no espaço reservado para que os telespectadores emitam sua opinião sobre a sessão Cyber Movie, das 160 mensagens postadas até 20/07/2005, apenas 9 refletem posição favorável à inovação da Rede. Curiosamente, muitas das reclamações e indignações registradas pelos assinantes advêm

de adolescentes, que fazem questão de explicitar que, embora usuários dessa nova escrita em contexto digital, sentem-se incomodados ao vê-la no contexto televisivo.

Vejam, seguir, alguns exemplos:

“ Oi, eu tenho 14 anos e uso bastante a internet, quando escrevo, uso esse tipo de linguagem. Mas, na real, achei totalmente desnecessário essa idéia de Cyber Movie. Mesmo eu, que estou acostumada a escrever com linguagem de net, mas só no MSN mesmo, não consegui entender pacas do filme, isso porque estava tentando decifrar certas abreviações que me confundiam. Isso está ficando sério, hein? Primeiro essa parada de Telecine Pipoca e agora isso?! Oh Santa paciência.” (A.G.-11/04/2005)

“Dmorei pra V q o SaibMuv eh lixu. 6 do Têlcin D cert nem Vem sças cosas xatas :-P” (F.J.- 18/05/2005)

O estranhamento dos telespectadores ao verem inscrita na tela da tevê essa escrita típica do contexto digital é muitas vezes registrado, no referido Fórum de discussão, através de mensagens em que a tônica é de profunda ironia e deboche, como se pode observar nos exemplos abaixo:

“Tudo bem que vivemos num país de analfabetos, mas não precisava exagerar!!! Quando me contaram não acreditei!!! Mas ontem, vi (ou pelo menos tentei) a "obra prima" das legendas num desses filmes "sessão da tarde" que vocês adoram mostrar. Tirei até o meu cachorro da sala. Não quero que ele pense que "o certo" é escrever "VEN K". Pode ser arriscado morar numa casa onde o cão não te entenda (ahahaah).(…)” (L.C.P. 23/03/2005)

“Outras opções: Sessão Seu Creysson e, no Telecine Classic, Sessão Lulu Toscano (para os mais novos, que não leram essa época saudosa da Mad, o Lulu Toscano foi o antecessor cultural do Seu Creysson).” A.A. 13/03/2005)

“Axei lgl a idea. Agora podia kolokar um canal com lgenda usando os palavrão que os ator fala. Outro kanal lgl, seria c kolocace com as letra baraiada pra gente fica divinhando. Acim, a gente aprende a falar melhor ficar mais inteligente com os cerebro mais ativos. O cyber movie vai ser a melhor contribuição que a TV paga poderá trazer ao Brasil.” (G.T.-27/02/2005)

“Eu sugiro uma seção legendada em fanhês, porque afinal fanho também é gente. Só gago que não porque senão o filme ia acabar e ainda estaria no meio das legendas.” (R.F.S.-26/02/2005)

Muitas das mensagens postadas nesse Fórum refletem uma forte rejeição não apenas à forma em que aparecem redigidas as legendas, mas à própria escrita típica do contexto digital, tão distante da escrita convencional. Isso é visto como um fenômeno que estaria a “assassinar nosso idioma pátrio”... Vejam-se alguns exemplos nesse sentido:

“CyberMovie: Eu acho que fui jogado em outra dimensão. Só pode!! Alguém, por favor, esclareça-me, porque, ou é MUITA falta do que fazer, ou é estupidez mesmo! Não bastasse as legendas atuais, em qualquer meio - TV, cinema, DVD, etc. - não respeitarem, ou melhor, desconhecem qualquer regra de ênclise. Agora vão estuprar o português na TV. Não bastasse na Internet, ou pior, agora as crianças ficam IxQueVenDo AxIm também. Viva a ignorância que se espalha. (...) P.S.: eu nem sou defensor da língua, até porque odeio português, mas faço questão de escrever corretamente e creio que os meios de comunicação deveriam se esforçar para fazer o mesmo para que as pessoas aprendam o idioma corretamente. (...)” (L.F.L.S. - 09/07/2005)

“Este "cyber movie" é um atentado ao idioma. Esta forma de escrever, facilita a escrita, mas prejudica a leitura. Qual é o problema? Estão com preguiça de escrever direito? Retirem esta porcaria do ar.” (J.H.H.C.-12/04/2005)

“Quando assisti o Cybermovie pela primeira vez, achei que era algum tipo de brincadeira. Foi difícil acreditar que uma operadora de TV por assinatura subscrevesse tal desrespeito com a nossa já tão surrada língua portuguesa. (...) Na minha opinião, a rede Telecine só está contribuindo com uma juventude que tende a escrever cada vez menos, e pior.(...)” (W.S.- 28/03/2005)

“Sessão Cybermovie – Irresponsabilidade e falta de ética Um grande absurdo chamado sessão Cybermovie que a rede Telecine criou, uma promoção à estupidez de salas de chat, que hoje contribui muito para a degeneração do fraco português dos jovens brasileiros e complica o trabalho de professores. Mas um filme medíocre, legendado com "internetês", não é apenas uma enorme irresponsabilidade por parte dessa rede, é uma ofensa à nação, pois atinge o cerne do desenvolvimento do Brasil: a educação de base. Sequer foi ponderado o impacto dessa anomalia? Observamos, de mãos atadas, a depravação do nosso idioma e a degeneração gratuita da nossa juventude. É preferível que uma criança assista o canal pornô que essa sessão cyberlixo! Um crime muito pior que apologias ao uso de drogas e violência, pois é uma apologia à mediocridade e a ignorância. Os pais não só deveriam proibir seus filhos de assistirem essa agressão ao cérebro, como processar os meliantes dessa barbárie.” (R.R.- 03/03/2005)

Além do Fórum Telecine, a recusa em aceitar essa nova escrita transposta para a tela da tevê também pode ser vista na comunidade virtual Orkut, em que já se encontram dois grupos especificamente criados em protesto à sessão criada pela Rede. Trata-se das comunidades *“Eu odeio a Legenda do Telecine”* e *“Odeio a sessão Cyber Movie”* A primeira, criada em abril de 2005, conta com 83 membros e sua descrição é a seguinte^x:

“Para todos que acham ridícula a nova legenda do Telecine em linguagem de chat, com abreviações que até descobrir o significado já passou para a próxima fala. Levando em consideração que as pessoas lêem tão pouco e uma das únicas oportunidades de aprender a escrever corretamente são as legendas dos filmes.”

A segunda, com 30 membros, existe desde maio de 2005 e apresenta a seguinte descrição^{xi}:

“Para você que odeia aquelas legendas em uma *suposta* linguagem da Internet. Se você ainda está tentando decifrar o que está escrito na legenda e a cena já muda. Se você acha que realmente deve ser um desperdício de tempo e neurônios para aquelas mulas perder 0,6 segundos a mais de suas vidas para digitar "aqui" em vez de "aki". Se você acha essa tal Sessão Cyber Movie do Telecine um assassinato à língua portuguesa. Junte-se à nossa comunidade!”

Nos textos descritivos dessas comunidades, pode-se perceber que a rejeição que se coloca não é apenas em relação às legendas dos Cyber Movies, mas `a própria linguagem típica da Internet, que é vista como uma escrita “incorreta” e como um “assassinato à língua portuguesa”.

Diante do que foi aqui exposto, uma série de indagações poderiam ser formuladas. Em que medida essa nova escrita emergente no contexto digital acarretará modificações no sistema de escrita atual da língua portuguesa? Estamos diante de uma mudança em processo ou essa nova escrita ficará circunscrita a alguns contextos restritos? A transposição para o contexto televisivo – ainda que acarretando modificações na escrita dos gêneros digitais - contribuirá para a instauração e repercussão e de uma nova escrita da língua portuguesa? Até que ponto a atual rejeição de muitos brasileiros diante dessa nova escrita emergente não será vencida pelas novas práticas de escrita e leitura que tão velozmente se instauram?

As respostas a tais questões só o tempo nos trará. Certamente, este é um campo que, como bem coloca Chartier (2000), demanda investigação:

“Há muitos discursos sobre esse tema, em geral inspirados por um entusiasmo utópico sobre as possibilidades abertas ou, ainda, pela nostalgia que lamenta uma situação perdida. São discursos muito ideológicos. (...) Mas, quanto a estudos de tipo antropológico ou sociológico sobre o que acontece na escrita, na leitura, etc., falta muito. (...) Temos aqui um campo imenso para observações do tipo socioantropológico, que é a única condição para que saíamos da repetição dos discursos globais.”

(Chartier, 2000: 150).

Referências

- BAKTIN, M. M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- CHARTIER, R. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Editora da UNESP, 2002.
- _____. A revolução do texto eletrônico. In: *Cultura escrita, literatura e história*. Artmed, 2000.
- LEVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- PALMIERE, D. T. L. P. “Chateando” com jovens e adolescentes: a construção da escrita na Internet por grupos de diferentes faixas etárias. *GEL: Estudos Lingüísticos XXXII*, 2005.
- VITORINO, F. Y. Geração Internet baixa na telinha. 17/03/2005. Disponível em: <http://mundoideias.blog.ig.com.br/>. Acesso em: 20/07/2005.

ⁱ Segundo esse autor, juntamente com o crescimento do ciberespaço, desenvolve-se também o que ele chama de *cibercultura*, "o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores " próprios a esse contexto.

ⁱⁱ São vários os autores que têm apontado as características peculiares dessa escrita utilizada nos chamados "gêneros digitais", como, por exemplo, Braga (1999), Hilgert (2000), Marcuschi (2003, 2004), Araújo (2004) entre outros.

ⁱⁱⁱ Corroborando a posição de vários autores que têm contestado a perspectiva tradicional da natureza fragmentada e dicotomizada da fala em relação à escrita, tais como Ong (1998), Olson e Torrance (1995), Marcuschi (1991), Rojo (1999), entre outros.

^{iv} Deve-se ressaltar que tais supressões e substituições podem ter como origem contextos de digitação em teclados que não apresentavam tais sinais gráficos.

^v Essas informações referem-se ao "nickname" adotado pelo papeador e à hora da postagem da mensagem.

^{vi} E-mail redigido pela Rede, em resposta à reclamação da telespectadora V. M, postado pela mesma em 02/03/2005 no Fórum Telecine, http://globosat.globo.com/telecine/servicos/forum_mensagens.asp?id=11 (acesso em 20/07/2005).

^{vii} Pesquisa feita em 20 de julho de 2005, em: <http://globosat.globo.com/telecine/cybermovie/home.htm>.

^{viii} A respeito da peculiaridade das legendas dos Cyber Movies, é interessante observar que se trata de textos escritos por um tradutor, sob uma série de restrições (especialmente relativas ao tempo disponível de leitura), que toma por base um texto oral numa língua outra. Esses textos, por sua vez, serão reescritos numa escrita que, como vimos, aproxima-se apenas parcialmente da escrita eletrônica. Assim, tem-se transposições encadeadas: de uma língua à outra; de um texto oral para um texto escrito; de um texto escrito a outro.

Sobre a tradução para legendagem, vejam-se, por exemplo, as considerações de L. Teixeira (disp. em: <http://www.abrates.com.br/abreartigo.asp?onde=TRADUÇÃO%20PARA%20LEGENDAGEM%20CONSIDERAÇÕES.abr> - Acesso em 20 jul. 2005):

“O primeiro passo para se entender o processo de tradução para legendagem reside na observância de que o tempo necessário para a leitura de uma legenda é bem maior que o tempo usado para a fala que corresponde àquele texto. Assim, por diversas vezes, é impossível traduzir na íntegra o que é dito, devendo-se realizar adaptações ou sínteses, que, para os conhecedores do idioma original, podem parecer verdadeiros assassinatos da mensagem. Outra explicação para a necessidade de adaptação se dá pela própria natureza do texto legendado. Diferentemente de outros formatos de texto escrito, não há como retroceder a leitura para uma tentativa de se entender melhor o que foi dito (pode-se voltar ao início de um parágrafo de um texto impresso, mas não se pode fazê-lo ao assistir a um filme na TV ou no cinema). Trabalha-se com um tipo de texto que requer compreensão imediata, sob pena de ficar o espectador sem captar a comunicação realizada entre as personagens. A boa legenda constitui uma forma de leitura que não desvie a atenção do espectador do filme, senão passará ele a maior parte do tempo tentando decodificar o que se pretendeu dizer, tirando-lhe o prazer de assistir a um produto feito, no caso da TV, do cinema e do DVD, precipuamente para entretenimento.”

^{ix} Disponível em http://globosat.globo.com/telecine/servicos/forum_mensagens.asp?id=11 (acesso em 20 jul. 2005).

^x Disponível em: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=1758648>, acesso em 22 jul. 2005.

^{xi} Disponível em: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=2029944>, acesso em 22 jul. 2005.