

TRADUÇÃO AUDIOVISUAL: DE EQUIVALÊNCIA A ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO

GRACIELE CORDEIRO¹; ROBERTA REGO RODRIGUES²

¹*Universidade Federal de Pelotas – grahcord@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – betareseau@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta resultados parciais de uma investigação sobre as estratégias de tradução da legenda amadora nos pares japonês-inglês, do grupo *Kaizoku Fansubs*, e inglês-português, do grupo *ShaKaw*, em que o inglês cumpriu papel de língua mediadora. Além disso, busca-se analisar também as legendas oficiais nos pares japonês-inglês e japonês-português, realizadas pela equipe da *Crunchyroll* e *Crunchyroll PT*, respectivamente. De forma mais específica, analisa-se o caso concreto do primeiro episódio da animação japonesa *ONE PIECE* (1999), baseada na obra homônima de Eiichiro Oda, de 1997.

Partindo de JAKOBSON (2012), entende-se que existem três tipos de tradução, a saber: a tradução intralingual, que ocorre dentro da própria língua; a tradução interlingual, que ocorre entre línguas distintas, sendo um dos conceitos centrais deste trabalho; e a tradução intersemiótica, que ocorre entre diferentes sistemas de signos. O autor ainda defende que toda experiência cognitiva é passível de ser traduzida para qualquer língua existente e que, caso dada língua apresente deficiências, a terminologia pode ser amplificada e qualificada através de estratégias aplicadas pelo tradutor.

Neste sentido, NIDA (2000) entende que a tradução é capaz apenas de se aproximar do original, sendo ambos considerados textos correspondentes. Tendo em vista esta concepção, o autor postula dois diferentes tipos de equivalência: a formal, cujo foco está na mensagem original, buscando maior aproximação da sua forma e do seu conteúdo, e a dinâmica, em que há uma busca por uma “naturalidade” da mensagem, focalizando o receptor e sua língua.

Levando em conta que língua e cultura não se separam e que, ainda, a mensagem pode sofrer modificações a fim de se aproximar do texto original, BASSNETT (2002) propõe os conceitos de perda e ganho no processo de tradução. Isto quer dizer que, durante o processo tradutório, quanto mais o tradutor procurar aproximar-se do significado, mais ele deverá abrir mão da forma e vice-versa. Para BAKER (2011), estas alterações na forma podem ocorrer em diferentes níveis: desde o nível da palavra até o nível pragmático. Apesar de o tradutor deparar-se constantemente com obstáculos durante o processo, nem todos acabam sendo de fato importantes, uma vez que não é possível reproduzir todos os significados de forma plena.

Recuperando o conceito de tradução interlingual de JAKOBSON (2012), esta pesquisa centra-se na tradução audiovisual entre diferentes idiomas. Aqui, parte-se do pressuposto de que a tradução audiovisual é uma prática com diversas modalidades, dentre as quais está a legendagem, seja para ouvintes ou surdos e ensurdecidos (DÍAZ-CINTAS, 2005). Logo, o material audiovisual é concebido como um produto rico em códigos semióticos, seja verbal ou visual, que dialogam com o canal auditivo e visual. Sendo assim, a legendagem envolve, em parte, a tradução intersemiótica, uma vez que se faz necessário também o diálogo com o canal visual. No entanto, apesar de ser uma das práticas mais diversa, tendo um

leque rico de modalidades, a tradução audiovisual ainda parece ser pouco estudada, se comparada à tradução literária. De toda forma, os trabalhos voltados para este campo ainda estão centrados nos estudos de legendagem profissional, sendo escassos os referentes à legendagem amadora.

Ainda, a tradução nesta modalidade é uma prática que possui regras e está sujeita a inúmeras limitações, que devem ser respeitadas pelo tradutor, como o número máximo de palavras por minuto e de caracteres por linha, a ocupação máxima de 20% do espaço da tela, o tempo máximo de entrada, duração e saída na tela, entre outros (DÍAZ-CINTAS, 2005). Por outro lado, tem-se a legenda amadora, em que o tradutor possui mais liberdade, muitas vezes não seguindo nenhuma das regras verificadas pela literatura, o que lhe concede um caráter de inferior em qualidade (BOGUCKI, 2009).

Outro ponto basilar desta pesquisa é a noção de tradução indireta. Sabe-se que nem sempre a tradução dá-se de forma direta, isto é, a partir da língua fonte. Portanto, entende-se a tradução indireta como uma tradução de tradução, isto é, a tradução de um texto alvo ocorre por intermédio de uma terceira língua (SHUTTLEWORTH; COWIE, 2014). Neste caso, considerando as legendas amadoras a serem analisadas, o produto possui como língua fonte a japonesa, ao passo que a primeira tradução foi realizada para a inglesa, que deu suporte para a tradução em português.

Por fim, é sabido que existem diversas tentativas de regular a prática tradutória, mas a análise da prática em si parece distanciar-se das propostas. Portanto, buscam-se analisar as estratégias das legendas a partir da teoria de CHESTERMAN (2016). Para o autor, estratégias são ativações por parte do tradutor, a fim de conformar, rejeitar ou superar as normas de tradução (CHESTERMAN, 2016). Desta maneira, a taxonomia proposta pelo autor mostra-se como uma boa ferramenta para realizar a análise das estratégias empregadas pelos tradutores, sejam profissionais ou amadores, visto que contempla desde as estratégias sintáticas até as pragmáticas, passando ainda pelas semânticas.

Neste sentido, as estratégias estão divididas em três eixos principais: as estratégias sintáticas, as semânticas e as pragmáticas. Cada uma é subdividida em dez itens. Nas estratégias sintáticas, tem-se a tradução literal, o empréstimo ou calque, a transposição, a transposição de unidade e a de nível, a mudança na estrutura da frase, da oração, da sentença, de esquema e a coesiva. Nas semânticas, há a sinonímia, a antonímia, a hiponímia, a conversão, a mudança na abstração, na distribuição, na ênfase e no tropos e a paráfrase, bem como outras mudanças semânticas. Por fim, as estratégias pragmáticas contemplam o filtro cultural, a mudança na explicitação, na informação, na elocução, na coerência, na visibilidade e a mudança interpessoal, além da tradução parcial, da reedição de outras mudanças pragmáticas.

2. METODOLOGIA

Com a finalidade de cumprir o objetivo proposto no projeto de pesquisa, qual seja, o de investigar as estratégias de tradução da legenda amadora nos pares japonês-inglês e inglês-português, em que o inglês cumpriu um papel de língua mediadora, além da legenda oficial nos pares japonês-inglês e japonês-português, no primeiro episódio do *anime One Piece*, adotará-se como arcabouço teórico-metodológico a Linguística de Corpus, com base em BERBER SARDINHA (2004) e BAKER (1993; 1995; 1996). Com as técnicas de corpus, é possível identificar características universais da tradução, ou seja, recursos utilizados com frequência pelos tradutores, ligados ao processo em si (BAKER, 1993; 1996).

Como o trabalho ainda é incipiente, até o momento somente foi realizada a coleta dos dados. O corpus é constituído a partir do primeiro episódio de *One Piece*, sendo composto por textos escritos, traduzidos do oral, e caracterizado como bilíngue, uma vez que trabalha com legendas nos pares japonês-português, inglês-português e, em dois momentos distintos, japonês-inglês. No entanto, é um corpus pequeno, com cerca de 8 mil palavras. Caso seja possível, o material será codificado com cabeçalho em todos os textos, além de ser etiquetado segundo as estratégias utilizadas pelos tradutores nas sentenças, aqui entendida por um viés grafológico (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014). Assim, as etiquetas utilizadas no trabalho seguem a nomenclatura proposta por CHESTERMAN (2016).

O tratamento dos dados será realizado com o software *R* (R CORE TEAM, 2019), através da *IDE RStudio*. O *R* é um conjunto de ferramentas estatísticas em código aberto, e o *RStudio* é um ambiente de desenvolvimento que se apoia no *R* para realização de tarefas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tendo em vista que o estudo ainda está em desenvolvimento, trata-se de uma pesquisa com resultados parciais. Até o momento, além da coleta dos dados, foi realizada a apreciação teórica do conceito de tradução audiovisual, mais especificamente de legendagem, bem como o de tradução indireta, de equivalências tradutórias e de estratégias de tradução. Os próximos passos do trabalho serão, tendo como base os dados já coletados, a categorização das estratégias tradutórias empregadas segundo os critérios de CHESTERMAN (2016) e sua posterior análise estatística.

4. CONCLUSÕES

Com esta investigação sobre as estratégias de tradução empregadas por tradutores profissionais e amadores, busca-se contribuir para os estudos puros e, mais especificamente, descriptivos da tradução. Ainda, tendo em vista que este trabalho tenciona analisar o produto advindo da prática tradutória, é um trabalho tanto com orientação ao produto quanto ao processo, uma vez que também é possível depreender alguns aspectos deste último.

Portanto, acredita-se que esta pesquisa possa ajudar a ampliar os estudos no âmbito da tradução audiovisual e da tradução indireta, pontuando a importância e a necessidade de mais análises nestes campos, principalmente voltados para a investigação de estratégias empregadas por tradutores, seja profissional ou amador. Sendo assim, espera-se incentivar mais pesquisas sobre os temas, a fim de promover mais subsídios teórico-metodológicos tanto para tradutores, quanto para estudiosos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAKER, M. Corpus Linguistics and Translation Studies - Implications and Applications. In: BAKER, M.; FRANCIS, G.; TOGNINI-BONELLI, E. **Text and Technology**: In Honour of John Sinclair. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1993.
- BAKER, M. Corpora in Translation Studies: An Overview and Some Suggestions for Future Research. **Target International Journal of Translation Studies**, v. 7, n. 2, p. 223-243, 1995.
- BAKER, M. Corpus-based translation studies: The challenges that lie ahead. In: SOMERS, H. **Terminology, LSP and Translation**: studies in language engineering in honour of Juan C. Sager. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1996.
- BAKER, M. **In Other Words**. London: Routledge, 2011.
- BASSNETT, S. Central issues. In: BASSNETT, S. **Translation studies**. London: Routledge, 2002. p. 22-46.
- BERBER SARDINHA, T. **Lingüística de Corpus**. Barueri: Manole, 2004.
- BOGUCKI, Ł. Amateur Subtitling on the Internet. In: DÍAZ-CINTAS, J.; ANDERMAN, G. **Audiovisual Translation**: Language Transfer on Screen. London: Palgrave Macmillan, 2009.
- CHESTERMAN, A. **Memes of Translation**: The spread of ideas in translation theory. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2016.
- DÍAZ-CINTAS, J. Audiovisual Translation Today. A Question of Accessibility for All. **Translating Today**, n. 4, 2005. 27-38.
- HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. **Halliday's introduction to functional grammar**. London: Routledge, 2014.
- JAKOBSON, R. On linguistic aspects of translation. In: VENUTI, L. **The translation studies reader**. London: Routledge, 2012. p. 126-131.
- NIDA, E. Principles of correspondence. In: VENUTI, L. **The translation studies reader**. London: Routledge, 2000. p. 126-140.
- ONE Piece**. Tóquio: Toei Animation, 1999.
- R CORE TEAM. **R**: A language and environment for statistical computing. R Foundation for Statistical Computing, 2019. Disponível em: <<https://www.R-project.org/>>. Acesso em: 17 jun. 2019.
- SHUTTLEWORTH, M.; COWIE, M. Indirect Translation. In: SHUTTLEWORTH, M.; COWIE, M. **Dictionary of Translation Studies**. Manchester: St. Jerome Publishing, 1997.