

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**

**Centro de Letras e Comunicação**

**Programa de Pós-Graduação**



Dissertação

**Investigando estratégias de tradução do japonês:**

um estudo de legendas oficiais e amadoras

do animê *One Piece*

**Graciele de Paula Santos Cordeiro**

**Pelotas, 2020**

**Graciele de Paula Santos Cordeiro**

**Investigando estratégias de tradução do japonês:  
um estudo de legendas oficiais e amadoras  
do animê *One Piece***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras do Centro de Letras e Comunicação da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Bernardo Kolling Limberger  
Coorientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Leiko Matsubara Morales

**Pelotas, 2020**

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas  
Catalogação na Publicação

C794i Cordeiro, Graciele de Paula Santos

Investigando estratégias de tradução do japonês : um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê One Piece / Graciele de Paula Santos Cordeiro ; Bernardo Kolling Limberger, orientador ; Leiko Matsubara Morales, coorientadora. — Pelotas, 2020.

219 f.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas, 2020.

1. Estratégias de tradução. 2. Legendagem amadora. 3. Legendagem profissional. 4. One Piece. 5. Língua japonesa. I. Limberger, Bernardo Kolling, orient. II. Morales, Leiko Matsubara, coorient. III. Título.

CDD : 809

**Graciele de Paula Santos Cordeiro**

**Investigando estratégias de tradução do japonês:**

um estudo de legendas oficiais e amadoras

do animê *One Piece*

Dissertação aprovada, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas.

Data da Defesa: 30/09/2020

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Bernardo Kolling Limberger (Orientador)

Doutor em Linguística e Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Leiko Matsubara Morales (Coorientadora)

Doutora em Linguística pela Universidade de São Paulo

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Kyoko Sekino

Doutora em Linguística Aplicada pela Universidade Federal de Minas Gerais

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Andrea Cristiane Kahmann

Doutora em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Daniel Soares Duarte

Doutor em Teoria Literária e Literatura Brasileira pela Universidade Federal de Santa Catarina

*Dedico este trabalho aos meus pais,  
à minha avó e ao Gustavo.*

## AGRADECIMENTOS

Aos meus orientadores Dr. Bernardo Kolling Limberger e Dr.<sup>a</sup> Leiko Matsubara Morales, pela paciência e confiança em mim e neste trabalho. Vocês foram imprescindíveis para que esta pesquisa tomasse a forma que tem hoje. Muito obrigada pelas contribuições e, principalmente, pelo apoio.

Aos meus pais, por sempre acreditarem em mim e por terem me dado o suporte, o companheirismo e o carinho necessários para chegar até aqui.

À minha avó Lígia (*in memoriam*) por sempre ter me apoiado, mas que, infelizmente, não pode ver o resultado final deste trabalho.

Ao Gustavo, muito mais do que um companheiro, que ficou muitas noites em claro ao meu lado, me dando apoio moral enquanto jogava videogame.

Ao meu primo Diego, que ajudou a despertar meu interesse por desenhos japoneses quando eu ainda era criança.

Aos meus amigos, que passaram por muitos perrengues junto a mim nessa caminhada acadêmica.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código do Financiamento 001.

「災難ってモンはたたみかけるのが世の常だ  
言い訳したらどなたか助けて食うれんのか？  
死んだらおれはただそこまでの男  
……！！！」

(尾田栄一郎、2008, v. 50, p. 50)

## RESUMO

CORDEIRO, Graciele de Paula Santos. **Investigando estratégias de tradução do japonês**: um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê *One Piece*. Orientador: Bernardo Kolling Limberger. 2020. 214 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2020.

A tomada de decisões feitas pelo tradutor resulta na forma como o texto chega ao seu leitor. A escolha para traduzir os termos interfere diretamente na forma pela qual o interlocutor/leitor terá acesso não somente ao texto, mas também às outras informações inseridas nas entrelinhas. Tendo em vista que o material audiovisual é rico em códigos semióticos (GAMBIER, 2012), estudamos a tradução da legenda de um desenho animado japonês. Este trabalho versa sobre a tradução audiovisual do animê *One Piece* (1999), baseado na obra homônima de Eiichiro Oda, de 1997. O objetivo geral é investigar as estratégias de tradução empregadas por tradutores amadores e profissionais na passagem da língua japonesa para as línguas inglesa e portuguesa. Essas estratégias seguem a taxonomia proposta por Chesterman (1997/2016) e são divididas em três categorias: sintáticas, semânticas e pragmáticas. O método consiste em análises quantitativas e qualitativas segundo a Linguística de *Corpus* (BAKER, 1993; 1995; 1996; BERBER SARDINHA, 2004). O *corpus* é composto pelas legendas amadoras nos pares japonês-inglês, do grupo *Kaizoku Fansubs*, e inglês-português, do grupo *ShaKaw*, em que o inglês cumpriu papel de língua mediadora. Logo, a legenda da *ShaKaw* se caracteriza por ser uma tradução indireta (SHUTTLEWORTH; COWIE, 2014). Além disso, analisaram-se as legendas oficiais nos pares japonês-inglês e japonês-português, realizadas pelas equipes da *Crunchyroll*. Essas legendas são referentes ao primeiro episódio da obra. Para a análise, foram criadas etiquetas correspondendo a cada uma das estratégias de tradução de Chesterman (1997/2016). O tratamento dos dados foi realizado com o software *R* (R CORE TEAM, 2019), através da *IDE RStudio*. Levantamos algumas hipóteses acerca das possibilidades de estratégias adotadas pelos tradutores e a investigação mostrou que, de modo geral, não é possível afirmar diferença significativa no uso das estratégias pelos tradutores amadores e profissionais. Não houve diferença no uso de estratégias entre legendas em inglês e em português, sendo o uso de estratégias estatisticamente igual. Comprovou-se a hipótese de que se usa mais tradução literal na legenda amadora em português. Não se pôde dizer que há mais uso de empréstimos e calques pelas legendas amadoras. Houve mais uso de paráfrase pela legenda amadora em português. Houve mais uso de antonímia pelas legendas em inglês. Não foi possível afirmar que há mais uso de filtro cultural pelas legendas oficiais. A tradução parcial foi mais realizada pelas legendas amadoras. Neste estudo, constatamos que, no contexto do primeiro episódio do animê *One Piece*, as estratégias empregadas por tradutores amadores não se diferenciam daquelas empregadas por profissionais. Os tradutores amadores podem seguir as mesmas normas de tradução que os profissionais ou ambos possuem o mesmo grau de liberdade no processo. Também não há distinção de uso de estratégias pelos tradutores entre as legendas em língua inglesa e as em língua portuguesa. Através do trabalho foi possível identificar aspectos específicos da língua japonesa que tornam o processo de tradução desafiador. Dessa forma, espera-se contribuir para uma melhor compreensão não só do processo tradutório amador e profissional, mas também de materiais audiovisuais cuja língua-fonte é a japonesa. O estudo visa a contribuir para identificar as especificidades da língua japonesa através da tradução amadora e profissional e das estratégias de tradução.

**Palavras-chave:** estratégias de tradução; legendagem amadora; legendagem profissional; *One Piece*; língua japonesa.

## ABSTRACT

CORDEIRO, Graciele de Paula Santos. **Investigating Japanese translation strategies:** a study of official and amateur subtitles of *One Piece* anime. Advisor: Bernardo Kolling Limberger. 2020. 214 f. Dissertation (Masters in Linguistics) – Center for Letters and Communication, Federal University of Pelotas, Pelotas, 2020.

The decision making by the translator results in the way the text reaches the reader. The choice to translate the terms interferes directly with the way in which the interlocutor/reader will have access not only to the text, but also to other information beneath the surface. Since audiovisual material is rich in semiotic codes (GAMBIER, 2012), we have studied the translation of a Japanese anime subtitle. This research is about the audiovisual translation of *One Piece* (1999) anime, based on the manga of the same name by Eiichiro Oda, from 1997. The general objective is to investigate the translation strategies employed by amateur and professional translators in the transition from Japanese to English and Portuguese. These strategies follow the taxonomy proposed by Chesterman (1997/2016) and are divided into three categories: syntactic, semantic and pragmatic. The method consists of quantitative and qualitative analyses according to *Corpus Linguistics* (BAKER, 1993; 1995; 1996; BERBER SARDINHA, 2004). The *corpus* is composed of the amateur subtitles in the Japanese-English pairs of the *Kaizoku Fansubs* group, and the English-Portuguese subtitles of the *ShaKaw* group, in which English played the role of mediating language. Therefore, *ShaKaw*'s subtitles are characterized as indirect translations (SHUTTLEWORTH; COWIE, 2014). In addition, official subtitles in the Japanese-English and Japanese-Portuguese pairs, performed by *Crunchyroll* teams, were analyzed. These subtitles refer to the first episode of the anime. For the analysis, tags corresponding to each of Chesterman's translation strategies (1997/2016) were created. The data processing was done with the *R* software (R CORE TEAM, 2019), through *IDE RStudio*. We stated some hypothesis concerning the possibilities of strategies adopted by translators e the research showed that, generally, is not possible to claim a significant difference in the use of strategies by amateur and professional translators. There was no difference in the use of strategies between English and Portuguese subtitles. It was proven that literal translation is more used in amateur Portuguese subtitles. It could not be said that there is more use of loans and calques for amateur subtitles. There was more use of paraphrase by amateur subtitles in Portuguese. There was more use of antonymy for English subtitles. It was not possible to say that there is more use of cultural filter by the official subtitles. Partial translation was more used by amateur subtitles. In this study, we found that, in the context of the first episode of *One Piece*, the strategies employed by amateur translators are not different from those employed by professionals. Amateur translators can follow the same translation norms as professionals, or both have the same degree of freedom in the process. There is also no distinction in the use of strategies by translators between English and Portuguese subtitles. In this research it was possible to identify specific aspects of the Japanese language that make the translation process challenging. In this way, we hope to contribute to a better understanding not only of the amateur and professional translation process, but also of audiovisual materials whose source language is Japanese. The study aims to contribute to identifying the specificities of the Japanese language through amateur and professional translation and translation strategies.

**Keywords:** translation strategies; amateur subtitling; professional subtitling; *One Piece*; Japanese language.

## 要旨

コルデイログラシエーレ・デ・パウラ・サントス。日本語翻訳戦略の調査：ワンピースアニメの公式字幕とアマチュア字幕の研究。指導教員：ベルナルド・ケリング・リムバーガー 2020年。214 f。論文（言語学修士）。ペロタス、ペロタス連邦大学、言語学とコミュニケーションセンター2020年。

翻訳者の判断は、文章がどのように読者に届くかということである。用語を翻訳する選択は、対談者／読み手が文章だけでなく、行間に挿入された情報にもアクセスできるようにする方法を妨害する。視聴覚資料には記号論的コードが豊富に含まれていることから (GAMBIER, 2012)、日本アニメの翻訳を研究した。1997年の尾田栄一郎の同名作品を原作とした漫画『ワンピース』（1999年）の視聴覚翻訳を題材にした論文である。一般的な目的は、日本語から英語、ポルトガル語への翻訳において、アマチュア翻訳者やプロの翻訳者が採用している翻訳戦略を調査することである。この戦略は Chesterman (1997/2016) が提唱した分類法に沿っており、構文的、意味的、語用論的の3つの種類に分類されている。方法は、コーパス言語学 (BAKER, 1993; 1995; 1996; BERBER SARDINHA, 2004) に従った量的分析と質的分析からなる。コーパスは、Kaizokuファンサブグループの日英ペアのアマチュア字幕と、英語が媒介言語の役割を果たした ShaKaw グループの英葡字幕で構成されている。したがって、ShaKaw の字幕は、間接的な翻訳であるという特徴がある (SHUTTLEWORTH; COWIE, 2014)。また、Crunchyroll チームが実施した日英・日葡ペアの公式字幕のレビューも行った。字幕は、アニメの第1話の字幕である。分析のために、Chesterman の翻訳戦略 (1997/2016) のそれぞれに対応するラベルを作成した。データ処理は、IDE RStudio を介して R ソフトウェア (R CORE TEAM, 2019) を用いて行った。翻訳者が採用している戦略の可能性についていくつかの仮説を立てられたが、一般的にはアマチュアとプロの翻訳者の戦略の使い分けには大きな差がないことが研究で明らかになっておる。英語字幕とポルトガル語字幕を比べると、戦略の使用に差はなく、戦略の使用は統計的に同等であった。アマチュアポルトガル語の字幕では、より直接的な翻訳が使われていることが証明された。アマチュア字幕のローンやカルキの利用が増えたとは言えない。ポルトガル語のアマチュア字幕による言い換えの利用が増えた。英語字幕の反意語の使用が増えました。プロ字幕の方が文化フィルターが使われているとは言えなかった。部分的な翻訳はアマチュア字幕の方がやっていた。本研究では、『ONE PIECE』の第1話の文脈において、アマチュア翻訳者が採用した戦略は、プロの翻訳者が採用した戦略と変わらないことを明らかにした。アマチュア翻訳者は、プロと同じ翻訳基準に従うこともできるし、どちらもプロセスの自由度は同じである。また、英語字幕とポルトガル語字幕では、翻訳者の戦略の使い分けも違った。この論文を通して、日本語の翻訳プロセスを困難にしている特定の側面を表すことができました。このようにして、アマチュアやプロの翻訳プロセスだけでなく、日本語を原語とする視聴覚資料の理解を深めることに貢献したいと考えている。本研究は、アマチュアとプロの翻訳・翻訳戦略を通じて、日本語の特殊性の特定に貢献することを目的としている。

キーワード： 翻訳戦略、アマチュア字幕、プロの字幕、ワンピース、日本語。

## Lista de Figuras

Figura 1 - Estágios do processo tradutório.....	35
Figura 3 - Diagrama sobre aceitabilidade e adequação propostos por Toury (1995)	52
Figura 4 - Esquema sobre a relação das normas de Toury (1995).....	53
Figura 2 - Relações espaciais e temporais dos elementos verbais e não-verbais....	79
Figura 5 - Exemplo de cabeçalho XML.....	98
Figura 6 - Exemplo de verificação XML em navegador.....	102
Figura 7 - Exemplo de meme .....	146
Figura 8 - Exemplo de mudança no layout na legenda amadora em língua portuguesa.....	153
Figura 9 - Exemplo de mudança no layout na legenda amadora em língua inglesa .....	153
Figura 10 - Exemplo de uso de caixa alta na legenda amadora em língua portuguesa da ShaKaw .....	154
Figura 11 - Exemplo de uso de caixa alta na legenda amadora em língua inglesa da Kaizoku Fansubs .....	154

## Lista de Gráficos

Gráfico 1 - Estratégias sintáticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais.....	107
Gráfico 2 - Estratégia G2 (empréstimos e calques).....	112
Gráfico 3 - Estratégia G4 (deslocamento de unidade) .....	117
Gráfico 4 - Estratégia G5 (mudança na estrutura da frase).....	120
Gráfico 5 - Estratégia G6 (mudança na estrutura da oração).....	123
Gráfico 6 - Estratégia G7 (mudança na estrutura do período) .....	126
Gráfico 7 - Estratégia G8 (mudança coesiva).....	129
Gráfico 8 - Estratégia G9 (mudança de nível) .....	132
Gráfico 9 - Estratégia G10 (mudança de esquema) .....	135
Gráfico 10 - Estratégias semânticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais.....	137
Gráfico 11 - Estratégias pragmáticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais.....	145

## Lista de Quadros

Quadro 4 - Estratégias locais .....	55
Quadro 1 - Códigos semióticos presentes na produção de significado.....	71
Quadro 2 - Tradução escrita e interpretação.....	77
Quadro 3 - Legendagem como tradução diagonal .....	78
Quadro 5 - Etiquetas das estratégias sintáticas .....	99
Quadro 6 - Etiquetas das estratégias semânticas .....	99
Quadro 7 - Etiquetas das estratégias pragmáticas.....	100
Quadro 8 - Novas etiquetas das estratégias sintáticas .....	100
Quadro 9 - Exemplo de G1 (tradução literal).....	108
Quadro 10 - Exemplo de G2a (empréstimo de nomes próprios).....	109
Quadro 11 - Exemplo de G2b (termos não traduzidos deliberadamente).....	110
Quadro 12 - Exemplo de G2c (ausência de tradução de um termo que já se encontra na mesma língua da língua-alvo) .....	111
Quadro 13 - Exemplo de G3 (transposição).....	113
Quadro 14 - Exemplo de G4a (deslocamento ascendente) .....	115
Quadro 15 - Exemplo de G4b (deslocamento descendente) .....	115
Quadro 16 - Exemplo de G4b (deslocamento descendente) .....	116
Quadro 17 - Exemplo de G4b (deslocamento descendente) .....	116
Quadro 18 - Exemplo de G5a (mudança no sintagma nominal) .....	118
Quadro 19 - Exemplo de G5b (mudança no sintagma verbal) .....	119

Quadro 20 - Exemplo de G5b (mudança no sintagma verbal) .....	119
Quadro 21 - Exemplo de G6a (mudança na ordem dos termos constituintes da oração).....	122
Quadro 22 - Exemplo de G6b (mudança na transitividade, aspecto ou voz verbal)	122
Quadro 23 - Exemplo de G7 (mudança na estrutura das orações).....	124
Quadro 24 - Exemplo de G7x (alteração no período em mais de uma sentença) ..	125
Quadro 25 - Exemplo de G8a (elipse de termos) .....	128
Quadro 26 - Exemplo de G8b (adição de termos).....	128
Quadro 27 - Exemplo de G8c (substituição de termos).....	129
Quadro 28 - Exemplo de G9a (mudança ascendente).....	131
Quadro 29 - Exemplo de G9b (mudança descendente).....	131
Quadro 30 - Exemplo de G10b (troca de esquema por outro) .....	133
Quadro 31 - Exemplo de G10c (remoção de esquema).....	134
Quadro 32 - Exemplo de G10d (adição de esquema) .....	134
Quadro 33 - Exemplo de S1 (sinonímia) .....	138
Quadro 34 - Exemplo de S2 (antonímia).....	138
Quadro 35 - Exemplo de S3 (hiponímia) .....	139
Quadro 36 - Exemplo de S4 (conversão) .....	139
Quadro 37 - Exemplo de S5 (mudança na abstração).....	140
Quadro 38 - Exemplo de S6 (mudança na distribuição).....	140
Quadro 39 - Exemplo de S6 (mudança na distribuição).....	141
Quadro 40 - Exemplo de S7 (mudança na ênfase) .....	141

Quadro 41 - Exemplo de S8 (paráfrase).....	142
Quadro 42 - Exemplo de S9 (mudança no <i>tropos</i> ).....	143
Quadro 43 - Exemplo de S10 (outras mudanças semânticas).....	143
Quadro 44 - Exemplo de Pr1 (filtro cultural).....	146
Quadro 45 - Exemplo de Pr2 (mudança na explicitação).....	147
Quadro 46 - Exemplo de Pr3 (mudança na informação).....	148
Quadro 47 - Exemplo de Pr4 (mudança interpessoal).....	148
Quadro 48 - Exemplo de Pr5 (mudança na elocução).....	149
Quadro 49 - Exemplo de Pr6 (mudança na coerência).....	149
Quadro 50 - Exemplo de Pr7 (tradução parcial).....	150
Quadro 51 - Exemplo de Pr8 (mudança na visibilidade).....	150
Quadro 52 - Exemplo de Pr10 (outras mudanças pragmáticas).....	151

## Lista de Tabelas

Tabela 1 - Estratégias sintáticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais.....	106
Tabela 2 - Estratégias de empréstimos e calques.....	108
Tabela 3 - Estratégias de deslocamento de unidade .....	114
Tabela 4 - Estratégias de mudança estrutural da frase.....	117
Tabela 5 - Estratégias de mudança na estrutura da oração.....	121
Tabela 6 - Estratégias de mudança na estrutura do período .....	124
Tabela 7 - Estratégias de mudança de coesão .....	127
Tabela 8 - Estratégias de mudança de nível .....	130
Tabela 9 - Estratégias de mudança de esquema .....	133
Tabela 10 - Estratégias semânticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais.....	136
Tabela 11 - Estratégias pragmáticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais.....	144
Tabela 12 - Teste $\chi^2$ da estratégia G2.....	161

## Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b> .....	<b>18</b>
<b>2</b>	<b>Fundamentação Teórica</b> .....	<b>24</b>
2.1	A língua japonesa.....	24
2.2	Tradução, traduções: conceitos introdutórios .....	32
2.2.1	Da equivalência tradutória: conceituando ideias.....	36
2.2.2	Das estratégias de tradução: abordando conceitos.....	49
2.2.3	Da tradução indireta enquanto tradução de tradução: definindo concepções .....	61
2.2.4	Da tradução audiovisual: contextualizando formulações .....	70
2.2.5	Legendagem .....	76
2.2.6	Legendagem amadora ou de <i>fansub</i> .....	85
<b>3</b>	<b>Método</b> .....	<b>89</b>
3.1	Uma metodologia baseada em <i>corpora</i> aplicados à tradução .....	90
3.1.1	As legendas do primeiro episódio de <i>One Piece</i> .....	95
3.1.2	Procedimentos de compilação e análise.....	96
<b>4</b>	<b>Resultados e discussão</b> .....	<b>105</b>
4.1	Estatística descritiva.....	105
4.1.1	Estratégias sintáticas .....	105
4.1.2	Estratégias semânticas .....	136
4.1.3	Estratégias pragmáticas.....	144
4.2	Testes de hipóteses .....	151
4.2.1	Uso global de estratégias das legendas amadoras e oficiais .....	152
4.2.2	Uso global de estratégias das legendas em língua portuguesa e em língua inglesa .....	157
4.2.3	Uso de estratégias sintáticas .....	159
4.2.4	Uso de estratégias semânticas .....	163
4.2.5	Uso de estratégias pragmáticas.....	165
<b>5</b>	<b>Considerações finais</b> .....	<b>168</b>
	<b>Referências</b> .....	<b>171</b>
	<b>Apêndices</b> .....	<b>178</b>
	Apêndice A - Link para o banco de dados da pesquisa.....	178
	Apêndice B - Legenda amadora no par inglês-português etiquetada segundo as estratégias sintáticas.....	179

## 1 Introdução

Apesar de parecer um fenômeno fora da realidade de muitas pessoas, a tradução, na verdade, faz parte do nosso cotidiano, independentemente do meio em que estamos. Mesmo que de forma inconsciente, consumimos um grande número de produtos que passaram por um processo de tradução, desde marcas ou rótulos de embalagens até obras cinematográficas.

No entanto, a presença da tradução não se resume ao consumo de mídias e produtos no cenário globalizado atual. Como apontam Vinay e Darbelnet (1958/2000), é justamente através da tradução que muitos empréstimos são incorporados na língua. Ainda, a tradução é uma das principais formas de contato entre línguas e culturas, sendo um elemento de troca e conhecimento (MESCHONNIC, 2010). De acordo com esse autor, a Europa, origem de boa parte do conhecimento, foi construída da e na tradução, o que tornaria impossível falar de literatura, por exemplo, sem contemplar a história da tradução.

Considerando os avanços tecnológicos e, conseqüentemente, o maior acesso a novos materiais e obras, como cita Xavier (2013), a tradução passou a ganhar ainda mais espaço no cotidiano das pessoas. Na era do streaming, as pessoas consomem cada vez mais produções audiovisuais e, por isso, o uso da legendagem é primordial para a expansão do mercado. Isso se dá por ser uma prática mais acessível do que a dublagem, que envolve não somente os honorários do tradutor, mas também os de toda uma equipe de atores, diretor e técnicos de sincronização.

Ainda assim, pouco se estuda a respeito da tradução audiovisual se comparada à literária, mesmo que aquela tenha tomado um espaço significativo na prática tradutória e se ampliado em suas técnicas. Apesar de a tradução audiovisual ser uma das práticas mais expansivas, possuindo um leque rico de modalidades nos Estudos da Tradução, ela não tem recebido, ainda, tanta atenção na pesquisa acadêmica.

Inicialmente, uma das justificativas para a escassez de trabalhos na área era a dificuldade de acesso aos materiais. Além de ser entediante o ato de rebobinar, a fita VHS ainda poderia ser perdida no processo, o que demandaria o uso de múltiplas cópias (FAWCETT, 1996). Já na era do CD e DVD, a questão do acesso ainda não

havia sido completamente solucionada, uma vez que os DVDs possuíam limitação de região, ou seja, rodavam somente em determinados países e tinham apenas as legendas correspondentes a eles (KAYAHARA, 2005). Entretanto, é apenas recentemente, com o advento da internet, que se pode ampliar o acesso às obras audiovisuais.

Apesar do acelerado crescimento do seu próprio objeto a ser investigado, segundo Xavier (2013), os Estudos da Tradução caracterizam um campo recente. Nesse campo, a legendagem é, muitas vezes, vista como uma “parente pobre” se comparada ao estudo de áreas canônicas, como a tradução bíblica, científica e literária (XAVIER, 2013, p. 72).

Fawcett (1996) já havia apontado a escassez de trabalhos voltados para a tradução de filmes. O autor analisou a presença de artigos sobre o tópico nas principais revistas da época, e constatou que, apesar de alguns trabalhos terem sido feitos, o número era ínfimo se considerado o fato de que é um assunto cotidiano. Muitas das vezes, o tema era abordado nos artigos de forma muito introdutória.

Ainda, é sabido que nem sempre a tradução se dá de forma direta, isto é, a partir da língua-fonte. A história revela que muitas das obras chegadas ao ocidente foram importadas através de uma tradução feita a partir de outra. Com a finalidade de expandir conhecimentos e saberes, seja de ordem religiosa ou científica, a tradução indireta se tornou um fenômeno amplamente utilizado. No entanto, apesar de ter uma longa tradição na prática tradutória, ainda tem um espaço marginal no campo dos Estudos da Tradução (ROSA; PIETA; MAIA, 2017).

Mais de 20 anos depois, a situação não parece ter mudado tanto, apesar de ser notório o aumento das produções, que não se deu em mesma proporção do que em outras áreas. Em uma busca rápida no período de 2009 a 2019, utilizando o Google Scholar, é possível verificar que o termo *literary translation* (tradução literária) recupera aproximadamente 218 mil resultados. Por outro lado, *audiovisual translation* (tradução audiovisual) recupera cerca de 30.400 resultados.

Os trabalhos linguísticos nessa área parecem ainda se mostrar muito incipientes, focando principalmente técnicas e produção de manuais, a fim de nortear os trabalhos dos legendadores (DÍAZ CINTAS; ANDERMAN, 2009; DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007). Contudo, levando em consideração minha experiência como

tradutora (e observando meus colegas), em muitas vezes, a prática em si parece se distanciar das normas. Logo, parece ser mais interessante analisar quais são as estratégias adotadas de fato pelos tradutores em sua prática, em detrimento de uma tentativa de regradar o processo. Munday (2016) define "estratégia" como uma orientação geral de um texto traduzido, enquanto "procedimento" seria uma técnica específica usada em algum momento do texto. Para Chesterman (1997/2016), é uma forma para se chegar na melhor tradução possível, reagindo às normas impostas pelo meio, e podem ser observadas no texto-alvo.

Além disso, os estudos parecem se centrar na legendagem profissional. A legendagem amadora é abordada apenas superficialmente, como aponta Díaz Cintas e Sánchez (2006). Com o difícil acesso às produções japonesas, os *fansubs* passaram a ser cada vez mais comuns. O termo *fansub* possui origem inglesa e é uma contração das palavras *fan* (fã) e *subtitled* (legendado). Apesar de a prática de tradução amadora não ser exclusiva do nicho nipônico, o termo é utilizado para indicar grupos de fãs que legendam produções audiovisuais japonesas. Assim, a legendagem feita de fãs para a fãs se tornou cada vez mais frequente, havendo cada vez mais iniciativas, mesmo havendo posicionamentos contrários. O trabalho de Ferrer Simó (2005) é considerado um dos primeiros sobre o tema. No período de 2005 a 2019, o Google Scholar aponta que existem cerca de 1.400 trabalhos sobre *fansub translation* (tradução de *fansub*).

Na busca feita no Google Scholar, verifica-se que, no caso de anime translation (tradução de animê<sup>1</sup>), os números são ainda mais baixos que os de audiovisual translation: aproximadamente 15.800 resultados. Os estudos sobre animê são ainda mais recentes do que os estudos fílmicos na época de Fawcett (1996).

Isso se dá porque, por muito tempo, durante a era Edo, o Japão esteve completamente isolado do mundo. O Japão teve uma posterior abertura, que veio junto com as reformas que culminaram na restauração Meiji. No entanto, menos de um século depois, em virtude da posição do Japão na 2ª Guerra Mundial, muitos países acabaram desencorajando as pessoas a aprenderem japonês. (KURIHARA; NISHIZAWA, 2009).

---

<sup>1</sup> O termo animê vem da língua japonesa アニメ (anime), que tem suas origens na palavra *animation* (animação) do inglês. É utilizado, principalmente, para se referir às produções audiovisuais produzidas no Japão. Com o tempo, passou a ser usado também com as produções realizadas em outros países, mas que reproduzissem a mesma estética.

Com o tempo, em virtude da recuperação do país e o aumento da sua produção cultural, as obras japonesas começaram a ser desejadas pelo Ocidente. Como citaram Ueda e Morales (2006), a exportação de produções japonesas teve um crescimento no início do século XXI. Em relação à década anterior, os primeiros anos do novo milênio passaram de um faturamento de US\$ 5 bilhões em 1992 para US\$ 15 bilhões em 2002. Além disso, em 2003, a programação mundial de desenhos animados era aproximadamente 60% (chegando a 80% em alguns países) composta por animê. Contudo, se verificou uma relativa escassez de falantes capazes de traduzir o conteúdo. Apesar de existirem em grandes polos acadêmicos, como EUA, França e Alemanha, por muito tempo, em outros locais, se proliferou a tradução mediada por outra língua.

Os fatores supracitados promoveram não somente a tradução indireta, mas também a tradução feita por fãs. Apesar de a prática da legendagem amadora não ser exclusividade das produções japonesas, os fansubs parecem construir uma identidade própria, como mostram alguns trabalhos (BOGUCKI, 2009; DÍAZ CINTAS, 2005; DÍAZ CINTAS; SÁNCHEZ 2006; DÍAZ CINTAS, 2018; DWYER, 2017; FERRER SIMÓ, 2005).

De acordo com Díaz Cintas e Sánchez (2006), muitas das convenções criadas pelos fansubs nunca foram utilizadas ou reproduzidas na legendagem profissional. Isso ocorre porque uma das regras basilares da tradução profissional é a de que a melhor tradução é aquela que passa despercebida pelo interlocutor, isto é, que não parece uma tradução, mas um texto original.

Contudo, como apontava Ferrer Simó (2005), a tradução feita por fãs já mostrava traços de ser capaz de influenciar a tradução profissional de animês. Hoje, observo que algumas das convenções citadas por Díaz Cintas e Sánchez (2006) já se fazem presentes na legendagem de alguns títulos. É o caso, por exemplo, de uso de cores diferentes nas legendas, em detrimento de apenas amarelo ou branco.

Além de parecer ser uma fonte rica para pesquisas na área dos Estudos da Tradução, o pertencimento à cultura do animê foi um dos principais aspectos que me motivaram a realizar este estudo. É intrigante o fato de que tão pouco se estuda acerca do assunto, mesmo que as produções japonesas estejam cada vez mais presente no catálogo de serviços de streaming como Netflix e Amazon Prime. Além disso, serviços

especializados em animê começaram a surgir a fim de dar conta do mercado crescente, como a Crunchyroll, FUNimation, HIDIVE, entre outros.

Ainda, dentre todos os animê que já assisti, One Piece é o mais notório, em virtude de sua popularidade dentro e fora do Japão. Apesar de não ser um clássico na história das produções japonesas, é o mais conhecido e famoso internacionalmente na atualidade. A produção é baseada no mangá<sup>2</sup> homônimo de Eiichiro Oda. É serializada na revista Weekly Shōnen Jump desde 19 de julho de 1997, contando com mais de 970 capítulos. e publicada, até presente data, em 95 volumes pela editora Shueisha. Quanto à sua adaptação, o desenho é produzido pela Toei Animation e exibido pela Fuji TV desde 20 de outubro de 1999, contemplando mais de 920 episódios. No Brasil, além das legendas amadoras feitas por fãs, o acesso por meio oficial é através do serviço de streaming Crunchyroll desde 2014 (ウィキペディア WIKIPEDIA, s.a.<sup>3</sup>).

A obra possui interesse preponderante para pesquisas na área, uma vez que é considerada, no âmbito do mangá, a série que mais vendeu na história: conta com mais de 430 milhões de cópias vendidas, sendo 70 milhões fora do Japão (SHERMAN, 2017). Desde 2008, segundo a agência de estatística Oricon, One Piece já se posicionou como número um de vendas por dez anos consecutivos até 2017 (VALDEZ, 2017). Quanto à animação, o primeiro episódio se posicionou apenas atrás de Pokémon no índice de telespectadores, pontuando 12.4 (VIDEO RESEARCH LTD, 1999).

Como One Piece já é exibido há 20 anos, é uma obra que conheceu vários momentos da história da tradução audiovisual brasileira. A produção vem desde os fansubs, com o uso da tradução indireta, até os serviços de streaming, com tradutores especializados na língua japonesa.

Esta dissertação, portanto, tem como objetivo geral investigar as estratégias empregadas pelos tradutores nas legendas de um episódio de One Piece. Para tanto, analisam-se as legendas amadoras e oficiais, traduzidas do japonês para o inglês e

---

<sup>2</sup> O termo mangá, oriundo do japonês マンガ (*manga*), se refere às histórias em quadrinhos produzidas no Japão e que, fora do país, reproduzem a estética.

<sup>3</sup> Disponível em: <[https://ja.wikipedia.org/wiki/ONE\\_PIECE](https://ja.wikipedia.org/wiki/ONE_PIECE)>. Acesso em: 19 de junho de 2019.

português. Cabe salientar que a obra possui áudio original em japonês, que não sofreu alterações em nenhuma das legendas que compõem o *corpus*.

No caso da legenda amadora em português brasileiro, a língua inglesa cumpriu o papel de mediadora, sendo considerada uma tradução indireta. O grupo responsável pela legenda em português é o ShaKaw, enquanto a em inglês é do Kaizoku Fansubs. Já no caso das legendas oficiais, tanto a legenda em língua inglesa quanto a em língua portuguesa são do serviço de streaming Crunchyroll e são traduções diretas da língua japonesa.

Este estudo é norteado, portanto, pelas seguintes perguntas: (i) como se manifestam as estratégias de tradução em *One Piece*?; (ii) existem diferenças e semelhanças entre a legenda amadora e oficial? Para tanto, se busca quantificar e comparar as estratégias de tradução empregadas em ambos os formatos de legenda.

A dissertação está organizada em quatro capítulos. No primeiro, apresentamos a fundamentação teórica, em que se aborda os conceitos de língua japonesa e de tradução. No que tange ao último conceito, abordamos, mais especificamente, a equivalência tradutória, as estratégias de tradução, a tradução indireta (enquanto tradução de tradução), a tradução audiovisual e a legendagem profissional e a amadora (ou de *fansub*). No capítulo método, fornecemos um delineamento do estudo, apresentando a metodologia, bem como o *corpus* e os procedimentos de compilação e análise. Em resultados e discussão, apresentamos o resultado da estatística descritiva do emprego de estratégias sintáticas, semânticas e pragmáticas pelos tradutores nas legendas, além de discutir os testes estatísticos realizados. Por fim, encontram-se as considerações finais do trabalho.

## 2 Fundamentação Teórica

Após uma breve explicação sobre a língua japonesa (2.1), se busca introduzir alguns conceitos basilares da tradução e do seu processo (2.2). Em seguida, passa-se à discussão e à revisão do conhecimento construído por pesquisadores acerca de tópicos específicos deste trabalho. Essa parte está subdividida em quatro eixos principais, a saber: a equivalência tradutória, as estratégias de tradução, a tradução indireta e a tradução audiovisual. Revisa-se, primeiramente, algumas das principais teorias vinculadas à ideia de “equivalência tradutória” (2.2.1). Em virtude de a língua-fonte ser a japonesa, a tendência é que existam “problemas de equivalência”, visto que a cultura é distante da cultura da(s) língua(s)-alvo. Com isso, apresenta-se o conceito de estratégia (2.2.2) e, mais especificamente, da taxonomia proposta por Chesterman (1997/2016) (2.2.2.1). A teoria do autor se mostrou satisfatória para a investigação do *corpus*, uma vez que contempla as categorias sintática, semântica e pragmática. Ainda, considerando que uma das legendas estudadas foi realizada a partir de uma língua mediadora, busca-se conceituar a tradução indireta enquanto tradução de tradução (2.2.3), dada as indefinições conceituais do termo perante a academia. Isto é, como exemplo, pode-se observar que muitas vezes se utiliza “tradução indireta” também para se referir a retraduições. Por fim, levando em conta que este trabalho se dedica à investigação de um desenho animado japonês, discorre-se sobre as principais características da tradução audiovisual (2.2.4) e, mais especificamente, da legendagem para ouvintes (2.2.5). Em seguida, aborda-se a tradução amadora (2.2.6), apresentando as suas particularidades.

### 2.1 A língua japonesa

O japonês é a língua oficial do Japão, sendo utilizada principalmente lá. Shibatani (2009) aponta que, assim como o coreano, há muito tempo se busca uma relação genética entre a língua japonesa e demais línguas. Apesar de diversas hipóteses já terem emergido, a teoria de uma origem altaica parece ser a mais persuasiva. Ainda, o autor afirma que o japonês é visto, muitas vezes, como uma língua “única”. No entanto, salienta que essa noção é dúbia, uma vez que toda língua parece possuir “características únicas” quando comparada a outras línguas. No caso da japonesa, isso incluiria os honoríficos, algumas partículas gramaticais, distinções entre locutor masculino e feminino e seu sistema de escrita (SHIBATANI, 2009).

Como aponta Frellesvig (2010), a “[e]scrita é uma representação da língua: elementos da escrita representam elementos da língua”<sup>4</sup> (p. 11, tradução minha). A princípio, o autor indica que existem dois tipos de escrita: a logográfica e a fonográfica. A primeira consiste na representação de elementos da língua que carregam significado, como as palavras. É o caso da escrita chinesa, por exemplo. Já a fonográfica é aquela que representa os elementos da língua que diferem daqueles que carregam significado, como os fonemas e outras unidades fonológicas. A escrita portuguesa, por exemplo, está baseada em um sistema fonográfico.

Quanto ao seu sistema de escrita, segundo Shibatani (2009), os primeiros registros da língua japonesa datam dos séculos VIII e IX. Inicialmente, se utilizou os caracteres chineses, os *kanji*, como símbolos fonéticos, sendo caracterizada como uma escrita formal, dada a superioridade cultural da China. As representações fonéticas próprias da língua japonesa eram consideradas temporárias. Essa escrita própria, baseada em um sistema moraico, é o que chamamos de *kana* e é dividida em dois tipos: *hiragana* e *katakana* (NAKAYAMA, 1999). Assim, a língua japonesa possui um sistema logográfico e um fonográfico (FRELLESVIG, 2010).

De acordo com Shibatani (2009), o *katakana* era utilizado como símbolos mnemônicos para se ler os *kanji*. Por outro lado, o *hiragana* foi desenvolvido a partir da escrita cursiva, sendo mais utilizado pelas mulheres. Atualmente, os *kanji* são utilizados para representar os substantivos, os radicais dos adjetivos e dos verbos (NAKAYAMA, 1999). Por outro lado, o *hiragana* é utilizado para representar as funções gramaticais, como as partículas e os sufixos flexionáveis (SHIBATANI, 2009; NAKAYAMA, 1999). Já o *katakana* é usado para a escrita de palavras estrangeiras – exceto as de origem chinesa (FRELLESVIG, 2010), telegramas, onomatopeias (SHIBATANI, 2009) e, em alguns casos, ênfase (NAKAYAMA, 1999). Cabe salientar que os empréstimos existem em abundância no vocabulário japonês, apesar de o Japão nunca ter sido invadido ou colonizado por uma força externa.

Após a Segunda Guerra Mundial, a língua japonesa também passa a incorporar a escrita romanizada, o *rōmaji*. Shibatani (2009) aponta que esse sistema é empregado em estações de metrô para auxiliar os estrangeiros, em documentos escritos em línguas ocidentais, em acrônimos estrangeiros e em propagandas. Ainda,

---

<sup>4</sup> Do original: “Writing is a representation of language: elements of writing represent elements of language”.

ele salienta que as quatro formas (*hiragana*, *katakana*, *kanji* e *rōmaji*) podem ser encontradas em uma sentença, como ilustra o exemplo (1) (adaptado de Shibatani [2009]):

(1) 花子 は あの ビル で 働いている OL です。

Hanako wa ano biru de hataraiteru OL desu.

Hanako é uma OL (office lady) que trabalha naquele prédio.

Ainda, como apontam Itō e Mester (1999), Shibatani (2009) e Frellesvig (2010), no que tange ao léxico, é comum haver uma distinção entre o vocabulário nativo (和語 *wago* ou 大和言葉 *yamato kotoba*), o sino-japonês (漢語 *kango* - se referindo aos empréstimos chineses), o estrangeiro (外来語 *gairaigo* - se referindo aos empréstimos de línguas europeias) e o onomatopeico/mimético (擬声語/擬態語 *giseigo/gitaigo*). A classe onomatopeica/mimética possui um papel importante no sistema linguístico japonês, funcionando para além de apenas um som, mas como advérbios e se referindo a qualquer aspecto (visual, emocional etc.) (ITŌ; MESTER, 1999).

Shibatani (2009) salienta que, além das palavras estrangeiras, há uma grande quantidade de palavras onomatopeicas na língua japonesa, ocorrendo tanto em obras literárias como no discurso animado. Esse léxico pode ser caracterizado de duas formas: os signos motivados extralinguisticamente, chamados de 擬声語 (*giseigo*, onomatopeia), como o som do relógio (カチカチ - *kachikachi*), e aqueles completamente arbitrários, os 擬態語 (*gitaigo*, palavras miméticas), como a representação ピカピカ (*pikapika*), utilizada para representar algo que brilha.

Na tradução para o português ou inglês, o tradutor provavelmente terá que buscar um termo na palavra lexicalizada, sem recorrer a onomatopeias. Nesse processo, pode ainda ocorrer a mudança do registro do texto. No *corpus*, há o uso da expressão 「ボヤボヤする」 (*boyaboya suru*), formada por uma palavra mimética (*boyaboya*) e uma palavra que transforma o elemento em verbo (*suru*). A expressão de uso informal tem o sentido de uma ação de estar distraído, quase como o sentido de “vagabundeando”, em português. Os tradutores, tanto do inglês e do português, utilizaram palavras lexicalizadas para as traduções, alterando para um registro menos informal.



("Eu vou me encontrar com ele"), exemplificada por Shibatani (2009), ilustra diferentes fatores contextuais:

- (i) é uma frase que só poderia ser proferida por um locutor do sexo feminino, uma vez que o pronome ("atashi") é uma forma exclusiva da fala feminina;
- (ii) a partícula final "wa", que possui o efeito de suavizar a asserção, além de indicar o sexo do locutor, é indicativo de contexto informal e não seria utilizada em um contexto formal;
- (iii) uma vez que não foi utilizado o sufixo "-imasu" no verbo "au", há uma indicação de que o interlocutor não é alguém superior ao locutor;
- (iv) o uso de "kare" ("ele") também seria inapropriado em um contexto formal, dependendo de a quem o locutor se refere.

Sendo assim, a língua japonesa possui diferentes pronomes pessoais e partículas de final de sentença dependendo do sexo do locutor, assim como para diferentes níveis de polidez. Essas características se estendem também ao interlocutor e a quem o locutor se refere. Apesar de essas nuances serem encontradas em outras línguas, a japonesa possui a característica de ter esses elementos gramaticalizados em seu sistema (SHIBATANI, 2009).

Outro exemplo da importância contextual para o japonês é encontrado em Tsujimura (2014). Na língua japonesa, há cinco verbos que correspondem ao verbo "dar": *sashiageru*, *ageru*, *yaru*, *kudasaru* e *kureru*. Para o verbo "receber", há outros dois: *itadaku* e *morau*. A distinção entre eles é baseada em diversos fatores, incluindo: (i) se a troca é descrita como um evento de "dar" ou "receber"; (ii) qual o lugar do locutor nesse evento; (iii) qual o *status* social ou a relação entre os participantes do evento (TSUJIMURA, 2014). A escolha dos verbos é determinada pela perspectiva de quem percebe o evento de "dar/receber". Cabe salientar ainda que, a nível pragmático, se pode agregar o sentido de "gratidão" aos verbos relacionados ao evento "receber". Caso não sejam empregados, o discurso ficaria comprometido em relação à expressão de cortesia.

No *corpus* estudado, um dos personagens utiliza a expressão 「頂き」 (*itadaki*) após pegar um barril que estava à deriva no mar. As legendas em inglês optaram por traduzir por "*let's keep it*" e "*it's all ours now*", ao passo que as em português traduziram como "vamos ficar com ele" e "pegamos". Nesse cenário, o

locutor não está necessariamente recebendo o objeto de alguém, mas utiliza a expressão como uma figura de linguagem. Pela situação, fica claro que o locutor não está falando com humildade, como se espera que seja utilizada a expressão em japonês, mas sim demonstrando uma certa sagacidade por ter adquirido um barril de vinho sem muito esforço.

No que tange à estrutura gramatical, Shibatani (2009) aponta que não há nada de especial: sua ordem básica é sujeito - objeto - verbo (SOV), o que também é encontrado em outras línguas pelo mundo. Línguas como a inglesa e a portuguesa possuem uma ordem sujeito - verbo - objeto (SVO). Além disso, a estrutura silábica do japonês é simples, sendo caracterizada por consoante + vogal – e isso se estende ao vocabulário estrangeiro, que sofre adaptações para se adequar. O autor sistematiza nove características da estrutura SOV que são compartilhadas por um grande número de línguas:

- (a) Relações nominais são expressas por partículas pós-posicionais (ao contrário de preposições). [...]
- (b) Os demonstrativos, numerais (e contadores) e adjetivos descritivos precedem o substantivo nesta ordem; e.g. sono *san-nin no ookii kodomo* (essas três pessoas grande criança) “essas três crianças grandes”. (Neste tipo de combinação, o numeral e as expressões adjetivas podem estar em ordem contrária.)
- (c) O substantivo genitivo precede o substantivo de que indica a posse; e.g. *Taroo no hon* (Taro [genitivo] livro) ‘O livro de Taro’.
- (d) Orações subordinadas precedem o substantivo modificado; e.g. [*Taroo ga katta*] *hon* ([Taro [nominativo] comprou] livro) ‘o livro que Taro comprou’.
- (e) Substantivos próprios precedem substantivos comuns; e.g. *Taroo ozisan* (Taro tio) ‘Tio Taro’.
- (f) O advérbio precede o verbo; e.g. *hayaku hasiru* (rapidamente corre) ‘corre rapidamente’.
- (g) Auxiliares seguem o verbo principal; e.g. *ik-itai* (ir-querer) ‘quero ir’, *ikeru* (ir poder) ‘poder ir’.
- (h) As expressões comparativas tomam a ordem padrão - marcador de comparação - adjetivo; e.g. *Taroo yori kasikoi* (Taroo-mais que-inteligente) ‘mais inteligente que Taro’.
- (i) Perguntas são formadas pela adição da partícula de final de frase *ka*; e.g. *Taroo ga kita* ‘Taro veio’ - *Taroo ga kita ka* ‘Taro veio?’ Além disso, diferente do inglês, não é mudança do pronome interrogativo na pergunta. Logo, o pronome interrogativo *nani* ‘o quê’ se mantém na posição do objeto na pergunta: *Taroo wa nani o katta ka* (Taroo [tópico] o que [acusativo] comprou [pergunta]) ‘O que Taro comprou?’<sup>5</sup> (SHIBATANI, 2009, p. 754, tradução minha, grifos do autor)

---

<sup>5</sup> Do original: “(a) Nominal relations are expressed by postpositional (as opposed to prepositional) particles. [...]

(b) The demonstrative, numeral (plus classifier) and descriptive adjective precede the noun in that order; e.g. *sono san-nin no ookii kodomo* (that three person of big child) ‘those three big children’. (In this kind of combination, the numeral and adjective expressions may be in reverse order.)

(c) The genitive noun precedes the possessed noun; e.g. *Taroo no hon* (Taro of book) ‘Taro’s book’.

Apesar de o verbo sempre se manter no final (SHIBATANI, 2009), sujeito e objeto, assim como outros constituintes, podem ser reorganizados com uma certa liberdade (TSUJIMURA, 2014). Nemoto (1999) discorre sobre as outras ordens que não a canônica. A autora verificou que, nessas outras ordens, há a presença de um movimento A tradicional, como o caso das passivas em inglês, e de um movimento A', como o movimento *wh-* também presente no inglês.

Essas sentenças em que os constituintes não estão na ordem básica são chamadas de “*scrambled sentences*” (algo como “sentenças embaralhadas”) e o fenômeno é conhecido como “*scrambling*” (“embaralhamento”) (TSUJIMURA, 2014). No entanto, Miyamoto (1999) aponta que essas sentenças são pouco encontradas na língua japonesa, sendo a ordem canônica (SOV) 17 vezes mais frequente que a OSV, por exemplo. Esse tipo de sentença pode ocorrer com mais frequência em contexto de produção oral, uma vez que a fala tende a ser mais espontânea.

Assim, sendo o *corpus* estudado um animê, há a tendência a haver mais “sentenças embaralhadas”, por se lidar mais com a oralidade. Há o caso, por exemplo, da frase 「いやああれにはビックリしたな 実際」 (*iyaa are ni wa bikkuri shita na jissai*), em que 実際 (*jissai*) se encontra deslocado para após o verbo.

Tsujimura (2014) salienta que não é sempre claro o conceito de uma ordem “básica” dos constituintes de uma língua, já que existe uma certa flexibilidade entre sujeito, objeto e verbo em outras línguas. Apesar de a ordem canônica do inglês ser SVO, sentenças em OSV, como “*Steak, John likes (but sushi, he hates)*” – algo como “Bife, o John gosta mas sushi, ele odeia” – são possíveis (TSUJIMURA, 2014, 238). Esse fenômeno é comum na oralidade, devido a sua espontaneidade.

---

(d) The relative clause precedes the noun modified; e.g. [*Taroo ga katta*] *hon* ([*Taroo* nom. bought] book) ‘the book which Taro bought’.

(e) The proper noun precedes the common noun; e.g. *Taroo ozisan* (Taro uncle) ‘Uncle Taro’.

(f) The adverb precedes the verb; e.g. *hayaku hasiru* (quickly run) ‘run quickly’.

(g) Auxiliaries follow the main verb; e.g. *ik-itai* (go-want) ‘want to go’, *ik-eru* (go can) ‘can go’.

(h) The comparative expression takes the order standard-marker of comparison-adjective; e.g. *Taroo yori kasikoi* (Taroo-than-smart) ‘smarter than Taro’.

(i) Questions are formed by the addition of the sentence-final particle *ka*; e.g. *Taroo ga kita* ‘Taro came’? *Taroo ga kita ka* ‘did Taro come?’ Also, unlike English, there is no movement of a *wh-* element in a *wh-* question. Thus, the question word *nani* ‘what’ remains in object position in the question: *Taroo wa nani o katta ka* (Taroo top. what acc. bought Q) ‘What did Taro buy?’.

Como, portanto, podemos saber qual papel cada constituinte está cumprindo na sentença? Sendo uma língua aglutinante, o japonês expressa suas categorias gramaticais por meio de afixos (SHIBATANI, 2009). Assim, para indicar a função dos constituintes da sentença, a língua japonesa faz uso de partículas de caso, como a partícula nominativa *ga* para indicar que o predicado nominal é o sujeito ou a acusativa *o* para o objeto direto (TSUJIMURA, 2014).

Apesar de haver diferenças específicas para cada língua, substantivos, verbos, adjetivos e advérbios estão presentes tanto em japonês, como em inglês (TSUJIMURA, 2014). No entanto, enquanto no inglês há a presença das preposições, isto é, elementos posicionados antes das palavras, no japonês há as posposições, posicionadas após o substantivo (TSUJIMURA, 2014).

Segundo Tsujimura (2014), as partículas de caso do japonês se assemelham aos sistemas de outras línguas, como o latim, mas possuem um conjunto de propriedades que não são comumente observadas em outros sistemas. Um dos principais aspectos da gramática japonesa, aponta Shibatani (2009), está relacionado à partícula *wa*, também nominativa. As noções de nova informação e informação dada (ou compartilhada) são centrais para a compreensão da partícula *wa*, juntamente da partícula *ga* (TSUJIMURA, 2014). Partindo de Maynard (1999), a partícula *wa* é considerada como um marcador de tópico, que se refere a uma informação "antiga". Se uma informação foi previamente introduzida no discurso, é considerada uma informação "antiga" e, portanto, se usaria o *wa*. Por outro lado, o *ga* seria um marcador de sujeito, sinalizando novas informações. No entanto, a autora aponta que a ideia de informação antiga/nova é limitada para explicar o uso ou não de *wa*.

Apesar de coincidir muitas vezes com uma ou outra situação, a distinção entre as duas partículas envolve mais do que os conceitos de informação antiga e nova (MAYNARD, 1999). O *ga*, por exemplo, foi encontrado em discursos sendo usado tanto para uma situação, quanto para a outra. Assim, o *ga* não seria, necessariamente, um marcador de sujeito, mas é compatível com esse constituinte (HEYCOCK, 2008).

Ninomiya (2012) compara a língua portuguesa à japonesa e constata que ambas possuem a necessidade de aproximar o verbo principal ao núcleo do objeto, resultando em VO em português e OV em japonês. Assim, os auxiliares do verbo e os modificadores do objeto se deslocam para antes ou depois desses elementos. Esse deslocamento ocorrerá sempre na direção oposta (NINOMIYA, 2012). Logo, "[a]

ordem canônica de uma oração da língua japonesa tende a ter os locativos em primeiro lugar, os Participantes em seguida e completando a cadeia sintagmática o elemento semanticamente mais próximo do verbo, o acusativo” (NINOMIYA, 2012, p. 46).

A partir dessas observações, Ninomiya (2012) analisou as questões de tema e rema na tradução para o português de três contos da literatura japonesa. Em japonês, a autora observou que havia uma alternância entre os personagens que ocupavam a posição de tema. No entanto, essa alternância não foi respeitada na tradução para o português, em função das diferenças tipológicas. Ela concluiu que essas diferenças interferem na interpretação do texto, podendo ocorrer por um desconhecimento das particularidades de cada língua.

Assim, é inegável a importância de se discutir e reconhecer as diferenças tipológicas durante o processo tradutório. A língua japonesa é muito rica em variações que decorrem, principalmente, do registro formal e do informal. Não apenas isso, o léxico japonês é rico em nuances, o que pode tornar a tradução um processo desafiador. Ao se traduzir do japonês para o inglês ou português, por exemplo, determinadas escolhas excluem outras possibilidades, o que exige muito da competência do tradutor.

## **2.2 Tradução, traduções: conceitos introdutórios**

Segundo Bertrand Russell, citado por Jakobson (1959/2012), não se pode entender a palavra “queijo”, por exemplo, a não ser que estejamos familiarizados com o conceito de queijo. Entretanto, Russell propõe dar ênfase aos aspectos linguísticos dos problemas filosóficos tradicionais. Assim, se dermos continuidade ao seu pensamento, como observado por Jakobson, então somos levados a acreditar que não se pode entender a palavra “queijo” a menos que se conheça o significado atribuído à palavra no código lexical da língua a que se refere – neste caso, a portuguesa.

Nesse sentido, uma cultura que desconheça o queijo seria capaz de entender a palavra se tomasse conhecimento de seu significado – “alimento feito à base de coalhada láctea comprimida em formas apropriadas” (QUEIJO, 2018, s.p.<sup>6</sup>) – e do

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://www.aulete.com.br/queijo>>. Acesso em: 16 dez. 2018.

conceito das palavras implicadas nesse significado. De acordo com Russell (1950 *apud* JAKOBSON, 1959/2012), o significado da palavra “queijo” e, conseqüentemente de qualquer outra palavra ou frase, é um fato linguístico/semiótico. O significado não se encontra nas coisas do mundo, mas está atrelado ao signo linguístico – não existe significado sem signo.

Jakobson segue a teoria proposta por Saussure (1916/1995), que faz uma distinção entre a *langue* e a *parole*. A primeira, a língua, é o sistema linguístico a qual todo falante tem acesso. Já a segunda, a fala, seria o uso individual da língua. Levando em consideração que a segunda é caótica, por não apresentar um padrão recorrente, seus estudos se centraram na língua, a qual ele separou entre significante e significado, que criam juntos o signo linguístico.

Para Saussure (1916/1995), o signo une um conceito a uma imagem acústica. “Queijo” é o significante acústico que manifesta o conceito de “alimento feito à base de coalhada láctea comprimida em formas apropriadas”. Entretanto, segundo Fiorin (2002/2018), o signo é arbitrário e imotivado, visto que cada língua tem sua própria maneira de nomear suas realidades. Com base nisso, pode-se exemplificar da seguinte forma: enquanto em português é *cachorro*, em inglês é *dog*, em espanhol é *perro*, em francês é *chien* e em japonês é 犬 (*inu*<sup>7</sup>).

Sendo assim, os signos são uma forma de apreender a realidade. Só somos capazes de perceber no mundo o que a nossa língua pode nomear (FIORIN, 2002/2018). As palavras criam conceitos, que categorizam o mundo. Um exemplo disto é o pôr do sol. Cientificamente, ele não existe, já que é a Terra que gira em torno do Sol. Porém, este conceito determina uma realidade para uma dada cultura. Logo, cada língua pode categorizar o mundo de forma diversa (FIORIN, 2002/2018).

Essas percepções baseiam-se na **semiótica**, nome dado à ciência que estuda o sistema de signos. Os conceitos supracitados são de suma importância aqui, dado que a tradução não se limita às linguagens verbais. Por exemplo, na **tradução intersemiótica** ou **transmutação**, uma das três categorias de tradução propostas por Jakobson (1959/2012), ocorre a interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais. Isto é, um poema pode ser adaptado para uma dança, um romance pode passar a ser uma peça de teatro.

---

<sup>7</sup> Este trabalho utiliza romanização pelo estilo Hepburn.

Retomemos, então, o exemplo do “queijo” expresso anteriormente. Se tudo na língua é signo, mesmo a própria definição do dicionário, logo, uma variedade deles é necessária para introduzir um conceito desconhecido. Pensando dessa forma, o significado de qualquer signo linguístico nada mais é do que a tradução em outro signo desenvolvido de forma mais completa. Essa outra categoria proposta por Jakobson (1959/2012), chamada de **tradução intralingual**, ou **reformulação**, consiste na tradução de um signo por outros de mesma língua.

Aqui, por exemplo, pode-se fazer uso dos sinônimos, circunlóquio ou paráfrase. Entretanto, cabe lembrar: não existe sinônimo perfeito. A sinonímia não tem **equivalência** completa: “todo celibatário é solteiro, mas nem todo solteiro é celibatário”<sup>8</sup> (JAKOBSON, 1959/2012, p. 127, tradução minha). Dessa forma, para interpretar plenamente o significado de uma unidade de alto nível, deve-se recorrer a uma combinação de outras unidades: “todo celibatário está decidido a não se casar e todo aquele que esteja decidido a não se casar é um celibatário”<sup>9</sup> (JAKOBSON, 1959/2012, p. 127, tradução minha). É por isso que o dicionário pode indicar “causar” como sinônimo para “fazer”, mas isso não implica que poderão ser utilizados nas mesmas situações.

A tradução intralingual (JAKOBSON, 1959/2012) pode ocorrer, também, quando se resume ou parafraseia um texto na mesma língua. A reescrita de um texto, de mesmo modo, é uma maneira de traduzir, quando, por exemplo, se faz uma versão da Bíblia ou de uma enciclopédia para crianças. O fato de haver uma mudança de público-alvo e, conseqüentemente de conhecimento de mundo, faz com que o uso da língua seja readequado, de maneira que o novo público possa compreender a mensagem.

Na terceira categoria proposta por Jakobson (1959/2012), o signo pode ser traduzido por signos de outra língua, sendo chamada de **tradução interlingual** – a qual é o foco deste trabalho. A **tradução propriamente dita**, como também pode ser chamada, consiste na interpretação de signos por meio de alguma outra língua. Assim como no nível da tradução intralingual, não existe **equivalência** completa entre

---

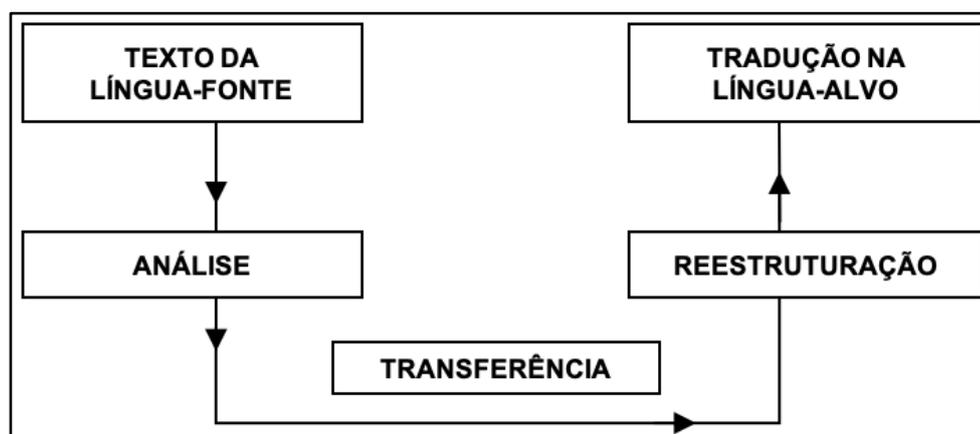
<sup>8</sup> Do original: “every celibate is a bachelor, but not every bachelor is a celibate”.

<sup>9</sup> Do original: “every celibate is bound not to marry, and everyone who is bound not to marry is a celibate”.

unidades de código, embora as mensagens possam servir como interpretações adequadas das unidades dotadas de significado ou mensagens estrangeiras.

É comum, nesse caso, a substituição de mensagens, não por unidades de código separadas, mas por mensagens inteiras. Na língua portuguesa, é comum afirmar que a palavra “saudade” é intraduzível. Em português, “saudade” pode significar “lembrança grata de pessoa ausente, de um momento passado ou de alguma coisa de que alguém se vê privado” ou “pesar, mágoa que essa privação causa” (SAUDADE, 2018, s.p.<sup>10</sup>). Em inglês, dependendo do significado da mensagem, o termo utilizado pode variar entre *homesickness*, *longing*, *yearning*, *to miss* e *nostalgia*. Dessa maneira, a tradução passa a ser pensada no formato de discurso indireto: o tradutor recodifica e transmite a mensagem recebida de outra fonte. O seguinte modelo, proposto por Nida (1969/1982, p. 33), ilustra os estágios envolvidos no processo tradutório de decodificação e recodificação:

Figura 1 - Estágios do processo tradutório



Fonte: adaptado de Nida (1969/1982, p. 33).

Nesse sentido, o tradutor operaria além do nível linguístico, o que envolveria outros critérios, como culturais e contextuais. Entretanto, cabe salientar que esse modelo só foi concebido alguns anos após a teoria de Jakobson, que ainda não previa a inserção do público receptor como uma variável no processo de tradução. Mesmo assim, apresenta-se como uma forma de ilustrar o processo e as complexidades nele envolvidas.

Partindo de Bassnett (1980/2002), traduzir os termos do inglês *yes* e *hello* para o francês, alemão e italiano não seria uma tarefa complicada, visto que são

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.aulete.com.br/saudade>>. Acesso em: 16 dezembro 2018.

línguas relativamente próximas. Porém, no caso da língua francesa, os dicionários sugerem, para a tradução de *yes*, dois termos distintos: *oui* e *si*. O fato de um segundo termo existir indica que seu uso não existe nas outras línguas. Enquanto o primeiro é o termo comum, o segundo é utilizado em casos de contradição. Assim, o tradutor deve estar ciente de que o contexto da situação é uma variável importante no processo - nesse caso, está ainda atrelada a uma regra da língua francesa - e, portanto, deve ser analisada.

### 2.2.1 Da equivalência tradutória: conceituando ideias

Sem dúvidas, a equivalência é um problema inerente da linguagem e, conseqüentemente, uma preocupação da Linguística. Tendo em vista que a tradução depende da língua, logo, é também uma questão de seu interesse. Na discussão de Jakobson (1959/2012), a problemática da equivalência centra-se nas diferenças de estrutura e terminologia das línguas. É, portanto, deixada de lado qualquer incapacidade de uma linguagem de apresentar uma mensagem produzida em outra linguagem verbal.

Para Jakobson (1959/2012), toda experiência cognitiva é passível de ser traduzida em qualquer língua existente. Se dada língua apresentar uma deficiência, a terminologia pode ser amplificada e qualificada através de empréstimos, neologismos, transferências semânticas ou circunlóquios. Nas palavras de Jakobson, “[n]enhuma falta de dispositivos gramaticais na língua para que se traduz torna impossível uma tradução literal de toda a informação conceitual contida no original”<sup>11</sup> (JAKOBSON, 1959/2012, p. 128, tradução minha). Caso uma categoria gramatical seja inexistente em uma língua, o significado do texto-fonte pode ser produzido através de meios lexicais.

Em japonês, existe a forma *てください* (*-te kudasai*), que representa uma forma imperativa do verbo. Por ter um elevado tom de formalidade, contrastando com o imperativo simples, o encerramento em *て* (*-te*) coloquial, a estrutura *なさい* (*-nasai*), usada por superiores com inferiores, dentre outras formas de representar o imperativo em japonês, em geral é traduzida com um termo “por favor”, como em (1):

(6) ここに名前を書いてください。

---

<sup>11</sup> Do original: “No lack of grammatical device in the language translated into makes impossible a literal translation of the entire conceptual information contained in the original”.

Koko ni namae wo kaite kudasai.

Por favor, escreva seu nome aqui.

Torna-se mais difícil traduzir para línguas se elas possuírem mais categorias gramaticais em relação à língua-fonte. Na língua japonesa não existem marcas de plural. Ao se traduzir para o inglês, o tradutor precisa fazer um exercício de interpretação para entender se 兄弟がいます (kyoudai ga imasu) é “eu tenho irmão”, “eu tenho **irmã**”, “eu tenho **irmãos**”, “eu tenho **irmãs**”, “eu tenho um **irmão**”, “eu tenho uma **irmã**”, “eu tenho **dois irmãos** (ou mais)” ou “eu tenho **duas irmãs** (ou mais)”.

Essa diferença linguística pode ser melhor explicada pelas seguintes palavras:

Como Boas bem observou, o padrão gramatical de uma língua (em oposição ao seu estoque léxico) determina esses aspectos de cada experiência que precisam ser expressos na língua dada: ‘Temos que escolher entre estes aspectos, e um ou outro precisa ser escolhido’<sup>12</sup> (JAKOBSON, 1959/2012, p. 129, tradução minha).

Ou seja, cada língua apresenta um padrão gramatical que determina os aspectos mais importantes a serem expressos. Dessa forma, temos línguas que valorizam determinados aspectos em detrimento de outros. Exemplificando, na língua portuguesa, temos diversos tempos verbais, que são diferentes com relação à pessoa e ao número. Por outro lado, em japonês, temos apenas dois tempos verbais (não passado e passado) que não apresentam conjugação em pessoa ou número, mas apenas em afirmativo e negativo. Da mesma forma, em japonês temos um extenso sistema de termos honoríficos para denotar respeito, inclusive diferenças gramaticais, enquanto no português a formalidade é, via de regra, denotada apenas por aspectos lexicais, apesar de também ser possível expressar de outras maneiras, como através do uso do tempo verbal futuro do pretérito.

Jakobson (1959/2012) afirma que a questão central da tradução é a **equivalência** de significado entre as “unidades de código” de diferentes sistemas de signos. Levando em conta que cada língua é um sistema diferente, logo, a equivalência – em sua totalidade – entre tais unidades de código de um texto-fonte e um texto-alvo, geralmente, não é possível. Nas palavras de Nida (1964/2000):

---

<sup>12</sup> Do original: “As Boas neatly observed, the grammatical pattern of a language (as opposed to its lexical stock) determines those aspects of each experience that must be expressed in the given language: ‘We have to choose between these aspects, and one or the other must be chosen’”.

Como nenhum par de línguas é idêntico, tanto em significado quanto em seus símbolos correspondentes ou na forma que tais símbolos são arranjados nas frases e sentenças, é óbvio que não pode haver uma correspondência absoluta entre línguas<sup>13</sup> (2000, p. 126, tradução minha).

Como postulado por Saussure (1916/1995), o signo é arbitrário e cada língua nomeia sua realidade. Ainda, cabe lembrar Sapir (1956, p. 69 *apud* BASSNETT, 1980/2002) e sua visão de que a linguagem é o meio pelo qual os seres humanos expressam sua sociedade. Nas palavras do autor: “nenhum par de línguas será suficientemente similar a ponto de se considerar como se representasse a mesma realidade social”<sup>14</sup> (SAPIR, 1956, p. 69 *apud* BASSNETT, 1980/2002, p. 22, tradução minha). Logo, é de se esperar que não haja equivalência entre elas. Apesar disso, não podemos considerar que as diferenças tornarão a mensagem intraduzível. Ela necessitará, contudo, de pequenos ajustes utilizando **procedimentos de tradução**.

Nida (1964/2000) entende que a tradução pode aproximar-se consideravelmente do texto original; entretanto, eles serão apenas textos correspondentes, por três fatores: a natureza da mensagem, a(s) motivação(ões) do autor da obra e do tradutor e o tipo de público-alvo.

No primeiro fator, leva-se em conta o contraste entre conteúdo e forma, considerando que muito raramente é possível assegurar a correspondência entre ambos, tendo que sacrificar um dos dois. Nas palavras de Nida (1964/2000), “mensagens diferem primeiramente no grau em que o conteúdo ou forma é a consideração dominante”<sup>15</sup> (p. 127, tradução minha). Conteúdo e forma não são dissociados, mas quando colocados em uma balança, dependendo do texto, eles passam a ter pesos diferentes e isto resulta em uma assimetria.

Quanto ao segundo fator, via de regra, a tradução deve transmitir a motivação original do tradutor que, por vezes, é similar àquela do autor. No entanto, além da natureza da mensagem, às vezes, o tradutor pode ter intenção de transmitir mais do que isso, de forma a fazer a mensagem significativa na língua-alvo. A intenção do

---

<sup>13</sup> Do original: “Since no two languages are identical, either in the meanings given to corresponding symbols or in the ways in which such symbols are arranged in phrases and sentences, it stands to reason that there can be no absolute correspondence between languages”.

<sup>14</sup> Do original: “No two languages are ever sufficiently similar to be considered as representing the same social reality. The worlds in which different societies live are distinct worlds, not merely the same world with different labels attached”.

<sup>15</sup> Do original: “Messages differ primarily in the degree to which content or form is the dominant consideration”.

tradutor está relacionada ao tipo de ideia que ele quer transmitir, o motivo pelo qual ele traduz, qual público ele quer atingir, se o seu foco será na forma ou no conteúdo, se ele quer passar uma ideia de naturalidade etc. Para Nida (1964/2000), “não se pode imaginar que o processo de tradução pode evitar um certo grau de interpretação pelo tradutor”<sup>16</sup> (p. 126, tradução minha). Assim, o tradutor tem que ser parte integrante do processo, uma vez que possui os conhecimentos culturais necessários para informar o leitor de nuances percebidas pelo público-alvo original.

Por fim, quanto ao tipo de público-alvo, há uma separação de quatro níveis principais de habilidades de decodificação: crianças, recém alfabetizados, adulto médio e especialista. Consoante Nida (1964/2000), “uma tradução elaborada para crianças não pode ser a mesma que a preparada para especialistas, nem pode uma tradução para crianças ser a mesma que para um adulto recém alfabetizado”<sup>17</sup> (128, tradução minha)”. Assim, o tradutor deve adequar seu texto de forma a atender a um determinado público-alvo.

Levando em consideração estes conceitos, Nida (1964/2000) postula que há dois diferentes tipos de equivalência: **formal** e **dinâmica**. O primeiro tipo “concentra sua atenção na própria mensagem, tanto em forma quanto conteúdo”<sup>18</sup> (NIDA, 2000, p. 129, tradução minha), enquanto o segundo “busca uma completa naturalidade de expressão e tenta relacionar o receptor aos modos de comportamento relevantes para o conteúdo dentro do contexto de sua própria cultura”<sup>19</sup> (NIDA, 2000, p. 129, tradução minha). Esses dois tipos de equivalência devem ser considerados ao buscar a maior equivalência possível entre a tradução de uma determinada mensagem para outra.

A equivalência do tipo **formal**, como já dito, centra-se no conteúdo e na forma da mensagem do texto fonte. Isto quer dizer que há uma preocupação em sustentar uma correspondência estilística no processo de tradução tanto no âmbito da frase quanto do conceito. O foco é na estrutura do texto original, visto que a mensagem deve assemelhar-se o máximo possível da língua-fonte.

---

<sup>16</sup> Do original: “One must not imagine that the process of translation can avoid a certain degree of interpretation by the translator”.

<sup>17</sup> Do original: “a translation designed for children cannot be the same as one prepared for specialists, nor can a translation for children be the same as one for a newly literate adult”.

<sup>18</sup> Do original: “focuses attention on the message itself, in both form and content”.

<sup>19</sup> Do original: “aims at complete naturalness of expression, and tries to relate the receptor to modes of behavior relevant within the context of his own culture”.

Para isto, uma tradução neste modelo reproduz alguns elementos formais, dentre os quais citam-se as unidades gramaticais, a consistência no uso das palavras - fazendo uso da concordância da terminologia - e os significados dos termos do contexto de origem - traduzindo-os literalmente. Entende-se a reprodução de unidades gramaticais como a tradução de substantivos por substantivos, verbos por verbos, e assim por diante. Ainda, todas as frases e sentenças devem ser mantidas intactas, sem que as unidades sejam reajustadas ou divididas, e deve haver a preservação de todos os indicadores formais, como a pontuação e as quebras de parágrafos.

Nida (1964/2000) dá o nome de *gloss translation* ao tipo de tradução que mais se aproxima deste tipo de equivalência. Normalmente, este tipo de modelo é utilizado com funções acadêmicas ou legais e permite maior acesso à língua e aos costumes da cultura-fonte. Entretanto, o autor enfatiza que nem sempre há correspondência entre os pares de línguas. Por vezes, o produto pode soar estranho na língua-alvo, causando problemas de compreensão, mesmo que seja feito uso de notas explicativas.

Por outro lado, a equivalência **dinâmica** busca atingir uma naturalidade entre as mensagens, de forma que o interlocutor da língua-alvo tenha o mesmo impacto que o interlocutor da língua-fonte. Essa naturalidade a ser atingida baseia-se no "princípio de efeito equivalente" (RIEU; PHILLIPS, 1954 *apud* NIDA, 1964/2000). A mensagem deve se adaptar de tal forma que o receptor não dependa de informações aparte do seu contexto cultural. Isso implica ajustes tanto no léxico e nas referências culturais, quanto na própria gramática em si. Sendo assim, o foco passa a ser na língua-alvo.

Nesse sentido, de forma a criar um efeito natural durante o processo de tradução, a mensagem deve adequar-se à língua e à cultura do receptor, bem como à intenção do autor e ao público-alvo. Para tanto, a gramática e o léxico devem sofrer modificações e ajustes de maneira a tornar a mensagem similar a um enunciado nativo da língua e cultura-alvo. No entanto, é inevitável que haja discrepâncias culturais entre as línguas que não podem ser "naturalizadas". Cabe, portanto, fazer uso de texto perigráficos ou paratextos, tais como as notas de rodapé, até como uma maneira de ilustrar como outros povos podem compreender o mundo de forma diferente (BASSNETT, 1980/2002).

Sendo assim, pode-se afirmar que a adequação, em diferentes níveis, é um problema em se tratando da busca da naturalidade na tradução de dada mensagem. Em certa língua, por exemplo, uma palavra pode ser substantivo, mas em outra, ela deve ser representada através do uso de um verbo. Assim, a problemática da adequação pode ocorrer no nível das classes de palavras, das categorias gramaticais, das classes semânticas, dos tipos de discursos e do contexto cultural (NIDA, 2000).

Contudo, o significado da mensagem não se restringe apenas às relações simbolizadas pelas palavras, mas está centrada também no estilo dado à seleção e ao arranjo dessas relações. Nas entrelinhas do texto está, a título de exemplo, o discurso do autor, carregado de elementos como sarcasmo e ironia, ou mesmo características de classes sociais e dialetos (NIDA, 2000).

Ainda, outro elemento que deve ser levado em consideração, consoante Nida (1964/2000), é até que ponto a mensagem para natural para o público da língua-alvo. Esse fator depende do nível de experiência e da capacidade de decodificação do receptor da mensagem. No entanto, não é uma condição fácil de se determinar. Nem sempre pode-se ter certeza da maneira pela qual o público-alvo original reagiu ou deveria ter reagido.

Na visão de Nida (1964/2000), e indo ao encontro de Jakobson (1959/2012), duas línguas não podem ser idênticas, seja na forma que significam seus símbolos ou na maneira que tais símbolos se organizam na língua. Ainda, o autor não apaga a ideia de que o significado dos signos está na situação, mas entende que esse significado deve ser transferido da língua-fonte para um equivalente na língua-alvo. Assim, a **equivalência** opera também pensando naquele que recebe a mensagem, o receptor.

A autora, então, recupera as ideias sobre equivalência de Popovič (1976 *apud* BASSNETT, 1980/2002), que as distingue em quatro: equivalência linguística, equivalência paradigmática, equivalência estilística e equivalência textual. No primeiro caso, ocorre uma homogeneidade tanto no texto fonte quanto no texto a ser traduzido, permitindo que haja uma tradução literal. Já no segundo, a equivalência ocorre no eixo paradigmático, possibilitando a correspondência entre elementos gramaticais, por exemplo. Em seguida, no terceiro, busca-se um invariante com significado idêntico, a fim de atingir uma equivalência funcional entre o texto original e a tradução. Por fim,

a equivalência textual opera no âmbito da estrutura sintagmática do texto, abarcando sua forma e modelo.

Popovič (1976 *apud* BASSNETT, 1980/2002) ainda propõe a ideia de que toda tradução possuiria o “núcleo invariável” do texto original, independente de quantas versões diferentes fossem produzidas. Este núcleo seria caracterizado por elementos semânticos constantes, passíveis de serem provados através de uma condensação semântica experimental, que mesmo variações ou transformações não seriam capazes de modificá-lo. Assim, esses seriam elementos comuns a todas as traduções oriundas de um mesmo texto.

Consoante Bassnett (1980/2002), os signos de um texto encontram-se em uma relação de oposição aos signos e estruturas externos a ele. Uma teoria da equivalência deve, portanto, considerar o caráter autônomo e comunicativo do texto. Nesse sentido, passa-se a compreender que a equivalência na tradução não pode ser tratada como uma busca pela similaridade dos elementos, até porque já se entende que esta é impossível seja no âmbito da tradução intralingual ou interlingual. É, então, a partir desses conceitos que a autora passa a desenvolver as ideias de **perda e ganho** no processo de tradução.

De fato, quanto mais o tradutor conseguir aproximar-se do significado, mais ele terá que renunciar à forma, da parte linguística do texto que está sendo traduzido, e vice-versa. Assim, algo está sendo perdido em detrimento de outro elemento. O processo de tradução pode ser comparado a uma balança em que se deve pesar o que é mais importante naquele contexto em que se está analisando, como dito anteriormente.

Nas palavras de Baker (1992/2011): “a tradução geralmente envolve uma tensão – a difícil escolha entre o que é típico e o que é preciso”<sup>20</sup> (p. 60, tradução minha). É inevitável que haja algum tipo de perda ou de adição durante o processo de tradução. A busca pela acurácia resulta em uma mudança mínima no significado, mas nem sempre isso é verdadeiro. Quando a mudança é significativa, a tradução perde fluidez e causa ruídos na comunicação, causando a impressão de que o tradutor falhou em sua tarefa.

---

<sup>20</sup> Do original: “translation often involves a tension – a difficult choice between what is typical and what is accurate”.

Entretanto, por vezes, é possível deparar-se com alguns elementos que pousam algumas dificuldades para o tradutor, trazendo à tona a questão da traduzibilidade. Popovič (1976 *apud* BASSNETT, 1980/2002) define dois tipos de intraduzibilidade, não separando o linguístico do cultural. O primeiro tipo consiste em uma situação na qual os elementos linguísticos não são substituídos de forma adequada por consequência da falta de denotação ou conotação. Já o segundo encontra obstáculos para expressar linguisticamente o significado do original de forma adequada.

Um exemplo das dificuldades com as quais um tradutor pode se deparar é o termo em inglês *liberal*, utilizado amplamente no contexto político, sendo conhecido internacionalmente. Entretanto, especialmente nos Estados Unidos, o termo passou a ser vinculado aos liberais que lutam pelos direitos civis, ou seja, em grande maioria os liberais de esquerda. Dessa forma, o termo em questão passou a ser utilizado para representar aqueles que apoiam o partido Democrata, enquanto as ideias liberais no campo econômico passaram a ser vinculadas ao termo *conservative* referente aos membros do partido Republicano. Essa diferença faz com que haja um descompasso com relação a outros países (LALLEY, 2017).

Pensando ainda em uma teoria da equivalência, Baker (1992/2011) passa a explorar o conceito em diferentes níveis, partindo desde a equivalência no nível da palavra até o nível pragmático. A autora afirma que é comum aos tradutores buscarem comunicar o significado geral de dada mensagem. De forma a obter o seu significado geral, a autora explica que se começa pela decodificação das unidades e estruturas que possuem significado e que o mais comum é partir da **palavra**.

Entretanto, como já observado, essa abordagem acaba por gerar problemas. Afinal, a palavra é dotada de variados significados que são intrínsecos ao seu sistema linguístico e esses se desenvolvem a partir do uso nele (BAKER, 1992/2011). De acordo com Cruse (1986 *apud* BAKER, 1992/2011), as palavras possuem quatro tipos principais de significado: *proposicional*, *expressivo*, *pressuposto* e *evocado*.

O primeiro tipo ocorre na relação direta com aquilo que se refere, seja algo abstrato ou concreto. Uma cadeira, por exemplo, é um objeto utilizado para *sentar* e, caso a palavra *cadeira* seja utilizada em uma situação diferente, este seria considerado um uso inadequado. Já o segundo caso não pode ser medido como verdadeiro ou falso. Isso se dá pelo fato de que seu significado está diretamente

relacionado com os sentimentos do falante ou suas atitudes. Por exemplo, em títulos de notícias, por vezes, há a opção pela palavra *terrorista* e, em outras, *vândalo*, de acordo com a relação de aceitação do grupo noticiado. Quanto ao terceiro tipo, este envolve as palavras ou expressões que se espera estejam em relação à palavra em uso. Ou seja, espera-se que em português seja dito que as leis foram *violadas*, mas em inglês é comum dizer que elas foram *quebradas (broken)*, caracterizando-se como uma restrição colocacional. Ainda, elas podem ser restrições seletivas, como no caso do adjetivo *estudioso*, que se restringe a seres humanos. Por fim, o quarto caso está relacionado ao dialeto e ao registro. Sendo assim, as escolhas linguísticas são moldadas dependendo do nível da formalidade, do espaço em que os falantes se encontram, quais são as posições sociais de quem fala e para quem fala, bem como o meio de transmissão da mensagem.

Ao se entender que uma palavra possui quatro possibilidades de significado e que estas estão, por vezes, ligadas a fatores externos, as limitações da dita equivalência passam a ser mais bem compreendidas. Porém, palavras que possuem um conceito similar ou próximo tendem a ser “agrupadas” pela comunidade linguística, compondo assim os **campos semânticos**. Os campos ainda possuem a característica de se dividir e subdividir, tornando mais específico os conceitos agrupados. No caso dos verbos declarativos em português, por exemplo, o campo é composto por verbos como *dizer* e *falar*, mas se subdivide com *murmurar* e *sussurrar*, que possuem conceitos mais específicos (BAKER, 1992/2011).

Muitos campos semânticos são comuns a muitas línguas, como é o caso dos verbos declarativos. Entretanto, as línguas só distinguem o significado das palavras quando este é relevante para o seu contexto. Isto faz com que haja carência de algumas palavras específicas em alguns casos, mesmo que o campo semântico seja comum entre as línguas em questão (BAKER, 1992/2011).

Apesar dessa limitação, os campos se tornam um conceito útil para a tradução, visto que permite a percepção da importância de determinada palavra em dado sistema e ainda possibilita que estratégias sejam desenvolvidas para se trabalhar com a problemática da equivalência (BAKER, 1992/2011). Além de viabilizar o contraste entre as línguas, a forma hierárquica em que se organizam proporciona ao tradutor a opção de se apoiar em hiperônimos quando se depara com conceitos faltantes. Ou seja, se certa língua não possui o conceito de *murmurar*, o tradutor pode resgatar um

conceito mais geral, pertencente a uma divisão acima, como *dizer* e *falar* e usar um advérbio. Entretanto, o processo inverso não permite a mesma flexibilidade, visto que *dizer* e *falar* pode não ter o mesmo significado de *murmurar* no contexto da mensagem.

Indo além, Baker (1992/2011) indica que o léxico não é o único fator a influenciar o processo tradutório. Os significados podem ser expressos através do léxico ou da gramática, dependendo dos recursos linguísticos disponíveis na língua. Quando se comunica, faz-se também uso do sistema gramatical e cada língua possui regras próprias, pertinentes ao meio cultural em que opera.

Se, por um lado, os japoneses não fazem distinção de número nem gênero, por outro lado, é imprescindível que seja evidenciado, através de honoríficos, o nível de respeito entre locutor e interlocutor. Neste diapasão, ao se traduzir para a língua japonesa, partindo de outra língua que não possui tais características, esse detalhe deve ser incluído. Entretanto, nem sempre as especificidades podem ser inferidas através do contexto.

Pensando nos pronomes, ao tentar traduzir o pronome *eu* do português para o japonês, as opções são variadas. O mais comum é 私 (*watashi*), porém se o locutor for uma mulher pode utilizar o termo あたし (*atashi*), principalmente se houver um nível maior de intimidade com o interlocutor. Se for um homem conversando com um amigo, pode ser 俺 (*ore*), mas se for com um colega de trabalho, 僕 (*boku*). Ainda, alguns falantes utilizam 拙者 (*sessha*), forma característica da fala de samurai. Esse caso, quando não utilizado em situações históricas, evidencia a fala de um grupo específico da comunidade falante.

Já a língua francesa só distingue no nível da formalidade, havendo as opções *tu* e *vous* para situações informais e formais, respectivamente. Por outro lado, a língua inglesa não faz nenhum tipo de distinção. Sendo assim, ao fazer uma tradução do japonês para o francês e/ou inglês, algumas informações são removidas, mas no processo inverso, deve-se adicionar.

Quanto à organização dos elementos nas frases, algumas línguas possuem regras mais rígidas. Esse é o caso da língua portuguesa brasileira, em que os elementos se organizam na ordem sujeito + verbo + objeto. Outras línguas possuem maior flexibilidade, como a japonesa, que possui sempre o verbo no final da frase e

os outros elementos são indicados através do uso de partículas. A escolha da posição dos elementos é apenas uma questão de ênfase e contraste, ou seja, de estilística.

Contudo, as estruturas gramaticais e o léxico que compõem uma língua não possuem significado por si só. O significado só é adquirido no texto, considerado como a língua em uso (BAKER, 1992/2011). Cada comunidade possui sua forma de organizar e, ao fugir deste padrão, o texto torna-se estranho para o falante nativo. Assim, ele passa a ser percebido como uma tradução, mesmo que esteja gramaticalmente bem formado. Dessa forma, Baker (1992/2011) analisa a questão da equivalência no nível do texto, dividindo-a em dois tipos: a **coesão** e as **estruturas de tema/rema**.

No que tange à coesão, Halliday e Hasan (1976 *apud* BAKER, 1992/2011) propõem cinco estratégias utilizadas para garantir a coesão de um texto. A primeira, chamada de **referência**, é a relação entre a palavra e o mundo real. Já a **substituição** refere-se ao ato de trocar um item por outro elemento. Na **elisão**, omite-se um item da sentença. A **lexicalização** refere-se ao papel desempenhado pela seleção de vocábulos na construção do texto. Por fim, a **conjunção** consiste em elementos que possuem o papel de estabelecer vínculos lógico-semânticos na progressão textual.

No segundo tipo, a autora retoma a noção hallidayana de que as sentenças são organizadas em dois segmentos: o **tema** e o **rema**. Enquanto o tema consiste em sobre o que é a sentença, o rema é o que o locutor tem a dizer sobre o tema. Ambos possuem um papel importante no desenvolvimento do texto, visto que auxiliam na retomada de informações já dadas e na adição de novas, respectivamente.

Via de regra, as escolhas e relações de tema e rema na sentença são determinadas pelo gênero do texto. No caso de textos jornalísticos em língua portuguesa brasileira, por exemplo, é comum utilizar a voz passiva nos títulos das notícias como uma forma de tornar o texto mais objetivo e impessoal. Entretanto, o uso da voz passiva em outras línguas pode ter outra função, como no caso da língua japonesa, que ainda dá um caráter de adversidade para a sentença.

Nesse sentido, uma notícia brasileira intitulada “mulher é mordida por cachorro” poderia ser traduzida para o japonês na forma da voz ativa, se considerarmos apenas as questões sintáticas. Isso é possível, pois a língua japonesa possui uma sentença mais flexível com relação a posição de seus elementos. Por

exemplo, a marca de tópico<sup>21</sup> da frase é dada através da partícula は (*wa*), enquanto a partícula が (*ga*) refere-se ao sujeito. Logo, a distribuição dos elementos na sentença pouco diz sobre o tema e a rema.

Ainda, no caso da língua japonesa, existem diferentes graus de voz passiva. A frase “comeram o meu bolo”, expressa em japonês como 「私のケーキを食べました」 (*watashi no keeki o tabemashita*) possui duas possibilidades quando na voz passiva: 「私のケーキが食べられました」 (*watashi no keki ga taberemashita*) e 「私はケーキを食べられました」 (*watashi wa kēki o taberemashita*). Enquanto a primeira frase possui o foco no bolo (“meu bolo foi comido”), a segunda possui o foco no “eu” (“eu tive o bolo comido [e sofri com isso]”).

Na língua japonesa, existe uma maior tendência a omitir o sujeito da frase nas sentenças seguintes a sua apresentação. Assim, os assuntos tratados no processo comunicativo fazem referência ao último participante mencionado. Por outro lado, na língua portuguesa brasileira é comum haver uma repetição lexical, ao passo que na língua inglesa há uma tendência a utilizar os pronomes ao se aplicar a estratégia de referência.

Finalmente, o último nível de equivalência é a pragmática, o estudo da língua em uso, em que se analisa a situação comunicativa em relação ao contexto. Com relação a isso, a **coerência** possui um papel importante no ato comunicativo. Normalmente, se o texto fonte é coerente, sua tradução não apresentará problemas, visto que a coerência está diretamente ligada à progressão de ideias em um texto.

Outro elemento importante para a equivalência pragmática é a pressuposição. Esse tipo de equivalência está ligado a itens linguísticos e extralinguísticos que o locutor assume que seu interlocutor possua. Logo, também está relacionada às experiências do receptor. Sendo assim, caso o público-alvo de uma tradução não possua o mesmo conhecimento de mundo que o público-alvo da língua-fonte, a tradução pode apresentar problemas. Diferenças culturais e temporais podem ser fatores que resultam nesses problemas. Um exemplo disso é a expressão japonesa

---

<sup>21</sup> Consoante Hasegawa (2012, p. 146), o conceito de tópico está relacionado ao discurso, enquanto a noção de sujeito é pertencente à gramática. Uma frase como 「像は鼻が長いです」 (*zō wa hana ga nagai desu*) seria traduzida para o português como “falando de elefantes, o nariz deles é grande”, no qual o tópico discutido é “elefante” (像は), mas o sujeito é o nariz (鼻が).

草生える (*kusa haeru* – literalmente: “está nascendo grama”) utilizada na internet nos dias de hoje para significar “risos”. Originalmente as pessoas riam na internet usando o ideograma 笑 (*warai*). No entanto, com o passar do tempo, como forma de simplificar a escrita, os japoneses começaram a “rir na internet” utilizando a letra latina “w”. Quando ocorre uma sucessão de risadas (“www”), seria uma representação semelhante à grama crescendo. Assim, hoje as pessoas usam a expressão “está nascendo grama” como sinônimo de “riso”. No entanto, essa expressão talvez não seja de simples entendimento para aqueles que não estão (tão) inseridos no ambiente da internet, como os idosos.

As informações presentes no texto de forma implícita também estão ligadas à equivalência pragmática. Contudo, é comum que os tradutores foquem em expressar literalmente o que é dito, ignorando o que está implícito. Mesmo assim, é necessário que esses significados implícitos sejam carregados para o texto-alvo, visto que o papel do tradutor é recriar a intenção do autor em outra cultura, de forma que o texto seja compreendido pelo público-alvo.

Enfim, a noção de equivalência é uma das questões mais problemáticas nos estudos da tradução. A partir das discussões feitas através dos tempos, pode-se entender que, por vezes, existe um distanciamento não só linguístico, mas também cultural entre as línguas. Segundo Nida (1964/2000), mesmo que haja uma proximidade cultural e linguística, não necessariamente existirá uma similaridade, visto que o tradutor pode cair nos falsos cognatos. Ainda, para o autor, as diferenças culturais mostram-se muito mais problemáticas do que as linguísticas.

Assim, de acordo com Bassnett (1980/2002), o tradutor deve aceitar que existe uma certa intraduzibilidade no nível linguístico, bem como há a diferença de convenções culturais. Mesmo assim, o tradutor é responsável por encontrar uma solução para os problemas de equivalência, abarcando questões de significado, estilo e forma. Isso não quer dizer que tudo deva ser traduzido, mas que se deve tentar reproduzir as sensações e intenções presentes no original.

Consoante Baker (1992/2011), é importante notar que a mensagem está implicada em um dado contexto. Nem todos os obstáculos encontrados por um tradutor serão de fato importantes para a tradução. Já que não é possível reproduzir todos os significados perfeitamente, visto que haverá um conflito entre acurácia e

fluência, resultando nas noções de perda e ganho, deve-se reproduzir os significados mais relevantes para o entendimento do texto (BAKER, 1992/2011).

### 2.2.2 Das estratégias de tradução: abordando conceitos

Decidir, do ponto de vista do tradutor, quais serão os termos que comporão a mensagem na língua-alvo é, sem dúvidas, um dos maiores desafios durante o processo tradutório. Essas escolhas interferem diretamente na maneira pela qual o interlocutor terá acesso não somente ao texto em si, mas também às outras informações implícitas, como o estilo e a ideologia do autor original. É responsabilidade do tradutor levar a mensagem à língua-alvo da melhor forma possível e, neste percurso, mesmo que de maneira inconsciente, faz-se uso de estratégias a fim de contornar estes obstáculos colocados pela língua e pela cultura.

De acordo com Hurtado Albir (2011 *apud* SILVA, 2013), é na psicologia cognitiva que surge a concepção de estratégia. Enquanto os procedimentos seriam um *know-how*, ou seja, um *saber-fazer*, um conhecimento operativo, as estratégias seriam um tipo de procedimento, que serviriam para alcançar objetivos e resolver problemas.

Na visão de Chesterman (1997/2016), “estratégias são formas nas quais tradutores buscam reagir a normas: primariamente, mas não necessariamente sempre, tentam se conformar a elas”<sup>22</sup> (p. 86, tradução minha). As estratégias não seriam necessariamente uma forma de obter equivalência, mas sim uma maneira de chegar na melhor tradução possível: “uma forma planejada de fazer alguma coisa”<sup>23</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 86, tradução minha).

Elas são, ainda, “formas de manipulação **textual** explícita”<sup>24</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 87, grifo do autor, tradução minha), passíveis de serem observadas diretamente no produto da tradução, quando em relação ao texto-fonte. As estratégias são, de acordo com o autor, capazes de oferecer soluções para os problemas encontrados pelo tradutor, seguindo as normas de tradução. No entanto, conforme necessidade, são capazes de se adaptar, sofrendo mutações e possibilitando a

---

<sup>22</sup> Do original: “strategies are ways in which translators seek to react to norms: primarily, but not necessarily always, to try to conform to them”.

<sup>23</sup> Do original: “a planned way of doing something”.

<sup>24</sup> Do original: “forms of explicitly textual manipulation”.

criação de novas estratégias. Portanto, o tradutor não está limitado ao uso de uma estratégia durante o processo tradutório (CHESTERMAN, 2016).

Tendo em vista a relação entre estratégias e normas, Chesterman (1997/2016) explica que as normas são *memes* aceitos por uma comunidade, determinando que certos comportamentos são úteis ou desejados. Assim como os genes na biologia, os *memes* são replicadores, mas de ideias. Nem sempre essas ideias estão presentes de forma idêntica nas pessoas, mas possuem similaridade suficiente para possuírem um denominador comum chamado “meme”.

Assim, em uma analogia à lei do mais forte da biologia, boas ideias, aquelas que auxiliam na sobrevivência de seus hospedeiros, são capazes de sobreviver. Seguindo esta lógica, a cultura nada mais seria do que uma população de *memes* (HAILMAN, 1982 *apud* CHESTERMAN, 2016). A tradução, nesse sentido, ao possuir suas próprias normas, também seria composta por *memes*, ou ainda, por supermemes, ideias que surgem e ressurgem com o passar do tempo.

Nesse sentido, Chesterman (1997/2016) entende que os *memes* e os *supermemes* obedecem a normas específicas e que estas normas são uma forma de auxílio para o tradutor, sendo possível rejeitá-las ou segui-las. As normas, para o autor, seriam ideias sobre o que seria “correto” compartilhadas por uma comunidade. Por “correto”, entende-se como “aceito como sendo correto pelos (maior número de) membros da comunidade”<sup>25</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 55, tradução minha). Elas podem ser divididas em normas sociais, éticas e técnicas. Para a tradução, todos estes tipos de normas seriam importantes.

Logo, as normas têm por função regular o comportamento, sendo, via de regra, benéficas para os envolvidos naquela determinada comunidade. Isso se deve ao fato de possuírem a finalidade de manter e criar a ordem social, podendo facilitar a interação social. Segundo Chesterman (1997/2016), tendo em vista que podem economizar tempo e esforço durante as interações cotidianas, podem auxiliar no processamento.

Pensando do ponto de vista da língua, Chesterman (1997/2016) divide as normas em duas: de comunicação e éticas. No primeiro caso, as normas são necessárias para a compreensão entre os falantes de dada língua. Dessa forma, o

---

<sup>25</sup> Do original: “accepted as being correct by (most of) the members of this community”.

falante precisaria atender a normas que levam em conta diversos aspectos, dentre eles culturais, geográficos, entre outras, de forma que o interlocutor seja capaz de compreender a mensagem que deseja transmitir. Já o segundo caso lida com normas de sinceridade/honestidade. Essas normas levariam em conta que o falante tem obrigação de dizer a verdade e deve ser o mais claro possível, evitando ambiguidades e obscuridades. Entretanto, cabe salientar que as normas são passíveis de flexibilização no seu uso como figuras de linguagem, bem como em utilização publicitária, por exemplo.

No que tange à tradução, de acordo com Toury (1985; 1995 *apud* CHESTERMAN, 2016), a tradução só se concretiza como tal quando está em relação à cultura alvo. Nesse sentido, as normas que irão reger a tradução estarão vinculadas às normas da cultura-alvo. No entanto, as normas não são exclusivas da cultura-alvo. Algumas podem originar-se na cultura-fonte ou mesmo, como postulado por Pym (1992 *apud* CHESTERMAN, 2016), em um estado intercultural vivenciado pelo tradutor.

Para Toury (1995), as normas são “valores gerais ou ideias compartilhadas por uma comunidade [...] transformados em ‘instruções’ de desempenho apropriadas e aplicáveis a situações concretas”<sup>26</sup> (p. 55, tradução minha). Apesar de não serem tão rígidas quanto às leis, as normas, quando violadas, são capazes de provocar avaliações negativas.

Para o autor, a tradução é governada por normas, que “determinam a equivalência (tipo e extensão) manifestadas pelas próprias traduções”<sup>27</sup> (TOURY, 1996, p. 60, tradução minha). Ele entende que, durante os diferentes estágios do processo tradutório, operam diferentes tipos de normas, as quais ele chama de **norma inicial**, **normas preliminares** e **normas operacionais**.

A norma inicial caracteriza-se pelas escolhas feitas pelo tradutor ao buscar os elementos para adequar o texto à cultura-alvo. Essa norma ainda se baseia nos princípios de aceitabilidade e adequação. Se, caso a tradução enfatize mais as normas da língua/cultura-alvo, esta tradução será aceitável. Por outro lado, se estiver enfatizando as normas do original, será adequada. Entretanto, cabe salientar que tais

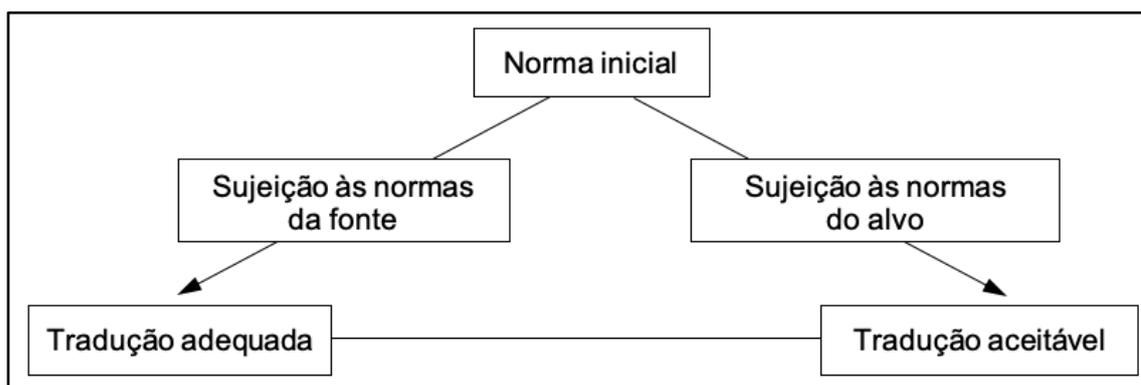
---

<sup>26</sup> Do original: “general values or ideas shared by a community - as to what is right and wrong, adequate or inadequate - into performance instructions appropriate for and applicable to particular situations”.

<sup>27</sup> Do original: “determine the (type and extent of) equivalence manifested by actual translations”

princípios não são estanques, mas sim um *continuum*, visto que não é possível que uma tradução seja totalmente adequada ou aceitável. Essa relação pode ser exemplificada no diagrama abaixo (Fig. 3), de Munday (2016), que leva em conta a submissão às normas da língua/cultura-fonte ou às da língua/cultura-alvo:

Figura 2 - Diagrama sobre aceitabilidade e adequação propostos por Toury (1995)



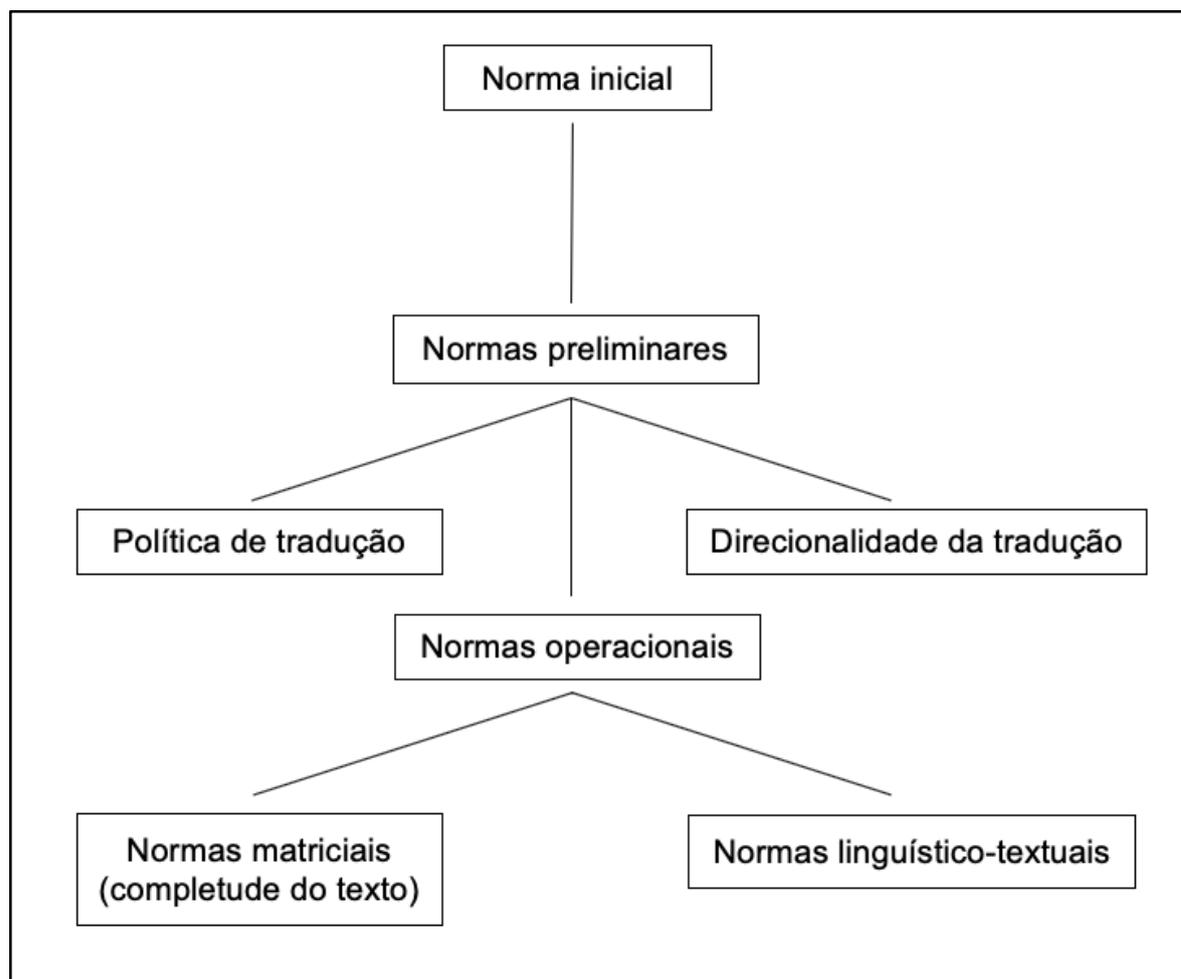
Fonte: adaptado de Munday (2016, p. 178).

De acordo com Toury (1995), as normas preliminares são compostas pela **política de tradução** e a **direcionalidade da tradução**. A primeira é atrelada aos fatores que governam a escolha de tipos de textos e de textos a serem importados, enquanto a segunda está relacionada ao fato de a tradução ser direta ou indireta, ou seja, se a tradução ocorre através de uma língua intermediária ou não.

Por outro lado, as normas operacionais, segundo Toury (1995), são aquelas que governam o ato da tradução em si. Isto quer dizer que dizem respeito à parte da distribuição linguística do texto-alvo. Logo, dividem-se em **normas matriciais**, aquelas que governam o material considerado como reposição do material fonte (levando em consideração questões como a omissão, a segmentação e a completude), e em **normas linguístico-textuais**, aquelas que governam a seleção do material linguístico para a formulação do texto alvo.

Abaixo da norma inicial, situam-se as normas preliminares e operacionais. Munday (2016) ilustra esta relação a partir do seguinte esquema:

Figura 3 - Esquema sobre a relação das normas de Toury (1995)



Fonte: adaptado de Munday (2016, p. 178).

No entanto, as normas propostas por Toury (1995) são muito mais focadas em um viés descritivo, a fim de identificar padrões no processo tradutório. Esses padrões seriam escolhas recorrentes feitas por tradutores em determinado contexto sócio-histórico. Nesse sentido, pensando que “as próprias normas exercem uma pressão prescritiva”<sup>28</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 66, tradução minha), Chesterman (1997/2016) propõe um novo conjunto de normas baseado nos conceitos de Toury (1995), as quais ele nomeia como **normas de produto** e **normas profissionais**.

As normas de produto ou de expectativa são estabelecidas pelas expectativas dos leitores com relação a como a tradução deve ser. Hermann (1991), citado por Chesterman (1997/2016), entende que estas expectativas são, em parte, governadas pela tradição tradutória prevalente na cultura-alvo e, em outra parte, pelos textos paralelos na cultura-fonte. Dessa forma, segundo o autor, é permitido um julgamento

<sup>28</sup> Do original: “The norms themselves exert a prescriptive pressure”.

avaliativo por parte dos leitores, capaz de distinguir a tradução aceitável da apropriada. Por outro lado, por vezes, os leitores demandam que a tradução seja implícita, ou seja, que se pareça com um texto original na língua-alvo, e, por outras, que seja explícita, demonstrando que o texto não é natural daquele local, ressaltando a língua/cultura-fonte.

Assim como as normas operacionais de Toury (1995), as normas profissionais propostas por Chesterman (1997/2016) buscam regular o processo de tradução em si. Elas são diretamente subordinadas às normas de expectativa e são divididas em três tipos: **norma de responsabilização**, **norma de comunicação** e **norma de relação**.

A norma de responsabilização está ligada a questões éticas, lidando com temas como a integridade e o rigor da tradução. Ela parte do pressuposto de que o tradutor deve assumir a sua responsabilidade com relação ao trabalho produzido. Por outro lado, a norma de comunicação é de cunho social. Sendo o tradutor um especialista da comunicação, ele tem o dever de assegurar que a comunicação ocorra da melhor forma possível. Assim, o tradutor opera com a finalidade de otimizar o processo de comunicação que ocorre entre os envolvidos da língua-fonte e aqueles da língua-alvo. Por fim, a norma de relação consiste em uma norma linguística, voltando-se para a relação entre os textos fonte e alvo. Mesmo que se entenda que a equivalência completa seja um conceito utópico, esta norma estabelece que deva existir uma relativa similaridade entre os textos original e traduzido.

As normas não são o único tipo de *memes*. No caso da tradução, por exemplo, as estratégias utilizadas pelos tradutores no processo de tradução também são consideradas *memes*. Concretizam-se como tal tendo em vista que são amplamente utilizadas pelos tradutores e ganharam *status* de ferramentas inerentes ao ofício, sendo passadas de geração para geração, ao serem ensinadas a novos tradutores (CHESTERMAN, 2016).

### **2.2.2.1 Estratégias de tradução segundo Chesterman**

Nas palavras de Pinsegher (2011), que sintetiza a ideia de Chesterman (1997/2016), “as estratégias são planos de ação - verbalizados ou não - ativados por tradutores que buscam a conformação, a rejeição ou a superação das normas que

regem o fazer tradutório” (p. 76). Do ponto de vista de Chesterman (1997/2016), as estratégias estariam divididas em dois níveis: **global e local**.

As estratégias globais possuem uma visão macro do processo tradutório, ou seja, consistem em “como traduzir este texto ou este tipo de texto”<sup>29</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 88, tradução minha). Um exemplo desse tipo de estratégia, afirma o autor, seria “a decisão inicial do tradutor sobre a natureza geral da relação apropriada entre texto-alvo e texto-fonte, sobre o quão livremente traduzir, sobre que tipos de semelhança intertextual que devam ter prioridade”<sup>30</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 88, tradução minha).

Por outro lado, em um viés mais específico, estão as estratégias locais, isto é, voltadas para a solução de problemas tais quais “como traduzir esta estrutura/esta ideia/este item”<sup>31</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 88, tradução minha). Ainda, o autor as classifica em três grupos principais, que se subdividem posteriormente: **estratégias sintáticas, estratégias semânticas e estratégias pragmáticas**. O quadro a seguir ilustra a organização das estratégias propostas por Chesterman (1997/2016):

Quadro 1 - Estratégias locais

<b>Estratégias sintáticas</b>	<b>Estratégias semânticas</b>	<b>Estratégias pragmáticas</b>
G1: Tradução literal	S1: Sinonímia	Pr1: Filtro cultural
G2: Empréstimo, calque	S2: Antonímia	Pr2: Mudança na explicitação
G3: Transposição	S3: Hiponímia	Pr3: Mudança na informação
G4: Deslocamento de unidade	S4: Conversão	Pr4: Mudança interpessoal
G5: Mudança na estrutura da frase	S5: Mudança na abstração	Pr5: Mudança na elocução
G6: Mudança na estrutura da oração	S6: Mudança na distribuição	Pr6: Mudança na coerência
G7: Mudança na estrutura do período	S7: Mudança na ênfase	Pr7: Tradução parcial
G8: Mudança coesiva	S8: Paráfrase	Pr8: Mudança na visibilidade

<sup>29</sup> Do original: “how to translate this text or this kind of text”.

<sup>30</sup> Do original: “the translator’s initial decision about the general nature of the appropriate relation between target and source texts, about how freely to translate, about what kinds of intertextual resemblance should be given priority”.

<sup>31</sup> Do original: “how to translate this structure / this idea / this item”.

G9: Mudança de nível	S9: Mudança no <i>tropos</i>	Pr9: Reedição
G10: Mudança de esquema	S10: Outras mudanças semânticas	Pr10: Outras mudanças pragmáticas

Fonte: Chesterman (1997/2016).

As estratégias locais de Chesterman (1997/2016) são divididas em três grupos e cada uma possui dez sub-classificações. As estratégias sintáticas dizem respeito aos aspectos formais da tradução, como explicado pelo autor: (G1) a tradução literal consiste em ser “próxima à forma da língua de origem, contanto que seja gramatical”<sup>32</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 91, tradução minha); (G2) o empréstimo “cobre tanto o empréstimo de itens individuais quanto o empréstimo de sintagmas”<sup>33</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 92, tradução minha); (G3) a transposição significa “qualquer mudança de classe de palavras, como de um substantivo para um verbo, adjetivo para advérbio”<sup>34</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 93, tradução minha); (G4) a deslocamento de unidade “ocorre quando uma unidade do texto de origem é traduzida como uma unidade diferente no texto alvo”<sup>35</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 93, tradução minha); (G5) a mudança na estrutura da frase “compreende um número de mudanças no nível da frase, incluindo número, certeza e modificação na frase nominal, a pessoa, o tempo e o modo na frase verbal”<sup>36</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 93, tradução minha); (G6) a mudança na estrutura da oração são mudanças “que tem a ver com a estrutura da oração em termos das suas frases constituintes”<sup>37</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 94, tradução minha); (G7) a mudança na estrutura do período “afeta a estrutura da unidade da sentença, ao ponto de ser composta de unidades de oração”<sup>38</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 95, tradução minha); (G8) a mudança coesiva “é algo que afeta sua referência intratextual, elipse, substituição, pronominalização e repetição ou o uso de conectores de diversos tipos”<sup>39</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 95, tradução minha); (G9) a mudança de nível ocorre quando “o modo de expressão de um item

<sup>32</sup> Do original: “close to the SL form, but nevertheless grammatical”.

<sup>33</sup> Do original: “covers both the borrowing of individual items and the borrowing of syntagma”.

<sup>34</sup> Do original: “any change of word-class, e.g. from noun to verb, adjective to adverb”.

<sup>35</sup> Do original: “occurs when a ST unit is translated as a different unit in the TT”.

<sup>36</sup> Do original: “comprises a number of changes at the level of the phrase, including number, definiteness and modification in the noun phrase, and person, tense and mood in the verb phrase”.

<sup>37</sup> Do original: “that have to do with the structure of the clause in terms of its constituent phrases”.

<sup>38</sup> Do original: “affects the structure of the sentence unit, insofar as it is made up of clause units”.

<sup>39</sup> Do original: “is something that affects intra-textual reference, ellipsis, substitution, pronominalization and repetition, or the use of connectors of various kinds”.

particular é mudado de um nível para outro"<sup>40</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 96, tradução minha); (G10) a mudança de esquema “se refere aos tipos de mudanças que os tradutores incorporam em esquemas retóricos da tradução, como paralelismo, repetição, aliteração, ritmo métrico, etc.”<sup>41</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 97, tradução minha).

Já as estratégias semânticas dedicam-se às mudanças lexicais passíveis de alterar o significado, como explicado pelo autor: (S1) a sinonímia “seleciona não o equivalente ‘óbvio’, mas um sinônimo ou quase-sinônimo para, por exemplo, evitar a repetição”<sup>42</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 99, tradução minha); (S2) a antonímia ocorre quando “o tradutor seleciona um antônimo e combina com um elemento de negação”<sup>43</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 99, tradução minha); (S3) a hiponímia se refere a “mudanças dentro da relação de hiponímia”<sup>44</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 99, tradução minha); (S4) a conversão são “pares de estruturas (geralmente) verbais que expressam o mesmo estado de pontos de vistas opostos”<sup>45</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 100, tradução minha); (S5) a mudança na abstração significa que “uma diferente seleção de nível de abstração pode ser mover ou do mais abstrato para o mais concreto ou do mais concreto para o mais abstrato”<sup>46</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 100, tradução minha); (S6) a mudança na distribuição “é uma mudança na distribuição dos ‘mesmos’ componentes semânticos em mais itens (expansão) ou menos itens (compressão)”<sup>47</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 100, tradução minha); (S7) a mudança na ênfase “acrescenta, reduz ou altera a ênfase ou foco temático, por um motivo ou outro”<sup>48</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 101, tradução minha); (S8) a paráfrase “resulta em uma versão do texto-alvo que pode ser descrita como solta, livre, em alguns contextos

---

<sup>40</sup> Do original: “the mode of expression of a particular item is shifted from one level to another”.

<sup>41</sup> Do original: “refers to the kinds of changes that translators incorporate in the translation rhetorical schemes such as parallelism, repetition, alliteration, metrical rhythm, etc”.

<sup>42</sup> Do original: “selects not the ‘obvious’ equivalent but a synonym or near-synonym for it, e.g. to avoid repetition”.

<sup>43</sup> Do original: “the translator selects an antonym and combines this with a negation element”

<sup>44</sup> Do original: “shifts within the hyponymy relation”.

<sup>45</sup> Do original: “pairs of (usually) verbal structures which express the same state of affairs from opposing viewpoints”.

<sup>46</sup> Do original: “a different selection of abstraction level may either move from abstract to more concrete or from concrete to more abstract”.

<sup>47</sup> Do original: “is a change in the distribution of the ‘same’ semantic components over more items (expansion) or fewer items (compression)”.

<sup>48</sup> Do original: “adds to, reduces or alters the emphasis or thematic focus, for one reason or another”.

até pouco traduzida”<sup>49</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 101, tradução minha); (S9) as mudanças no *tropos* “se aplica à tradução de tropos retóricos (expressões figurativas) da mesma forma que a estratégia G10 acima se aplica a tradução de esquemas”<sup>50</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 101, tradução minha); (S10) as outras mudanças semânticas “incluiriam outras modulações de diversos tipos, como mudanças do senso (físico) ou da direção do dêitico”<sup>51</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 103, tradução minha).

Por fim, as estratégias pragmáticas estão voltadas para as decisões globais feitas pelo tradutor quanto à forma mais adequada para traduzir o texto em sua totalidade, como explicado pelo autor: (Pr1) o filtro cultural “também é referido como naturalização, domesticação ou adaptação”<sup>52</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 104, tradução minha); (Pr2) a mudança na explicitação “é ou em direção à maior explicitação ou à mais implicação”<sup>53</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 105, tradução minha); (Pr3) a mudança na informação significa “ou a adição de uma nova informação (não inferível) que é considerada como relevante à língua-alvo mas que não está presente na língua de origem, ou a omissão de informações na língua de origem tidas como irrelevantes”<sup>54</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 106, tradução minha); (Pr4) a mudança interpessoal “altera o nível de formalidade, o grau de emotividade e envolvimento, o nível de léxico técnico e afins: qualquer coisa que envolva a mudança de relacionamento entre texto/autor e leitor”<sup>55</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 106, tradução minha); (Pr5) as mudanças na elocução “também estão ligadas a outras estratégias”<sup>56</sup>, o autor explica, podendo ser “mudança do modo do verbo do indicativo para o imperativo, uma mudança de afirmação para pedido”<sup>57</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 107,

---

<sup>49</sup> Do original: “results in a TT version that can be described as loose, free, in some contexts even undertranslated”.

<sup>50</sup> Do original: “applies to the translation of rhetorical tropes (i.e. figurative expressions) in the same way as strategy G10 above applied to the translation of schemes”.

<sup>51</sup> Do original: “would include other modulations of various kinds, such as change of (physical) sense or of deictic direction”.

<sup>52</sup> Do original: “is also referred as naturalization, domestication or adaptation”.

<sup>53</sup> Do original: “is either towards more explicitness (explicitation) or more implicitness (implication)”.

<sup>54</sup> Do original: “either the addition of new (non- inferable) information which is deemed to be relevant to the TT but not present in the ST, or the omission of ST information deemed to be irrelevant”.

<sup>55</sup> Do original: “alters the formality level, the degree of emotiveness and involvement, the level of technical lexis and the like: anything that involves a change in the relationship between text/author and reader”.

<sup>56</sup> Do original: “are linked with other strategies too”.

<sup>57</sup> Do original: “changing the mood of the verb from indicative to imperative, a change from statement to request”.

tradução minha); (Pr6) a mudança na coerência é a alteração no que tange ao “arranjo lógico da informação no texto, no nível ideacional”<sup>58</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 107, tradução minha); (Pr7) a tradução parcial “cobre qualquer tipo de tradução parcial, como uma tradução de resumo, transcrição, tradução apenas de sons e afins”<sup>59</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 108, tradução minha); (Pr8) a mudança na visibilidade “se refere a mudança no estado da presença autoral, ou a explícita intrusão ou proeminência da presença do tradutor”<sup>60</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 108, tradução minha); (Pr9) a reedição, termo sugerido por Stetting (1989 *apud* CHESTERMAN, 2016), designa “por vezes radicais reedições que os tradutores têm que fazer em textos originais mal escritos”<sup>61</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 109, tradução minha); (Pr10) as outras mudanças pragmáticas referem-se a mudanças relacionadas ao leiaute e até mesmo à escolha do dialeto.

Apesar de o autor distinguir três tipos de estratégias, ele afirma que “esses grupos se sobrepõem a um certo grau; os pragmáticos geralmente envolvem outros semânticos ou sintáticos etc.; e estratégias de diferentes tipos pode ocorrer simultaneamente”<sup>62</sup> (CHESTERMAN, 2016, p. 90, tradução minha). Cabe lembrar que a decisão do tradutor quanto a quais estratégias utilizar está, via de regra, diretamente ligada às normas da tradução vigentes. Isso não impede, entretanto, que as escolhas sejam feitas com base em motivações pessoais, como a ideologia ou até mesmo a intuição.

Como já observado, a equivalência completa ou máxima seria impossível e, portanto, a motivação principal dos tradutores é buscar a melhor tradução possível, tendo em vista as circunstâncias envolvidas no processo. Dessa forma, o tradutor pode acabar optando por compensar, por exemplo, uma omissão em outra parte do texto, seja ela anterior ou não ao ponto que se estava traduzindo originalmente.

Branco (2011), a partir dos estudos de Chesterman (1997/2016), investigou o uso das estratégias de tradução em 86 notícias online sobre os Conflitos no Oriente

---

<sup>58</sup> Do original: “the logical arrangement of information in the text, at the ideational level”.

<sup>59</sup> Do original: “covers any kind of partial translation, such as summary translation, transcription, translation of the sounds only, and the like”.

<sup>60</sup> Do original: “refers to a change in the status of the authorial presence, or to the overt intrusion or foregrounding of the translatorial presence”.

<sup>61</sup> Do original: “the sometimes radical re-editing that translators have to do on badly written original texts”.

<sup>62</sup> Do original: “these groups overlap to some extent; that pragmatic ones usually involve semantic and syntactic ones as well, etc.; and that strategies of different types often co-occur”.

Médio. Os textos encontravam-se originalmente em inglês, sendo oriundos de jornais como Reuters, BBC News, The New York Times, e foram traduzidos para o português brasileiro pelo jornal UOL. Ao analisar as três grandes categorias de Chesterman (1997/2016), a autora constatou que havia uma predominância no uso da tradução literal, seguida pela sinonímia, pela mudança na informação, pela mudança interpessoal e pela mudança na explicitação.

Apesar de haver ocorrido o uso das estratégias semânticas e pragmáticas, houve uma preferência pelas estratégias sintáticas. Segundo a autora, os resultados obtidos implicam uma predominância de textos estáticos, já que não possuem alterações frequentes ou adaptações no processo tradutório. Sendo assim, possuem uma orientação para o texto-fonte.

Em outro estudo, Cacho e Branco (2014) analisaram, à luz das estratégias sintáticas, a tradução de textos feita por alunos da disciplina de Introdução à Teoria e Prática de Tradução (ITPT) do Curso de Graduação em Letras. No par inglês-português, os alunos traduziram cinco artigos da área de ensino aprendizagem de língua estrangeira da Revista *New Routes*. As autoras constataram um maior uso da tradução literal (74%), seguida pela mudança na estrutura da oração (21%), pela mudança na estrutura da frase (4%), pela transposição (1%) e pelo empréstimo (menos de 1%). De acordo com as autoras, o uso frequente das estratégias sintáticas pode ter relação com o fato de os estudantes estarem ainda presos às estruturas das duas línguas. Outra razão pode estar relacionada às exigências da sua própria língua materna. Entretanto, apesar de a tradução literal ter provocado inadequações, as estratégias sintáticas foram utilizadas de forma adequada. Esta constatação segue indo ao encontro dos resultados do estudo anterior, apesar de também evidenciar uma maior preocupação com relação à língua-alvo.

Nos estudos de Lubianco de Sá (2014), quanto à tradução de expressões idiomáticas, feitos a partir da legendagem para o inglês do filme *O Auto da Compadecida*, fica clara a escolha pela mudança no *tropos* (23 casos) como principal estratégia, seguida pelo filtro cultural (13 casos). A tradução literal é apenas a terceira mais encontrada (7 casos).

Esses resultados corroboram a ideia de que o tradutor deve buscar um correspondente o mais similar possível ao significado da expressão encontrada na língua-fonte, indicando, assim, maior proximidade com o público-alvo. No que tange

à tradução literal, a autora constatou que esta estratégia foi utilizada nos casos em que não havia um equivalente completo na língua-alvo.

Assim, os tradutores fazem uso das estratégias de tradução não somente com a finalidade de obter equivalência, mas sim para buscar o melhor produto possível. O texto traduzido nunca será uma versão definitiva, afinal, novas visões podem surgir com o tempo, apresentando outras opções para o texto-fonte. Logo, as estratégias de tradução são a forma pela qual os tradutores buscam entrar em conformidade com as normas, tentando solucionar os problemas encontrados no processo tradutório.

### 2.2.3 Da tradução indireta enquanto tradução de tradução: definindo concepções

Nem sempre a tradução se dá de forma direta, a partir da língua-fonte. Realizada a partir de uma língua intermediadora, a tradução indireta<sup>63</sup>, aqui entendida como uma tradução de tradução, tem sido utilizada com frequência, com a principal finalidade de divulgação de conhecimentos e saberes, sejam eles de ordem religiosa ou científica, podendo ser de variadas áreas. A tradução indireta é um fenômeno que, portanto, pode ser observado na cultura-alvo final.

Dollerup (2014) além de considerar a **tradução direta**, distingue três tipos de tradução<sup>64</sup>: a **retradução**, a **tradução indireta** e a **tradução encadeada**. Uma tradução direta envolve basicamente duas línguas. Por outro lado, a retradução é uma nova tradução de um texto original para uma mesma cultura e língua. Como exemplo de uma retradução, tem-se as adaptações de um texto para a linguagem de públicos específicos.

Apesar de se assemelharem, visto que ambas operam com três ou mais línguas, o autor faz uma distinção entre a tradução indireta e a tradução encadeada. Enquanto a tradução encadeada “é baseada numa tradução que tem um público-alvo genuíno na primeira língua-alvo”<sup>65</sup> (DOLLERUP, 2014, p. 3, tradução minha), a

<sup>63</sup> Este trabalho optou pelo uso do termo “tradução indireta”. De acordo com Ringmar (2007), é um termo facilmente transferível para outras línguas, como o francês (*traduction indirecte*), além de possuir o antônimo “tradução direta”. Outro ponto evidenciado pelo autor é de que a distinção entre o número de traduções mediadas (como tradução secundária, terciária etc.) pode servir como hipônimos do hiperônimo “tradução indireta”.

<sup>64</sup> Apesar de o autor nomear uma de suas categorias como *tradução indireta*, neste trabalho, este termo refere-se ao conceito do que Dollerup (2014) chama de *tradução encadeada*.

<sup>65</sup> Do original: “is based on a translation that has a genuine audience in the first target language”.

tradução indireta “é um processo que compreende uma tradução intermediária”<sup>66</sup>, em que esta “não atende a um público-alvo genuíno”<sup>67</sup> (DOLLERUP, 2014, p. 3, tradução minha).

Outros autores procuram definir a tradução indireta, basicamente, como “o procedimento pelo qual um texto não é traduzido diretamente da língua-fonte original, mas através de uma tradução intermediária de outra língua”<sup>68</sup> (SHUTTLEWORTH; COWIE, 2014, p. 76, tradução minha). Ou seja, “é uma tradução na língua C baseada numa tradução na língua B de um texto-fonte na língua A”<sup>69</sup> (LANDERS, 2001, p. 130, tradução minha). Assim, a tradução ocorreria no seguinte modelo: texto-fonte > texto intermediário > texto-alvo.

Kittel e Frank (1991 *apud* ROSA; PIETA; MAIA, 2017) afirmam que a tradução indireta “é baseada na fonte (ou fontes) que é uma tradução em uma língua diferente da língua do original, ou da língua-alvo”<sup>70</sup> (p. 119, tradução minha). Toury (2012 *apud* ROSA; PIETA; MAIA, 2017) complementa, afirmando que envolve “tradução de línguas diferentes da língua-fonte original”<sup>71</sup> (p. 119, tradução minha). Ainda, Pym (2011 *apud* ROSA; PIETA; MAIA, 2017) sintetiza a ideia determinando que a tradução indireta é “o processo de tradução de uma versão intermediária”<sup>72</sup> (p. 119, tradução minha).

Estas definições, no entanto, parecem limitar a tradução indireta a apenas três línguas envolvidas. Na visão de Ringmar (2012), tal prática “se refere a uma cadeia de (ao menos) três textos, terminando com uma tradução feita de outra tradução”<sup>73</sup> (p. 141, tradução minha). Logo, abre-se um leque na categoria de texto-alvo, permitindo as concepções de tradução secundária, terciária e assim por diante. (RINGMAR, 2015 *apud* ROSA; PIETA; MAIA, 2017).

---

<sup>66</sup> Do original: “is a process that comprises an intermediate translation”.

<sup>67</sup> Do original: “does not cater for a genuine audience”.

<sup>68</sup> Do original: “the procedure whereby a text is not translated directly from an original ST, but via an intermediate translation in another language”.

<sup>69</sup> Do original: “is a translation into Language C based on a translation into Language B of a source text in Language A”.

<sup>70</sup> Do original: “is based on a source (or sources) which is itself a translation into a language other than the language of the original, or the target language”.

<sup>71</sup> Do original: “translating from languages other than the ultimate SLs [aqui referido como língua-fonte original]”.

<sup>72</sup> Do original: “the process of translation from an intermediary version”.

<sup>73</sup> Do original: “refers to a chain of (at least) three texts, ending with a translation made from another translation”.

Tendo em vista que a tradução por si só já se caracteriza como uma forma de conectar culturas, a tradução indireta passa a ampliar esses horizontes, permitindo acesso às mais diversas línguas e culturas consideradas (semi)periféricas. Nas palavras de Toury (1995), “em sua faceta cultural, recorrer à tradução indireta é frequentemente altamente significativo”<sup>74</sup> (p. 129, tradução minha). Logo, é inegável que a tradução indireta desempenhou (e ainda desempenha) um importante papel ao criar pontes entre diversas culturas, especialmente quando as línguas e culturas semiperiféricas e periféricas estavam envolvidas (RINGMAR, 2007). Afinal, “certas obras clássicas da literatura mundial não teriam chegado a línguas de difusão limitada, não fosse pela tradução indireta”<sup>75</sup> (LANDERS, 2001, p. 130-131, tradução minha). A tradução da Bíblia, por exemplo, muito apoiou-se na tradução indireta (RINGMAR, 2007), principalmente pelo fato de que se traduzia para línguas cujas culturas distanciavam-se radicalmente das visões propostas pelo texto original ou mesmo das do tradutor (SHUTTLEWORTH; COWIE, 2014). A tradução indireta, assim, apresentava-se como “um meio de controlar os conteúdos do texto-alvo”<sup>76</sup> (RINGMAR, 2012, p. 141, tradução minha).

Segundo Ringmar (2012), a tradução indireta “pode ser utilizada por vários motivos, sendo o mais óbvio uma necessidade de competência na língua-fonte original dentre tradutores (disponíveis/adequados)”<sup>77</sup> (p. 141, tradução minha). Pode-se afirmar, assim, que um dos principais motivos para a sua existência é a falta de conhecimentos linguísticos do tradutor na língua-fonte. É possível considerar também como motivo a dificuldade de se ter acesso ao texto-fonte (SHUTTLEWORTH; COWIE, 2014), apesar de serem cada vez mais raros esses casos.

De um ponto de vista histórico, segundo Rosa, Pieta e Maia (2017), a tradução indireta “aparenta diminuir quando a adequação ou orientação à língua-fonte prevalece, mas aumenta quando a aceitabilidade ou orientação à língua-alvo prevalece”<sup>78</sup> (p. 114, tradução minha). Ringmar (2007) pontua que a tradução indireta “ocorre quando a aceitabilidade é a norma tradutória dominante na cultura alvo (ou

---

<sup>74</sup> Do original: “in its cultural facet, recourse to indirect translation is often highly significant”.

<sup>75</sup> Do original: “certain classic works of world literature would not have found their way into languages of limited diffusion had it not been for indirect translation”.

<sup>76</sup> Do original: “a means of controlling the contents of the TT”.

<sup>77</sup> Do original: “may be resorted to for various reasons, the most obvious being a want of competence in the original SL among (available/suitable) translators”.

<sup>78</sup> Do original: “appears to decrease when adequacy or source-orientedness prevails, but increase when acceptability or target-orientedness prevails”.

em uma parte dela); quando a adequação é a norma, a tradução indireta tende a ser escondida”<sup>79</sup> (p. 5, tradução minha). Portanto, os textos produzidos através da tradução indireta tendem a priorizar a aceitabilidade.

Entretanto, não se pode negar que, com o crescimento da globalização, a tendência é que a tradução indireta seja cada vez mais utilizada e, como afirmado pelas autoras, possua um futuro promissor. Ringmar (2012) complementa que, com a globalização, a tendência é que línguas periféricas, como o japonês, passem a ser conectadas diretamente com outras. Atualmente, partindo de Dore (2018), a tradução indireta é mais utilizada na localização de videogames, pois o Japão é um grande exportador desse tipo de mídia para o ocidente.

De acordo com Toury (1995), “como tudo dentro e sobre tradução, o caráter (in)direto com o qual o ato é realizado também pode ser governado por normas”<sup>80</sup> (p. 129, tradução minha). Consoante Chaume (2018), as normas podem explicar por que é preferível que determinados gêneros se apoiem na tradução indireta, quais gêneros costumam utilizar mais tal prática, quais línguas servem de intermediárias e quais línguas não são traduzidas.

Outro ponto apresentado por Toury (1995) é de que a frequência de uso da tradução indireta está diretamente ligada ao sistema literário de dada cultura. Isso quer dizer que é uma prática mais comum em polissistemas<sup>81</sup> mais enfraquecidos, que tendem a depender de outros sistemas mais fortes, cuja característica é possuir uma língua dominante.

A partir daí, de acordo com Heilbron (1999), pode-se verificar a influência da relação hierárquica entre as línguas e as culturas. Há uma tendência de que línguas dominantes, como o inglês, o francês e outras, ocupem uma posição central nesse sistema, relegando a posições semiperiférica e periférica outras línguas utilizadas em menor âmbito. Portanto, pode-se afirmar que a língua-fonte e a língua-alvo seriam

---

<sup>79</sup> Do original: “occur when acceptability is the dominating translational norm in the target culture (or a part of it); when adequacy is the norm ITr tends to be hidden”.

<sup>80</sup> Do original: “Like everything in and about translation, the (in)directness with which the act is performed can be norm-governed too”.

<sup>81</sup> Toury (1995) utiliza o conceito de polissistemas de Even-Zohar (1990). Em linhas gerais, a Teoria dos Polissistemas proposta por Even-Zohar (1990) entende que a cultura é um grande sistema, composto por outros, que se relacionam entre si. Os sistemas mais fracos tendem, nessa perspectiva, a depender de outros mais fortes, cuja característica é possuir uma língua dominante. No caso da literatura, por exemplo, uma cultura tende a importar obras literárias de outras culturas até que a sua própria literatura seja estabilizada.

línguas dominadas, ao passo que a intermediária seria dominante (RINGMAR, 2007). Assim, por muito tempo, em vez de haver contato direto entre duas culturas, havia um contato intermediado por uma terceira cultural, geralmente em posição de superioridade devido a fatores socioeconômicos.

De acordo com Toury (1995), era através da tradução indireta que ocorria a introdução de novas estruturas, consideradas imprescindíveis, na cultura-alvo. Logo, a língua e cultura hebraica foi transformada a partir destas inserções, preenchendo lacunas que haviam sido criadas por questões históricas. Portanto, "sem a tradução indireta, o conhecimento estrangeiro, seja ele de culturas dominantes ou não, dificilmente teria alcançado outras fronteiras geográficas" (ACCÁCIO, 2010, p. 110).

No Brasil, por exemplo, os primeiros casos de tradução indireta deram-se através da catequização dos padres jesuítas (ROLIM, 2006 *apud* ACCÁCIO, 2010). Com a finalidade de ensinar aos nativos as doutrinas vigentes, traduziam-se os textos católicos para o nheengatu de tronco tupi, difundindo, assim, os saberes e conhecimentos europeus.

De acordo com Dollerup (2014), a tradução indireta (para o autor, tradução encadeada) era muito utilizada na interpretação em conferências internacionais. Apesar de o autor nunca ter encontrado dados que evidenciassem erros por conta da intermediação, visto que essa é uma prática realizada por profissionais treinados, era costumeiro acreditar que a tradução indireta levava aos equívocos.

Apesar de ser considerada uma prática comum (ROSA; PIETA; MAIA, 2017), a tradução indireta tem recebido pouca atenção ao longo da história da tradução (ST ANDRÉ, 2009, p. 230), além de ser uma prática que não costuma ser bem vista (SHUTTLEWORTH; COWIE, 2014, p. 76). Isso ocorre devido à posição privilegiada que textos-fonte possuem em detrimento da tradução. "Se uma tradução é uma cópia pobre", St André (2009) reflete, "então, por que discutir cópias pobres de cópias pobres?"<sup>82</sup> (p. 230, tradução minha).

Rónai (2012) afirma que "a qualidade da tradução indireta está, logicamente, em função da tradução do texto intermediário" (p. 112). Entretanto, complementa que mesmo a tradução direta "pode dar origem a retraduições desajeitadas ou ilegíveis, quando o tradutor não sabe descobrir e contrabalançar efeitos deformadores devidos

---

<sup>82</sup> Do original: "If translation is a poor copy then, why discuss poor copies of poor copies?"

à natureza intrínseca da língua de permissão” (p. 112). Portanto, os equívocos cometidos na tradução intermediária tendem a passar para as traduções subsequentes, que também cometerão erros, distanciando-se, assim, cada vez mais do original.

Para Benjamin (1968/1997), há algo diferente entre o processo de tradução direta e o de indireta. Essa diferença ocorre nas mudanças feitas entre o texto original e a tradução. “No original”, explica o autor, “conteúdo e língua constituem uma certa unidade, como aquela entre um fruto e sua casca, enquanto uma tradução cerca seu conteúdo, como se fosse as largas dobras de um manto real”<sup>83</sup> (BENJAMIN, 1968/1997, p. 158, tradução minha). Tendo em vista as diferenças entre as línguas e a relação da língua com o conteúdo do texto, haveria um descompasso na hora de traduzir. Isto impediria traduções seguintes, produzindo apenas textos supérfluos, já que a relação entre a língua e a cultura não era replicável.

Esse descompasso está diretamente ligado à busca por uma tradução equivalente ao texto-fonte, em que os elementos e as características seriam traduzidos sem perdas para o texto-alvo. Para Fernandes (2004 *apud* ACCÁCIO, 2010), a noção de equivalência costuma ser associada “com noções de ‘fidelidade’ e ‘exatidão’, e empregada para descrever ‘a extensão das relações existentes entre os textos da língua-fonte e os da língua-alvo ou unidades linguísticas insignificantes’” (p. 99).

Quanto à noção de fidelidade, Benjamin (1968/1997) questionou-se: “o que precisamente a fidelidade pode contribuir com a reprodução do significado?”<sup>84</sup> (p. 160, tradução minha). O autor concluiu que, na verdade, uma tradução literal rejeitaria a reprodução do significado ao focar apenas as palavras, o que resultaria em uma tradução incompreensível.

Consoante Stackelberg (1972 *apud* ACCÁCIO, 2010), a tradução indireta conduz “não apenas a indeterminações artístico-formais, mas igualmente conteúdo-ideacional” (p. 100-101). Isso resultaria em um produto que não mais se assemelharia ao texto original. Entretanto, tal fenômeno não se restringiria apenas à tradução indireta, visto que na tradução direta ainda haveria interferência “[d]os olhos

---

<sup>83</sup> Do original: “In the original, content and language constitute a certain unity, like that between a fruit and its skin, whereas a translation surrounds its content as if with the broad folds of a royal mantle”.

<sup>84</sup> Do original: “What precisely can fidelity actually contribute to the reproduction of meaning?”

do tradutor, o ideário da época, as condições de trabalho ou tudo isso junto” (AZENHA JR., 1998 *apud* ACCÁCIO, 2010, p. 101).

A partir dos estudos de Stackelberg (1972), Accácio (2010) aponta que a tradução indireta resulta em deformações devido à concepção das *belle infidèles*. Nessa visão, adotada nos séculos XVII e XVIII na França, havia uma busca pela fidelidade não à forma, mas ao conteúdo do texto-fonte. Assim, a tradução deveria buscar maior clareza, sendo permitidas adições, supressões e até mesmo inserção de explicações ao longo do texto. Por conta disto, para Lessing (*apud* STACKELBERG, 1972 *apud* ACCÁCIO, 2010), perdia-se a “beleza da escritura” (p. 105) e a “alma do espanhol” (p. 105) só poderia ser mantida se traduzida diretamente da língua-fonte. Ao contrário do que ocorria no francês, as traduções indiretas feitas a partir do latim não produziam tantas interferências.

Para Dollerup (2014), a tradução indireta possui uma tendência de borrar os detalhes indesejados do texto-fonte original. Com as mudanças feitas com base nas diferenças entre as línguas e culturas, a essência do texto original acaba desaparecendo. Pode-se dizer que o processo pelo qual passa uma tradução indireta se assemelharia a um funil, em que algumas das ideias originais vão sendo abandonadas conforme o texto é perpassado por outras culturas.

Nesse sentido, a tradução indireta é considerada um mal necessário (ST ANDRÉ, 2009; RÓNAI, 2012), visto que, sem ela, não teríamos acesso às produções das línguas consideradas periféricas. Assim como parece ser melhor ler o original, em detrimento da tradução, parece ser preferível traduzir direto do original. Rosa, Pieta e Maia (2017) ainda complementam esta ideia evidenciando a ideia de que “se a tradução é tida como ruim, porque é derivada, a tradução indireta é pior”<sup>85</sup> (p. 114, tradução minha). Na visão de Landers (2001), a tradução indireta deve ser evitada. Por recomendação da UNESCO, “como regra geral, uma tradução deve ser feita do trabalho original, se recorrendo à retradução apenas quando absolutamente necessário”<sup>86</sup> (UNESCO, 1976, tradução minha).

Então, a partir das questões supracitadas, Rosa, Pieta e Maia (2017) defendem que a tradução indireta pode ser dividida em vários subtipos, que

---

<sup>85</sup> Do original: “If translation is deemed bad, because derivative, ITr is worse”.

<sup>86</sup> Do original: “as a general rule, a translation should be made from the original work, recourse being had to retranslation only where absolutely necessary”.

abarcariam as questões da tradução direta vs. tradução indireta, da tradução compilativa (que envolve mais de um texto mediador), da tradução indireta mista (compreendendo tanto o texto-fonte e seus textos mediadores) e a tradução indireta escondida ou tradução indireta aberta (em que a tradução indireta se apresenta de forma camuflada ou explícita).

A tradução indireta pode ser, ainda, dividida em diferentes tipos de “mediação”, envolvendo o número e o tipo dos textos mediadores envolvidos no processo, assim como o número de línguas que estão intervindo. Outros fatores que influenciam esta divisão são o nível, a forma com que se apresenta e o estado de “mediação” (ROSA; PIETA; MAIA, 2017).

No que tange ao texto, ele pode ser diferenciado a partir da sua língua, podendo ser elencado como texto-fonte original, texto mediador ou como texto-alvo final. Ainda, pode ser definido a partir do papel que cumpre no processo tradutório, se é primário ou secundário, e da frequência do seu uso durante esse processo, se é permanente ou ocasional. Por fim, é possível caracterizar o texto a partir do público-alvo, podendo ser um texto público, amplamente acessado, ou um texto privado, para uso apenas do tradutor (ROSA; PIETA; MAIA, 2017).

Grosso modo, é possível distinguir a tradução indireta a partir do papel cumprido pelas línguas no processo tradutório e a sua posição no sistema mundial ou regional do sistema de tradução. Assim, diferencia-se entre a língua-fonte, as línguas mediadoras e a língua-alvo, além de analisar esses termos sob a ótica das relações de poder, ou seja, se é uma língua dominada, semiperiférica ou periférica e se é dominante, hipercentral ou central (ROSA; PIETA; MAIA, 2017).

Consoante Rosa, Pieta e Maia (2017), quando se fala em diferenciar a tradução indireta a partir do número de línguas envolvidas, a tradução indireta pode envolver mais de uma língua mediadora, caracterizando outros tipos de “mediação”. Assim, pode-se dividir a partir daqueles casos em que o número de línguas envolvidas não é determinado, em que se tem ao menos três línguas envolvidas (impossibilitando a tradução inversa, a interlingual de uma modernização intralingual ou retradução) e em que há ao menos duas línguas envolvidas (mas possibilitando as condições anteriormente mencionadas).

A partir de seus estudos, Rosa, Pieta e Maia (2017) propõem um sistema de classificação, baseado no número de textos envolvidos, no número de línguas envolvidas e na escolha das línguas envolvidas. De acordo com as autoras, os três critérios, quando combinados, permitem que dez categorias sejam percebidas usando as classificações direta, indireta, compilativa ou tradução mista (adaptado de ROSA; PIETA; MAIA, 2017, p. 122):

- a. Tradução direta.
- b. Tradução indireta (mediada pela língua mediadora).
- c. Tradução indireta (mediada pela língua-alvo) ou retradução,
- d. Tradução direta compilativa.
- e. Tradução indireta compilativa (mediada pela língua mediadora).
- f. Tradução indireta compilativa (mediada pela língua-alvo final).
- g. Tradução direta e indireta mista compilativa (mediada pela língua mediadora).
- h. Tradução direta e indireta mista compilativa (mediada pela língua-alvo final).
- i. Tradução indireta mista compilativa (mediada pela língua mediadora e pela língua-alvo final).
- j. Tradução direta e indireta mista compilativa (mediada pela língua mediadora e pela língua-alvo final).

Portanto, a tradução indireta pode consistir em um meio de divulgação de obras de línguas pouco divulgadas, via línguas dominantes, caracterizando-se como uma forma de enriquecimento cultural. Assim, como afirmado por Toury (1995), a tradução indireta “não é um tipo de doença para ser rejeitada, como há muito tem sido a atitude dominante”<sup>87</sup> (p. 129, tradução minha).

Entretanto, mesmo que a tradução indireta tenha sido muito utilizada através das épocas, ela ainda apresenta muitos pontos negativos (LANDERS, 2001). A principal visão contrária à tradução indireta é de que todo equívoco produzido na primeira tradução será reproduzido nas traduções subseqüentes. Cria-se, assim, um efeito de xerox: “uma cópia de uma cópia de uma cópia perde a nitidez e o detalhe

---

<sup>87</sup> Do original: “is not some kind of a disease to be shunned, as has long been the dominant attitude”.

em cada passagem sucessiva do processo”<sup>88</sup> (LANDERS, 2001, p. 131, tradução minha). Contudo, por mais que a tradução indireta possua uma visão negativa, que já foi posta em xeque diversas vezes, ela é amplamente utilizada e é uma prática que não pode ser ignorada.

#### **2.2.4 Da tradução audiovisual: contextualizando formulações**

O conceito de tradução está em constante mutação nos últimos anos. Atualmente, entende-se que a tradução não se limita a um campo específico, mas abarca diversas modalidades, como a tradução audiovisual, a simultânea, a de revista em quadrinhos, a de desenhos, entre outras. Foi nos últimos 20 anos que a tradução audiovisual ganhou reconhecimento e passou a ter seu próprio campo de pesquisa. Essa modalidade de tradução preocupa-se principalmente com a transferência multimodal e o discurso multimídia para uma outra língua/cultura.

Mas o que, de fato, é o audiovisual? Gambier (2012) define um produto ou uma performance audiovisual como “um bom número de códigos significantes que operam simultaneamente na produção do significado”<sup>89</sup> (p. 47, tradução minha). Assim, um produto audiovisual compreende um grupo de signos codificados, montados a partir da gravação em si ou mesmo pela edição, constituindo-se, portanto, como uma obra complexa, muito além de uma simples adição de significados de cada elemento semiótico. Tanto o significado criado pela linguagem verbal quanto pela não verbal são utilizados de forma a obter elementos como a coerência, a intencionalidade, a informatividade, a intertextualidade, a relevância e até mesmo as máximas da conversação.

Eisenstein (1988) utilizava o cinema para evidenciar a riqueza de canais semióticos de um produto audiovisual e como sua (co)relação era capaz de gerar mais significados. O autor afirmava: “[c]inema é, antes de tudo, montagem”<sup>90</sup> (p. 138, tradução minha). O autor apoiava-se na cultura japonesa, e principalmente na sua escrita, para argumentar que o cinema é uma montagem. Originalmente, o que hoje conhece-se como kanji retratava a imagem naturalista de um objeto, totalizando 607 símbolos diferentes. Em seguida, passou-se a combinar dois hieróglifos mais simples

---

<sup>88</sup> Do original: “a copy of a copy of a copy loses sharpness and detail with each successive passage through the process”.

<sup>89</sup> Do original: “quite a number of signifying codes that operate simultaneously in the production of meaning”.

<sup>90</sup> Do original: “Cinema is, first and foremost, montage”.

para formar um novo conceito. “Cada um, tomado separadamente, corresponde a um objeto, mas sua combinação corresponde a um conceito”<sup>91</sup> (EISENSTEIN, 1988, p. 139, tradução minha).

Assim ocorre no cinema: combinam-se planos que são descritivos, isolados em significado, neutros em conteúdo. Da mesma forma que os hieróglifos de “pássaro” e de “boca” unem-se para formar “canto”, o cinema associa elementos opostos e independentes para formar um terceiro, o kanji, uma sensação ou um conceito de algo. Para Eisenstein (1988), a montagem é a arte de expressar e de significar, através das relações de dois planos justapostos, originando, assim, uma ideia ao expressar algo.

Gambier (2012) explica que, em uma produção audiovisual, existem diferentes estímulos sonoros e visuais. É possível, por exemplo, verificar personagens conversando entre si, com terceiros produzindo interferências apenas por estar na cena (por exemplo, algum espirro ou conversas paralelas) - ou até mesmo não estando, como é o caso dos risos presentes em sitcoms. O autor sintetiza os códigos semióticos presentes na produção de significado através do seguinte quadro:

Quadro 2 - Códigos semióticos presentes na produção de significado

	<b>Canal de áudio</b>	<b>Canal visual</b>
<b>Elementos verbais (signos)</b>	Código linguístico: diálogo, monólogo, comentários ou parte sem voz, leitura	Código gráfico: formas escritas como cartas, manchetes, cardápios, nomes de rua, intertítulos e subtítulos
	Código paralinguístico: elocução, entonação, sotaques	
	Códigos literários e teatrais: enredo, narrativa, sequências, progressão dramática e ritmo	
<b>Elementos não-verbais (signos)</b>	Código de efeitos sonoros especiais/arranjos sonoros	Código iconográfico
	Código musical	Código fotográfico: luz, perspectiva, cores, etc.
	Código paralinguístico: qualidade da voz, pausas, silêncio, volume	Código cenográfico: signos visuais do ambiente

<sup>91</sup> Do original: “Each taken separately corresponds to an object but their combination corresponds to a concept”.

da voz, ruídos sonoros como choro, grito, tosse etc.	
N/A (não se aplica)	Código fílmico: gravação, enquadramento, corte/edição, gênero convenções, etc.
N/A	Código cinésico: gestos, modos, posturas, traços faciais, olhares, etc.
N/A	Código proxêmico: movimentos, uso do espaço, distância interpessoal, etc.
N/A	Código de vestuário: incluindo penteado, maquiagem etc.

Fonte: adaptado de Gambier (2012, p. 48).

Segundo Díaz Cintas (2009), a tradução audiovisual é uma forma de tradução voltada para materiais audiovisuais, como filmes, programas de comédia, documentários, séries televisivas, apresentações musicais, desenho animado, quadrinhos e videogames. O autor também considera o teatro e a ópera e destaca as legendas para surdos e ensurdecidos e a audiodescrição para cegos e deficientes visuais.

No que tange à nomenclatura, Gambier (2003/2016) defende o uso do termo **screen translation** (tradução de tela) em detrimento de **tradução audiovisual**. O autor explica que os primeiros estudos na área se referiram ao termo tradução de filmes, tendo em vista que enfatizavam o cinema. Com a popularização do VHS no final da década de 1980, passou a vigorar o termo “audiovisual”, visto que ampliava a tradução para além do cinema, abarcando a televisão, o vídeo e até mesmo o rádio. Com isso, se evidenciava a dimensão multissemiótica do material audiovisual. Surgiu também o termo “tradução multimídia” como uma alternativa, considerado confuso pelo autor por poder se referir a diferentes meios, gêneros e códigos (verbal e visual).

Até 1995, segundo Gambier (2003/2016), a tradução audiovisual parecia ser negligenciada, mudando esse cenário apenas com o 100º aniversário do cinema, ocorrido naquele ano. Também em 1995, o Conselho da Europa decidiu celebrar o centenário da sétima arte com um fórum sobre comunicação audiovisual e

transferência linguística. Com isso, houve um crescimento de colóquios, seminários, conferências e publicações sobre o assunto (GAMBIER, 2003/2016).

Outro fator que permitiu a ampliação do conceito foi o desenvolvimento da tecnologia. Com as novas tecnologias, surgiram produtos e serviços online e offline, aumentando a quantidade e a qualidade dos trabalhos traduzidos. “Agora estamos cercados de telas”, argumenta Gambier<sup>92</sup> (2003/2016, p. 10, tradução minha). É inegável o crescimento da mídia e a importância e, conseqüentemente, a necessidade por traduções audiovisuais na maioria dos países. Dessa forma, tornou-se impossível ignorar não só a imensidão da comunicação em massa, bem como o seu alcance frente à mídia.

De acordo com Gambier (2003/2016), a sensibilização e as políticas linguísticas, especialmente na Europa, tornam-se outro fator determinante para o crescimento no interesse em tradução audiovisual. Os grupos minoritários passaram a entender como essa ferramenta é útil para promover e reforçar sua língua e identidade cultural e fizeram uso dela para serem vistos e ouvidos.

Para o autor, tendo em vista que, desde o início, o cinema ganhou importância tanto como arte, quanto como um negócio lucrativo, rapidamente as diferenças entre os países no campo linguístico mostraram-se significativas. “Como, e para onde, alguém exporta se os públicos-alvo não entendem francês, inglês etc.?”<sup>93</sup> (VASEY, 1997 *apud* GAMBIER, 2012, p. 45, tradução minha). Assim, com o intuito de tornar esses materiais acessíveis, diferentes formas de transferência linguística<sup>94</sup> foram utilizadas, sendo as abordagens basicamente: conservar o texto na modalidade oral, substituindo o áudio original por um na língua-alvo (chamado de dublagem), ou transpor o áudio para um canal escrito, adicionando texto à tela (chamado de legendagem).

É possível constatar, portanto, um crescimento exponencial tanto da comunicação audiovisual quanto da globalização, que demanda a necessidade de inter-relação com o mundo e suas diferentes línguas e culturas (GAMBIER, 2012).

---

<sup>92</sup> Do original: “We are now surrounded by screens”

<sup>93</sup> Do original: “How does one export, and where to, if audiences do not understand French, English, etc.?”

<sup>94</sup> Apesar de o conceito de “transferência linguística” estar presente em diversos campos da linguística, com diferentes sentidos, aqui é entendido como o processo de tradução, o ato de transpor a mensagem de uma língua para outra.

Consoante Gambier (2012), durante o final da década de 1920, os diretores produziam novas versões dos filmes, em que os atores trabalhavam na sua língua materna, ampliando o alcance das obras. Assim, o filme era reconstruído com o mesmo cenário, mas atores e diretores diferentes. Entretanto, com o aumento das produções, esse método tornou-se inviável devido aos custos envolvidos e, então, na década de 1930, deu-se início aos trabalhos de dublagem. Durante o período de 1930 a 1950, na Europa, a dublagem ganhou papel importante, dada a sua possibilidade de apagar o texto original, censurando, portanto, qualquer informação considerada em desacordo com a política vigente. Por outro lado, a legendagem não parou de se desenvolver ao redor do mundo.

Gambier (2003/2016) afirma que existem diferentes tipos de tradução audiovisual na atualidade, sendo divididos nos tipos **dominante** e **desafiador**. No primeiro caso, encontram-se a legendagem interlinguística e a dublagem, juntamente com as interpretações consecutiva e simultânea, o *voice-over*<sup>95</sup>, o comentário livre, a tradução simultânea e a produção multilíngue. Já nas desafiadoras, estão a tradução de roteiro, a legendagem intralinguística, a legendagem ao vivo, a supra-legendagem e a audiodescrição.

Franco e Araújo (2011) apontam que a taxonomia proposta por Gambier (2003/2016) é questionável. De acordo com as autoras, um dos primeiros problemas é o próprio termo “audiovisual”, por contemplar a tradução simultânea e a tradução de roteiro. No primeiro caso, ocorre uma tradução de um documento escrito para o discurso oral e, no segundo, a tradução de um documento escrito para outro escrito. Esses casos, segundo Franco e Araújo (2011) não seriam considerados “audiovisual”. Outra questão envolve as interpretações consecutiva e simultânea, visto que podem acontecer no meio audiovisual, apesar de não necessariamente fazer parte dele. Nesse sentido, as autoras também descartam, em sua proposta, a legendagem ao vivo por apenas fazer referência ao tempo de produção das legendas, defendendo que são um subtipo da modalidade de legendagem. Por fim, as autoras argumentam que o comentário livre também não se caracteriza como tradução audiovisual.

---

<sup>95</sup> O *voice-over* é uma técnica semelhante à dublagem no que tange o uso de áudio. No entanto, o áudio original não é removido, mas se encontra em segundo plano, uma vez que as vozes dos atores são gravadas sobre a faixa original.

Contrapondo a taxonomia proposta por Gambier (2003/2016), tem-se a classificação de Díaz Cintas (2005), que simplifica a terminologia na área. Considerando como fator decisivo a mudança de língua que ocorre nos processos de tradução dos materiais, Díaz Cintas (2005) inclui todos os espaços em que há um estímulo acústico e visual, independentemente de ser transmitido através de uma tela ou de um palco. Além disso, o autor reduz o número de tipos de tradução audiovisual, relegando muitos dos exemplos de Gambier (2003/2016) à categoria de subtipo, como é o caso da diferenciação entre legendagem para ouvintes e para surdos.

Assim, Díaz Cintas (2005) aponta que, no início, a tradução audiovisual foi utilizada para referir-se às práticas de tradução usadas na mídia audiovisual em que havia a transferência de uma língua-fonte para uma língua-alvo. Logo, defende que além da legendagem e da dublagem, outras formas de tradução audiovisual são o *voice-over*, a dublagem parcial, a narração e a interpretação. Posteriormente, a tradução para espetáculos ao vivo foi contemplada, adicionando a supra-legendagem.

A acessibilidade, então, ganhou espaço, forçando a tecnologia a repensar as formas de produção audiovisual. Assim, a legendagem para surdos e ensurdecidos e, mais recentemente, a audiodescrição passaram a ser consideradas modalidades de tradução audiovisual. Tendo em vista que esses tipos se caracterizam pela tradução entre meios semióticos diferentes, as taxonomias propostas por Jakobson (1959/2012) foram imprescindíveis para argumentar a favor das novas modalidades. Afinal, juntamente com as traduções interlinguais já existentes, a legendagem para surdos e ensurdecidos caracteriza-se pelo seu caráter intralingual e intersemiótico, enquanto a audiodescrição é apenas intersemiótica (DÍAZ CINTAS, 2005).

Pensando, por fim, nas modalidades de tradução audiovisual e levando em conta que cada país dá preferência para um determinado tipo por diversas razões, Gottlieb (2001) divide o mundo da tradução audiovisual em quatro grupos. No primeiro grupo, encontram-se os “[p]aíses de língua de origem, falantes de inglês e com quase nenhuma importação não anglófona”<sup>96</sup> (GOTTLIEB, 2001, p. 244, tradução minha). Nesse caso, as importações de obras audiovisuais são ínfimas, mas tendem a ser legendadas e não dubladas. No grupo seguinte estão os “[p]aíses de dublagem, principalmente falantes de alemão, italiano, espanhol e francês, dentro e fora da

---

<sup>96</sup> Do original: “Source-language countries, English-speaking, with hardly any non-Anglophone imports”

Europa”<sup>97</sup> (GOTTLIEB, 2001, p. 244, tradução minha). Aqui, a preferência, como o próprio grupo sugere, é com relação à dublagem. Em seguida, no terceiro grupo, estão os “[p]aíses de *voice-over*, a saber Rússia, Polônia e outras comunidades falantes de médio a grande porte que não conseguem pagar dublagem com sincronia de lábios”<sup>98</sup> (GOTTLIEB, 2001, p. 244, tradução minha). Por fim, há os “[p]aíses de legendagem, inclusive diversas comunidades falantes não-europeias, assim como um número de pequenos países europeus com alta taxa de alfabetização”<sup>99</sup> (GOTTLIEB, 2001, p. 244, tradução minha), onde há uma preferência pela legendagem.

Então, conforme o panorama apresentado acima, pode-se observar que a tradução audiovisual é bastante ampla no que tange às suas modalidades. Contudo, a seguir será abordada uma das principais: a **legendagem**, foco deste trabalho, enquanto para ouvintes e para surdos e ensurdecidos; contemplando, assim, as questões de acessibilidade previamente discutidas. Por fim, discute-se sobre a legendagem amadora, feita pelos *fansubs*.

### 2.2.5 Legendagem

Instintivamente, sabemos reconhecer uma legenda e, de uma forma simplista, conseguimos caracterizá-la. A legendagem, então, pode ser definida como uma prática de tradução que consiste em apresentar um texto-alvo escrito na tela. O texto fonte que origina a legenda pode ser desde um diálogo até um cartaz que aparece na cena. Via de regra, essas legendas aparecem na parte inferior da tela (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007), mas há ocasiões em que se encontram na parte superior. Isso pode ocorrer pela coloração do fundo, que impossibilita a visualização adequada da legenda, ou por haver alguma informação visual pertinente na região inferior da tela, ou até mesmo durante a exibição dos créditos (DÍAZ CINTAS, 2003 *apud* FEITOSA, 2009).

Luyken *et al.* (1991 *apud* GEORGAKOPOULOU, 2009) definem a legendagem como “traduções escritas condensadas do diálogo original que aparecem

---

<sup>97</sup> Do original: “Dubbing countries, mainly German-, Italian-, Spanish- and French-speaking in and outside Europe”.

<sup>98</sup> Do original: “Voice-over countries, namely Russia, Poland and other large or medium-sized speech communities which cannot afford lipsynch dubbing”.

<sup>99</sup> Do original: “Subtitling countries, including several non-European speech communities as well as a number of small European countries with a high literacy rate”.

como linhas de texto, geralmente posicionadas próximas a parte inferior da tela”<sup>100</sup> (p. 21, tradução minha). O autor acrescenta que as legendas não substituem o texto original, mas se apresentam de forma sincronizada com ele e que, quase em sua totalidade, são adicionadas posteriormente à tela, durante a pós-produção. Pode-se afirmar, portanto, que a legendagem possui autonomia.

Georgakopoulou (2009) explica que as legendas, de forma a passarem despercebidas pelo espectador, não o distraíndo do conteúdo da obra, devem obedecer a certos níveis de legibilidade e serem concisas. Seu objetivo, portanto, é “facilitar a compreensão do que está sendo dito sem desviar a atenção do espectador das imagens e dos sons” (CARVALHO, 2005, p. 97). Para que isso ocorra, devem ser breves, simples e diretas. Entretanto, cabe salientar que, ao contrário da dublagem, que dá a impressão de ser original, pois precisa substituir o áudio original, a legendagem procura dar uma impressão de ser, de fato, uma tradução.

A legendagem, assim como as outras formas de tradução audiovisual, são subordinadas a diferentes sistemas semióticos verbais e não verbais. Segundo Gottlieb (1994), a legendagem passa a ter um caráter de tradução diagonal, visto que o discurso oral passa para a modalidade escrita em outra língua. No caso da tradução de um romance, por exemplo, a tradução ocorre de código escrito para código escrito e, no caso da interpretação simultânea, de código oral para código oral. O quadro abaixo ilustra esta característica:

Quadro 3 - Tradução escrita e interpretação

	Língua-fonte	Língua-alvo
<b>Código oral</b>	Fala →	Fala
<b>Código escrito</b>	Escrita →	Escrita

Fonte: adaptado de Gottlieb (1994, p. 104).

No caso da legendagem, portanto, além da mudança de língua, ocorre mudança de código (por exemplo, do oral para o escrito). Há uma passagem de código oral para código escrito. O quadro abaixo demonstra este conceito de tradução diagonal.

<sup>100</sup> Do original: “condensed written translations of original dialogue which appear as lines of text, usually positioned towards the foot of the screen”.

Quadro 4 - Legendagem como tradução diagonal

	Língua-fonte	Língua-alvo
<b>Código oral</b>	Fala	Fala
<b>Código escrito</b>	Escrita	Escrita

Fonte: adaptado de Gottlieb (1994, p. 104).

Contudo, essa mudança de código é capaz de gerar problemas para o legendador, visto que há uma divergência entre a velocidade da língua falada e a velocidade de leitura (SCHWARZ, 2002). Isso quer dizer que uma tradução total de um roteiro se torna impossível, seja por limitações físicas de espaço da tela ou do ritmo da fala, que exige uma redução significativa do texto.

Tendo em vista que as legendas aparecem simultaneamente com elementos sonoros e visuais, a legendagem também se caracteriza como uma tradução intermodal (GOTTLIEB, 1997 *apud* GONZÁLEZ, 2011), visto que há uma adição da tradução do canal acústico verbal ao canal visual não verbal (MARTINEZ, 2007). Isto é, ocorre um envolvimento de diferentes canais, há uma interação entre os diferentes sistemas de significação.

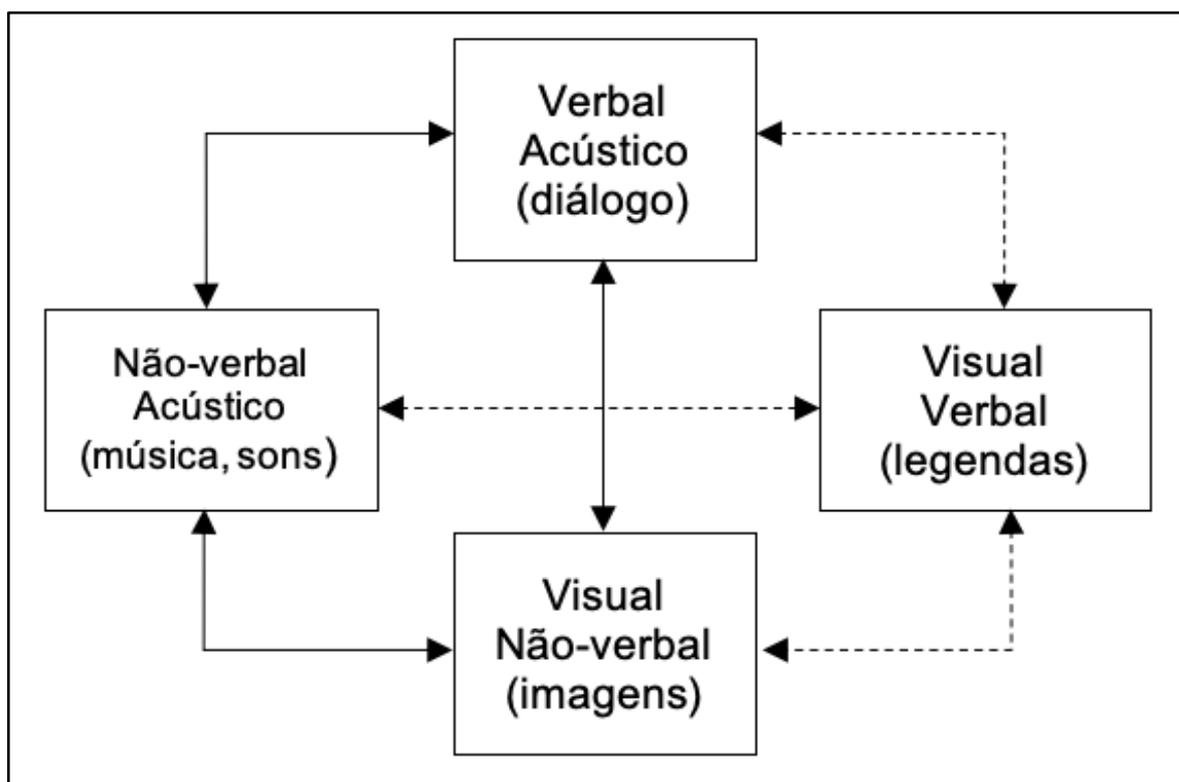
Essa característica, no entanto, permite que haja críticas por parte do público não especializado que possui conhecimento mínimo da língua-fonte. Como o interlocutor possui acesso ao texto original enquanto acessa a legenda, parece ser comum o ato de fazer comparações e críticas quando se tem conhecimento das línguas envolvidas. Nesse sentido, Díaz Cintas chama a legendagem de **tradução vulnerável**, já que

[o] TM [texto-meta] não só deve se adequar às numerosas limitações impostas pelo meio [...] como também deve se submeter ao escrutínio comparativo e avaliativo de um público que, como regra geral, tende a ter um conhecimento (variável e discutível) das línguas em contraste [...] (DÍAZ CINTAS 1997, p. 218 *apud* CARVALHO, 2007, p. 27).

Assim, apesar de o telespectador ter conhecimento da língua-alvo e da língua-fonte, ele desconhece os procedimentos que estão envolvidos no processo de tradução e de legendagem. Com isso, costuma-se questionar por que um termo não foi traduzido ou por que não foi traduzido de outra forma. É comum haver julgamentos e críticas com relação às escolhas feitas pelo tradutor ou até mesmo pelo revisor.

Sokoli (2009) explica que a combinação dos canais acústico e visual com os elementos verbais e não-verbais resulta em quatro elementos básicos do texto audiovisual. A figura abaixo evidencia as relações espaciais e temporais desses elementos.

Figura 4 - Relações espaciais e temporais dos elementos verbais e não-verbais



Fonte: Sokoli (2009, p. 38).

Sem dúvidas, o texto oral é o principal componente do texto fonte, mas não se pode desconsiderar totalmente as imagens. “Assim como as imagens são inseparáveis dos sons, complementando-se mutuamente, também as legendas estão vinculadas a ambos” (CARVALHO, 2005, p. 99). Contudo, Mouzat (1995 *apud* CARVALHO, 2005) explica que, devido à ilusão de haver uma ligação direta entre a linguagem e a realidade, acredita-se que a fala é uma redundância da imagem. É com base na ideia de que os códigos se sobrepõem que os legendadores buscam traduzir os textos, aplicando regras de omissão, já que determinadas informações estão expressas de forma explícita na imagem. Ainda, mesmo que não haja compreensão da língua-fonte, o espectador é capaz de apreender algum significado a partir do ritmo, da entonação, da expressão, do gesto, da atitude, elementos que nem sempre são possíveis de serem captados pela escrita.

Bamba (1997 *apud* CARVALHO, 2005) entende que a legendagem é um caso de tradução interlingual, complementado por duas formas de tradução intersemiótica. Essas duas formas referem-se à mudança de código oral para o escrito e "à relação entre informações transmitidas por signos verbais e por signos não verbais" (CARVALHO, 2005, p. 100).

Levando em conta, portanto, que tanto o texto fonte quanto o alvo estão presentes de forma simultânea na legendagem, o espectador tem que lidar com dois tipos de informação diferentes, a dizer, a ação que acontece na tela e a tradução dos elementos linguísticos, ou seja, a legenda (GEORGAKOPOULOU, 2009). Há, ainda, um consenso entre os tradutores de que existem três elementos que regem o processo de tradução de legendas:

- (a) Quando a dimensão visual é crucial para a compreensão de uma cena em particular, legendadores devem oferecer apenas a informação linguística mais básica, deixando os olhos dos espectadores livres para seguir as imagens e a ação.
- (b) Contrariamente, quando informações importantes não estiverem em imagens, mas na trilha sonora, legendadores devem produzir as legendas o mais completas possíveis para garantir que os espectadores não sejam deixados para trás.
- (c) A apresentação das legendas, a forma em que cada uma das palavras em cada legenda é arranjada na dela e em cada linha de legenda podem ajudar a melhorar a legibilidade<sup>101</sup> (GEORGAKOPOULOU, 2009, p. 23, tradução minha).

Com isso, além dos sistemas de normas referentes à cultura fonte e à cultura alvo, o tradutor ainda está submetido às normas da legendagem. As normas abordam questões desde os **parâmetros próprios do meio** de veiculação, até **regras impostas pelos clientes diretos e indiretos**, incluindo, ainda, **normas de formatação e elaboração da legenda**.

Vale salientar que muitas das convenções abordadas nem sempre poderão sofrer influência das decisões do tradutor. Algumas normas devem ser respeitadas, como é o caso do tamanho da fonte usada, cor, contorno e sombreamento, alinhamento e altura das linhas, intervalo entre legendas consecutivas - estipulado por

---

<sup>101</sup> Do original: "(a) When the visual dimension is crucial for the comprehension of a particular scene, subtitlers should offer only the most basic linguistic information, leaving the eyes of the viewers free to follow the images and the action.

(b) Conversely, when important information is not in the images but in the soundtrack, subtitlers should produce the fullest subtitles possible, to ensure that the viewers are not left behind.

(c) The presentation of the subtitles, the way in which the words of each subtitle are arranged on the screen, and on each subtitle line, can help enhance readability".

Karamitrouglou (1998) em cerca de 1/4 de segundo - e tempo mínimo e máximo de duração, geralmente definido entre 1 e 6 segundos (DÍAZ CINTAS, 2003 *apud* FEITOSA, 2009). Díaz Cintas (2003 *apud* FEITOSA, 2009) explica que as fontes mais utilizadas são a Helvetica, a Arial e a Times New Roman, e as cores da legenda se resumem a amarelas ou brancas. Por fim, as legendas devem estar em concordância com os cortes de cena, desaparecendo, por exemplo, antes que ocorram os cortes que marquem uma mudança temática.

No que tange aos parâmetros próprios do meio audiovisual, o número de caracteres por linha de legenda pode variar, como é o caso do cinema e da televisão, em que o primeiro possui uma possibilidade numérica superior que a segunda. Carvalho (2007) também explica que o formato de exibição do material é determinante (ou seja, se é 16x9 ou 4x3), além dos procedimentos que devem ser respeitados pelo tradutor, de maneira a adequar-se à finalização dos diferentes materiais.

Conforme explica Georgakopoulou (2009), existem três elementos temporais e espaciais que influenciam o material audiovisual: o **espaço**, o **tempo** e a **apresentação**. Em relação ao espaço, “[d]uas linhas de texto são geralmente a norma, e o número de caracteres por linha depende de um número de fatores, inclusive a plataforma de legendagem utilizada”<sup>102</sup> (GEORGAKOPOULOU, 2009, p. 22, tradução minha). Aqui, aplicam-se regras baseadas em conceitos como palavra por minuto, estipulado entre 150 e 180 palavras (KARAMITROGLOU, 1998), e caractere por minuto, com o intuito de manter um tempo satisfatório para a leitura, implicando também uma temporização precisa. Díaz Cintas (2003 *apud* FEITOSA, 2009) afirma que o limite de caracteres por linha pode variar entre 28 a 40 caracteres. No Brasil, o número passa para a faixa de 28 a 32 (ARAÚJO, 2004). Quanto à apresentação, “[l]egendas podem ocupar até 20% do espaço da tela”<sup>103</sup> (GEORGAKOPOULOU, 2009, p. 22, tradução minha). Isto interfere diretamente no tamanho dos caracteres, qual tecnologia é utilizada para a sua projeção, assim como sua posição na tela, normalmente centralizada ou justificada à esquerda (DÍAZ CINTAS, 2003 *apud* FEITOSA, 2009).

---

<sup>102</sup> Do original: “Two lines of text are usually the norm, and the number of characters per line depends on a number of factors, including the subtitling workstation used”.

<sup>103</sup> Do original: “Subtitles can take up to 20% of screen space”.

Envolvendo os parâmetros técnicos já listados (e alguns que serão abordados a seguir), pode-se fornecer instruções específicas relacionadas à **temporização**, às **convenções tipográficas**, ao **uso ou não de reticências** ao fim de legendas inacabadas, **uso de abreviações, siglas, símbolos e numerais** e **uso de linguagem de baixo calão, norma culta** ou **coloquial** e **regionalismos** (CARVALHO, 2005).

No entanto, nem sempre essas normas são explícitas ou detalhadas, tampouco pré-definidas. Via de regra, o tradutor possui liberdade para exercer o seu trabalho e, somente após a entrega do trabalho, ocorrerão alterações com relação às escolhas, seja por parte das instituições ou dos profissionais da pós-produção ou distribuição do material. É neste momento que ocorrem as renegociações, que podem levar a melhores soluções (CARVALHO, 2005).

Ao se trabalhar com a elaboração da legenda, pode-se dividir em dois níveis de parâmetros: os textuais **microestruturais** e os **macroestruturais**. No primeiro caso, encontram-se regras quanto ao uso de reticências, de hífen, de parênteses, asterisco, negrito, sublinhado e itálico e de palavras grafadas em caixa-alta. Sobre as reticências, Martinez (2007) afirma que não existe uma padronização, podendo aparecer no início e no final de cada legenda (para indicar que a oração está incompleta), apenas no final da primeira legenda ou mesmo não ser utilizada pelo tradutor. Para o uso do hífen, defende-se que seja utilizado somente na função de travessão, já que não se deve realizar a translineação na legendagem. Ainda, o itálico deve ser utilizado para marcar um diálogo que está fora do ambiente da cena visualizada, como a fala do narrador ou de alguém ao telefone, ou mesmo para vozes filtradas por dispositivos eletrônicos em geral. Também pode ser utilizado para destaque, principalmente de palavras estrangeiras e para sinalizar pensamentos. Por fim, a tradução de elementos linguísticos escritos deve ser realizada em caixa alta.

No caso dos parâmetros textuais macroestruturais, tem-se a diagramação das legendas, a omissão e manutenção de itens linguísticos do original e as estruturas sintáticas preferidas. O ideal é que cada legenda contenha, pelo menos, uma ideia coerente e completa, sendo preferencialmente através de um período inteiro e não devendo ser incluídas mais do que duas orações. Caso seja necessário segmentar a legenda, deve-se dividi-la, primeiramente, em orações, depois em sujeito e predicado, depois em sintagma nominal e verbal e assim sucessivamente, mantendo juntos os sintagmas de ordem mais alta na estrutura da sentença. Gottlieb (1995 *apud* FEITOSA,

2009) distingue três tipos de segmentação: a visual, ou seja, pelos cortes e movimentos da câmera, a retórica, pela pausa ou pelo ritmo da fala, e a gramatical, isto é, a sintaxe. Além disso, tendo em vista que a leitura flui melhor em blocos menores de duas linhas do que em uma única linha longa, a segmentação das legendas deve levar em conta também a geometria, priorizando o formato retangular em detrimento do triangular. Pensando nas estruturas sintáticas preferidas, Carvalho (2005) afirma que as mais defendidas por manuais e cursos sobre legendagem são:

- a. componentes sintáticos em ordem direta em vez de inversa ou intercalada;
- b. orações coordenadas em vez de subordinadas;
- c. construções ativas em vez de passivas;
- d. construções positivas em vez de negativas;
- e. verbos simples em vez de compostos;
- f. elipses em vez de sujeitos ou verbos repetidos na mesma oração;
- g. interrogações em vez de perguntas indiretas;
- h. imperativo em vez de solicitações indiretas (CARVALHO, 2005, p. 117-118).

Entretanto, há casos em que é necessário omitir parte do enunciado para poder respeitar o número de caracteres permitidos. Consoante Kovacic (1991 *apud* GOERGAKOPOULOU, 2009), existe uma hierarquia dos elementos do discurso, composto pelos elementos indispensáveis, ou seja, que devem ser traduzidos porque “veiculam significado da experiência sem o qual os espectadores não seriam capazes de acompanhar a ação”<sup>104</sup> (GEORGAKOPOULOU, 2009, p. 26-27, tradução minha), pelos parcialmente dispensáveis, isto é, os que podem ser condensados, e pelos elementos dispensáveis, que podem ser omitidos. Em se tratando de condensação, Díaz Cintas (2003 *apud* FEITOSA, 2009) entende que se deve priorizar as palavras curtas. Carvalho (2005) sinaliza que se pode fazer uso de abreviações, siglas, símbolos e numerais com a finalidade de reduzir o número de caracteres. Por fim, quanto à omissão, Díaz Cintas (2003 *apud* FEITOSA, 2009) entende que há seis tipos de palavras e expressões normalmente omitidas, a saber, aquelas que se repetem ou são muito parecidas, os marcadores da conversação, as interjeições, as perguntas retóricas, as enumerações, nomes próprios e apelidos, as expressões transparentes entre as línguas e as referências a elementos ou pessoas já presentes no canal visual. Assim, os elementos mais dispensáveis são:

- a. vocativos, quando já se conhece o nome das pessoas envolvidas;

---

<sup>104</sup> Do original: “carry the experiential meaning without which the viewers would not be able to follow the action”.

- b. pronomes demonstrativos, quando o objeto demonstrado está explícito (alternativamente, pode-se manter o pronome e omitir o substantivo referente ao objeto demonstrado);
- c. hesitações, gaguejos, vícios de linguagem e auto-correções (*sic*) na enunciação, desde que não sejam considerados relevantes;
- d. falas em segundo plano, pouco audíveis ou sem relevância para o texto principal;
- e. onomatopéias (*sic*);
- f. respostas sucintas e formalmente semelhantes à língua da tradução, tais como “sim”, “não”, “tchau”, “obrigado”, “ok”;
- g. construções redundantes ou desnecessariamente longas, tais como seqüências (*sic*) de adjetivos ou advérbios (particularmente comuns em língua inglesa), ou advérbios terminados em -mente (freqüentes (*sic*) em português, espanhol e outras línguas latinas) (CARVALHO, 2005, p. 119).

Logo, pode-se afirmar que “[t]udo o que é redundante e não essencial para a compreensão da produção audiovisual e para a caracterização dos personagens é eliminado” (DÍAZ CINTAS, 2003 *apud* FEITOSA, 2009, p. 13). Apesar destas características tornarem as legendas mais coerentes, Díaz Cintas (1997 *apud* CARVALHO, 2005) destaca que se abre mão da coesão, adquirida através das imagens e do texto oral. Portanto, como afirma Georgakopoulou (2009), “[e]xpressões seguidas por gestos para denotar saudação, polidez, afirmação, negação, surpresa, resposta de telefone, etc.”<sup>105</sup> (p. 27, tradução minha) podem ser omitidas.

Carvalho (2005) ainda faz menção às variações dialetais e às referências culturais e geográficas, elementos difíceis de serem traduzidos, principalmente pelo fato de não haver (ou de se procurar evitar) o recurso de notas explicativas. Segundo Bamba (1997 *apud* CARVALHO, 2005), a legenda “tenta manter um duplo compromisso com as variantes lingüísticas (*sic*) e discursivas da língua escrita e da língua falada” (p. 120). Sendo assim, as variações dialetais são marcadas quando são significativas. Para o caso das referências culturais e geográficas, a autora defende que se deve fazer uma manutenção da referência na cultura fonte, podendo transferir para uma referência semelhante na cultura alvo, ou mesmo neutralizar ou generalizar e, em último caso, omitir.

Logo, fica claro que a legendagem está sujeita a um número significativo de limitações e que não existe uma fórmula pronta para ser seguida. Portanto, “[a] tarefa de um legendador envolve uma tomada de decisões constante para garantir que o programa audiovisual não seja privado do seu estilo, personalidade, clareza e que o

---

<sup>105</sup> Do original: “Expressions followed by gestures to denote salutation, politeness, affirmation, negation, surprise, telephone responses, etc.”.

ritmo de sua progressão dramática não seja prejudicado”<sup>106</sup> (GEORGAKOPOULOU, 2009, p. 30, tradução minha). Como salienta Carvalho (2012), as estratégias utilizadas para lidar com estas questões “deve ser caso a caso” (p. 161). A reflexão feita ao longo da análise de cada problema de tradução deve ser feita levando em conta a relevância para o enredo, a conotação, o conhecimento do público-alvo, o efeito de feedback e as limitações relacionadas à mídia (GEORGAKOPOULOU, 2009).

Por conta de suas características, frequentemente surgem críticas à legendagem. Afinal, há uma interferência na imagem, fazendo com que o espectador se afaste da experiência visual completa. Por outro lado, defende-se que a legendagem preserva o texto-fonte, expondo os espectadores a uma língua estrangeira e promovendo o interesse por outras culturas. Além disso, ela é uma forma mais barata e rápida de tradução audiovisual.

### **2.2.6 Legendagem amadora ou de *fansub***

Com o crescimento da tecnologia e do acesso a ferramentas de legendagem, inclusive por meio da Internet, as práticas tradutórias passaram a popularizar-se e consolidar-se. Com isso, surgiram as legendagens amadoras, feitas por grupos de fãs também chamadas de *fansubs*. Essas práticas têm suas origens na década de 1980, com o intuito de facilitar o acesso aos desenhos japoneses, conhecidos como animê. Juntamente, surgiram os *scanlators*, dedicados à tradução dos quadrinhos japoneses, os mangá.

O acesso aos programas nipônicos era extremamente difícil, já que havia uma deficiência de legendas (e mesmo de dublagens) no mercado. Além da barreira linguística, a distribuição dos materiais era escassa e, com isso, a alternativa era buscar meios amadores de tradução. Apesar das questões legais e dos direitos autorais serem deixados de lado, é inegável que, de uma forma gratuita, os *fansubs* contribuíram e contribuem para a promoção e difusão da cultura e língua japonesa.

Conforme explica Jenkins (1992), os *fansubs*, como sugere o nome, estão inseridos na cultura de fãs e contemplam o seu envolvimento com as produções midiáticas em variados níveis, podendo resultar na criação de textos e outros conteúdos a partir a obra que lhes é cara. Esses conteúdos podem ser *fanfictions*

---

<sup>106</sup> Do original: “The task of the subtitler involves constant decision-making to ensure that the audiovisual programme is not bereft of its style, personality, clarity, and that the rhythm and its dramatic progression not hindered”.

(histórias feitas por fãs), *fanzines* (revistas), *fanfilms* ou *fanvideos* (vídeos amadores), *fansites* (sites de informações que possibilitam a interação entre fãs), entre outros.

De acordo com Díaz Cintas e Remael (2007), os *fansubs* “ficam à margem dos imperativos do mercado e são bem menos dogmáticos e mais criativos e individualistas do que a prática tradicional”<sup>107</sup> (p. 27, tradução minha). No documentário *Anime Fansub Documentary*<sup>108</sup>, o usuário do YouTube OtaKing77077 explica que inicialmente, por exemplo, os honoríficos japoneses<sup>109</sup> eram traduzidos para o inglês, mas, à época do vídeo, cerca de 90% dos *fansubs* deixavam os termos e outras palavras da língua japonesa sem tradução. Outro elemento criticado no documentário é o uso excessivo de notas de tradução, que distraem os olhos e tiram o propósito de situações cômicas, em virtude do uso de explicações.

Com isso, segundo OtaKing77077 (2008), há uma mudança nos *fansubs*, que costumavam existir para mostrar os animê para as pessoas que não tinham acesso, tendo sido alterados para um grupo de fãs que apenas quer mostrar o quanto eles sabem de japonês, colocando seu conhecimento na tela. Para evidenciar isso, ele apresenta um exemplo do uso excessivo de termos japoneses e postula que a língua japonesa é vista como uma língua sagrada que não poderia ser traduzida. Um caso é a política de tradução do *fansub Kaizoku Fansubs*, que defende a não tradução e o uso de notas na primeira aparição de “ataques e golpes especiais”, “termos, expressões e apelidos difíceis de traduzir ou que tem significado especial para a série ou para os fãs *hardcore*”, “honoríficos” e “nome em estilo japonês” (OTAKING, 2008).

Outra questão apontada por OtaKing77077 (2008) refere-se à apresentação das legendas. Os *fansubs* costumam utilizar fontes estilizadas, coloridas e com animação, com o intuito de mostrar superioridade com relação aos outros *fansubs*. Com a mesma intenção, inserem na abertura do programa o nome do grupo maior do

<sup>107</sup> Do original: “lies at the margins of market imperatives and is far less dogmatic and more creative and individualistic than what has traditionally been done”.

<sup>108</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IUYlqLlbiX0&>>; <[https://www.youtube.com/watch?v=yoJ\\_BWQ9Kow](https://www.youtube.com/watch?v=yoJ_BWQ9Kow)>; <<https://www.youtube.com/watch?v=PFu9lh37X34>>; <<https://www.youtube.com/watch?v=E8oYz1dP0-k>>. Acesso em: maio de 2019.

<sup>109</sup> Os honoríficos são sufixos utilizados na língua japonesa após o nome para denotar hierarquia, respeito, intimidade etc. É um elemento característico da cultura japonesa e, portanto, não possuiria um equivalente direto na língua portuguesa. Apesar de *-san* poder ser traduzido para o português como “senhor” ou “senhora” em alguns casos, o sufixo *-chan*, por exemplo, apresenta maiores desafios para o tradutor. Nesse caso, o sufixo costuma ser utilizado entre meninas ou com bebês para demonstrar carinho, mas essa prática não existe na cultura brasileira. Assim, seria um caso de intraduzibilidade por ser uma convenção cultural que não existe na língua-alvo.

que o nome da série que está sendo legendada, além de adicionar juntamente todos os créditos aos membros da equipe. Mesmo na abertura, são adicionados os famosos karaokês com efeitos, usando tanto a escrita em *kanji*, quanto em modelo ocidental, além de acrescentar a tradução da música. De acordo com o usuário, dessa forma, os *fansubs* acabam afastando o animê do que o público japonês originalmente viu. Conseqüentemente, também reduzem o público na cultura-alvo, visto que, se o telespectador desconhecer os termos da língua-fonte que estão presentes na legenda, provavelmente não conseguirá depreender o sentido completo. Por fim, defende, ao citar Albretkson (1976 *apud* OTAKING77077, 2008), que é trabalho do tradutor deixar de uma forma que fique natural para o público, trabalho que os *fansubs* não desejam ter.

É possível encontrar, por exemplo, legendas de três linhas, apesar de serem casos raros. Não existem regras quanto à restrição de número de caracteres por linhas, apesar de haver programas capazes de criarem essas limitações. As fontes são escolhidas livremente pelo tradutor, bem como seu tamanho e cor, fazendo com que as legendas ocupem uma grande parte da tela. Existe, assim, muito mais liberdade e, conseqüentemente, as estratégias de condensação, omissão e outras não costumam ser aplicadas (BOGUCKI, 2009).

Muitos dos problemas apresentados pela legendagem amadora são causadas por uma deficiência nas competências exigidas do profissional de legendagem. Segundo Gambier (2003 *apud* MARTINEZ, 2007), o legendador deve ter noção de temporização e ritmo, além de ser capaz de analisar, parafrasear, sintetizar e realizar a pós-edição<sup>110</sup>. Martinez (2007) define quatro competências: a **linguística**, a **técnica**, a **rítmica** e a **cultural**.

Apesar dos detalhes, os *fansubs* já reconhecem a importância da revisão no processo de tradução, com o intuito de entregar o melhor produto possível. Como aponta a postagem no *Tumblr*<sup>111</sup> “Da tradução à postagem. Como é o processo?”, feito pela equipe InSUBS (2010 *apud* SOUZA, 2015), que explica como é feita a legenda pela equipe:

---

<sup>110</sup> Dentre algumas atividades que podem ser realizadas no processo de pós-edição, está a criação de estilos, como uso de diferentes cores na legenda e a mudança de sua posição na tela em função de algum elemento visual na cena.

<sup>111</sup> O *Tumblr* é uma plataforma de criação de blogues.

Aí beleza, todas as partes foram traduzidas e sincronizadas, é nessa hora que entra o revisor. Ele será o responsável pelo produto final, fará as correções de tradução, sincronia, adaptação, fluência, tempo de leitura... Essa é uma das partes mais difíceis porque ele tem que ter muita atenção, para que a legenda não seja postada com erros (INSUBS, 2010 *apud* SOUZA, 2015, p. 153).

Contudo, mesmo que haja algumas semelhanças entre o processo oficial e o extra-oficial, a legendagem dos *fansubs*, normalmente, é feita às cegas, sem respeitar todas (ou quase todas) as normas impostas pela legendagem comercial. Uma das suas principais características é, portanto, o uso de cores para identificar diferentes personagens ou outros elementos da cena, a inserção (excessiva) de explicações ou comentários através de notas no topo da tela (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007). Logo, pode-se dizer que a qualidade das traduções na legendagem comercial e não comercial diferem bastante entre si (BOGUCKI, 2009).

### 3 Método

Neste estudo, objetiva-se investigar as estratégias empregadas pelos tradutores nas legendas do primeiro episódio de *One Piece*. De modo a atingir o objetivo geral deste trabalho, analisam-se as estratégias utilizadas em diferentes grupos de traduções, diretas e indiretas e um episódio de *One Piece*. A análise tem como base a transcrição do áudio japonês e utiliza a tradução direta de um *fansub* em língua inglesa (*Kaizoku Fansubs*), a tradução indireta de um *fansub* em língua portuguesa (*ShaKaw*) e traduções diretas oficiais em língua inglesa e portuguesa (*Crunchyroll*).

Para tanto, com base no objetivo geral supracitado, elaboramos os seguintes objetivos específicos e suas respectivas hipóteses:

a) OE1: Investigar o uso de estratégias de tradução de legendas amadoras e oficiais.

$H_{1a}$ : Haverá diferença significativa no tipo de estratégias de tradução entre as legendas oficiais e amadoras.

$H_{1b}$ : Não haverá diferença significativa no uso de estratégias de tradução entre as duas legendas amadoras (*ShaKaw* e *Kaizoku Fansubs*).

$H_{1c}$ : Não haverá diferença significativa no uso de estratégias de tradução entre as duas legendas oficiais (*Crunchyroll-PT* e *Crunchyroll-EN*).

b) OE2: Investigar o uso de estratégias de tradução de legendas em língua inglesa e em língua portuguesa.

$H_{2a}$ : Haverá diferença significativa no tipo de estratégias de tradução entre as legendas em língua portuguesa e as em língua inglesa.

$H_{2b}$ : Não haverá diferença significativa no uso de estratégias de tradução entre legendas em língua portuguesa (*ShaKaw* e *Crunchyroll-PT*).

$H_{2c}$ : Não haverá diferença significativa no uso de estratégias de tradução entre legendas em língua inglesa (*Kaizoku Fansubs* e *Crunchyroll-EN*).

c) OE3: Comparar o uso de estratégias sintáticas entre as legendas amadoras e oficiais.

$H_{3a}$ : Haverá maior uso da estratégia G1 (tradução literal) pela legenda amadora em língua portuguesa (*ShaKaw*) em relação às demais legendas.

$H_{3b}$ : Haverá maior uso da estratégia G2 (empréstimo ou calque) pelas legendas amadoras (*ShaKaw* e *Kaizoku Fansubs*) em relação às legendas oficiais (*Crunchyroll-PT* e *Crunchyroll-EN*).

d) OE4: Comparar o uso de estratégias semânticas entre as legendas amadoras e oficiais.

$H_{4a}$ : Haverá menor uso da estratégia S8 (paráfrase) pela legenda amadora em língua portuguesa (*ShaKaw*) em relação às demais legendas.

$H_{4b}$ : Haverá maior uso da estratégia S2 (antonímia) pelas legendas em língua inglesa (*Kaizoku Fansubs* e *Crunchyroll-EN*) em relação às legendas em língua portuguesa (*ShaKaw* e *Crunchyroll-PT*).

e) OE5: Comparar o uso de estratégias pragmáticas entre as legendas amadoras e oficiais.

$H_{5a}$ : Haverá maior uso da estratégia Pr1 (filtro cultural) pelas legendas oficiais (*Crunchyroll-PT* e *Crunchyroll-EN*) em relação às legendas amadoras (*ShaKaw* e *Kaizoku Fansubs*).

$H_{5b}$ : Haverá maior uso da estratégia Pr7 (tradução parcial) pelas legendas amadoras (*ShaKaw* e *Kaizoku Fansubs*) em relação às legendas oficiais (*Crunchyroll-PT* e *Crunchyroll-EN*).

Sendo assim, neste capítulo, apresentam-se aspectos metodológicos utilizados nesta pesquisa relacionados à Linguística de *Corpus* (seção 3.1). Em seguida, discorre-se sobre o *corpus* deste estudo, isto é, as legendas do primeiro episódio de *One Piece* (seção 3.1.1). Ainda, são descritos os procedimentos utilizados na análise (seção 3.1.2).

### 3.1 Uma metodologia baseada em *corpora* aplicados à tradução

Este trabalho busca bases na Linguística de *Corpus* que, como o nome sugere, “ocupa-se da coleta e da exploração de *corpora*, ou conjuntos de dados lingüísticos (*sic*) textuais coletados criteriosamente, com o propósito de servirem para a pesquisa de uma língua ou variedade lingüística (*sic*)” (BERBER SARDINHA, 2004, p. 3). No entanto, apesar de a análise de dados lingüísticos textuais ser uma prática há muito tempo realizada, o que muda com a Linguística de *Corpus* é o intermédio do computador, que modifica a forma como os *corpora* são constituídos e analisados.

De acordo com Biber, Conrad e Reppen (1998), a análise baseada em *corpus* possui quatro características essenciais, a saber: “é empírica, analisando os padrões reais de uso em textos naturais”<sup>112</sup> (p. 4, tradução minha), “utiliza uma grande e consistente coleção de textos naturais, conhecida como um ‘*corpus*’, como base para a análise”<sup>113</sup> (p. 4, tradução minha), “faz uso extensivo de computadores para análise, usando tanto técnicas automáticas quanto interativas”<sup>114</sup> (p. 4, tradução minha) e “depende tanto de técnicas analíticas quantitativas quanto qualitativas”<sup>115</sup> (p. 4, tradução minha). Assim, além de fazer uso do computador, a Linguística de *Corpus* necessita de textos naturais, isto é, textos que existam na linguagem e que foram produzidos por humanos.

Em um sentido estrito, *corpus* reflete os princípios que norteiam a sua compilação e a sua exploração. Segundo Berber Sardinha (2004), existem cinco critérios a serem considerados na compilação de um *corpus*, de forma a servir de fonte para as pesquisas em Linguística de *Corpus*: **autenticidade**, **naturalidade**, **representatividade**, **formato** e **propósito**.

No que tange à autenticidade, os textos devem ser produzidos de forma natural, sem existir um propósito explícito de uso para pesquisas. Assim, os textos devem possuir naturalidade, isto é, devem ter sido produzidos por falantes da língua envolvida. Em seguida, quanto à representatividade, mesmo que os *corpora* sejam finitos e não exaustivos, deve-se procurar que sejam extensos, de forma a serem representativos da língua estudada. Ainda, o seu formato deve ser eletrônico, permitindo a sua exploração por meio de ferramentas computacionais diversas. E, por fim, devem ter sido coletados com o propósito de servirem de fonte de evidências para uma investigação linguística, levando em conta critérios bem definidos e previamente determinados.

Sendo assim, o *corpus* deve ser composto por textos autênticos em formato eletrônico, sendo extenso o bastante para permitir que generalizações sejam feitas sobre aspectos da linguagem a ser estudada. Logo, o *corpus* deve cumprir um papel

---

<sup>112</sup> Do original: “it is empirical, analyzing the actual patterns of use in natural texts”.

<sup>113</sup> Do original: “it utilizes a large and principled collection of natural texts, known as a ‘*corpus*’, as the basis for analysis”.

<sup>114</sup> Do original: “it makes extensive use of computers for analysis, using both automatic and interactive techniques”.

<sup>115</sup> Do original: “it depends on both quantitative and qualitative analytical techniques”.

de representação da língua. Para tanto, os corpora podem ser classificados, de acordo com Teixeira (2008), segundo a **língua** (monolíngues ou bilíngues/multilíngues), a **data de publicação** (sincrônico, histórico ou fechado), o **modo** (textos escritos e/ou transcrições de textos orais), o **conteúdo** (representativos da língua geral ou de qualquer parte da língua), o **uso na pesquisa** (de estudo ou de referência), a **autoria** (de falantes nativos ou de não-nativos; individuais, coletivos ou institucionais), o **tamanho** (pequeno, com até 80 mil palavras, ou pequeno-médio, entre 80 e 250 mil, ou médio, entre 250 mil e 1 milhão, ou médio-grande, entre 1 e 10 milhões, ou grande, sendo acima de 10 milhões) e o **nível de codificação** (inserção de cabeçalhos e etiquetas).

Ainda, a categoria de língua pode ser subdividida com relação à sua organização interna: os corpora podem ser **comparáveis, paralelos** (TEIXEIRA, 2008; MUNDAY, 2016) ou **multilíngues** (BAKER, 1995). Quando um *corpus* é comparável, diz-se que “consiste em duas coleções separadas de textos na mesma língua”<sup>116</sup> (BAKER, 1995, p. 234, tradução minha), ou seja, é especializado em dois ou mais subcorpora de uma dada língua, cujas características são semelhantes (tipologia textual, gênero, tamanho, data de publicação, área e subárea temáticas, entre outras). Já os corpora paralelos são compostos por textos tanto na língua-fonte como na língua-alvo, ou seja, são compostos também por suas respectivas traduções. De acordo com Baker (1995), este tipo de *corpus* permite observar de que forma os tradutores enfrentam os obstáculos impostos pelo processo tradutório, isto é, quais as estratégias empregadas pelo(s) tradutor(es) na prática. Por fim, os corpora multilíngues “se referem a conjuntos de dois ou mais corpora multilíngues em línguas diferentes, construídos ou nas mesmas ou em diferentes instituições com base em critérios de elaboração similares”<sup>117</sup> (BAKER, 1995, p. 232, tradução minha), permitindo observar padrões naturais da língua-alvo.

Neste sentido, consoante Atkins *et al.* (1992 *apud* TAGNIN; TEIXEIRA, 2004), o processo de criação de um *corpus* envolve cinco estágios principais, quais sejam: o **planejamento**, o **suporte técnico**, a **coleta e preparação dos dados**, o **processamento do corpus** e o **aumento e monitoração do corpus**. No primeiro

---

<sup>116</sup> Do original: “consist of two separate collections of texts in the same language”.

<sup>117</sup> Do original: “refer to sets of two or more monolingual corpora in different languages, built up either in the same or different institutions on the basis of similar design criteria”.

estágio, faz-se necessário estabelecer qual o tipo de *corpus* que se pretende construir, levando em conta questões como “quem usará o *corpus* e para quê?” (TEIXEIRA, 2004, p. 322), “qual o tamanho – de cada texto e do *corpus* final – e qual o tipo de texto a ser incluído (amostras ou textos integrais?, falados ou escritos?)” (TEIXEIRA, 2004, p. 322), “quais as variedades lingüísticas (sic) representadas (quanto ao lugar: sintópico/diatópico?; à data: sincrônico/diacrônico?; à camada social: sistrático/diastrático?; aos atos de fala: sinfásico/diafásico?)” (TEIXEIRA, 2004, p. 322) e “qual o nível aproximado de codificação (será etiquetado? Como?)” (TEIXEIRA, 2004, p. 322).

Em seguida, quanto ao suporte técnico, partindo do estágio anterior, é possível estimar a capacidade física necessária dos computadores para armazenar e processar o *corpus*, além de criar e/ou selecionar programas a serem usados para codificá-lo e explorá-lo. O estágio seguinte, portanto, refere-se à coleta dos textos e à sua organização em meio eletrônico, além de ser a etapa em que se realiza as anotações e etiquetagens de suporte ao cabeçalho. É na penúltima fase que se realiza a análise quantitativa e qualitativa do *corpus* e dos resultados obtidos. Por fim, no último estágio, realizam-se as correções, aumentando e/ou reorganizando o *corpus*.

Consoante Baker (1993; 1996), a partir das técnicas de *corpus*, é possível identificar características universais da tradução, ou seja, estratégias utilizadas com frequência pelos tradutores. Isso só pode ser observado uma vez que toda língua possui padrões, que estão diretamente ligados ao seu propósito e ao seu contexto de uso. Sendo assim, o texto traduzido passa a produzir e possuir padrões diferentes dos apresentados pelo original – reflexo do processo tradutório. Para a autora, o texto traduzido possui um contexto diferente do original, uma vez que: encontra-se restringido por um texto, completamente articulado, em outra língua; possui a missão de dar conta tanto do público e do contexto da língua-alvo, como do público e do contexto originais; e, por fim, precisa lidar com seu próprio estado social e textual, que se modificam através do texto e conforme a cultura.

Essas características universais observadas no processo tradutório podem ser divididas em quatro eixos, a saber: a **simplificação**, a **explicitação**, a **normalização** e o **nivelamento** (BAKER, 1996). Nas palavras de Baker (1996), a simplificação é “a ideia de que tradutores subconscientemente simplificam a língua, a

mensagem ou ambos”<sup>118</sup> (p. 176, tradução minha). Logo, como o próprio nome sugere, existe uma tendência de que os tradutores simplifiquem a língua durante a tradução, tornando a leitura mais fácil para o leitor. Isso pode ser feito através do uso de uma sintaxe mais simples e até de formas para evitar construções ambíguas. No entanto, isso implica selecionar uma interpretação, aquela feita pelo tradutor, e ignorar as outras possíveis.

Assim, isso passa a criar um maior nível de explicitação, que consiste na “tendência a explicar bem as coisas na tradução, inclusive, na sua forma mais simples, a prática de acrescentar informações subjacentes”<sup>119</sup> (BAKER, 1996, p. 176, tradução minha). A explicitação pode ser observada, por exemplo, através do tamanho do texto: é comum que as traduções sejam mais longas que seus textos fonte, independente da língua utilizada (BAKER, 1996).

Ainda, a normalização mostra que existe uma “tendência a se conformar com padrões e práticas que são típicos da língua-alvo, chegando ao ponto de exagerá-los”<sup>120</sup> (BAKER, 1996, 176-177, tradução minha). Essa característica está ligada com o valor do texto original: a tendência a normalizar é inversamente proporcional ao status do texto-fonte. A normalização fica evidente através do uso de clichês, por exemplo, mas existem outros casos em que pode ser observada: a preferência pelo que é gramaticalmente convencional ou a busca por evitar repetições, seja pela sua omissão ou pela sua reformulação (BAKER, 1993).

Por outro lado, a autora aponta que também existe a “tendência de o texto traduzido gravitar em volta do centro de um contínuo ao invés de se mover em direção aos pontos periféricos”<sup>121</sup> (BAKER, 1996, p. 177, tradução minha). A esta característica ela dá o nome de nivelamento, uma vez que o texto traduzido busca um equilíbrio entre a língua-alvo e a língua-fonte, não pendendo para nenhum dos extremos. De acordo com Baker (1993), este é um elemento do que se chama, costumeiramente, de “terceiro código”<sup>122</sup> (FRAWLEY, 1984, p. 168 *apud* BAKER,

---

<sup>118</sup> Do original: “the idea that translators subconsciously simplify the language or message or both”.

<sup>119</sup> Do original: “tendency to spell things out in translation, including, in its simplest form, the practice of adding background information”.

<sup>120</sup> Do original: “tendency to conform to patterns and practices which are typical of the target language, even to the point of exaggerating them”.

<sup>121</sup> Do original: “tendency of translated text to gravitate around the centre of any continuum rather than move towards the fringes”.

<sup>122</sup> Do original: “the third code”.

1993, p. 245, tradução minha): o resultado do choque entre os códigos fonte e alvo, diferenciando-se de ambos os casos.

Baker (1993) aponta ainda que, das normas postuladas por Toury (1978), as que interessam para a Linguística de *Corpus* são as operacionais, que afetam diretamente as normas matriciais e textuais, isto é, o modo de distribuição do material linguístico e a formulação verbal do texto, respectivamente. A omissão, a adição, a substituição e a transposição, elementos amplamente utilizados em algumas das características universais da tradução (simplificação, explicitação, normalização e nivelamento), são ocorrências ligadas às normas matriciais.

### 3.1.1 As legendas do primeiro episódio de *One Piece*

O *corpus* desta pesquisa é formado por dois tipos de legenda do primeiro episódio do animê *One Piece*, baseado na obra homônima de Eiichiro Oda. Essas legendas são de origem amadora e profissional. A legenda amadora é escrita em língua inglesa, feita a partir do áudio em japonês, e origina a legenda em língua portuguesa, sendo, portanto, caracterizada como uma tradução indireta. Quanto à legendagem oficial, tem-se um *corpus* formado pela legenda em inglês e outra em português, ambas originadas do áudio original em japonês. A tradução amadora para o inglês foi realizada pelo tradutor *xyuanke* do grupo de *fansub Kaizoku Fansubs*, ao passo que a de língua portuguesa foi realizada pelo tradutor *Koala* do grupo *ShaKaw*. As legendas oficiais são oriundas da plataforma de *streaming Crunchyroll*, sem autoria nominal. O episódio foi ao ar originalmente em 20 de outubro de 1999. Segundo o site *AniDB*, a legenda da *Kaizoku* foi disponibilizada em 10 de setembro de 2002, enquanto a da *ShaKaw* foi em 3 de março de 2005. Já de acordo com o *site* oficial da *Crunchyroll*, as legendas oficiais em inglês <sup>123</sup> e em português <sup>124</sup> foram disponibilizadas simultaneamente para os assinantes em 1 de março de 2014.

A história narra as aventuras de *Luffy D. Monkey* (モンキー・D・ルフィ *Monkī Dī Rufi*<sup>125</sup>), um jovem que tem como sonho tornar-se o Rei dos Piratas (海賊王 *Kaizoku-Ō*). Para tanto, ele deve encontrar o *One Piece* (ワンピース [ひとつなぎの大

<sup>123</sup> Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/one-piece/episode-1-im-luffy-the-man-whos-gonna-be-king-of-the-pirates-650673>>. Acesso em: 7 set. 2020.

<sup>124</sup> Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/one-piece/episode-1-im-luffy-the-man-whos-gonna-be-king-of-the-pirates-650673>>. Acesso em: 7 set. 2020.

<sup>125</sup> Disponível em: <[https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/P%C3%A1gina\\_principal](https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/P%C3%A1gina_principal)>. Acesso em: 11 mar. 2020.

秘宝] *Wan Pīsu*), um famoso tesouro enterrado pelo antigo Rei, Roger D. Gol (ゴール・D・ロジャー *Gōru Dī Rojā*), em *Raftel* (ラフテル *Rafuteru*), a última ilha da *Grand Line* (グランドライン [偉大なる航路] *Gurando Rain*). Para alcançar seu sonho, ele decide embarcar em uma jornada partindo do mar *East Blue* (イースト・ブルー [東の海] *Īsuto Burū/Higashi no Umi*). Em seu percurso, acaba se unindo a diversos aliados e forma a sua própria tripulação pirata, chamada de *Piratas do Chapéu de Palha* (麦わら海賊 *Mugiwara Kaizoku*).

O primeiro episódio da obra, portanto, refere-se ao início da jornada de Luffy. Nesse começo, o navio pirata de *Alvida* (アルビダ *Arubida*) ataca um navio que está de passagem. Seus capangas, então, abrem um barril que anteriormente estava em alto mar. No entanto, do barril emerge, acidentalmente, o protagonista Luffy. Com seu poder oriundo da *Fruta da Borracha* (ゴムゴムの実 *Gomu-Gomu no Mi*), uma Fruta do Diabo (悪魔の実 *Akuma no Mi*), Luffy derrota a tripulação de Alvida e, por fim, parte em busca de seu primeiro companheiro, *Zoro Roronoa* (ロロノア・ゾロ *Roronoa Zoro*).

### 3.1.2 Procedimentos de compilação e análise

Levando em conta os conceitos e as orientações da Linguística de *Corpus*, a compilação do *corpus* analisado foi realizada a partir da legenda do primeiro episódio de *One Piece*. Levando em consideração as classificações supracitadas, o *corpus* deste trabalho é composto por textos escritos, traduzidos do oral, e pode ser caracterizado como bilíngue, comparável e paralelo (cf. TEIXEIRA, 2008), uma vez que trabalha com legendas nos pares japonês/português, inglês/português e, em dois momentos distintos, japonês/inglês. São analisados quatro tipos diferentes de legendas:

- a) Legendas oficiais em português traduzidas do japonês pela *Crunchyroll*.
- b) Legendas amadoras em português traduzidas do inglês pelo grupo *ShaKaw*.
- c) Legendas oficiais em inglês traduzidas do japonês pela *Crunchyroll*.
- d) Legendas amadoras em inglês traduzidas do japonês pelo grupo *Kaizoku Fansubs*.

O *corpus* composto por essas legendas embora seja pequeno, com cerca de 8 mil palavras, pode ser considerado representativo das línguas estudadas, por ser suficientemente extenso para o estudo realizado (cf. BERBER SARDINHA, 2004). Em

se tratando do tamanho dos *corpora*, não foi necessária a utilização de nenhum *hardware* específico para armazenar grande quantidade de dados. Ainda, são textos que possuem uma data de publicação fechada e foram produzidos por falantes nativos das respectivas línguas (cf. TEIXEIRA, 2008). Assim sendo, as legendas analisadas são frutos de traduções humanas, realizadas por tradutores profissionais e amadores, e são considerados textos naturais (cf. BIBER; CONRAD; REPPEN, 1998; BERBER SARDINHA, 2004).

Primeiramente, os dados foram digitados em arquivos de texto *.txt* através o *software Editor de Textos* da Apple (APPLE INC., 2019). Inicialmente, não foi realizado nenhum tipo de marcações de estilo, como negrito ou itálico, para facilitar a utilização de algoritmos interpretáveis por computador. O áudio em japonês e as legendas foram transcritos e organizados em sentenças por mim. Entende-se, aqui, sentença segundo a definição grafológica de Halliday e Matthiessen (2014), isto é, uma unidade iniciada em maiúscula e terminada por um sinal de pontuação (ponto final, de exclamação ou de interrogação).

Levando em conta que, na análise das legendas, se tinha um texto escrito, enquanto na análise em japonês se tem um texto, se fez necessário buscar uma nova definição de sentença, adequada à língua japonesa. A definição de sentença em japonês é tida como “uma unidade linguística que expressa uma ideia completa. Estruturalmente, é uma expressão linguística completa que contém um termo flexionável que se torna um predicado ou uma palavra independente”<sup>126</sup> (文 BUN, 1980, p. 168, tradução minha). Além disso, foram considerados o corte de cenas e as interrupções de outros personagens como fator para determinar o início e o fim de uma sentença. Pela definição de Hashimoto (*apud* DOI, 2012), a sentença possui uma cadeia formada por um único som ou mais, a presença de silêncio no início e fim da cadeia e a presença de entonação.

Em seguida, o *corpus* geral foi dividido em dois *subcorpora*, a saber, legendas oficiais e legendas amadoras, e subdivididos conforme cada língua. Assim, foram criados quatro arquivos diferentes. Os arquivos, então, foram abertos utilizando o

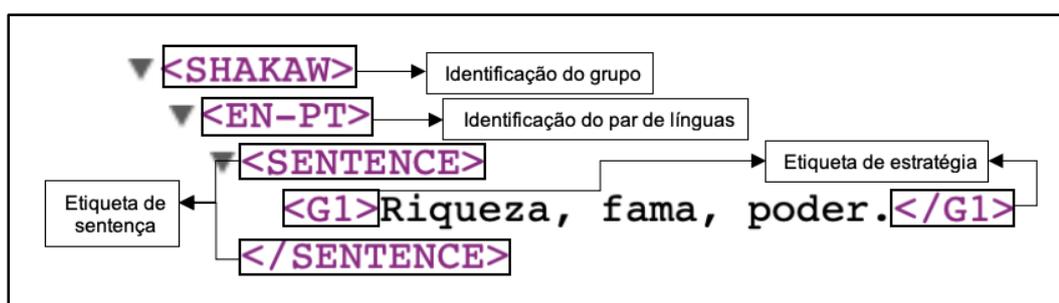
---

<sup>126</sup> Do original: “言語単位の一つ。一つのまとまった思想を表現したもの。構造的には述語となる用言もしくは独立語を持った、一つのまとまった言語表現”.

software *Notepad++* (HO, 2019) da plataforma Windows, a fim de realizar a etiquetagem em formato *.xml*. O processo de etiquetagem se deu de forma manual.

Para cada arquivo, foi adicionado um cabeçalho indicando o grupo que realizou a tradução e o par de línguas envolvidas. As sentenças também foram identificadas nos arquivos por uma etiqueta, de forma a facilitar a contagem do número total de ocorrências. Abaixo (Figura 5), segue um exemplo do cabeçalho criado para a legenda amadora em português:

Figura 5 - Exemplo de cabeçalho XML



Conforme ilustra a imagem, a etiquetagem XML é realizada através da criação de sucessivos nós encadeados. No caso do cabeçalho da legenda amadora em língua portuguesa, os nós foram abertos com o comando <SHAKAW> e, ao final, fechados com o comando </SHAKAW><sup>127</sup>. O mesmo foi feito para o par de línguas envolvido (nesse caso, inglês e português) e para a etiqueta de sentença.

Após o tratamento inicial, foi realizado o etiquetamento dos dados, assim como a conferência de eventuais erros no pré-processamento. Cada arquivo de legenda foi replicado mais duas vezes, de forma a totalizar três arquivos, representando, cada um, uma das estratégias (sintática, semântica e pragmática). As etiquetas utilizadas no trabalho seguem a nomenclatura proposta por Chesterman (1997/2016). No caso das estratégias sintáticas (Quadro 5) de Chesterman (1997/2016), os nós foram abertos com o comando <G#> e fechados com o comando </G#> (sendo # um número de 1 a 10, que define a estratégia de tradução utilizada).

<sup>127</sup> Tendo em vista que o arquivo consistia em muitas linhas, não foi possível mostrar na imagem o nó fechado.

Quadro 5 - Etiquetas das estratégias sintáticas

<b>Etiqueta</b>	<b>Estratégia</b>
<G1> </G1>	Tradução literal
<G2> </G2>	Empréstimo, calque
<G3> </G3>	Transposição
<G4> </G4>	Deslocamento de unidade
<G5> </G5>	Mudança na estrutura da frase
<G6> </G6>	Mudança na estrutura da oração
<G7> </G7>	Mudança na estrutura do período
<G8> </G8>	Mudança coesiva
<G9> </G9>	Mudança de nível
<G10> </G10>	Mudança de esquema

Fonte: adaptado de Chesterman (1997/2016).

Quadro 6 - Etiquetas das estratégias semânticas

<b>Etiqueta</b>	<b>Estratégia</b>
<S1> </S1>	Sinonímia
<S2> </S2>	Antonímia
<S3> </S3>	Hiponímia
<S4> </S4>	Conversão
<S5> </S5>	Mudança na abstração
<S6> </S6>	Mudança na distribuição
<S7> </S7>	Mudança na ênfase
<S8> </S8>	Paráfrase
<S9> </S9>	Mudança no <i>tropos</i>
<S10> </S10>	Outras mudanças semânticas

Fonte: adaptado de Chesterman (1997/2016).

Quadro 7 - Etiquetas das estratégias pragmáticas

<b>Etiqueta</b>	<b>Estratégia</b>
<Pr1> </Pr1>	Filtro cultural
<Pr2> </Pr2>	Mudança na explicitação
<Pr3> </Pr3>	Mudança na informação
<Pr4> </Pr4>	Mudança interpessoal
<Pr5> </Pr5>	Mudança na elocução
<Pr6> </Pr6>	Mudança na coerência
<Pr7> </Pr7>	Tradução parcial
<Pr8> </Pr8>	Mudança na visibilidade
<Pr9> </Pr9>	Reedição
<Pr10> </Pr10>	Outras mudanças pragmáticas

Fonte: adaptado de Chesterman (1997/2016).

Após o primeiro processo de etiquetamento das estratégias sintáticas, foi constatada uma limitação das etiquetas devido às particularidades da língua japonesa. Assim, à taxonomia das estratégias sintáticas, foram adicionadas subcategorias de algumas etiquetas. É o caso das estratégias G2, G4, G5, G6, G7, G8, G9 e G10, conforme quadro abaixo:

Quadro 8 - Novas etiquetas das estratégias sintáticas

<b>Etiqueta</b>		<b>Estratégia</b>
<G2> </G2>	Empréstimo, calque	<G2a> </G2a> Nomes próprios <G2b> </G2b> Termos não traduzidos deliberadamente <G2c> </G2c> Não tradução de termo da língua-fonte que já está na língua-alvo <G2d> </G2d> Não tradução de termo que não está nem na língua-alvo, nem na fonte
<G4> </G4>	Deslocamento de unidade	<G4a> </G4a> Deslocamento de unidade ascendente <G4b> </G4b> Deslocamento de unidade descendente
<G5> </G5>		<G5a> </G5a> Mudança no sintagma nominal

	Mudança na estrutura da frase	<G5b> </G5b>	Mudança no sintagma verbal
<G6> </G6>	Mudança na estrutura da oração	<G6a> </G6a> <G6b> </G6b>	Mudança na ordem dos termos constituintes Mudança na transitividade, aspecto ou voz verbal
<G7> </G7>	Mudança na estrutura do período	<G7> </G7> <G7x> </G7x>	Mudança na estrutura das orações Alteração que ocorre em mais de uma sentença
<G8> </G8>	Mudança coesiva	<G8a> </G8a> <G8b> </G8b> <G8c> </G8c>	Elipse de termos Adição de termos Substituição de termos
<G9> </G9>	Mudança de nível	<G9a> </G9a> <G9b> </G9b>	Mudança de nível ascendente Mudança de nível descendente
<G10> </G10>	Mudança de esquema	<G10a> </G10a> <G10b> </G10b> <G10c> </G10c> <G10d> </G10d>	O tradutor traduz de forma não natural, a fim de manter a métrica do original O tradutor faz uma troca no esquema para outro que pareça ser mais adequado na língua-alvo O tradutor retira o esquema utilizado no texto-fonte O tradutor cria um esquema que não é utilizado no texto-fonte

A decisão de criar novas etiquetas foi motivada pelo fato de que a língua japonesa possui uma estrutura sintática distante da língua inglesa e da portuguesa. Ao passo que as referidas línguas se expressam no modelo sujeito + verbo + objeto, a japonesa possui uma estrutura canônica de sujeito + objeto + verbo.

Ainda, quanto às estratégias semânticas e pragmáticas, foram adicionadas as etiquetas S0 e Pr0, respectivamente. A escolha de criar essas duas etiquetas se deu para que fosse possível contabilizar de forma mais precisa quando não houve a utilização de nenhum tipo de estratégia semântica ou pragmática.

Com base nas novas etiquetas, foi realizado um segundo processo de etiquetamento. No capítulo **Resultados**, é possível encontrar exemplos de todas as etiquetas supracitadas conforme apresentadas no *corpus*. Cabe salientar que, durante esse segundo momento de etiquetamento, optou-se por desconsiderar em todas as legendas as sentenças após a música de encerramento, em virtude de não constar na legenda amadora em inglês a tradução dessa parte.

O arquivo *.xml* obtido foi verificado em um navegador de internet para constatar se havia consistência nas etiquetas, uma vez que inconsistências no código poderiam acarretar erros na análise dos dados, como, por exemplo, uma etiqueta aberta e não fechada, que acabaria englobando um número maior de linhas que o necessário. Um exemplo dessa verificação é apontado na imagem abaixo (Figura 6):

Figura 6 - Exemplo de verificação XML em navegador.

```

▼<SHAKAW>
  ▼<EN-PT>
    ▼<SENTENCE>
      <G1>Riqueza, fama, poder.</G1>
    </SENTENCE>
    ▼<SENTENCE>
      ▼<G1>
        O homem que
        <G5b>conseguiu</G5b>
        tudo neste mundo,
        <G5a>o Rei dos Piratas</G5a>
        ,
        <G2a>Gold Roger</G2a>
        .
      </G1>
    </SENTENCE>
  
```

O tratamento dos dados foi 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. Assim sendo, os arquivos *.xml* foram então importados no *R*, que fez todo o processamento automaticamente através do pacote *xml2* (WICKHAM *et al.*, 2018). Utilizando o comando `read_xml`, o texto etiquetado foi armazenado em

uma variável chamada de *data*, conforme o seguinte exemplo: `data <- read_xml("ShaKaw tagged.xml")`.

O arquivo etiquetado teve sua quantidade de nós *.xml* contados através do mesmo pacote, onde foi realizada a contagem das sentenças e das estratégias de Chesterman (1997/2016) utilizadas. Foi também realizado o cálculo de porcentagens do uso dessas estratégias. O comando `xml_length` foi, então, aplicado aos nós filhos do *.xml*, a fim de encontrar o número de sentenças trabalhadas: `xml_length(xml_children(data))`.

Logo após, foi criada uma variável para cada estratégia sintática, semântica e pragmática. As variáveis foram nomeadas de acordo com a etiqueta (g1, g2, s1, s2, pr1, pr2, etc.). Posteriormente, através do comando `xml_find_all`, foram encontradas todas as ocorrências de cada uma das, tendo sua frequência armazenada nessas variáveis. A seguir, um exemplo do comando aplicado à estratégia G1: `g1 <- length(xml_find_all(data, ".//G1"))`.

Todas as variáveis foram armazenadas em vetores, correspondendo cada posição a uma etiqueta. Assim, no caso das estratégias sintáticas da legenda amadora em língua portuguesa, as etiquetas foram armazenadas em um vetor chamado *gsha*, que indica corresponder às estratégias sintáticas (g) e ao grupo *ShaKaw* (sha), conforme exemplo: `gsha <- c(g1, g2a, g2b, g2c, g2d, g3, g4a, g4b, g5a, g5b, g6a, g6b, g7, g7x, g8a, g8b, g8c, g9a, g9b, g10a, g10b, g10c, g10d)`.

Para a primeira parte da análise, houve a quantificação das estratégias de tradução, identificando as mais utilizadas em cada uma das quatro legendas. Isso foi realizado para cada uma das etiquetas e subetiquetas. Com base nisso, detectamos exemplos que fossem representativos desses casos, discutindo a(s) implicação(ões) do uso dessas estratégias de tradução. Levando em conta o *corpus*, também foi sugerida a adição de mais estratégias de tradução à taxonomia de Chesterman (1997/2016).

A partir dos resultados obtidos, foram gerados as tabelas e os gráficos. As tabelas foram geradas com o comando `xtable` do pacote *xtable* (DAHL *et al.*, 2020). A seguir, um exemplo de comando utilizado para gerar a tabela das estratégias sintáticas da legenda amadora em língua portuguesa: `xtable(data.frame("id"`

```
= paste("G",1:10, sep=""), "Frequência" = gsha, "Percentual" =
100*gsha/xml_length(xml_children(data))).
```

Os gráficos de barras foram gerados utilizando o comando `barplot`, que é nativo do *RStudio*. Através do código a seguir, por exemplo, ilustramos como foi gerado o gráfico das estratégias sintáticas da legenda amadora em língua portuguesa:

```
barplot(gsha, legend.text = paste("G",1:10, sep=""), names.arg
= paste("G",1:10, sep="")).
```

Todos esses procedimentos foram igualmente aplicados às demais estratégias. Posteriormente, como forma de facilitar a aplicação desses procedimentos, uma vez que deveriam ser repetidos para cada estratégia, foram criadas duas funções para extrair os dados de *.xml*.

As legendas foram agrupadas em listas, isto é, conjunto de vetores. Foi aplicada a função `func` para determinar as estratégias utilizadas, auxiliada pela função `sapply`, que permitiu realizar todo o procedimento em um laço de repetição. Outra função utilizada foi a `func2` para determinar o número de sentenças de cada legenda. A matriz foi, então, formada com linhas unidas através da função `rbind`. Tendo todos os dados na mesma variável, foi possível criar gráficos de barras usando `barplot` agrupando legendas da mesma estratégia para facilitar a comparação.

Para a segunda parte da análise, isto é, para os testes de hipóteses, foram utilizados dois testes estatísticos: o teste *t* e o teste qui-quadrado. Os resultados desses testes foram discutidos levando em consideração as teorias apresentadas neste trabalho. Para a realização dos testes de hipóteses, foram utilizadas as funções `t.test` e `prop.test`, já presentes no *R*.

A função `t.test` realiza um teste de hipóteses para testar a igualdade de médias. No caso, o teste foi realizado de forma pareada, isto é, comparando valores da mesma estratégia entre si. O resultado foi verificado em uma distribuição *t* de *Student*, bilateral nos casos de igualdade/desigualdade e unilateral nos casos de comparação de superioridade/inferioridade.

A função `prop.test` é usada para comparação de proporções, realizando o teste de comparação em uma função qui-quadrada  $\chi^2$  de forma bilateral. Esse teste foi utilizado nos casos de comparação de uso de uma única estratégia, uma vez que não é possível utilizar o teste *t* para um valor único.

## 4 Resultados e discussão

Este capítulo apresenta, em um primeiro momento, os resultados das análises dos dados extraídos do *corpus* de legendas amadoras e oficiais do primeiro episódio de *One Piece*. Aqui, tratamos das estratégias de tradução (cf. CHESTERMAN, 1997/2016), quantificando sua distribuição nas subseções do *corpus*. No entanto, cabe salientar que não faz parte dos objetivos deste trabalho especular sobre até que ponto os tradutores estavam conscientes das estratégias empregadas. Não é possível saber, apenas tendo a análise textual como base, quais foram as motivações para as estratégias empregadas pelos tradutores. Pela teoria utilizada neste trabalho, não é possível inferir essas informações. No total, o áudio original em japonês foi transcrito em 375 sentenças. Foram encontradas 365 e 340 sentenças nas legendas amadoras em inglês e em português, respectivamente, um número inferior ao das legendas oficiais em inglês (378) e em português (385).

Em um segundo momento, se discute os resultados dos testes relacionados a cada uma das hipóteses apresentadas. No presente estudo, foram examinadas quatro legendas referentes ao primeiro episódio do animê *One Piece*. Essas legendas consistiam em duas amadoras e duas oficiais, traduzidas para a língua inglesa e a portuguesa. As legendas foram etiquetadas segundo as estratégias sintáticas, semânticas e pragmáticas postuladas por Chesterman (1997/2016). No geral, foram feitas comparações entre legendas amadoras e oficiais e legendas em língua inglesa e em língua portuguesa. O *corpus* foi comparado com o intuito de investigar a tendência de uso das estratégias pelos tradutores, uma vez que essas escolhas podem variar entre tradutores amadores e profissionais e entre as línguas envolvidas.

### 4.1 Estatística descritiva

#### 4.1.1 Estratégias sintáticas

Nesta seção, investigamos a tendência de uso das estratégias sintáticas pelos tradutores no *corpus*. De acordo com os resultados gerais, a legenda da *ShaKaw* (legenda amadora em língua portuguesa) contou com mais uso de tradução literal (G1), ao passo que as outras três se concentraram na mudança de coesão (G8). A tabela abaixo (Tabela 1) apresenta os resultados descritivos referentes às estratégias sintáticas:

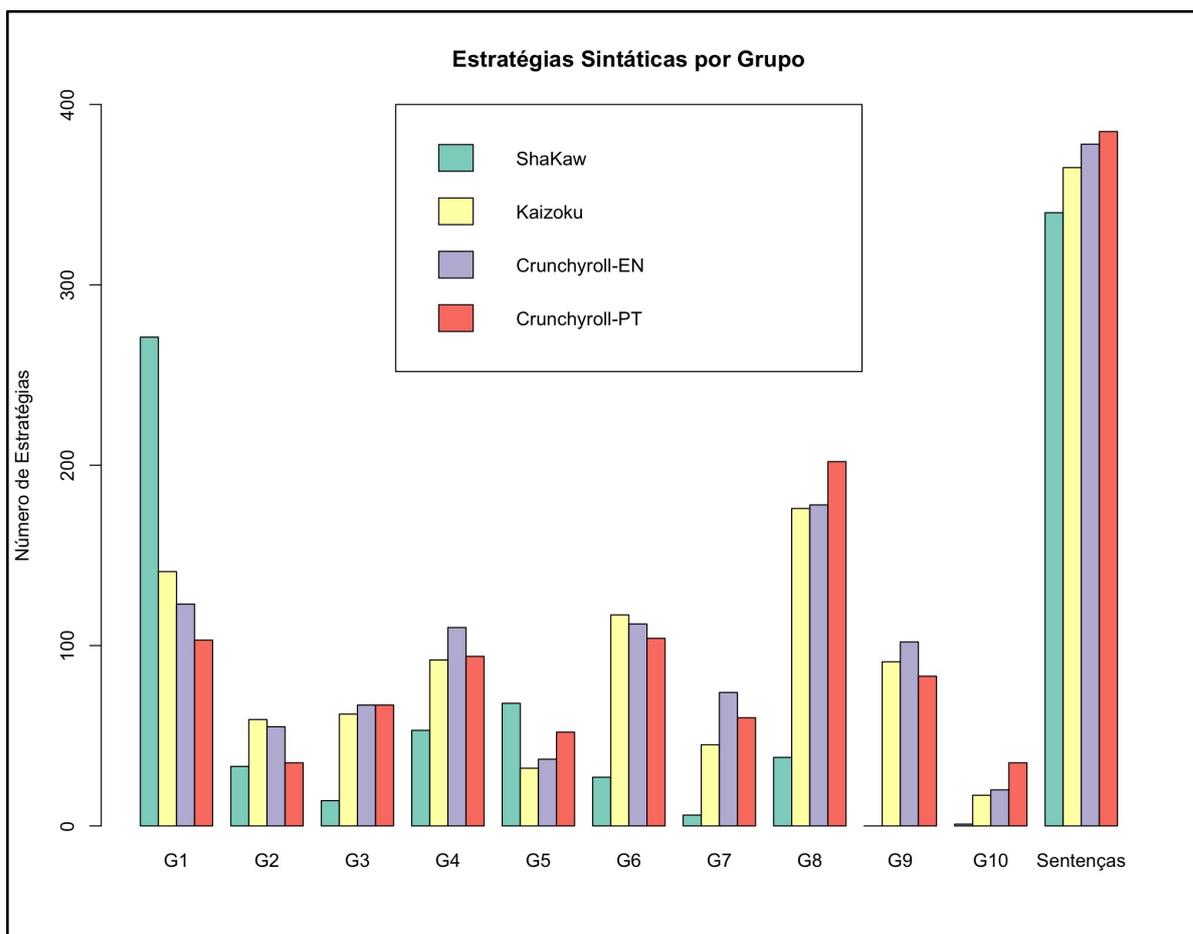
Tabela 1 - Estratégias sintáticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais

	ShaKaw		Kaizoku		Crunchyroll-EN		Crunchyroll-PT	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
<b>G1</b>	271	79,71%	141	38,63%	123	32,54%	103	26,75%
<b>G2</b>	33	9,71%	59	16,16%	55	14,55%	35	9,09%
<b>G3</b>	14	4,12%	62	16,99%	67	17,72%	67	17,40%
<b>G4</b>	53	15,59%	92	25,21%	110	29,10%	94	24,42%
<b>G5</b>	68	20,00%	32	8,77%	37	9,79%	52	13,51%
<b>G6</b>	27	7,94%	117	32,05%	112	29,63%	104	27,01%
<b>G7</b>	6	1,76%	45	12,33%	74	19,58%	60	15,58%
<b>G8</b>	38	11,18%	176	48,22%	178	47,09%	202	52,47%
<b>G9</b>	0	0,00%	91	24,93%	102	26,98%	83	21,56%
<b>G10</b>	1	0,29%	17	4,66%	21	5,56%	35	9,09%
<b>Sentenças</b>	<b>340</b>		<b>365</b>		<b>378</b>		<b>385</b>	
<b>Estratégias/ Sentença</b>	<b>1,50</b>		<b>2,28</b>		<b>2,33</b>		<b>2,17</b>	

Nota: os valores totalizam mais de 100%, pois se levou em conta que é possível haver mais de uma estratégia por sentença.

Conforme ilustra a tabela, a estratégia G1 apareceu em 80% das sentenças da *ShaKaw*. Por outro lado, a estratégia G8 foi mais utilizada tanto pelas legendas oficiais quanto pela legenda amadora em inglês: a *Kaizoku* contou com 48%, a *Crunchyroll-EN* com 47% e a *Crunchyroll-PT* com 52%. Apesar de a *Crunchyroll-EN* ter contabilizado mais casos, a porcentagem da *Kaizoku* foi maior, devido àquela legenda estar segmentada em mais sentenças.

Gráfico 1 - Estratégias sintáticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais



O gráfico em barras acima ilustra a tabela supracitada. Como é possível visualizar, há uma grande diferença no uso da estratégia G1 pela *ShaKaw* (legenda amadora), apesar de ser a legenda que possui o menor número de sentenças, como podemos ver nas quatro barras à direita. Também é possível notar que houve um grande uso da estratégia G5 pelo mesmo grupo, sendo ainda maior que o uso dessa mesma estratégia pela *Crunchyroll-PT* (legenda oficial). Tendo em vista que ambas as legendas, tanto a oficial quanto a amadora, possuem a mesma língua-alvo, é possível assumir que o fator que tenha causado essa discrepância seja a língua-fonte.

Levando em conta que a estratégia G1 considera o texto-alvo o mais próximo da língua-fonte, mas mantendo sua gramaticalidade, o fato de a língua portuguesa estar mais próxima da língua inglesa do que da língua japonesa pode ser uma justificativa para o seu elevado número. Contudo, a *Kaizoku* foi a segunda legenda a

mais fazer uso de tradução literal, com 39% dos casos, o que indica uma busca por maior proximidade com o texto-fonte. Abaixo, um exemplo de G1:

Quadro 9 - Exemplo de G1 (tradução literal)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
富名声力	Riqueza, fama, poder.	Wealth, Fame, Power.	Wealth, Fame, Power.	Riqueza, fama, poder...
Tomi mēsē chikara				

No caso da sentença em japonês, existem três substantivos 富 (*tomi*), 名声 (*mēsē*) e 力 (*chikara*). Traduzidos literalmente, os três correspondem à “riqueza”, “fama” e “poder”, respectivamente. Em todos os casos, os três elementos foram posicionados da mesma forma nas línguas-alvo e não houve mudança de classe gramatical. Como a *ShaKaw* possuiu como texto-fonte a legenda da *Kaizoku*, a proximidade das línguas fez com que, na maioria das vezes, não fosse necessário o uso de outro tipo de estratégia.

A estratégia de empréstimos e calques (G2), para a qual houve a criação de quatro novas etiquetas, foi mais utilizada pela *Kaizoku*, contabilizando 59 casos (16%). As etiquetas criadas contemplavam o uso de nomes próprios (G2a), a questão de termos não traduzidos deliberadamente (G2b), a não tradução de um termo na língua-fonte que já estava na língua-alvo (G2c) e a não tradução de um termo do texto que não estava nem na língua-alvo e tampouco na língua-fonte (G2d). Abaixo, a tabela representando os resultados encontrados:

Tabela 2 - Estratégias de empréstimos e calques

	ShaKaw		Kaizoku		Crunchyroll-EN		Crunchyroll-PT	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
<b>G2a</b>	30	8,82%	29	7,95%	28	7,41%	27	7,01%
<b>G2b</b>	3	0,88%	20	5,48%	13	3,44%	0	0,00%
<b>G2c</b>	0	0,00%	10	2,74%	14	3,70%	0	0,00%
<b>G2d</b>	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	8	2,08%
<b>Sentenças</b>	<b>340</b>		<b>365</b>		<b>378</b>		<b>385</b>	

Nota: mesmo que os valores não tenham totalizado mais de 100%, é possível que haja mais de uma estratégia por sentença.

Apesar de a estratégia G2a apresentar números aproximados de uso entre as quatro legendas, ela foi mais utilizada pela *ShaKaw*, correspondendo a quase 9% das sentenças. A estratégia G2a foi criada para marcar o uso de nomes próprios nas legendas. No quadro 10, são apresentados exemplos desse tipo de estratégia:

Quadro 10 - Exemplo de G2a (empréstimo de nomes próprios)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
<p>そ... それは もちろんこの船の船長 <u>アルビダ</u> 様です</p> <p>So... Sore wa mochiron kono fune no senchō <u>Alvida-sama</u> desu</p>	Claro que é a capitã deste navio, <b>Alvida-sama</b> .	It's the captain of this ship of course, <b>Alvida-sama</b> .	T-This ship's captain, <b>Alvida-sama</b> , of course!	A capitã deste navio... Você, Senhorita <b>Alvida!</b> <sup>128</sup>

No exemplo acima, há a presença do nome da personagem “Alvida” nas quatro legendas, em função de estar presente no texto-fonte. Por outro lado, há alguns casos em que o nome foi inserido ou omitido, o que criou a discrepância nos valores entre as legendas. Na sentença 「よく言った」 (*yoku itta*), o tradutor da *Crunchyroll-PT* foi o único a inserir o nome do personagem “Coby”: “Isso aí, Coby!”. Já na sentença 「アルビダ様に見つかったらって考えるとー」 (*Alvida-sama ni mitsukattaratte kangaeru to*), o mesmo grupo optou por omitir o nome “Alvida”: “Se me pegarem, e aí<sup>129</sup>?”.

No mesmo exemplo, ainda há um caso de G2b, em que o tradutor optou por não traduzir um termo do texto-fonte. É o caso do sufixo de respeito 様 (*sama*), inserido logo após o nome “Alvida”.

<sup>128</sup> Nessa sentença, há ainda a elisão do advérbio de ênfase *mochiron*.

<sup>129</sup> O termo “e aí?” ainda marca uma mudança de registro formal para informal.

Quadro 11 - Exemplo de G2b (termos não traduzidos deliberadamente)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
そ... それは もちろんこの船の船長 アルビダ様です	Claro que é a capitã deste navio, Alvida-sama.	It's the captain of this ship of course, Alvida-sama.	T-This ship's captain, Alvida-sama, of course!	A capitã deste navio... Você, Senhorita Alvida!
So... Sore wa mochiron kono fune no senchō Alvida-sama desu				

Tanto nas legendas amadoras quanto na oficial em inglês, o termo foi replicado. Na *Crunchyroll-PT*, por outro lado, se optou por traduzi-lo por “Senhorita”. Cabe salientar que esse emprego pelo tradutor da Crunchyroll em língua portuguesa está relacionado com o nível pragmático, uma vez que é a forma que mais se denota respeito, mas, nesse contexto, ainda fazendo um uso irônico do sufixo. A *Kaizoku* foi a legenda que mais contabilizou casos desse tipo de estratégia, totalizando 20 (5%). No entanto, como na legenda da *ShaKaw* houve mudança da língua-fonte, termos como o acima mencionado não foram contabilizados como G2b, mas como G2a, pois foram considerados nomes próprios. Em alguns casos, o *sama* pode não ser um sufixo de tratamento pessoal, mas ser considerado parte do nome (NARITA, 2013) como ocorre em 神様 (*kamisama*, “deus”). Entendemos que o tradutor da *ShaKaw* pode não ter traduzido o termo acreditando que fazia parte do nome, por isso não foi contabilizado como G2b separadamente.

Cabe lembrar que os honoríficos, em língua japonesa, são sufixos ligados a nomes próprios utilizados de forma a denotar, dentre algumas possibilidades, hierarquia, respeito ou intimidade (cf. 109). O *sama* é utilizado normalmente para representar a hierarquia entre os falantes e/ou respeito por alguém considerado superior. No entanto, em algumas situações, podem ser utilizados para denotar ironia e/ou deboche, como parece ser o caso nesse contexto.

Por outro lado, tendo em vista que muitos elementos no áudio em japonês já se encontravam em língua inglesa, foi necessário criar a estratégia G2c. Essa estratégia se refere à ausência de tradução de um termo por ele se encontrar originalmente na mesma língua da língua-alvo. Assim, temos o caso de:

Quadro 12 - Exemplo de G2c (ausência de tradução de um termo que já se encontra na mesma língua da língua-alvo)

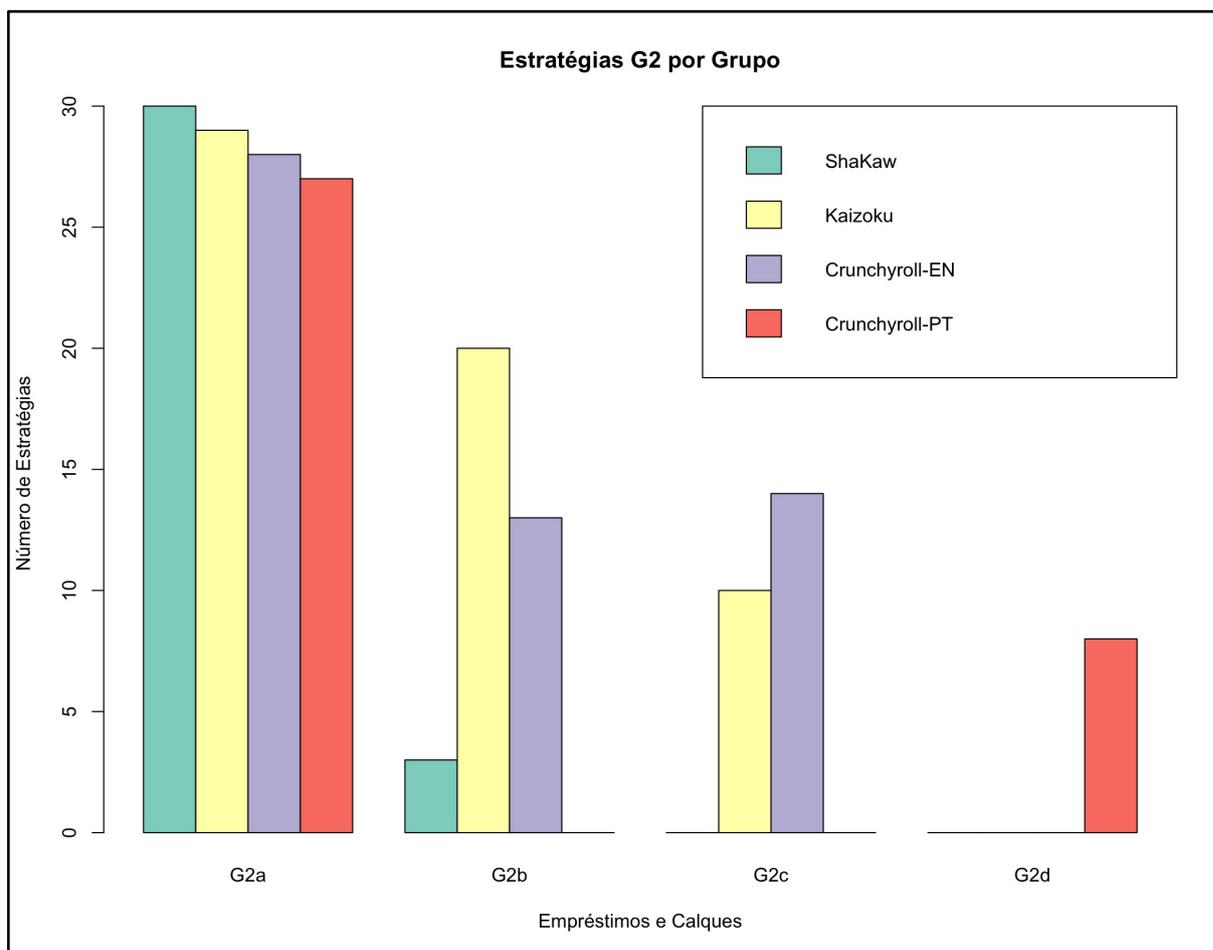
Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
<b>We are, We are on the cruise!</b>	Nós estamos, nós estamos na rota!	<b>We are, We are on the cruise!</b>	<b>We are, We are on the cruise!</b>	We are, We are on the cruise!

No exemplo acima, o áudio em japonês conta com a expressão em inglês “*We are, We are on the cruise!*”. Assim, não havia como ser traduzida a sentença nas legendas da *Kaizoku* e da *Crunchyroll-EN*, uma vez que ambas possuem a língua inglesa como alvo. No caso da estratégia G2c, a *Crunchyroll-EN* foi a que mais contabilizou casos. Isso ocorreu em função de alguns termos em japonês serem empréstimos do inglês (como é o caso de “*Gum-Gum Rocket*” da *Crunchyroll-EN*), mas que, na *Kaizoku*, foram escritos segundo a sua romanização (“*Gomu Gomu no Rocket*” na legenda da *Kaizoku*).

No entanto, na mesma sentença do Quadro 12, há a repetição do texto-fonte na *Crunchyroll-PT*. Essa ausência de tradução entrou na estratégia G2d, que consiste na não tradução de termos que não estão nem na língua-fonte, nem na alvo. No caso da linha “*We are, We are on the cruise!*”, a legenda oficial em língua portuguesa optou por não traduzir a sentença, mantendo-a igual ao original. É possível assumir que essa decisão foi tomada pelos tradutores por fatores estilísticos, já que é usual a utilização da língua inglesa em textos japoneses, o que seria perdido com a tradução.

O gráfico a seguir (Gráfico 2) é uma representação do resultado quantitativo das quatro estratégias subordinadas à G2.

Gráfico 2 - Estratégia G2 (empréstimos e calques)



Tendo em vista que há muito uso de nomes próprios nos textos, é justificado o elevado uso de G2a entre todas as legendas, mesmo que em diferentes graus. No caso da G2c, é compreensível que tenha ocorrido apenas nas legendas em língua inglesa, uma vez que o texto-fonte fazia uso de muitos termos nessa língua. Por outro lado, o uso exclusivo da G2d pela *Crunchyroll-PT* indica que a *ShaKaw* traduziu todos os elementos em língua inglesa, provavelmente em função do seu texto-fonte já ser em inglês.

Quanto à G2b, a *Crunchyroll-PT* não fez uso desse tipo de empréstimo. No entanto, considerando que o texto-fonte da *ShaKaw* foi a legenda da *Kaizoku* (legenda que contabilizou casos de G2a), é seguro assumir que a *ShaKaw* possui um número semelhante de casos. Se na legenda da *Kaizoku* há a ausência de tradução de alguns termos do japonês, essas não traduções também foram incorporadas na

legenda da *ShaKaw*. Isso indica que há mais termos não traduzidos nas legendas amadoras do que nas oficiais.

Retomado os resultados apresentados na **Tabela 1**, com relação à estratégia transposição (G3), é possível notar que ela foi muito mais utilizada pelas legendas que partiram diretamente do japonês, do que pela legenda da *ShaKaw*, baseada numa legenda em inglês. Isso possivelmente se deve à maior distância entre a língua japonesa e a língua portuguesa, o que implica em alterações na classe gramatical das palavras:

Quadro 13 - Exemplo de G3 (transposição)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
よく寝たな一つ …っと	N/A	WHAT A GREAT	I slept great!	<b>Cochilo bom!</b>
Yoku <u>neta</u> naaa...tto		NAAAAP!		

Na linha 「よく寝たな」 (*yoku neta na*), a frase em japonês é composta por *yoku* (advérbio "bem") e *neta* (verbo "dormir" no passado informal) ilustra a estratégia transposição. É possível verificar que tanto na legenda da *Kaizoku* quanto na legenda da *Crunchyroll-PT*, o verbo foi traduzido como um substantivo (respectivamente “*nap*” e “*cochilo*”).

Outros casos em que isso acontece são em certos pares de palavras usualmente utilizados em japonês que, quando traduzidos, não se encaixam na mesma classe gramatical na língua-alvo. Como exemplo, podemos citar o adjetivo 「欲しい」 (*hoshii*), que é usualmente traduzido como o verbo “querer” em português ou o verbo *want to* em inglês. No caso de 「欲しいけりや」 (*hoshikerya*), por exemplo, há o adjetivo 「欲しい」 (*hoshii*) na forma condicional. Na legenda oficial em português, foi traduzido como “Se quiserem” (futuro do subjuntivo) e, em ambas as legendas em inglês, como “*If you want it*”. Desse modo, houve mudança da classe gramatical de adjetivo para verbo<sup>130</sup>.

<sup>130</sup> Cabe salientar que entendemos que essa mudança (e outras tantas encontradas no *corpus*) pode estar ocorrendo em virtude do que afirmavam Sapir e Whorf: a forma como percebemos o mundo é relativa, decorrente da nossa língua e pode não ser compartilhada por falantes de outras línguas. Assim,

Outro caso de grande ocorrência de transposição é o dos pronomes. Isso se dá porque, em japonês, eles são uma subdivisão dos nomes (体言 *taigen*). Assim, é comum a mudança de um substantivo para pronome, tanto em português, quanto em inglês. Como exemplo, podemos citar o termo 「俺」 (*ore*), que é traduzido como o pronome pessoal “Eu” em português e o pronome pessoal “I” em inglês.

Cabe salientar que os pronomes japoneses podem variar muito de acordo com a relação social estabelecida e o registro linguístico. Essa variação pode ser observada em *One Piece* através do emprego de pronomes como おまえ (*omae*), てめえ (*temee*), おれ (*ore*), entre outros. Segundo Nohara e Matsuda (2014), há uma tendência na língua falada e no uso das palavras nas redes sociais de alterar o pronome da primeira pessoa, dependendo de fatores como o interlocutor. Nesse estudo, foi mostrada uma tendência de uso de 俺 (*ore*) para homens e うち (*uchi*) para mulheres que, dependendo do interlocutor, se convertia para 僕 (*boku*) e わたし (*watashi*), respectivamente.

Já a estratégia deslocamento de unidade (G4), outra em que houve a distribuição em mais etiquetas, foi mais utilizada pelo grupo *Crunchyroll* em língua inglesa, correspondendo a 29% das sentenças. Optou-se por dividir essa estratégia em deslocamento ascendente (G4a) e descendente (G4b). O primeiro caso se refere à mudança de unidade menor para uma maior, isto é, no sentido morfema → palavra → frase → oração → sentença → parágrafo, ao passo que o segundo é o inverso: morfema ← palavra ← frase ← oração ← sentença ← parágrafo (Tabela 3).

Tabela 3 - Estratégias de deslocamento de unidade

	ShaKaw		Kaizoku		Crunchyroll-EN		Crunchyroll-PT	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
<b>G4a</b>	24	7,06%	81	22,19%	101	26,72%	69	17,92%
<b>G4b</b>	29	8,53%	11	3,01%	9	2,38%	25	6,49%
<b>Sentenças</b>	<b>340</b>		<b>365</b>		<b>378</b>		<b>385</b>	

Nota: mesmo que os valores não tenham totalizado mais de 100%, é possível que haja mais de uma estratégia por sentença.

---

reconhecemos que as concepções de 「欲しい」 (*hoshii*) como um adjetivo em japonês e de “querer” como verbo em português estão ligados a como as línguas “enxergam” o mundo. No entanto, optamos por documentar essas mudanças, seguindo o conceito de estratégia de Chesterman (1997/2016).

As legendas que possuíram a língua japonesa como língua-fonte fizeram mais uso de estratégias do tipo ascendente, enquanto a legenda indireta optou pelo tipo descendente. Ainda, as legendas em língua inglesa fizeram mais uso do tipo ascendente do que as em língua portuguesa. Observando apenas as legendas cuja língua-fonte foi a japonesa, nesse cenário, a *Crunchyroll* em inglês totalizou a G4a em 27% das suas sentenças e apenas 2% de G4b. Já na em português, se verificou valores menos extremados: 18% para G4a e 6% para G4b.

Um exemplo de mudança ascendente (G4a) pode ser encontrado abaixo (Quadro 14):

Quadro 14 - Exemplo de G4a (deslocamento ascendente)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
頂き	N/A	Let's keep it.	It's all ours now!	N/A
Itadaki				

No caso acima, a palavra 「頂き」 (*itadaki*) foi traduzida como as orações "Let's keep it" e "It's all our now". Essa palavra, em japonês, é uma expressão utilizada com o sentido de receber algo de alguém e denota a ideia de que foi beneficiado com isso. É muito utilizada como expressão cristalizada de agradecimento antes de refeições, por exemplo.

A linha abaixo é um exemplo de mudança descendente:

Quadro 15 - Exemplo de G4b (deslocamento descendente)

Kaizoku	ShaKaw
You guys suck.	<u>Suas</u> marmotas

O caso de G4b ocorre, de fato, na tradução do grupo *ShaKaw* da legenda da *Kaizoku*. Nessa tradução, há a compressão de "You guys" para a palavra "Suas". Há também o caso a seguir:

Quadro 16 - Exemplo de G4b (deslocamento descendente)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
皆さん落ち着いてください	N/A	N/A	N/A	Acalmem-se!
<u>Mina-san</u> ochitsuite kudasai				

No exemplo acima, o termo 「皆さん」 (*mina-san*) foi traduzido por um morfema na legenda oficial em língua portuguesa. O morfema “-m” em “Acalmem-se” indica que o verbo está conjugado na terceira pessoa do plural no imperativo afirmativo. Em japonês, *mina-san* é um elemento lexical que indica um grande número de pessoas, sendo muitas vezes traduzido também como “pessoal”. Abaixo, apresenta-se outro exemplo de G4b (Quadro 17):

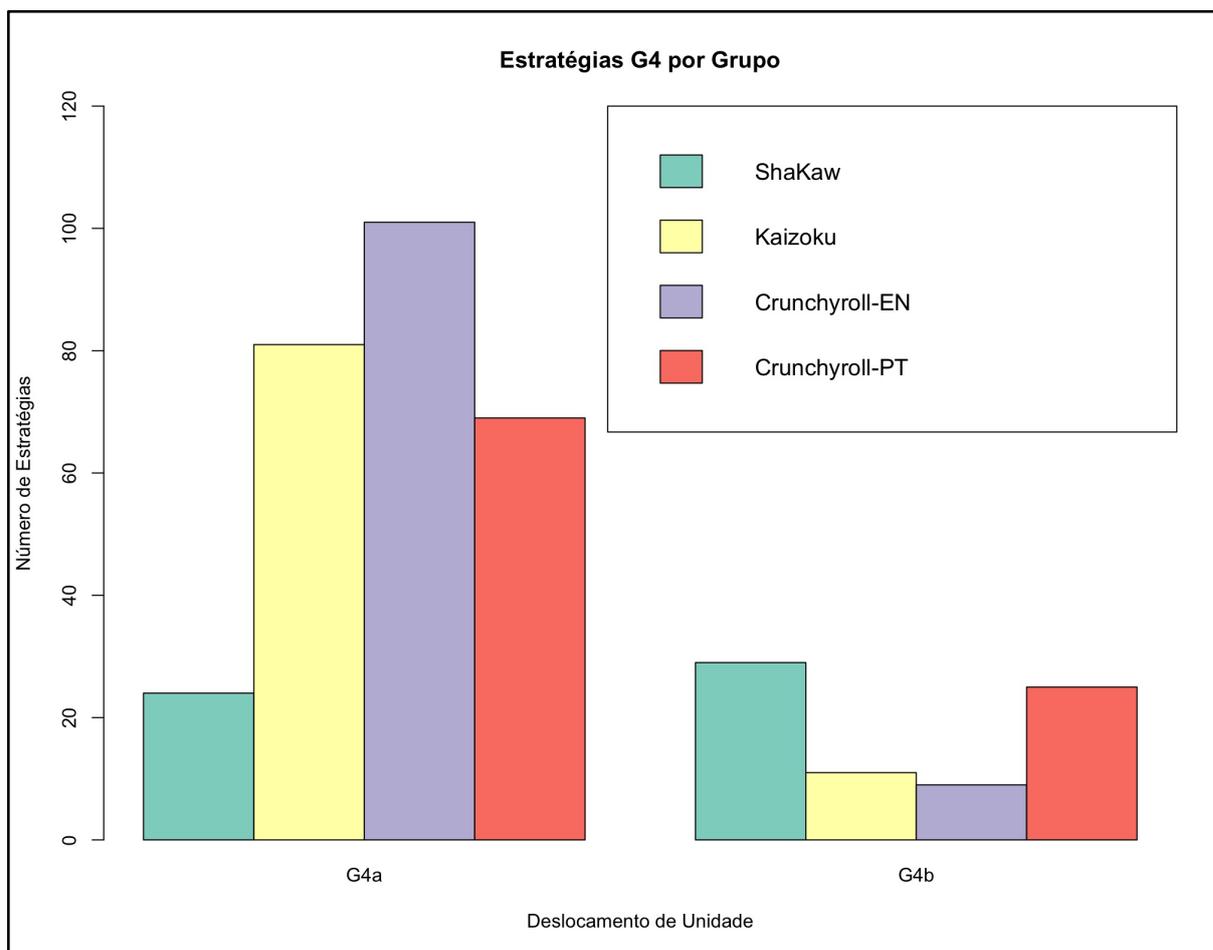
Quadro 17 - Exemplo de G4b (deslocamento descendente)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
撃て!	N/A	Fire!	Fire!	Fogo!
Ute!				

Na linha acima, o verbo 「撃て」 (*ute*), que está no imperativo afirmativo, foi traduzido pelos substantivos “*Fogo!*”, em português, e “*Fire!*”, em inglês. Sendo assim, ocorreu uma mudança de oração para frase - além da mudança de classe gramatical.

No gráfico abaixo (Gráfico 3), podemos observar que as legendas em português apresentam maior uso de estratégia do tipo descendente (G4b) do que as legendas em inglês. Nesse caso, as de língua inglesa optaram por utilizar estratégias do tipo ascendente (G4a). Por outro lado, na estratégia G4a, ainda que as legendas em língua inglesa sejam mais numerosas que as em língua portuguesa, é possível notar que a *Crunchyroll-PT* possui valores maiores que a da *ShaKaw*.

Gráfico 3 - Estratégia G4 (deslocamento de unidade)



Nesse sentido, podemos assumir que as legendas em língua inglesa possuem uma tendência a expandir as sentenças, ao passo que as em língua portuguesa apresentam uma distribuição mais equilibrada entre expansão e contração.

Com relação à estratégia “mudança estrutural da frase” (G5), foi feita uma distinção entre mudanças no sintagma nominal (G5a) e no verbal (G5b). No primeiro caso, foram concentradas, por exemplo, as mudanças com relação ao número e à indefinição no sintagma nominal. Já no segundo caso, as mudanças ocorreram com relação à pessoa, ao tempo e/ou ao modo do verbo.

Tabela 4 - Estratégias de mudança estrutural da frase

	ShaKaw		Kaizoku		Crunchyroll-EN		Crunchyroll-PT	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
<b>G5a</b>	36	10,59%	17	4,66%	27	7,14%	37	9,61%

<b>G5b</b>	32 9,41%	15 4,11%	10 2,65%	15 3,90%
<b>Sentenças</b>	<b>340</b>	<b>365</b>	<b>378</b>	<b>385</b>

Nota: mesmo que os valores não tenham totalizado mais de 100%, é possível que haja mais de uma estratégia por sentença.

A tabela acima ilustra que os valores de uso da estratégia G5a foram aproximados entre as legendas de língua portuguesa, isto é, entre a *ShaKaw* e a *Crunchyroll-PT*. Esse número elevado, se comparado às outras legendas, pode ter ocorrido em função da mudança na posição dos elementos no sintagma nominal. Isso ocorre porque, na língua portuguesa, o complemento nominal é normalmente posicionado de forma inversa à posição encontrada em língua inglesa ou japonesa.

Quadro 18 - Exemplo de G5a (mudança no sintagma nominal)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
俺は海賊王になる	Eu vou ser o	I'm going to be	I'm gonna be	Eu vou ser o
Ore wa <u>kaizoku</u> ō ni naru	<b>Rei dos Piratas!</b>	the <u>Pirate King!</u>	<b>the King of the Pirates!</b>	<b>Rei dos Piratas!</b>

Na sentença acima, há uma inversão na ordem do sintagma nominal 「海賊王」 (*kaizoku ō*) na legenda do grupo *Crunchyroll* em português. O termo *kaizoku* significa literalmente “pirata”, ao passo que *ō* denota “rei”. Assim, para manter a gramaticalidade da língua portuguesa, houve a inversão para “rei” + “pirata”, conforme ilustra o exemplo (1):

(1) 海賊 + 王  


No caso da língua inglesa, apesar de ser possível manter a mesma ordem (“*Pirate King*”, como aparece na legenda da *Kaizoku*, no exemplo (2) abaixo), a *Crunchyroll-EN* optou por fazer o mesmo tipo de inversão: “*King of the Pirates*” (Exemplo (3)):

(2) 海賊 + 王

Kaizoku + ō  
 ↙ ↘  
Pirate + King

(3) 海賊 + 王

Kaizoku + ō  
 ↙ ↘  
King of the Pirates

Em relação à legenda da *ShaKaw*, feita a partir da *Kaizoku*, a inversão também foi feita, uma vez que a ordem no texto-fonte era “pirata” + “rei” e passou a ser “rei” + “pirata”:

(4) Pirate + King

↙ ↘  
Rei dos Piratas

No entanto, no caso do sintagma verbal, houve mais mudanças na legenda da *ShaKaw* (32 casos) - mais que o dobro, se comparada às outras legendas. Nesse cenário, as mudanças da legenda amadora em português foram mais voltadas para o tempo do verbo, ao passo que as outras legendas, que possuíam a língua japonesa como língua-fonte, realizaram também mudanças de modo. Abaixo um exemplo da legenda da *ShaKaw*, no par inglês-português, em que há a mudança de tempo futuro (*won't affect*) para tempo presente (“não afeta”):

Quadro 19 - Exemplo de G5b (mudança no sintagma verbal)

Kaizoku	ShaKaw
A whirlpool like that <u>won't affect</u> this ship.	Um redemoinho como esse <u>não afeta</u> o navio.

Já no caso da língua japonesa como língua-fonte, destacam-se as mudanças do modo dos verbos. Apesar de não ser um valor muito representativo, sendo menos de 10% das sentenças em cada uma das três legendas, existe uma tendência, tanto em inglês quanto em português, de modalizar algumas expressões que podem ser consideradas muito “diretas” em japonês. É o caso, por exemplo, da linha abaixo:

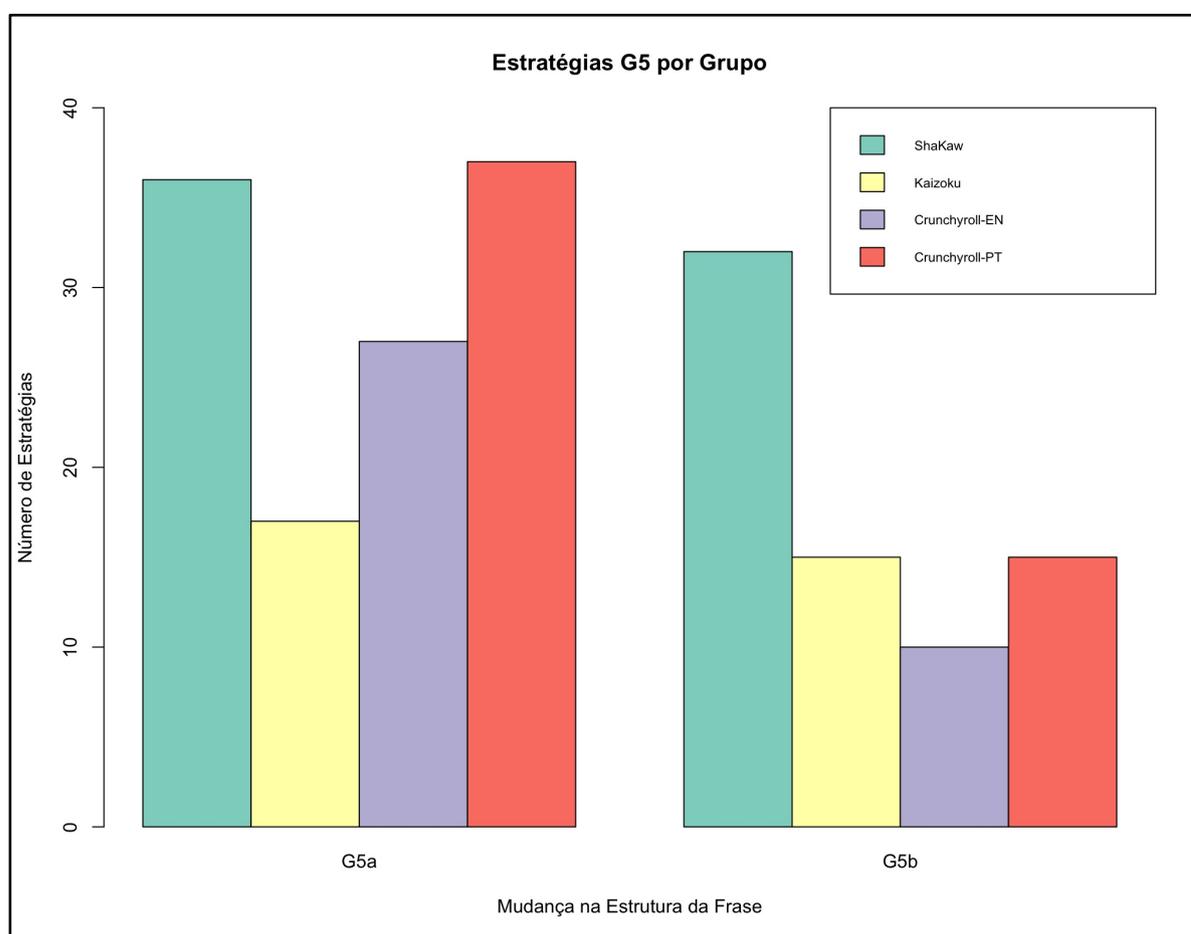
Quadro 20 - Exemplo de G5b (mudança no sintagma verbal)

Original	Kaizoku
普通 死にますよ	You <b>should</b> be dead.
Futsū shinimasu yo	

Nesse exemplo, a sentença 「普通 死にますよ」 (*futsū shinimasu yo*) poderia ser traduzida de forma literal para o português como “normalmente morre, viu?”. Uma forma mais gramatical seria “normalmente, é morte na certa”. Na língua inglesa, no entanto, houve a inserção de um verbo modalizador, o “*should*”. Assim, a frase poderia ser traduzida em português como “você deveria estar morto”. Dessa forma, houve a modalização de uma certeza para uma possibilidade.

No gráfico a seguir (Gráfico 4), podemos observar que as legendas em língua portuguesa fizeram bastante uso de estratégias no âmbito do sintagma nominal, provavelmente em função da sua sintaxe canônica.

Gráfico 4 - Estratégia G5 (mudança na estrutura da frase)



Contudo, o que parece mais se destacar foi o uso de G5b pela *ShaKaw*. Apesar de não ter ocorrido tantas mudanças no tempo verbal na tradução feita pela *Kaizoku* (o que indicaria uma semelhança temporal bem próxima entre o original e a

legenda), a *ShaKaw* parece ter optado por situar o texto mais no tempo presente, em detrimento do futuro e do passado.

No que tange à estratégia mudança na estrutura da oração (G6), foi feita uma distinção entre as mudanças que ocorreram na ordem dos termos constituintes da oração (G6a) e as que ocorreram na transitividade, no aspecto ou na voz verbal (G6b). De um modo geral, as estratégias se concentraram mais na G6a, sendo que foram encontrados mais casos na legenda da *Kaizoku* (30%).

Tabela 5 - Estratégias de mudança na estrutura da oração

	ShaKaw		Kaizoku		Crunchyroll-EN		Crunchyroll-PT	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
<b>G6a</b>	26	7,65%	110	30,14%	105	27,78%	98	25,45%
<b>G6b</b>	1	0,29%	7	1,92%	7	1,85%	6	1,56%
<b>Sentenças</b>	<b>340</b>		<b>365</b>		<b>378</b>		<b>385</b>	

Nota: mesmo que os valores não tenham totalizado mais de 100%, é possível que haja mais de uma estratégia por sentença.

Quanto à estratégia G6a, os valores das legendas que possuíram a língua japonesa como fonte foram aproximados. Isso ocorre, provavelmente, porque, via de regra, a ordem canônica dos constituintes em língua japonesa é sujeito + objeto + verbo (SOV). Por outro lado, tanto a língua inglesa quanto a portuguesa possuem o modelo canônico sujeito + verbo + objeto (SVO). Cabe salientar que as línguas possuem diferentes níveis de flexibilidade, permitindo sentenças como “*Steak, John likes (but sushi, he hates)*” (TSUJIMURA, 2014, p. 238), que possuiria a ordem OSV. No entanto, conforme aponta Tsujimura (2014), os falantes nativos (no caso das legendas, de inglês e português) tendem a interpretar a ordem SVO como mais aceitável.

Assim sendo, para tornar gramatical as frases traduzidas nas suas respectivas línguas, foi necessário que os tradutores alterassem a ordem dos constituintes. No exemplo abaixo (Quadro 21), é possível verificar a mudança nas três legendas que partiram do japonês:

Quadro 21 - Exemplo de G6a (mudança na ordem dos termos constituintes da oração)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
冷静に指示に従 ってくださいー い！	N/A	Please follow my instructions calmly!	Follow instructions in a calm manner!	Sigam os procedimentos!
Reisei ni shiji ni shitagatte kudasai				

Nesse caso, a frase 「冷静に指示に従ってくださいーい」 (*reisei ni shiji ni shitagatte kudasai*) é composta por um adjunto adverbial (*reisei ni*) + complemento verbal (*shiji ni*) + verbo (*shitagatte kudasai*). De modo geral, houve uma mudança para verbo (*follow/sigam*) + objeto direto (*instructions/procedimentos*) + adjunto adverbial (*calmly/in a calm manner*).

Referente à G6b, a maior parte dos casos foi relacionada à voz verbal, tanto para as legendas que possuíam o japonês como língua-fonte quanto para o único caso realizado pela *ShaKaw*. Um exemplo é a sentença a seguir:

Quadro 22 - Exemplo de G6b (mudança na transitividade, aspecto ou voz verbal)

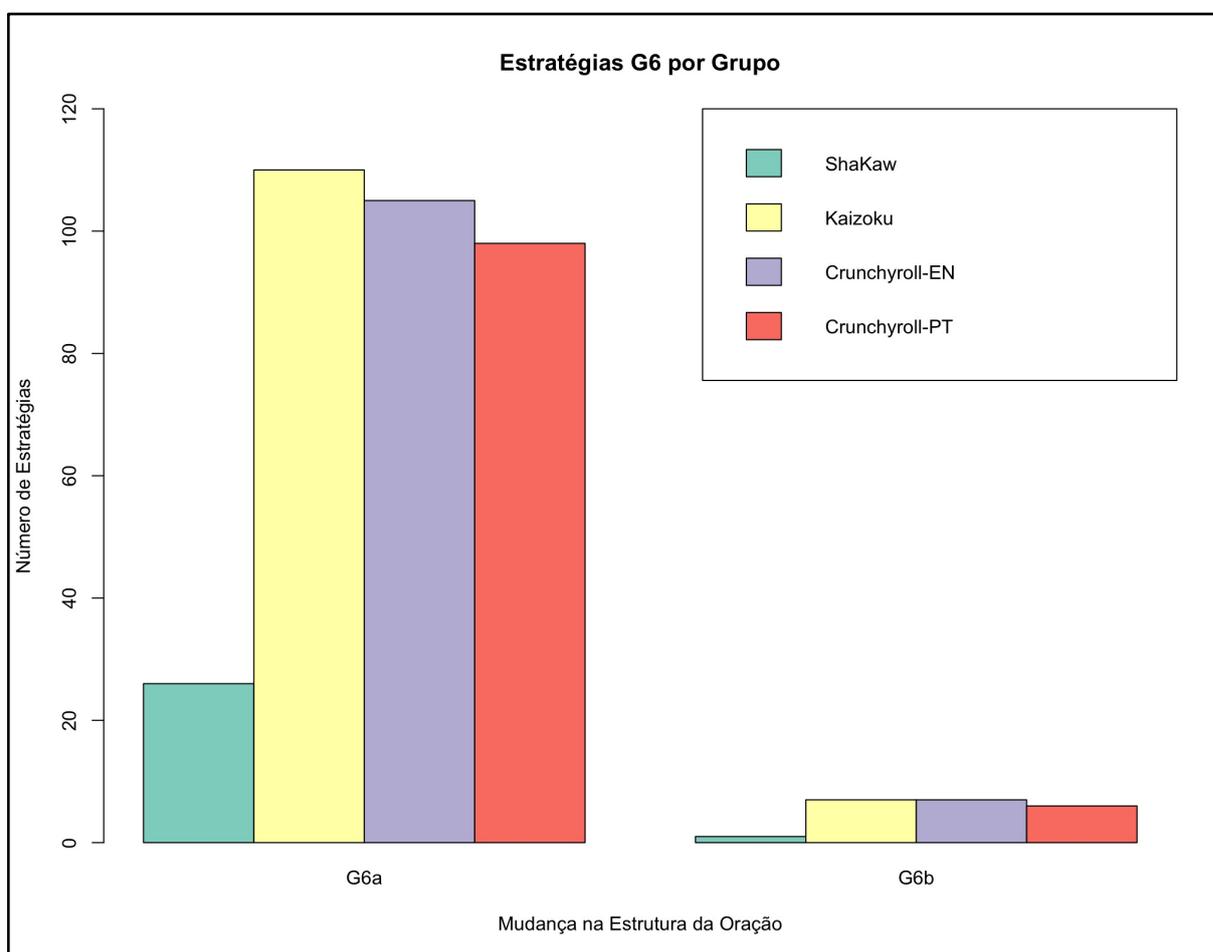
Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
たった今アルビ ダ様が襲ってる 最中の客船です	N/A	This ship is <b>being attacked</b> by Alvida-sama right now.	No, it's a passenger ship that's being raided by Alvida-sama.	Só foi atacado pela Senhorita Alvida.
Tatta ima <u>Alvida-sama ga</u> <u>osotteru</u> saichū no kyakusen				

O segmento 「アルビダ様が襲ってる」 (*Alvida-sama ga osotteru*) é formado pelo verbo *osou* (atacar) na voz ativa, algo como “Alvida {honorífico} está atacando [esse navio]”. Tanto nas legendas em inglês quanto na em português houve mudança

para a voz passiva: “being attacked by Alvida-sama” (Kaizoku), “being raided by Alvida-sama” (Crunchyroll-EN) e “foi atacado pela Senhorita Alvida” (Crunchyroll-PT).

O gráfico abaixo (Gráfico 5) demonstra a preferência de uso da G6a pelos tradutores de japonês para inglês e para português. Tendo em vista que a sintaxe entre o inglês e o português é tipologicamente próxima, os casos foram baixos na legenda da *ShaKaw*. É possível assumir que os 26 casos (8%) da legenda amadora em português foram motivados por estilo do tradutor e não por uma necessidade linguística, ao contrário das outras três legendas.

Gráfico 5 - Estratégia G6 (mudança na estrutura da oração)



Para a estratégia “mudança na estrutura do período” (G7), foi criada apenas mais uma etiqueta, a G7x (Tabela 6). Em ambas as etiquetas foram marcadas todas as mudanças ocorridas na estrutura das orações que compõem o período. Contudo, a etiqueta G7x cumpriu o papel de indicar quando uma sentença do texto-fonte foi

dividida em duas no texto-alvo. Por outro lado, os casos em que duas sentenças foram unidas em uma foram contabilizados como G7.

Tabela 6 - Estratégias de mudança na estrutura do período

	ShaKaw		Kaizoku		Crunchyroll-EN		Crunchyroll-PT	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
<b>G7x</b>	4	1,18%	29	7,95%	56	14,81%	50	12,99%
<b>G7</b>	5	1,47%	32	8,77%	36	9,52%	21	5,45%
<b>Sentenças</b>	<b>340</b>		<b>365</b>		<b>378</b>		<b>385</b>	

Nota: mesmo que os valores não tenham totalizado mais de 100%, é possível que haja mais de uma estratégia por sentença.

Ao observar os resultados obtidos com a etiqueta G7x, é possível constatar que a legenda da *Kaizoku* segmentou menos suas sentenças em relação às duas legendas oficiais da *Crunchyroll*. O texto original em japonês continha 375 sentenças. Apesar de a *Kaizoku* ter realizado 29 expansões (G7x), ocorreu uma contração do texto em 2,67%. A *ShaKaw*, em relação à legenda do grupo *Kaizoku*, realizou uma contração de 6,85% e, em relação ao texto original em japonês, uma contração de 9,33%. Contudo, as legendas da *Crunchyroll* realizaram expansões de 0,8% (*Crunchyroll-EN*) e 2,67% (*Crunchyroll-PT*).

As mudanças que ocorreram nos períodos foram relacionadas à inversão das orações, à adição de novas orações e à união de duas sentenças em um período. No exemplo abaixo (Quadro 23), há uma inversão na ordem de ambas as traduções em língua inglesa. Ainda, na tradução em língua portuguesa, há a segmentação em três orações.

Quadro 23 - Exemplo de G7 (mudança na estrutura das orações)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
悪いやつだから 捕まってるんで す	N/A	He's been caught because he's a bad guy!	He's been caught because he's a bad guy!	Se ele foi pego, é porque é mau!
Warui yatsu dakara tsukamatterun desu				

Em japonês, a primeira oração do período é uma oração subordinada, enquanto a segunda é a principal. Nas duas legendas inglês, houve apenas uma inversão da posição das duas orações, ou seja, a subordinada passou a ser a segunda. No caso da legenda em português, a estrutura passou a ter três orações: uma subordinada adverbial condicional, seguida pela oração principal e finalizada com uma oração subordinada predicativa.

Já no exemplo abaixo (Quadro 24), o texto em japonês é composto por três sentenças. Dentre as três legendas disponíveis, apenas a *Kaizoku* manteve o mesmo número de sentenças. A *Crunchyroll* em inglês, apesar de não ter reduzido o número, as distribuiu de forma diferente, ao passo que a *Crunchyroll* em português ampliou as legendas em mais sentenças.

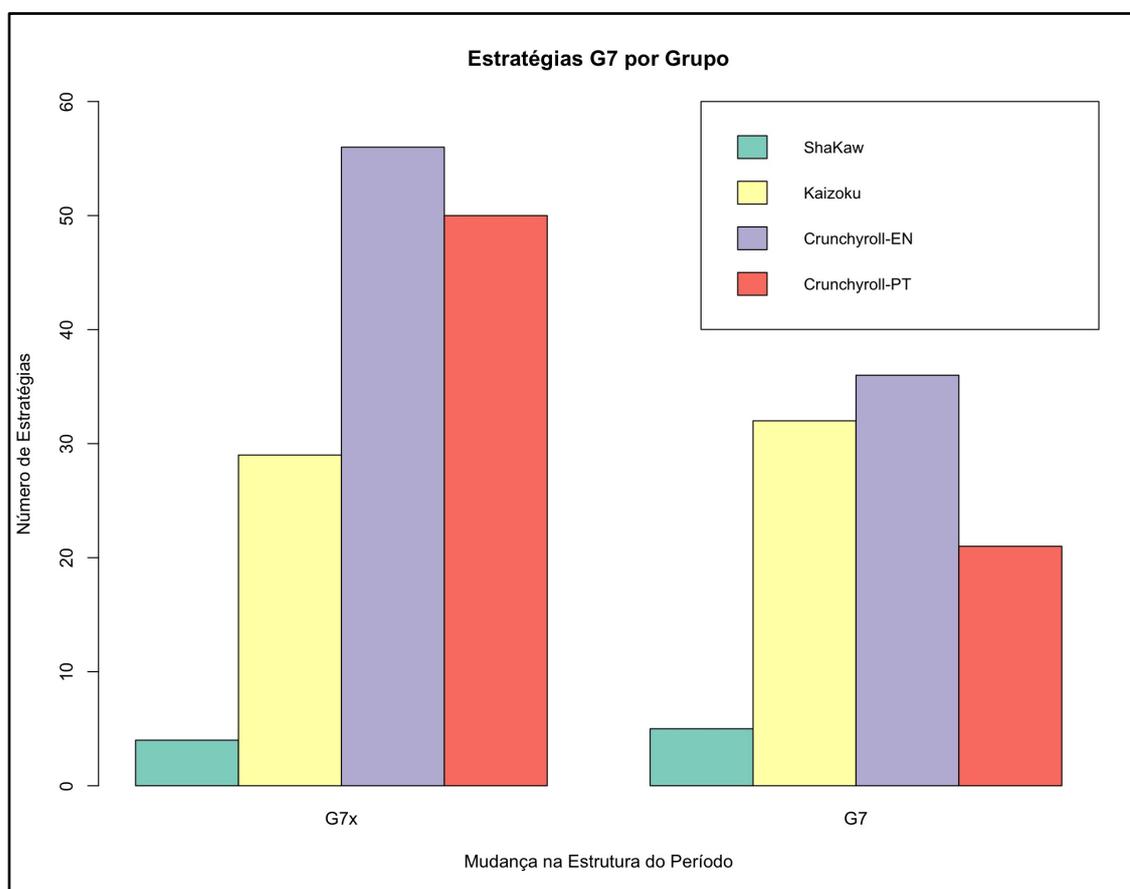
Quadro 24 - Exemplo de G7x (alteração no período em mais de uma sentença)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
いえ やります le yarimasu	N/A	No, I will do it!	No! I'll do it! If	Sim! Eu devia tentar!
このまま雑用で 一生 終えるく らいなら—ここ を抜け出してア ルビダ様...	N/A	I'm going to get out of here and stop working as a slave for Alvida-sama!	I'm gonna be a chore boy for the rest of my life,	Ser escravo assim... É melhor fugir!
Kono mama zatsuyō de isshō oeru kurai nara koko o nukedashite Alvida-sama			then I'll break out of here and catch even	E prender a Senhorita Alvida!
いやアルビダだ って捕まえてや るんです Iya Alvida datte tsukamaete yarundesu	N/A	No, I will catch Alvida!	Alvida-sama-- no, Alvida!	É isso! Quero prendê-la!

As sentenças “No!” e “I’ll do it!” da *Crunchyroll-EN* e “Sim!” e “Eu devia tentar!” da *Crunchyroll-PT* correspondem à sentença 「いえ やります」 (*ie yarimasu*). Por outro lado, a sentença seguinte, 「このまま雑用で一生 終えるくらいなら—ここを抜け出してアルビダ様…」 (*kono mama zatsuyō de isshō oeru kurai nara koko o nukedashite Alvida-sama*), foi dividida em duas na legenda oficial em português (“Ser escravo assim... É melhor fugir!” e “E prender a Senhorita Alvida!”) e foi reunida em apenas uma na legenda oficial em inglês (“If I’m gonna be a chore boy for the rest of my life, then I’ll break out of here and catch even Alvida-sama-- no, Alvida!”).

Esse caso ilustra essa tendência de as legendas oficiais optarem por segmentar suas sentenças em um maior número. É possível melhor observar a discrepância de uso entre as legendas ao observar o Gráfico 6. Nele, se destaca o uso de G7x pelas legendas oficiais, que foi praticamente o dobro em relação à amadora em língua inglesa. No caso da G7, o comportamento das legendas em inglês foi semelhante entre si.

Gráfico 6 - Estratégia G7 (mudança na estrutura do período)



A etiqueta G8 se refere à estratégia mudança de coesão. Para essa estratégia também foram criadas subetiquetas, a saber: G8a, referente à elipse de termos; G8b, concernente às adições de termos; e G8c, relativo à substituição de termos. No geral, a *ShaKaw* realizou mais casos de elipse (8%), enquanto as legendas em inglês se concentraram na adição (cerca de 29% para *Kaizoku* e 32% para *Crunchyroll-EN*). No caso da *Crunchyroll-PT*, os casos de elipse e adição foram equilibrados (aproximadamente 23% e 22%, respectivamente), se destacando o uso de substituições (8%), que foi maior que das outras legendas.

Tabela 7 - Estratégias de mudança de coesão

	ShaKaw		Kaizoku		Crunchyroll-EN		Crunchyroll-PT	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
<b>G8a</b>	28	8,24%	61	16,71%	51	13,49%	90	23,38%
<b>G8b</b>	10	2,94%	105	28,77%	122	32,28%	83	21,56%
<b>G8c</b>	0	0,00%	10	2,74%	5	1,32%	29	7,53%
<b>Sentenças</b>	<b>340</b>		<b>365</b>		<b>378</b>		<b>385</b>	

Nota: mesmo que os valores não tenham totalizado mais de 100%, é possível que haja mais de uma estratégia por sentença.

Na estratégia G8a foram contabilizados todos os casos em que termos, expressões ou até mesmo sentenças inteiras foram “apagados” na tradução. Em nenhum momento levamos em conta se havia alguma carga semântica ou não sendo omitida - até porque a estratégia em questão é referente apenas à sintaxe<sup>131</sup>. Nesse sentido, aqui foram incluídas, por exemplo, as risadas. É possível assumir que o(s) tradutor(es) optaram por não traduzir esse tipo de som da língua-fonte em função de serem formas de expressão muito similares às encontradas na língua-alvo. Assim, um falante de português ou de inglês não necessitaria de uma tradução para uma risada, por exemplo, porque ele seria capaz de reconhecê-la em japonês pela semelhança. No entanto, existem casos como o abaixo:

<sup>131</sup> Cabe salientar que, apesar de ser considerada apenas a sintaxe nesse contexto, reconhecemos que as mudanças que ocorrem no nível sintático podem acarretar efeitos pragmáticos e semânticos. No entanto, este trabalho não se propôs a fazer uma investigação das sobreposições de etiquetas.

Quadro 25 - Exemplo de G8a (elipse de termos)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
羅針盤なんて渋滞のもと	N/A	Things like a compass are just a source of delay.	Compasses only cause delays	Bússolas só nos atrasam...
Rashinban nante jyūtai no moto				

No exemplo acima, a expressão 「羅針盤なんて」 (*rashinban nante*) significa literalmente “bússolas, coisas como”. Assim, a tradução mais aproximada seria a da *Kaizoku*: “*Things like a compass*”. Contudo, nas legendas oficiais houve a tradução para apenas “bússolas” e “compasses”, sendo omitidas expressões como “coisas como” e “*things like*”.

Já no caso da G8b, foram contabilizados todos os casos em que houve a adição de algum termo, principalmente em função de coesão. Levando em conta que, em língua japonesa, não existem, por exemplo, pronomes relativos e artigos, muitas vezes se faz necessária a inserção desses elementos, em se tratando de línguas como a inglesa ou a portuguesa, conforme mostra o exemplo abaixo.

Quadro 26 - Exemplo de G8b (adição de termos)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
海賊王になる男だ！	N/A	The man <b>who</b> will become the Pirate King!	The Man <b>Who's</b> Gonna be King of the Pirates!	Aquele <b>que</b> será o Rei dos Piratas!
Kaizoku ō ni naru otoko da!				

Em todas as traduções acima, há a adição de um pronome relativo. No inglês, esse pronome é o “*who*”, enquanto em português é o “*que*”. Todavia, a sentença em japonês 「海賊王になる男だ！」 (*kaizoku ō ni naru otoko da!*), se traduzida literalmente, corresponde a “pirata rei tornar homem”. Para que a frase se torne gramatical, há, portanto, a inserção do pronome relativo.

Já para as G8c, foram incluídos os casos em que não foi possível depreender quais elementos do texto-alvo correspondiam aos do texto-fonte. Dessa forma, os

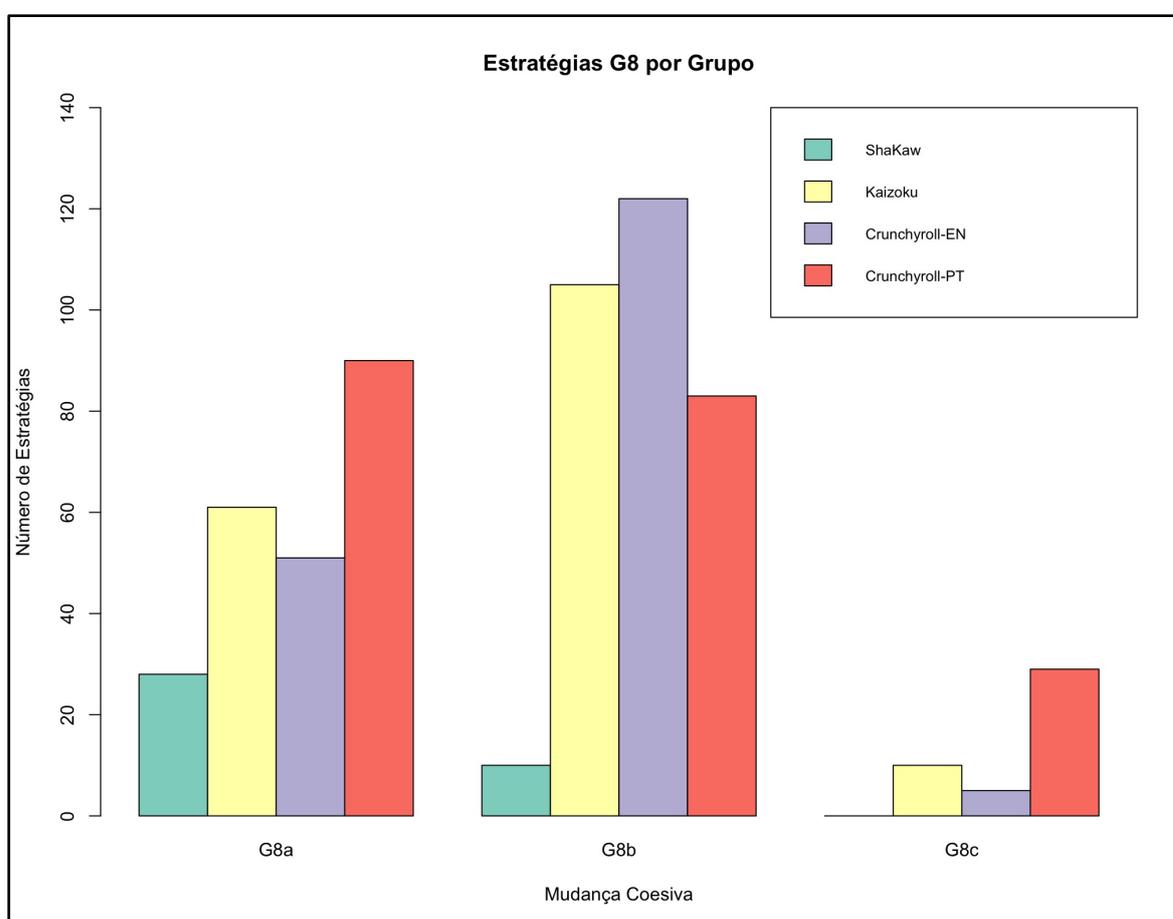
casos de G8c aconteceram, quase em sua totalidade, em sentenças inteiras, conforme o exemplo abaixo ilustra:

Quadro 27 - Exemplo de G8c (substituição de termos)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
僕こういうの 手で...	N/A	I... I'm not used to this...	I-I'm not good at this sort of thing...	<b>Tô com medo...</b>
Boku kōiu no nigate de...				

Nessa ocorrência, enquanto as duas traduções em inglês optaram por sentenças como "não sou bom nesse tipo de coisa" e "eu não estou acostumado a isso", a *Crunchyroll-PT* traduziu a sentença como "Tô com medo...". Porém, a sentença 「僕こういうの苦手で…」 (*boku kōiu no nigate de...*) poderia ser traduzida literalmente como "eu esse tipo de ruim", o que indica que as legendas em inglês estariam mais próximas do original.

Gráfico 7 - Estratégia G8 (mudança coesiva)



Sendo assim, no gráfico acima, é possível notar que o uso de G8b foi o mais acentuado. De forma mais específica, essa estratégia foi mais utilizada pelas legendas em inglês. Apesar de a sintaxe do japonês tornar necessária a inserção de termos para a coesão, quando há a tradução para português ou inglês, a legenda da *Crunchyroll-PT* empregou menos a estratégia de adição. Por outro lado, a mesma legenda utilizou mais frequentemente a elipse do que as outras. Já no caso da *ShaKaw*, poucos elementos foram adicionados e a estratégia mais utilizada foi a de elipse.

Quanto à estratégia mudança de nível (G9), foram criadas duas etiquetas. A primeira se refere à mudança de nível do tipo ascendente (G9a), ou seja, a mudança ocorre no sentido fonológico → morfológico → sintático → lexical. Por outro lado, a segunda está relacionada à mudança do tipo descendente (G9b), em que o sentido é fonológico ← morfológico ← sintático ← lexical.

Se, por um lado, houve poucos casos de G9b, por outro, os casos se concentraram na G9a. Nesse contexto, a *Crunchyroll-EN* contabilizou 98 casos (26%), a *Kaizoku*, 87 (24%) e a *Crunchyroll-PT*, 77 (20%). Todavia, a *ShaKaw* não fez uso da estratégia G9 de modo geral, provavelmente pela proximidade com a língua-fonte.

Tabela 8 - Estratégias de mudança de nível

	ShaKaw		Kaizoku		Crunchyroll-EN		Crunchyroll-PT	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
<b>G9a</b>	0	0,00%	87	23,84%	98	25,93%	77	20,00%
<b>G9b</b>	0	0,00%	4	1,10%	4	1,06%	6	1,56%
<b>Sentenças</b>	<b>340</b>		<b>365</b>		<b>378</b>		<b>385</b>	

Nota: mesmo que os valores não tenham totalizado mais de 100%, é possível que haja mais de uma estratégia por sentença.

O fato de a estratégia G9a, mudança de nível ascendente, ter sido bastante utilizada pode estar ligada ao fato de a língua-fonte ser uma língua aglutinante. Sendo assim, muitos morfemas da língua japonesa são traduzidos como palavras, expressões ou, em alguns casos, orações, por exemplo. É o caso da sentença abaixo:

Quadro 28 - Exemplo de G9a (mudança ascendente)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
ここは誰もいま せんね	N/A	There's no one here, right...	There's no one in here, right?	Acho que <b>não</b> <b>tem</b> ninguém aqui.
Koko wa daremo <u>imasen</u> ne				

Nessa ocorrência, o termo 「いません」 (*imasen*) é o verbo *iru* (existir) na forma negativa polida no presente do indicativo. O termo "*imasen*" é a junção da *ren'yōkei* do verbo "*iru*" com o sufixo "*-masen*". A *ren'yōkei* consiste na forma conjuntiva ou continuativa do verbo. Sendo assim, na legenda em português da *Crunchyroll*, os termos “não tem” corresponderiam à essa construção em japonês, sendo que o morfema “*-masen*” se tornou a palavra “não”. Portanto, ocorre uma mudança ascendente de nível.

No caso da estratégia G9b, as mudanças foram na ordem inversa, isto é, descendente. As ocorrências contabilizadas também podem estar relacionadas a como a língua japonesa é construída, já que aconteceram apenas nas legendas que possuíam essa língua como fonte. A partícula 「か」 (*ka*), que aparece no fim da sentença abaixo (Quadro 29), consiste em uma partícula que marca dúvida. Tanto na língua portuguesa quanto na língua inglesa a marca de dúvida costuma ser representada pela entonação na oralidade e pelo ponto de interrogação na escrita. Sendo assim, há uma mudança de nível descendente.

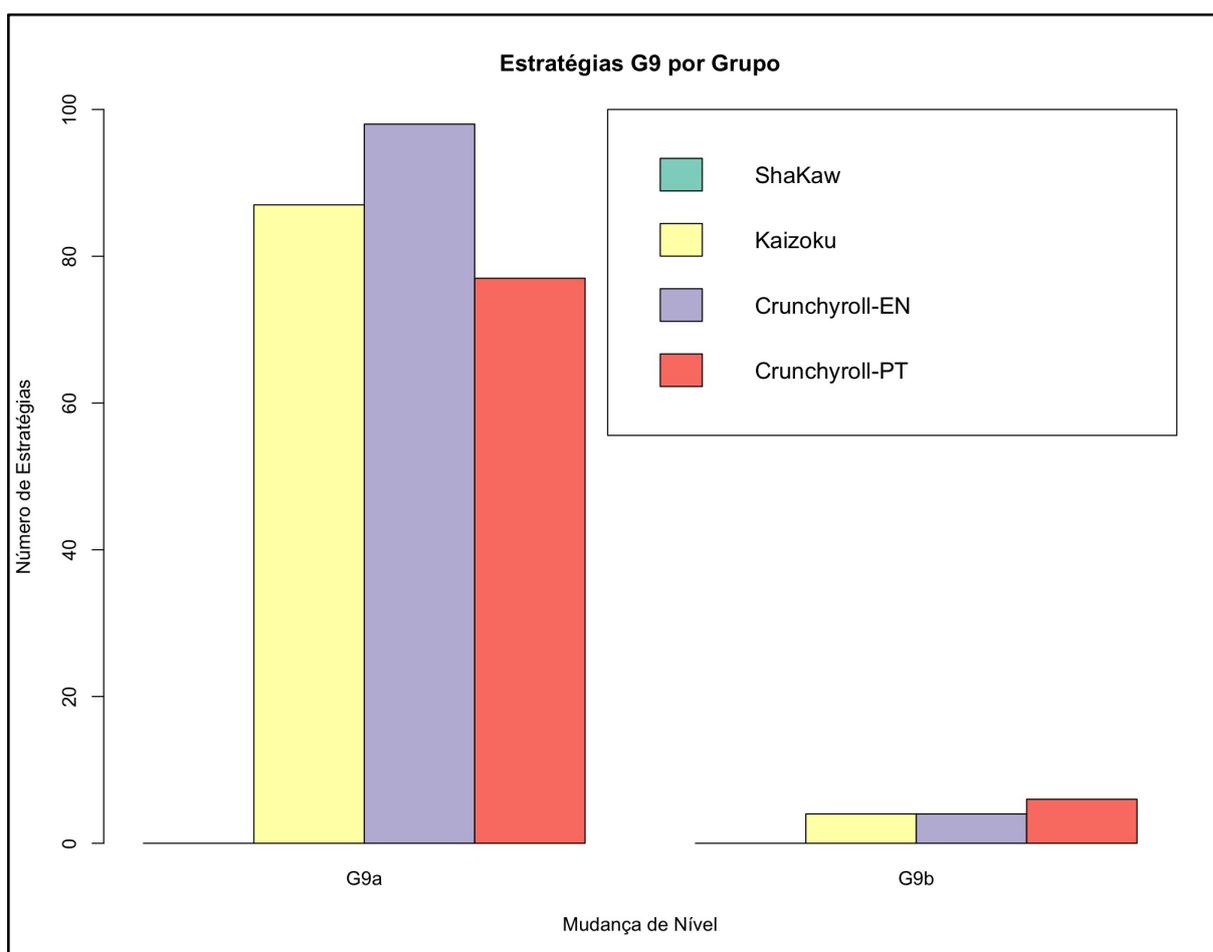
Quadro 29 - Exemplo de G9b (mudança descendente)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
俺の財宝か	N/A	“My wealth and treasures?”	My treasure?	Meu tesouro?
Ore no zaihō <u>ka</u>				

O gráfico abaixo ajuda a reforçar que as ocorrências de mudança de nível estão relacionadas à língua-fonte, uma vez que aparecem apenas com as legendas que possuíam a língua japonesa como fonte. Nesse sentido, as mudanças ocorreram,

em sua maioria, no sentido ascendente, provavelmente devido ao caráter aglutinante da língua japonesa. Contudo, apesar de ser em menor número, ocorreram mudanças também do tipo descendente, em função da marcação pelo japonês de elementos que são expressos, por exemplo, através da entonação no inglês e no português.

Gráfico 8 - Estratégia G9 (mudança de nível)



Por fim, a estratégia “mudança de esquema” (G10), isto é, mudanças de figuras retóricas, foi dividida em quatro etiquetas diferentes. A primeira etiqueta, a G10a, se refere à quando o tradutor realiza a tradução de forma não natural, de forma a manter a métrica do original. Contudo, tendo em vista que essa estratégia parece estar mais relacionada à poesia, por exemplo, não foi encontrado nenhum caso no *corpus*. No caso da etiqueta G10b, o tradutor faz uma troca de um esquema para outro que pareça ser mais adequado na língua-alvo. No terceiro caso, G10c, o tradutor retira o esquema utilizado no texto-fonte. Por outro lado, a G10d consiste em quando o tradutor cria um esquema que não é encontrado no texto-fonte.

À vista disso, de modo geral, os casos de G10 foram escassos. Isso pode ter ocorrido em função do gênero e da temática da obra que estão sendo trabalhados neste estudo. O uso de esquemas parece ser mais frequente em textos literários, por exemplo. Em geral, a *Crunchyroll-PT* foi a que mais contabilizou casos para as três estratégias consideradas. No entanto, cabe salientar que, no que tange à G10c, o número de casos foi equilibrado entre as três legendas que possuíam a língua japonesa como fonte. Ainda, quanto à G10d, a *Crunchyroll-PT* obteve mais que o triplo de ocorrências que a legenda da *Crunchyroll-EN*.

Tabela 9 - Estratégias de mudança de esquema

	ShaKaw		Kaizoku		Crunchyroll-EN		Crunchyroll-PT	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
<b>G10a</b>	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
<b>G10b</b>	0	0,00%	3	0,82%	2	0,53%	5	1,30%
<b>G10c</b>	0	0,00%	13	3,56%	14	3,70%	15	3,90%
<b>G10d</b>	1	0,29%	1	0,27%	4	1,06%	15	3,90%
<b>Sentenças</b>	<b>340</b>		<b>365</b>		<b>378</b>		<b>385</b>	

Nota: mesmo que os valores não tenham totalizado mais de 100%, é possível que haja mais de uma estratégia por sentença.

A estratégia G10b, conforme já explicado, consiste na troca de um esquema por outro que pareça ser mais adequado. No exemplo abaixo, a expressão 「魔獣のような」 (*majū no yō na*) faz uso da figura de linguagem símile: como uma fera lendária. Por outro lado, a tradução em português feita pela *Crunchyroll* fez uma troca para a figura de linguagem metáfora: ele é um demônio.

Quadro 30 - Exemplo de G10b (troca de esquema por outro)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
あいつ <sup>132</sup> は魔獣 のような恐ろし いやつですよ	N/A	He's a terrifying beast!	He's as terrifying as a demon!	Ele é um demônio!

<sup>132</sup> Apesar de não ser relevante para a análise sintática, nota-se que a frase, apesar de ser formal, utiliza a palavra あいつ (*aitsu*), uma forma de menor respeito, tendo um sentido até pejorativo. O *aitsu* é a pessoa de sobre quem fala, mas o discurso é dirigido para outra pessoa a quem o locutor demonstra respeito.

Aitsu wa <u>majū</u> <u>no yō na</u> osoroshii yatsu desu yo				
---	--	--	--	--

Já no exemplo a seguir, a figura de linguagem foi retirada na tradução feita pelas três legendas, consistindo em uma estratégia do tipo G10c. No original, a expressão 「思い出が色あせない」 (*omoide ga iroasenai*), se traduzida literalmente (mas mantendo a gramaticalidade), seria algo como “[minhas] memórias não percam a cor”. Contudo, na tradução ficou “aquelas memórias jamais vão desaparecer”, em português, e “*my memories won’t fade*”, em inglês, ou seja, “perder a cor” foi traduzido como “desaparecer” e “*fade*”.

Quadro 31 - Exemplo de G10c (remoção de esquema)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
連れて行って思 い出が色あせな いように	N/A	Take me with you, so <b>my</b> <b>memories</b> <b>won't fade.</b>	(…) so that <b>my</b> <b>memories</b> <b>won't fade</b>	(…) leve-me com você, para garantir que <b>aquelas</b> <b>memórias</b> <b>jamais vão</b> <b>desaparecer.</b>
Tsureteitte <u>omoide ga</u> <u>iroasenai yō ni</u>				

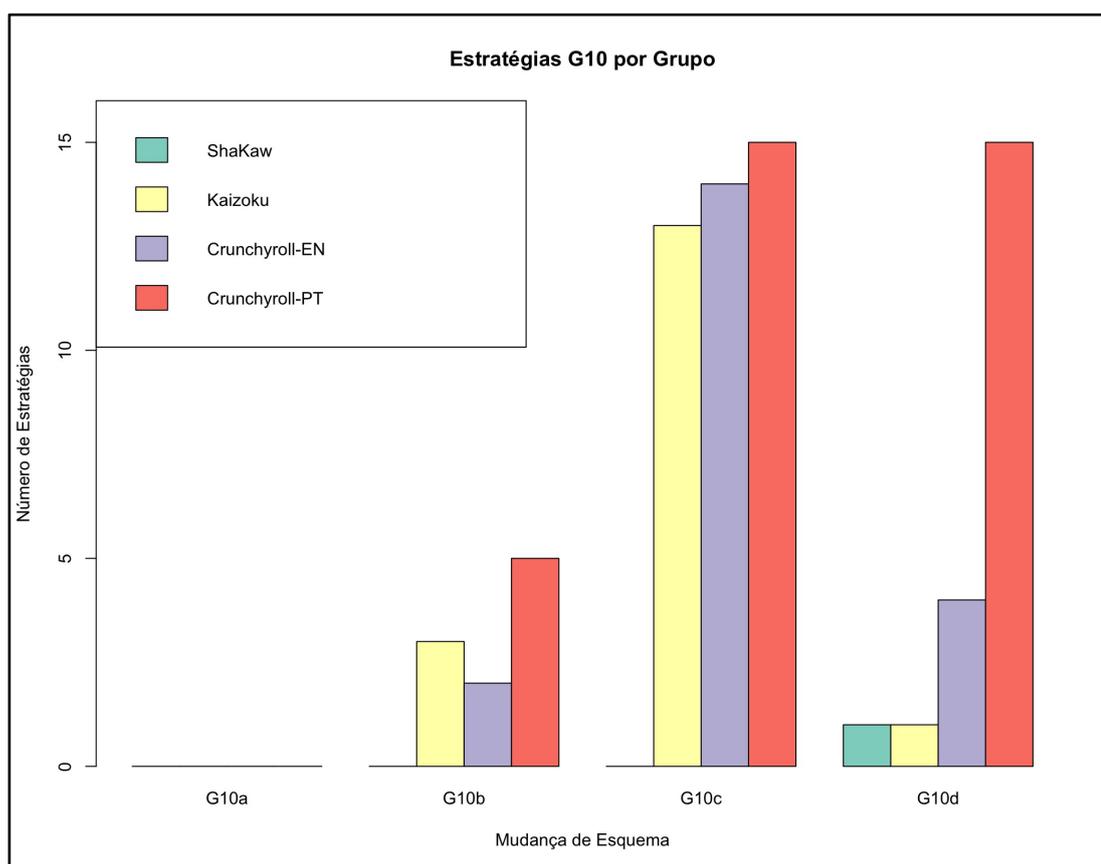
Por último, o exemplo do Quadro 32 ilustra a estratégia G10d, em que foi adicionado um esquema ao texto-alvo. Em japonês, a sentença 「死ね！」 (*shine!*) consiste no verbo *shinu* (morrer) no imperativo. Na tradução em língua portuguesa foi adicionada uma figura de linguagem, o eufemismo. Nessa ocorrência, o verbo “morrer” foi expresso como “ir para o inferno”.

Quadro 32 - Exemplo de G10d (adição de esquema)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
死ね！	N/A	DIE!	Die!	<b>Vai para o</b> <b>inferno!</b>
Shine!				

A estratégia mudança de esquema não foi muito utilizada em relação ao todo das sentenças. Apesar de o gráfico abaixo mostrar grande diferença entre as legendas em alguns casos, essa diferença não é tão grande, uma vez que há um número muito pequeno na utilização dessas estratégias.

Gráfico 9 - Estratégia G10 (mudança de esquema)



Os resultados da estratégia G10 evidenciam que a língua japonesa tende a se expressar de forma distinta com relação à língua inglesa e à portuguesa. O *corpus* demonstra que quando o texto-fonte utiliza um esquema, não necessariamente esse esquema irá corresponder ao mesmo tipo no texto-alvo. Além disso, também há a possibilidade de não ser um contexto adequado para o uso de um esquema na língua-alvo e, portanto, há o seu apagamento. Por outro lado, em algumas situações que não foram utilizados esquemas no texto-fonte, houve a sua adição, já que possivelmente seja um contexto que seja comum o seu uso na língua-alvo.

#### 4.1.2 Estratégias semânticas

Nesta seção, reportamos os dados de uso das estratégias semânticas no *corpus*. De acordo com os resultados gerais, a legenda da *Crunchyroll-PT* foi a que mais manteve distanciamento com relação ao sentido do texto-fonte, uma vez que contabilizou mais casos por sentença. Outro ponto a salientar é a etiqueta S0 criada para identificar quando não houve a utilização de uma estratégia semântica. Nesse caso, a legenda oficial em língua portuguesa totalizou apenas 32% de S0 em suas sentenças. Isso corrobora a ideia de que foi a legenda que mais se distanciou do sentido original.

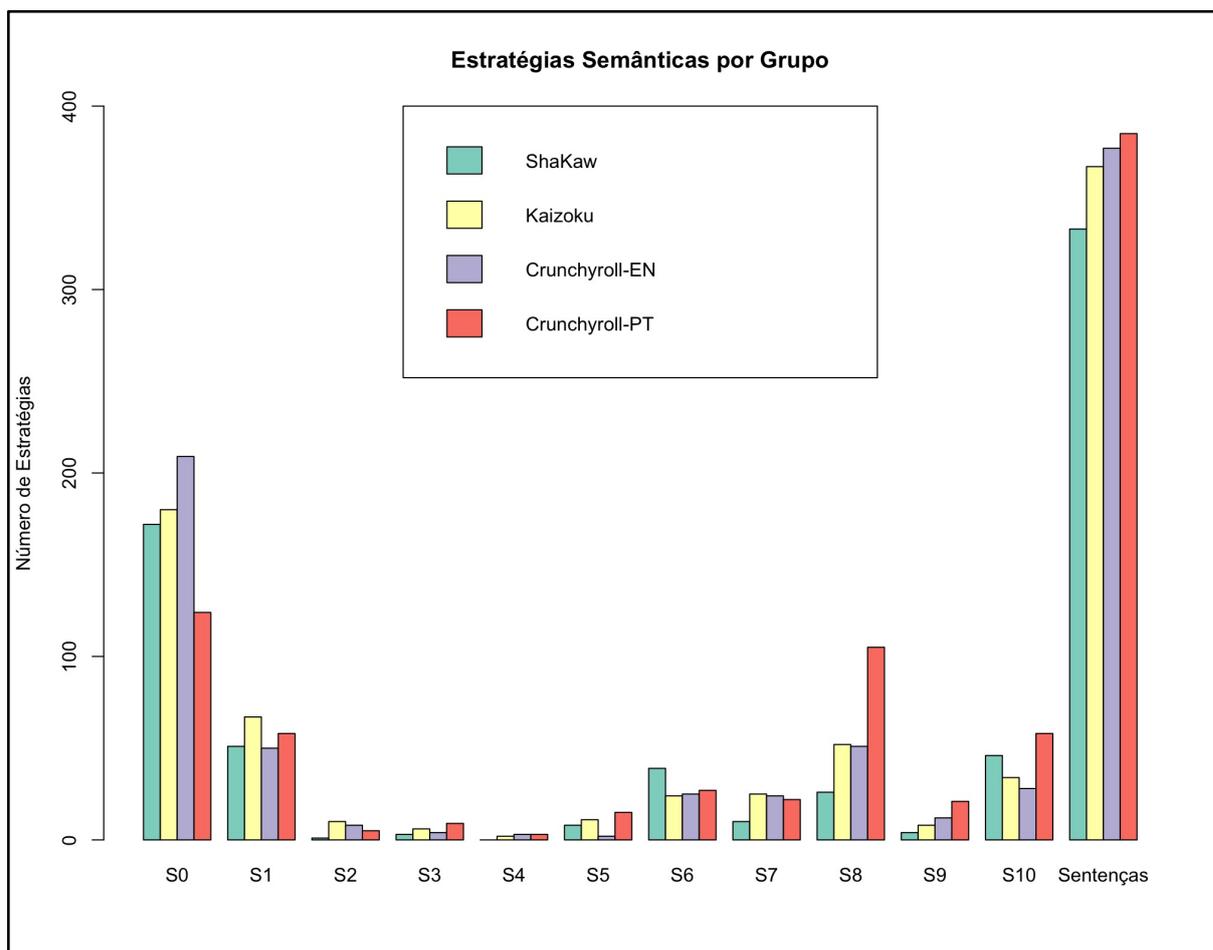
Tabela 10 - Estratégias semânticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais

	ShaKaw		Kaizoku		Crunchyroll-EN		Crunchyroll-PT	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
<b>S0</b>	172	50,59%	180	49,32%	209	55,29%	124	32,21%
<b>S1</b>	51	15,00%	67	18,36%	50	13,23%	58	15,06%
<b>S2</b>	1	0,29%	10	2,74%	8	2,12%	5	1,30%
<b>S3</b>	3	0,88%	6	1,64%	4	1,06%	9	2,34%
<b>S4</b>	0	0,00%	2	0,55%	3	0,79%	3	0,78%
<b>S5</b>	8	2,35%	11	3,01%	2	0,53%	15	3,90%
<b>S6</b>	39	11,47%	24	6,58%	25	6,61%	27	7,01%
<b>S7</b>	10	2,94%	25	6,85%	24	6,35%	22	5,71%
<b>S8</b>	26	7,65%	52	14,25%	51	13,49%	105	27,27%
<b>S9</b>	4	1,18%	8	2,19%	12	3,17%	21	5,45%
<b>S10</b>	46	13,53%	34	9,32%	28	7,41%	58	15,06%
<b>Sentenças</b>	<b>340</b>		<b>365</b>		<b>378</b>		<b>385</b>	
<b>Estratégias/ Sentença</b>	<b>1,50</b>		<b>2,28</b>		<b>2,33</b>		<b>2,17</b>	

Nota: os valores totalizam mais de 100%, pois se levou em conta que é possível haver mais de uma estratégia por sentença.

Dentre as estratégias mais utilizadas, a sinonímia (S1) foi a mais contabilizada pelas legendas dos grupos *ShaKaw* (15%), *Kaizoku* (18%) e *Crunchyroll* em inglês (13%). Apesar de os valores da S1 na *Crunchyroll-PT* terem sido próximos aos das outras legendas (15%), a estratégia mais utilizada por esse grupo foi a paráfrase (S8), com 27% de casos em relação às sentenças.

Gráfico 10 - Estratégias semânticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais



No gráfico em barras acima, podemos observar que o baixo número de S0 na *Crunchyroll-PT*, em relação às demais legendas, pode ser contrastado com o elevado número de S8. Ainda, se destaca o uso de mudança de distribuição (S6), que parece ter sido bastante utilizada pela *ShaKaw*.

A primeira estratégia semântica é a sinonímia (S1), que consiste na seleção de um equivalente que não seja óbvio, isto é, de um equivalente sinônimo. Conforme sugerem os dados, essa estratégia parece ser a mais utilizada por padrão entre os tradutores, uma vez que possuiu valores aproximados entre as quatro legendas estudadas. O exemplo abaixo ilustra uma das ocorrências em que foi computada a S1:

Quadro 33 - Exemplo de S1 (sinonímia)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
海賊王になる男 だ！	N/A	The man who will become the Pirate King!	The Man Who's <b>Gonna be</b> King of the Pirates!"	Aquele que <b>será</b> o Rei dos Piratas!
Kaizoku ō ni <u>nar</u> u otoko da!				

No exemplo acima, o verbo 「なる」 (*nar*u) significa “tornar[-se]”. Sendo assim, seu sentido está mais próximo de “become”, conforme traduzido pela *Kaizoku*. Contudo, ambas as legendas da *Crunchyroll* optaram por um sinônimo. No caso da língua inglesa, o termo foi traduzido para “gonna be”, ao passo que, em português, a tradução resultou em “será”.

A estratégia antonímia (S2), em que o tradutor adiciona um antônimo, combinando-o com um elemento de negação, foi mais utilizada pelas legendas em língua inglesa. No caso da *Kaizoku*, foram contabilizados 10 casos, representando 3% das sentenças e, para a *Crunchyroll-EN*, 8 casos (2%). Como exemplo, temos a ocorrência abaixo em que o substantivo 「卑怯」 (*hikyō*), que significa algo como “covardia”, foi traduzido em ambas as legendas em inglês como “not fair”. Nesse sentido, houve a adição da negação “not” seguida da tradução “fair”.

Quadro 34 - Exemplo de S2 (antonímia)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
後ろから襲うな んて卑怯だぞー っ	N/A	It's <b>not fair</b> to attack from behind!	It's <b>not fair</b> to attack from behind!	Atacar pelas costas é golpe sujo!
Ushiro kara osō nante <u>hikyō</u> da zoo				

Na estratégia S3, foram contabilizadas as ocorrências em que houve mudanças na relação hiponímica. Essa estratégia foi mais utilizada pela legenda oficial em língua portuguesa, isto é, a *Crunchyroll-PT*: foram computados 9 casos, representando 2% das sentenças. No exemplo que se segue, o substantivo 「死」

(*shi*), que significa “morte”, foi traduzido pela *Crunchyroll* em língua portuguesa como “execução”, que seria um tipo de morte. Dessa forma, a tradução torna o sentido da sentença mais específico, sendo possível assumir que essa escolha foi feita levando em consideração a imagem da cena.

Quadro 35 - Exemplo de S3 (hiponímia)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
彼の死に際に放 ったひと言は 人々を海へ駆り 立てた	N/A	The final words that were said at his execution, sent people to the seas.	The words he uttered just before his death drove people to the seas.	Suas últimas palavras, antes de sua <b>execução</b> , fizeram legiões de todo o mundo se lançarem aos mares:
Kare no <u>shi</u> ni giwa ni hanatta hitokoto wa hitobito o umi e karitateta				

No que tange à estratégia de conversão (S4), foram agrupadas todas as ocorrências em que um elemento foi substituído por outro que expressa a mesma ideia, mas de ponto de vista oposto. As três legendas que possuíam o japonês como língua-fonte tiveram valores parecidos. A ocorrência a seguir (Quadro 36) se enquadra como exemplo, uma vez que 「捕まってる」 (*tsukamatteru*), que significa “ser capturado”, foi traduzido pela ideia inversa de “*be held prisoner*” pela *Crunchyroll-EN*. Nesse contexto, as traduções “*be captured*” e “ser pego” parecem estar mais próximas do sentido original.

Quadro 36 - Exemplo de S4 (conversão)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
今は海軍基地に 捕まってるって 聞きましたけど	N/A	I heard that he was captured by the Marines.	I heard <b>he's being held prisoner</b> at a navy base.	Soube que a Marinha o pegou.
Ima wa kaigun kichi ni <u>tsukamatteru</u> tte kikimashita kedo				

Referente à mudança de abstração (S5), nessa estratégia ocorre uma seleção diferente no nível de abstração, havendo uma mudança de sentido mais abstrato para mais concreto ou vice-versa. A *Crunchyroll*-PT foi a que mais contabilizou ocorrências. Na ocorrência abaixo, a expressão 「うまそう」 (*umasō*) significa, literalmente, “parece gostoso”. Nesse caso, a legenda oficial em português apagou a ideia de “parecer”, tornando mais concreto o sentido, ao contrário das legendas em inglês, que utilizaram o termo “*look*”.

Quadro 37 - Exemplo de S5 (mudança na abstração)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
うまそう	N/A	It looks so good!	These look great!	Que delícia!
Umasō				

Na estratégia chamada “mudança de distribuição” (S6), se destaca a legenda da *ShaKaw*, que totalizou 39 casos, o que representa 11% do total de sentenças. Cabe salientar que as outras legendas também tiveram valores relativamente semelhantes, o que torna difícil afirmar que é uma tendência em função da língua-fonte ou da alvo. No exemplo abaixo (Quadro 38), retirado da legenda amadora em língua portuguesa, a expressão “*have some moves*” foi traduzida pela expressão “sabe lutar”. Portanto, menos elementos são utilizados para expressar a mesma ideia.

Quadro 38 - Exemplo de S6 (mudança na distribuição)

Kaizoku	ShaKaw
You also <u>have some moves</u> ...	Você também <b>sabe lutar</b> ...

Outro exemplo que pode ser mencionado consta na sentença abaixo (Quadro 39). Nessa ocorrência, a expressão 「ホコリかぶってた宝の地図」 (*hokori kabutteta takara no chizu*) significa algo como “mapa do tesouro com poeira em cima”. No entanto, *hokori kabutteta* (“com poeira em cima”) foi traduzido como “*dusty*” e “empoeirado” nas legendas em inglês e em português, respectivamente.

Quadro 39 - Exemplo de S6 (mudança na distribuição)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
<p>ホコリかぶって た宝の地図も確 かめたのなら伝 説じゃない！</p> <p><b>Hokori kabutteta takara no chizu mo tashikameta no nara densetsu ja nai!</b></p>	N/A	<p>Even a <b>dusty treasure map</b>, Is not a legend if it has been proven!</p>	<p>If the <b>dusty treasure map</b> has been verified, it's not a legend!</p>	<p>Se provarmos que este <b>mapa empoeirado</b> revela o tesouro, ele não é mais uma lenda!</p>

Para a estratégia intitulada “mudança de ênfase” (S7) foram contabilizadas as ocorrências em que houve o acréscimo, a redução ou a alteração de ênfase ou foco temático. Quanto a essa estratégia, as legendas que possuíam a língua japonesa como fonte produziram mais casos, com valores relativamente aproximados. Abaixo um exemplo nas três legendas supracitadas:

Quadro 40 - Exemplo de S7 (mudança na ênfase)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
<p>たった今アルビ ダ様が襲ってる 最中の客船です</p> <p><b>Tatta ima Alvida-sama ga osotteru saichū no kyakusen</b></p>	N/A	<p><b>This ship is being attacked by Alvida-sama right now.</b></p>	<p><b>No, it's a passenger ship that's being raided by Alvida-sama.</b></p>	<p><b>Só foi atacado pela Senhorita Alvida.</b></p>

No exemplo acima, a partícula 「が」 (*ga*) indica que a ênfase da sentença está marcada no termo 「アルビダ様」 (*Alvida-sama*). Nas línguas inglesa e portuguesa, por outro lado, a ênfase é marcada pela posição do elemento na frase. Nas traduções, o elemento que se deu ênfase foi “navio” e “*ship*” em português e

inglês, respectivamente, uma vez que foi utilizada a voz passiva para posicionar o termo como sujeito da frase. Cabe salientar que o termo “navio” na legenda da *Crunchyroll-PT* está implícito em função das duas sentenças anteriores: “Este navio é pirata?” e “Não, este não.”

A estratégia paráfrase (S8) foi mais utilizada pela *Crunchyroll*, em sua legenda em português. Essa estratégia consiste em uma tradução que é considerada uma versão distante do texto-fonte. No exemplo abaixo, a sentença 「いやああれにはビックリしたな実際」 (*iyaa are ni wa bikkuri shita na jissai*) significa algo como “não, eu me assustei com aquilo, de verdade”. Nesse sentido, as legendas em língua inglesa parecem estar mais próximas da ideia original, ao passo que a legenda em língua portuguesa da *Crunchyroll* parece ter se afastado da ideia presente no texto-fonte.

Quadro 41 - Exemplo de S8 (paráfrase)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
いやああれには ビックリしたな 実際	N/A	Yeah, I was really surprised by it.	Boy, was that a real surprise!	<b>Fiquei maluco, nem te conto!</b>
iyaa are ni wa bikkuri shita na jissai				

Tendo em vista que a mudança de tropos (S9) consiste na tradução de tropos retóricos, essa estratégia parece estar ligada à tradução de figuras de linguagem. Ela foi mais empregada pela *Crunchyroll-PT*, contabilizando no total 21 casos (5%), aproximadamente o dobro do valor da *Crunchyroll-EN* (12 casos, 3%). Na linha abaixo, a expressão 「運命」 (*unmei*) significa fatídico, conforme a tradução das legendas em inglês: “*fateful*”. No entanto, a *Crunchyroll-PT* optou por utilizar uma hipérbole: “pior [dia]”.

Quadro 42 - Exemplo de S9 (mudança no *tropos*)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
あれが運命の日 でした	N/A	That was... a fateful day.	It was on that fateful day...	Foi o pior dia da minha vida...
Are ga unmei no hi deshita				

Por fim, a última estratégia se refere a outras mudanças semânticas (S10). Nessa categoria estão inclusas outras modulações, como a mudança de sentido ou de direção dêitica. Aqui, também foram contempladas sentenças que não foram traduzidas. No geral, apesar de a *Crunchyroll-PT* ter contabilizado o maior número de ocorrências, totalizando 58 casos (15%), se destaca a *ShaKaw*, com 46 casos (14%), já que essa foi a sua segunda estratégia mais utilizada. Assim, as duas legendas em língua portuguesa foram as que mais computaram casos. Contudo, enquanto a *Crunchyroll-PT* possuiu mais ocorrências em função da não tradução de muitas partes, os casos da *ShaKaw* foram relacionados a traduções em que não se foi possível encontrar uma correspondência semântica entre o texto-fonte e o alvo. A seguir, um exemplo:

Quadro 43 - Exemplo de S10 (outras mudanças semânticas)

Kaizoku	ShaKaw
For a personal storm you just have to ride on someone's biorhythm!	Está tudo bem se nossos problemas atingirem outras pessoas
It's alright to think about it!	Porque pensamos muito sobre eles

Nas linhas acima, é possível observar que há um distanciamento da tradução em relação ao texto-fonte do ponto de vista semântico. Essa distância entre os textos é maior do que, por exemplo, a de uma paráfrase, de forma a não permitir que se relacione com segurança os termos transpostos. Dessa forma, não foi possível encaixar a ocorrência em outra estratégia, sendo necessária a sua inclusão em “outras mudanças semânticas”.

### 4.1.3 Estratégias pragmáticas

Nesta seção, investigamos o uso das estratégias pragmáticas no *corpus*. De acordo com os resultados gerais, a legenda da *Crunchyroll-PT* apresentou grande quantidade da estratégia mudança de explicitação (Pr2) e da mudança de informação (Pr3), que juntas corresponderam a mais de 30% das etiquetas apresentadas. A legenda da *Kaizoku* também apresentou grande quantidade de estratégias, sendo a que mais apresentou estratégias por sentença. Todas as quatro legendas apresentaram um grande número da etiqueta Pr0, criada para indicar que não houve aplicação de uma estratégia pragmática.

Tabela 11 - Estratégias pragmáticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais

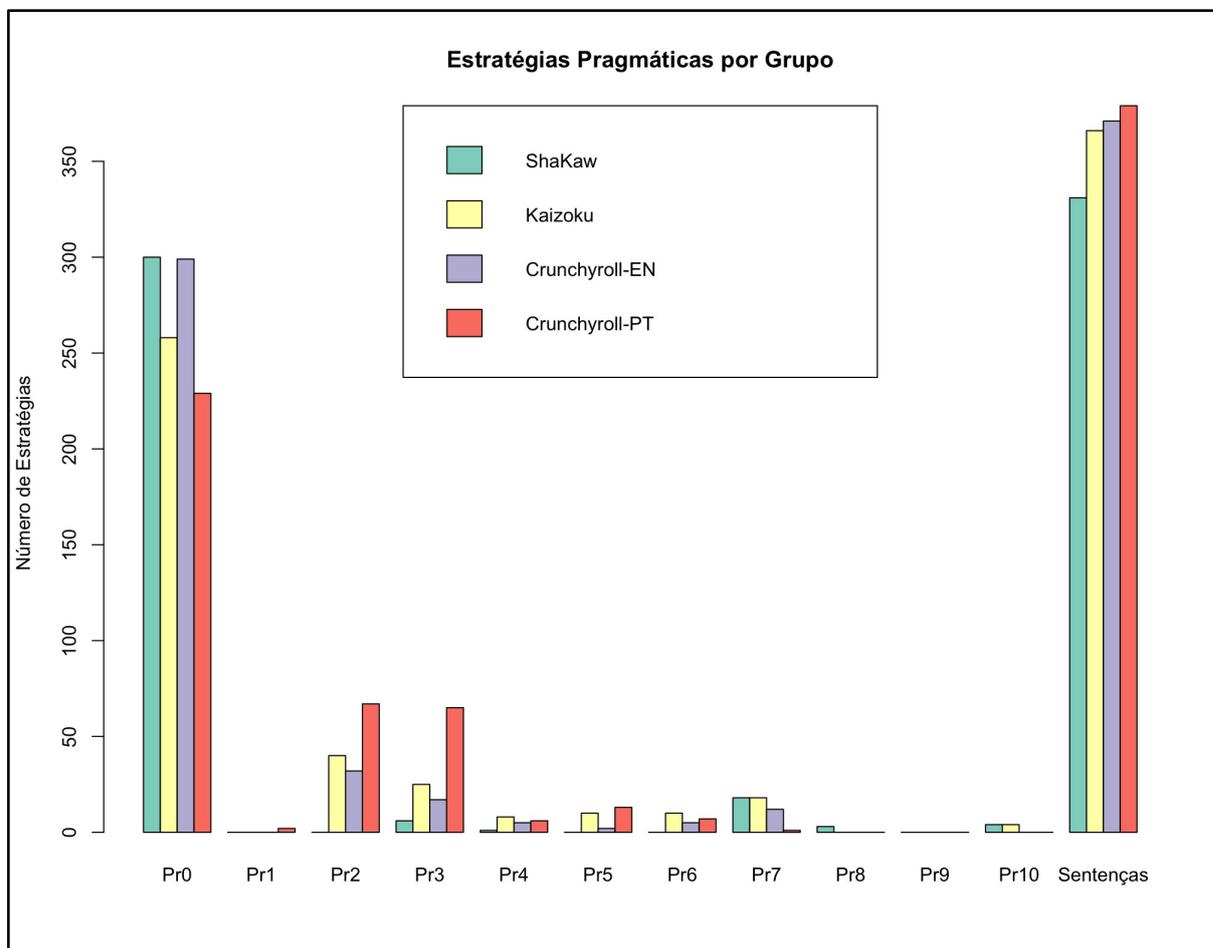
	ShaKaw		Kaizoku		Crunchyroll-EN		Crunchyroll-PT	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
<b>Pr0</b>	307	90,29%	258	70,68%	304	80,42%	229	59,48%
<b>Pr1</b>	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	2	0,52%
<b>Pr2</b>	0	0,00%	40	10,96%	32	8,47%	67	17,40%
<b>Pr3</b>	6	1,76%	25	6,85%	17	4,50%	65	16,88%
<b>Pr4</b>	1	0,29%	8	2,19%	5	1,32%	6	1,56%
<b>Pr5</b>	0	0,00%	10	2,74%	2	0,53%	13	3,38%
<b>Pr6</b>	0	0,00%	10	2,74%	5	1,32%	7	1,82%
<b>Pr7</b>	18	5,29%	18	4,93%	12	3,17%	1	0,26%
<b>Pr8</b>	3	0,88%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
<b>Pr9</b>	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
<b>Pr10</b>	4	1,18%	4	1,10%	0	0,00%	0	0,00%
<b>Sentenças</b>	<b>340</b>		<b>365</b>		<b>378</b>		<b>385</b>	
<b>Estratégias/ Sentença</b>	<b>1,00</b>		<b>1,02</b>		<b>1,00</b>		<b>1,01</b>	

Nota: os valores totalizam mais de 100%, pois se levou em conta que é possível haver mais de uma estratégia por sentença.

No gráfico abaixo, é possível observar que, de modo geral, os tradutores da *Crunchyroll-PT* utilizaram mais estratégias pragmáticas. Isso fica evidente tanto pelo baixo número de Pr0 quanto pelo elevado número de Pr2 e Pr3. Ainda, cabe notar que a estratégia “reedição” (Pr9) não foi utilizada por nenhuma legenda. Em alguns casos, apenas uma legenda produziu ocorrências em determinada estratégia. É o

caso, por exemplo, da *Crunchyroll-PT* com o filtro cultural (Pr1) e da *ShaKaw* com a mudança de visibilidade (Pr8).

Gráfico 11 - Estratégias pragmáticas empregadas pelos tradutores amadores e profissionais



Primeiramente, em relação à estratégia filtro cultural (Pr1), apenas a *Crunchyroll-PT* contabilizou ocorrências, sendo menos de 1% em relação ao todo de sentenças. Nessa estratégia, são computados todos os casos em que ocorreu uma naturalização, domesticação ou uma adaptação no texto-alvo. No exemplo a seguir, é possível assumir que a legenda oficial em língua portuguesa optou por utilizar uma expressão que faz referência a um *meme* da internet<sup>133</sup> que viralizou no período em que *One Piece* foi traduzido pela equipe.

<sup>133</sup> O meme da internet possui as mesmas bases teóricas do meme de tradução teorizado por Chesterman (1997/2016): a teoria de Richard Dawkins. No contexto da internet, o meme consiste em imagens, vídeos, gifs, etc. que possuem o objetivo de produzir humor. Ainda, possui o caráter de viral, isto é, se espalha pela internet.

Quadro 44 - Exemplo de Pr1 (filtro cultural)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
<u>食べ物ねえか</u>	N/A	I'm really hungry, got any...	You got any food?	Tô com fome, <b>aqui tem pão?</b>
Kuimono nee ka				

A legenda da *Crunchyroll* foi distribuída para os assinantes em março de 2014. No ano anterior, surgiu o *meme* intitulado "no céu tem pão?", fazendo referência a uma história que o humorista Renato Aragão contava repetitivamente em entrevistas<sup>134</sup>. A história de uma criança que morreu de fome viralizou na internet, dando origem a diversas imagens e vídeos utilizando a figura do humorista. Sendo assim, a tradução feita pela *Crunchyroll* em português se caracteriza como um filtro cultural uma vez que utiliza um elemento da cultura da internet brasileira. Abaixo, segue um exemplo de um *meme* produzido pelo usuário DiLai von Bismarck no site *AminoApps*:

Figura 7 - Exemplo de meme



Fonte DiLai von Bismarck (2017).<sup>135</sup>

Quanto à mudança de explicitação (Pr2), ou seja, quando há um direcionamento para a informação mais explícita ou mais implícita, a *Crunchyroll-PT* foi o grupo que contabilizou mais ocorrências. No total foram 67 casos,

<sup>134</sup> NO céu tem pão? **Museu dos memes**, 2013. Disponível em: <<https://www.museudememes.com.br/sermons/no-ceu-tem-pao/>>. Acesso em: 14 de jun. de 2020.

<sup>135</sup> VON BISMARCK, DILAI. No céu tem pão? E morreu. **AminoApps**, 2017. Disponível em: <[https://aminoapps.com/c/fnaf-portugues/page/item/no-ceu-tem-pao-e-morreu/k2k2\\_dXHQIYndojzJ080WG2NQGJ3L0vjXW](https://aminoapps.com/c/fnaf-portugues/page/item/no-ceu-tem-pao-e-morreu/k2k2_dXHQIYndojzJ080WG2NQGJ3L0vjXW)>. Acesso em: 14 de jun. de 2020.

correspondendo a 17% das sentenças. No exemplo abaixo, a legenda em português realizada pela *Crunchyroll* tornou a informação contida no texto-fonte mais explícita:

Quadro 45 - Exemplo de Pr2 (mudança na explicitação)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
アルビダ様に見 つかたらって 考えるとー	N/A	When I think about Alvida- sama finding out, my legs shake and I get really scared...	Just the thought of Alvida-sama finding me... ..frightens me and makes me weak in the knees--	Se me pegarem, e aí?
Alvida-sama ni mitsukattaratte kangaeru to...				
足がすくんで 怖 くてとても...	N/A			<b>Tenho muito medo!</b>
Ashi ga sukunde kowakute totemo...				

Em japonês a sentença é 「足がすくんで 怖くてとても…」 (*ashi ga sukunde kowakute totemo...*), que significa algo como “minhas pernas tremem muito de medo”. Sendo assim, as traduções em inglês estariam mais próximas do texto-fonte: “*my legs shake and I get really scared*” e “*frightens me and makes me weak in the knees*”. Por outro lado, a legenda oficial em português traduziu como “tenho muito medo”, simplificando a ideia.

Na estratégia mudança de informação (Pr3), a *Crunchyroll-PT* computou o maior número de casos. Nessa estratégia, foram agrupadas todas as ocorrências em que houve a adição ou omissão de informações. No quadro abaixo (Quadro 46), 「足がすくんで 怖くてとても…」 (*nara watashi to wa tekidōshitte koto da nee?*) pode ser traduzida como “então, isso nos torna inimigos, né?”. Assim, as traduções em inglês parecem mais próximas do texto-fonte. No entanto, a legenda oficial em português simplificou a informação para: “meu rival, não é?”.

Quadro 46 - Exemplo de Pr3 (mudança na informação)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
なら私とは敵同士ってことだねええ？	N/A	That makes us enemies doesn't it?	Then that means you and me are enemies, huh?	<b>Meu rival, não é?</b>
Nara watashi to wa tekidōshitte koto da neee?				

Em seguida, a estratégia mudança interpessoal (Pr4) foi mais utilizada pela *Kaizoku*, totalizando 8 casos (2%). No contexto das legendas observadas, tal estratégia consistiu na alteração do nível de formalidade. Na ocorrência abaixo, a expressão 「よろしく」 (*yoroshiku*) é uma forma mais informal de 「よろしく申し上げます」 (*yoroshiku onegaishimasu*), que significa algo como “prazer em conhecê-lo”. Uma possibilidade de tradução para *yoroshiku* poderia ser “prazer”. Na legenda da *Crunchyroll-PT*, por exemplo, foi traduzida pela expressão informal “e aí?”, apesar de não parecer transmitir o sentido em sua totalidade. No caso da *Kaizoku*, em que ocorreu a Pr4, a tradução foi “*nice to meet you*”, em que não há a presença de informalidade como em “*meetcha*” na *Crunchyroll-EN*. Destaca-se também, nesse caso, a tradução feita pela *ShaKaw*, a partir da legenda da *Kaizoku*. O uso da pronominalização em ênclise aumenta o grau de formalidade e, portanto, se distancia mais ainda do texto-fonte em termos de pragmática.

Quadro 47 - Exemplo de Pr4 (mudança interpessoal)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
よろしく	Prazer em conhecê-los!	Nice to meet you!	Nice to meetcha!	E aí?
Yoroshiku				

Em relação à mudança de elocução (Pr5), a *Crunchyroll* computou o maior número de ocorrências: 13, correspondendo a 3% do total de sentenças. Na Pr5 ocorre mudanças do modo verbal e mudanças de afirmação para interrogação, por exemplo. Abaixo (Quadro 48), o exemplo ilustra uma mudança de interrogação para afirmação tanto na legenda da *Kaizoku* quanto na *Crunchyroll-PT*. Em japonês, a

partícula 「ね」 (*ne*) indica confirmação, sendo semelhante ao “né?” que existe em português. Na legenda em inglês da *Crunchyroll*, por exemplo, foi traduzida por “right” seguido de um ponto de interrogação. No entanto, na legenda do mesmo grupo, mas em português, a sentença termina por um ponto de interrogação. Quanto à *Kaizoku*, a sentença é finalizada com reticências. Sendo assim, em ambos os casos, houve a transformação para uma afirmação.

Quadro 48 - Exemplo de Pr5 (mudança na elocução)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
ここは誰もいませんね?	N/A	There's no one here, right...	There's no one in here, right?	Acho que não tem ninguém aqui.
Koko wa daremo imasen ne?				

Referente à mudança de coerência (Pr6), a *Kaizoku* foi a legenda que mais contou com casos: 10 no total, equivalendo a 3% das sentenças. Na Pr6, há uma mudança na organização lógica da informação no texto. Em 「俺たちを海賊だと知ったうえでふざけてんのか」 (*oretachi o kaizoku da to shitta ue de fuzaketen no ka*), conforme exemplo abaixo, há mudança na tradução da *Kaizoku*. A sentença poderia ser traduzida como “tá brincando com a gente mesmo sabendo que a gente é pirata?”. Nesse sentido, a legenda da Crunchyroll em inglês parece se aproximar mais, ao passo que a em português omite uma parte da informação. No entanto, a legenda da *Kaizoku*, além de segmentar a sentença em duas, inverte a ordem da informação.

Quadro 49 - Exemplo de Pr6 (mudança na coerência)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
俺たちを海賊だと知ったうえでふざけてんのか	N/A	Stop screwing around. Don't you know we're pirates?!	Are you toyin' with us even when you know we're pirates?!	Não sabe que somos piratas?!
Oretachi o kaizoku da to shitta ue de fuzaketen no ka				

Para a estratégia tradução parcial (Pr7) foram contabilizadas as ocorrências em que houve a não-tradução de termos do texto-fonte. Nesse contexto, a legenda da *Kaizoku* e da *ShaKaw* totalizaram o mesmo número de casos: 18, sendo cerca de 5% do total de sentenças em ambas as traduções. No exemplo a seguir (Quadro 50), a legenda da *Kaizoku* transcreveu o que estava sendo reproduzido no áudio: 「ゴムゴムのーっ...ロケット！」 é *gomu gomu no rocket*.

Quadro 50 - Exemplo de Pr7 (tradução parcial)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
ゴムゴムのーっ ...ロケット!	Nota: Gomu Gomu no Rocket = Foguete de borracha. GOMU GOMU NO... ROCKET!	<b>GOMU GOMU NO... ROCKET!</b>	Gum-Gum... ...Rocket!	Foguete de... ...Borracha !
<b>Gomu gomu no... Rocket!</b>				

Na linha acima, ainda se destaca o uso de nota do tradutor pela *ShaKaw*. A nota de tradutor se encontra situada na parte superior da tela, acompanhando a tradução da sentença, enquanto a sentença não traduzida está na parte inferior. Esse é um exemplo também de mudança de visibilidade (Pr8). Nessa estratégia, há a mudança na presença de autoria, evidenciando a presença do tradutor. Esse tipo de estratégia foi utilizado três vezes pela *ShaKaw*, correspondendo a cerca de 1% do total de sentenças.

Quadro 51 - Exemplo de Pr8 (mudança na visibilidade)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
ゴムゴムのーっ ...ロケット!	<b>Nota: Gomu Gomu no Rocket = Foguete de borracha.</b> GOMU GOMU NO... ROCKET!	GOMU GOMU NO... ROCKET!	Gum-Gum... ...Rocket!	Foguete de... ...Borracha !
<b>Gomu gomu no... Rocket!</b>				

Outro ponto a salientar no exemplo acima é o uso de caixa alta nas legendas amadoras, indicando que o personagem está gritando na cena. Essa seria uma estratégia que entra na etiqueta Pr10, referente a outras mudanças pragmáticas, como mudanças no *layout* do texto. Essa estratégia foi utilizada quatro vezes, tanto pela *ShaKaw* quanto pela *Kaizoku*. Abaixo (Quadro 52), há outro exemplo em que, não somente se utilizou a caixa alta, como se incluíram mais vogais para marcar uma fala mais longa.

Quadro 52 - Exemplo de Pr10 (outras mudanças pragmáticas)

Original	ShaKaw	Kaizoku	Crunchyroll-EN	Crunchyroll-PT
よく寝たなーっ ...っつと	QUE ÓTIMA SONECAAAAA AAAAAAA!	WHAT A GREAT NAAAAP!	I slept great!	Cochilo bom!
Yoku neta naaa...tto				

Por fim, a estratégia de reedição não foi utilizada nenhuma vez por nenhuma legenda. Ela consiste em reedições, muitas vezes radicais, do texto-fonte feitas pelos tradutores, em função de estar mal escrito. Isso indica que tanto o texto original em japonês quanto a legenda da *Kaizoku* (que serviu de texto-fonte para a *ShaKaw*) não apresentaram problemas linguísticos nesse sentido. Sendo assim, a legenda da *Kaizoku* não resultou em um texto “mal escrito”, apesar de o tradutor ter realizado diversas mudanças através da aplicação de variadas estratégias.

## 4.2 Testes de hipóteses

Tendo em vista que os tradutores profissionais estão sujeitos a diversas regras, conforme discutido na 2.2.4 do Capítulo 1, as escolhas realizadas podem diferir (cf. CARVALHO, 2005; FEITOSA, 2009; GEORGAKOPOULOU, 2009; KARAMITROGLOU, 1998). Além disso, conforme visto na 2.2.1 do mesmo capítulo, as línguas percebem o mundo de formas diferentes, resultando em variadas maneiras de se expressar e, conseqüentemente, produzindo problemas de equivalência tradutória (cf. BAKER, 1992/2011; BASSNETT, 1980/2002; JAKOBSON, 1959/2012; NIDA, 1964/2000). Por esses motivos, investigamos, através das estratégias postuladas por Chesterman (1997/2016), que estratégias os tradutores amadores e profissionais das línguas inglesa e portuguesa utilizam ao traduzir o animê *One Piece*.

Nas seções abaixo, portanto, são discutidos os resultados dos testes das 12 hipóteses postuladas no capítulo Método. Considerando que não existem tantos estudos na área, ainda mais utilizando os pares de língua envolvidos neste trabalho, os resultados não devem ser generalizados. Seria interessante e necessário estudar *corpora* maiores para melhor compreender os fenômenos encontrados no processo de etiquetagem.

#### **4.2.1 Uso global de estratégias das legendas amadoras e oficiais**

Conforme discutido no Capítulo 1 deste trabalho, tradutores amadores e profissionais não estão sujeitos às mesmas regras (cf. CARVALHO, 2005; FEITOSA, 2009; GEORGAKOPOULOU, 2009; KARAMITROGLOU, 1998). No que tange às legendas amadoras, os tradutores tendem a fazer uso, por exemplo, de elementos visuais que não estão presentes nas legendas oficiais, tendo em vista o alto grau de liberdade que possuem. Por outro lado, os tradutores profissionais devem respeitar uma grande variedade de regras, muitas vezes impostas pela própria empresa para qual trabalham ou pelo contratante. Essas regras levam em conta, por exemplo, o número de caracteres por segundo, de forma a tornar a legenda o mais legível possível no período de tempo em que aparece.

Conforme os resultados obtidos no capítulo Resultados, por exemplo, a segmentação de sentenças realizada pelas legendas oficiais nos leva a acreditar que existe uma tendência a tentar respeitar a regra acima mencionada. As legendas da *Crunchyroll* tiveram um número superior de sentenças em relação ao texto-fonte. Além disso, em média, mais estratégias foram utilizadas por sentença do que as legendas amadoras.

No entanto, os dados parecem indicar que os tradutores profissionais são experientes, uma vez que, ao usarem mais estratégias por sentenças, há maior variedade no uso de estratégias, como também foi constatado por Branco (2007). Sendo assim, as legendas oficiais parecem tentar tornar a legenda mais simples para o leitor, buscando reduzir o número de caracteres na tela e mantendo as sentenças inteiras, isto é, evitando que inicie em um quadro e termine no seguinte.

Por outro lado, as legendas amadoras parecem ter maior liberdade em alguns pontos. Isso é especialmente verdade quando observamos as mudanças feitas no *layout* do texto, com o uso de caixa alta, de itálico etc. (cf. DÍAZ CINTAS; REMAEL,

2007). As Figuras 8 e 9, da *ShaKaw* e da *Kaizoku Fansubs*, respectivamente, são exemplos de ocorrências em que houve mudança no *layout* do texto, como o uso de caixa alta e de repetição de vogais.

Figura 8 - Exemplo de mudança no layout na legenda amadora em língua portuguesa



Fonte: ShaKaw (2005).

Figura 9 - Exemplo de mudança no layout na legenda amadora em língua inglesa



Fonte: Kaizoku Fansubs (2002).

Em alguns casos, as legendas amadoras utilizam fontes estilizadas, coloridas e com efeitos de animação (cf. OTAKING77077). Esses elementos aparecem com mais frequência durante as músicas da abertura e encerramento ou quando o personagem principal anuncia algum poder especial, como exemplos abaixo (Figuras 10 e 11). A Figura 10, por ser da parte em que há a música de abertura do episódio, ainda ilustra a inserção de créditos aos membros da equipe que traduziram o episódio

(cf. OTAKING77077). Nesse *frame* especificamente, há a menção ao tradutor *Koala*. Apesar de a Figura 11 não ser da música de abertura, a menção à equipe também consta no episódio legendado pela *Kaizoku Fansubs*. Ainda, nos exemplos, mesmo não sendo possível verificar por ser uma imagem estática, há a presença de animações no karaokê (linha superior da Figura 10) e na fala do personagem (Figura 11).

Figura 10 - Exemplo de uso de caixa alta na legenda amadora em língua portuguesa da ShaKaw



Fonte: ShaKaw (2005).

Figura 11 - Exemplo de uso de caixa alta na legenda amadora em língua inglesa da Kaizoku Fansubs



Fonte: Kaizoku Fansubs (2002).

Partindo disso, entendemos que as legendas amadoras poderiam utilizar estratégias diferentes daquelas empregadas pelas legendas oficiais. Contudo, entre si, as legendas amadoras seriam semelhantes e o mesmo seria válido para as legendas

oficiais. Com isso, foi formulada a primeira hipótese, a saber: haverá diferenças significativas no tipo de estratégias de tradução entre as legendas oficiais e amadoras. Para tanto, foi realizado um teste pareado, entre os dois grupos de legendas. O teste de hipóteses considerou que:

$$H_0: \mu_{amadoras} = \mu_{oficiais}$$

$$H_a: \mu_{amadoras} \neq \mu_{oficiais}$$

Para realizar o teste foi utilizada a função `t.test` do *R* com a opção `paired = TRUE`, de modo que se obteve um valor  $t = -1,7991$  e um p-valor de 0,07539. Considerando uma significância de 5% ( $\alpha = 0,05$ ), pelo p-valor encontrado, não é possível rejeitar a hipótese nula, qual seja de que as legendas amadoras e profissionais são significativamente diferentes.

Nesse sentido, os resultados obtidos não confirmam a hipótese supracitada. Apesar das diferenças constatadas no uso de estratégias (Resultados), as legendas não parecem utilizar tipos diferentes do ponto de vista estatístico. Com esse resultado, é possível assumir que as restrições que são impostas aos tradutores profissionais não demandam tantas estratégias diferentes em comparação com traduções realizadas por amadores.

Ainda, com o propósito de verificar se as legendas amadoras seriam semelhantes entre si, foi formulada uma segunda hipótese: não haverá diferença significativa no uso de estratégias de tradução entre as duas legendas amadoras (*ShaKaw* e *Kaizoku*). Assim, foi realizado um teste *t* pareado entre as colunas de *ShaKaw* e *Kaizoku*.

$$H_0: \mu_{ShaKaw} = \mu_{Kaizoku}$$

$$H_a: \mu_{ShaKaw} \neq \mu_{Kaizoku}$$

Para realizar o teste foi utilizada a função `t.test` do *R* com a opção `paired = TRUE`, de modo que se obteve um valor  $t = -1,8866$  e um p-valor de 0,06583. Considerando uma significância de 5% ( $\alpha = 0,05$ ), pelo p-valor encontrado não é possível rejeitar a hipótese nula, isto é, de que as legendas amadoras são significativamente diferentes.

Sendo assim, os resultados obtidos confirmam a hipótese supracitada. Independente das línguas envolvidas, as legendas amadoras parecem ter, de modo

geral, comportamentos aproximados. Com base nisso, é possível assumir que as legendas amadoras possuem um padrão próprio para o processo tradutório. No *corpus* foi possível ver diferença entre as legendas amadoras, através dos valores para os usos de estratégias. Assim, pela quantidade de dados, foi possível confirmar que esses valores encontrados foram estatisticamente significativos e, portanto, confirmaram que as legendas são, de fato, diferentes.

Por fim, para verificar se as legendas oficiais seriam semelhantes entre si, foi postulada uma terceira hipótese: não haverá diferença significativa no uso de estratégias de tradução entre as duas legendas oficiais (*Crunchyroll-PT* e *Crunchyroll-EN*). Para isso foi realizado um teste *t* pareado entre as colunas de *Crunchyroll-EN* e *Crunchyroll-PT*.

$$H_0: \mu_{CREN} = \mu_{CRPT}$$

$$H_a: \mu_{CREN} \neq \mu_{CRPT}$$

Para realizar o teste, foi utilizada a função `t.test` do *R* com a opção `paired = TRUE`, de modo que se obteve um valor  $t = 0,0060383$  e um p-valor de 0,9952. Considerando uma significância de 5% ( $\alpha = 0,05$ ), pelo p-valor encontrado não é possível rejeitar a hipótese nula, ou seja, as legendas profissionais são significativamente diferentes.

Ressalta-se, no entanto, que pelo p-valor o teste foi altamente significativo, ficando o valor da estatística *t* muito próximo de zero e distante do valor crítico para os 44 graus de liberdade utilizados ( $t_{crit} = \pm 2,015$ ). Logo, rejeitamos a hipótese alternativa de que as legendas são diferentes, aceitando que são estatisticamente iguais.

Nesse sentido, os resultados obtidos confirmam a terceira hipótese. Apesar de as línguas-alvo serem diferentes, as legendas oficiais possuíram comportamentos semelhantes em relação às escolhas das estratégias empregas pelos tradutores. Isso pode estar relacionado ao fato de ambas as legendas pertencerem ao mesmo grupo e, assim, os tradutores estariam sujeitos às exatas mesmas normas impostas pelo(s) cliente(s). Conforme aponta Carvalho (2005), essas normas podem ser em relação a convenções tipográficas, a permissão de uso de diferentes registros (incluindo o uso de palavras de baixo calão) ou até mesmo o uso ou não de reticências, de abreviações, de siglas etc. Tais normas podem ser impostas tanto pela empresa que cedeu os

direitos autorais para a tradução, quanto por alguma determinação interna para que haja padronização nas legendas.

#### 4.2.2 Uso global de estratégias das legendas em língua portuguesa e em língua inglesa

Seguindo a discussão teórica apresentada no Capítulo 1 deste trabalho, entendemos que as línguas compreendem o mundo de forma diferente, se expressando de maneiras variadas (cf. JAKOBSON, 1959/2012; SAUSSURE, 1995). Isso fica especialmente claro quando observamos os problemas de equivalência tradutória. Nos resultados obtidos (Resultados), pudemos observar que as duas legendas em inglês tiveram valores aproximados em diversas estratégias. Isso também ocorre com as em língua portuguesa. A semelhança de uso entre as línguas indica que provavelmente as mesmas estratégias devam ser empregadas, porque os problemas a serem solucionados são os mesmos.

Partindo desses pressupostos, entendemos que as legendas em língua inglesa poderiam utilizar estratégias diferentes daquelas empregadas pelas legendas em português. No entanto, haveria uma semelhança entre as legendas em português e entre as legendas em inglês. Assim, foi formulada a quarta hipótese: haverá diferenças significativas no tipo de estratégias de tradução entre as legendas em língua portuguesa e as em língua inglesa. Para tanto, foi realizado um teste  $t$  pareado, entre as legendas em português e inglês. O teste de hipóteses considerou que:

$$H_0: \mu_{en} = \mu_{pt}$$

$$H_a: \mu_{en} \neq \mu_{pt}$$

Para realizar o teste foi utilizada a função `t.test` do `R` com a opção `paired = TRUE`, de modo que se obteve um valor  $t = 1,5232$  e um p-valor de 0,1312. Considerando uma significância de 5% ( $\alpha = 0,05$ ), pelo p-valor encontrado, não é possível rejeitar a hipótese nula, qual seja de que as legendas em português são significativamente diferentes das em inglês.

O p-valor do teste foi elevado, sendo um resultado significativo mesmo se restringíssemos o intervalo de confiança a 90%. O valor crítico para os 89 graus de liberdade utilizados foi  $t_{crit} = \pm 1,987$ . Logo, rejeitamos a hipótese alternativa de que

as legendas são diferentes, aceitando a hipótese nula de que são estatisticamente iguais.

Sendo assim, conforme os dados obtidos, a hipótese não foi confirmada. Os resultados apresentados indicam que não há diferença significativa entre as estratégias empregadas pelas línguas inglesa e portuguesa. As línguas discutidas parecem demandar tipos de estratégias semelhantes para solucionar os problemas de equivalência. Isso pode ser observado no elevado número da estratégia tradução literal (G1) empregada pela *ShaKaw*, que traduziu a partir da *Kaizoku* (Tabela 1, pág. 106). Portanto, a semelhança entre as línguas indica que não foram necessárias outras estratégias.

Considerando que as legendas da *ShaKaw* e da *Crunchyroll-PT* utilizam a mesma língua-alvo, mesmo que as línguas-fonte sejam diferentes, pensamos que as legendas se comportariam de forma semelhante. Com base nisso, a quinta hipótese foi formulada: não haverá diferença significativa no uso de estratégias de tradução entre legendas em língua portuguesa (*ShaKaw* e *Crunchyroll-PT*). Assim, foi realizado um teste  $t$  pareado, entre as legendas em português. O teste de hipóteses considerou que:

$$H_0: \mu_{ShaKaw} = \mu_{CRPT}$$

$$H_a: \mu_{ShaKaw} \neq \mu_{CRPT}$$

Para realizar o teste foi utilizada a função `t.test` do *R* com a opção `paired = TRUE`, de modo que se obteve um valor  $t = 1,7178$  e um p-valor de 0,09286. Considerando uma significância de 5% ( $\alpha = 0,05$ ), pelo p-valor encontrado não é possível rejeitar a hipótese nula, qual seja de que as legendas amadoras em português são significativamente diferentes das profissionais.

No entanto, pelo p-valor do teste, rejeitaríamos a hipótese nula, caso utilizássemos significância de 10%. O valor crítico para os 44 graus de liberdade utilizados foi  $t_{crit} = \pm 2,015$ . Rejeitamos, assim, a hipótese alternativa de que as legendas são diferentes, aceitando a hipótese nula de que são estatisticamente iguais.

Nesse sentido, conforme os resultados obtidos, a hipótese supracitada foi confirmada. Assim como o esperado, as legendas em língua portuguesa buscaram utilizar estratégias semelhantes para solucionar os problemas de equivalência que surgiram, apesar de a língua-fonte ser diferente. Isso indica que os problemas de

equivalência tradutória apresentados pela língua japonesa (língua-fonte da *Crunchyroll-PT*) podem ser os mesmos daqueles apresentados pela língua inglesa (língua-fonte da *ShaKaw*).

Baseando-nos no mesmo princípio de que as legendas em inglês teriam comportamentos semelhantes, postulamos a sexta hipótese: não haverá diferença significativa no uso de estratégias de tradução entre legendas em língua inglesa (*Kaizoku Fansubs* e *Crunchyroll-EN*). Assim, foi realizado um teste  $t$  pareado, entre as legendas em inglês. O teste de hipóteses considerou que:

$$H_0: \mu_{Kaizoku} = \mu_{CREN}$$

$$H_a: \mu_{Kaizoku} \neq \mu_{CREN}$$

Para realizar o teste foi utilizada a função `t.test` do *R* com a opção `paired = TRUE`, de modo que se obteve um valor  $t = 0,5893$  e um p-valor de 0,5587. Considerando uma significância de 5% ( $\alpha = 0,05$ ), pelo p-valor encontrado não é possível rejeitar a hipótese nula, isto é, as legendas amadoras em português são significativamente diferentes das profissionais.

O p-valor do teste foi relativamente elevado, significativo mesmo para intervalos de confiança menores. O valor crítico para os 44 graus de liberdade utilizados foi  $t_{crit} = \pm 2,015$ . Rejeitamos assim a hipótese alternativa de que as legendas são diferentes, aceitando a hipótese nula de que são estatisticamente iguais.

Sendo assim, os resultados obtidos indicam que as legendas são semelhantes e, portanto, a hipótese supracitada foi confirmada. Assim como as legendas em língua portuguesa, as em inglês buscaram utilizar estratégias semelhantes para solucionar os problemas de equivalência que surgiram. Isso indica que, apesar de uma legenda em inglês ter sido realizada por um profissional e a outra por um amador, as soluções de ambos os tradutores foram semelhantes, provavelmente em função de possuírem a mesma língua-fonte e a mesma língua-alvo.

#### 4.2.3 Uso de estratégias sintáticas

Seguindo a discussão teórica do Capítulo 1, as legendas amadoras parecem ser consideradas inferiores às legendas oficiais (cf. BOGUCKI, 2009; OTAKING77077, 2008). Isso ocorre pela liberdade que têm, o que resulta em uma falta de preocupação com o telespectador. Com isso, há uma poluição maior da tela, seja pelo uso

excessivo de efeitos visuais ou de termos não traduzidos, compensados com uma nota de tradutor. Outro ponto é que, por serem realizadas por amadores, a falta de experiência dos tradutores resulta em soluções talvez menos criativas aos problemas de tradução. Sendo assim, pode acarretar mais uso de tradução literal e mais uso de empréstimos (OTAKING77077, 2008).

Outro ponto importante a se destacar é que no *corpus* há a presença de uma legenda feita a partir de tradução indireta. Nesse contexto, o texto em língua inglesa, que havia sido traduzido do japonês, serviu de fonte para a língua portuguesa. Com base nisso, entendemos que a proximidade sintática da língua portuguesa com a inglesa resultaria em menos problemas de equivalência e, portanto, mais uso de tradução literal. Logo, foi postulada a sétima hipótese: haverá maior uso da estratégia G1 (tradução literal) pela legenda amadora em língua portuguesa (*ShaKaw*) em relação às demais legendas. Para tanto, foi realizado um teste de proporções, de forma a testar as seguintes hipóteses:

$$H_0: p_{ShaKaw}^{G1} \leq p_{Kaizoku/CREN/CRPT}^{G1}$$

$$H_a: p_{ShaKaw}^{G1} > p_{Kaizoku/CREN/CRPT}^{G1}$$

Foi testada a hipótese usando um teste qui-quadrado  $\chi^2$  para as quatro legendas, além de um teste  $\chi^2$  de proporção da estratégia G1 na legenda da *ShaKaw* em relação à média das proporções das demais legendas. Para o primeiro teste, foi encontrado uma estatística  $\chi^2$  de 247,32 ( $\chi_{crit}^2 = 7,815$ ), para 3 graus de liberdade e um p-valor de  $2,2 \cdot 10^{-16}$ . Dessa forma, podemos dizer com confiança que a legenda do grupo *ShaKaw* usou significativamente mais G1 que as demais legendas.

Também foi realizado um teste para verificar se a proporção de estratégias G1 na legenda da *ShaKaw* era maior que a média dos outros grupos, assim como um teste  $\chi^2$  unilateral para a diferença de proporções, encontrando uma estatística  $\chi^2$  de 340,4 ( $\chi_{crit}^2 = 3,841$ ), para 1 grau de liberdade e um p-valor de  $2,2 \cdot 10^{-16}$ . Assim, pode-se dizer com significância estatística que a legenda do grupo *ShaKaw* utilizou mais a estratégia G1 do que os demais grupos.

Assim, a hipótese acima mencionada foi confirmada. A língua portuguesa parece ter bastante semelhança sintática com relação à inglesa, sendo possível, portanto, utilizar bastante a tradução literal e não sendo necessárias outras

adequações sintáticas. Isso também pode ter sido influenciado pelo fato de ser uma tradução amadora e, assim, o tradutor não possuir tanta experiência para realizar outras estratégias ou possuir uma deficiência nas competências exigidas para a tradução (cf. MARTINEZ, 2007).

Em seguida, postulamos a oitava hipótese, considerando que as legendas amadoras optam por não solucionar alguns problemas de equivalência: haverá maior uso da estratégia G2 (empréstimo ou calque) pelas legendas amadoras (*ShaKaw* e *Kaizoku Fansubs*) em relação às legendas oficiais (*Crunchyroll-PT* e *Crunchyroll-EN*). Com isso, foi realizado um teste de proporções, de forma a testar as seguintes hipóteses:

$$H_0: p_{amadoras}^{G2} \leq p_{oficiais}^{G2}$$

$$H_a: p_{amadoras}^{G2} > p_{oficiais}^{G2}$$

Primeiramente, foi realizado um teste de proporções entre todas as legendas, determinando com significância estatística que, dentre as quatro legendas, havia diferença significativa ( $\chi^2$  de 12,525 ( $\chi_{crit}^2 = 7,815$ ), para 3 graus de liberdade e um p-valor de 0,005784). Por esse teste, é possível notar que há diferença significativa no uso de estratégias G2 entre as legendas.

Ainda, foi realizado um teste entre a média das proporções das legendas amadoras e oficiais, obtendo valores que não possibilitam rejeitar a hipótese nula ( $\chi^2$  de 0,39975 ( $\chi_{crit}^2 = 3,841$ ), para 1 grau de liberdade e um p-valor de 0,2636).

Uma vez que a estratégia G2 foi dividida em quatro, foi feito o teste de proporção para cada uma das estratégias, obtendo os seguintes resultados:

Tabela 12 - Teste  $\chi^2$  da estratégia G2

	$\chi^2$	p-valor	$H_0$
<b>G2a</b>	0,91989	0,8206	Não se rejeita $H_0$ , as legendas são estatisticamente iguais
<b>G2b</b>	28,703	2,586.10 <sup>-06</sup>	Rejeita-se $H_0$ , as legendas são estatisticamente diferentes
<b>G2c</b>	24,881	1,635.10 <sup>-05</sup>	Rejeita-se $H_0$ , as legendas são estatisticamente diferentes

<b>G2d</b>	22,627	4,829.10 <sup>-05</sup>	Rejeita-se $H_0$ , as legendas são estatisticamente diferentes
------------	--------	-------------------------	--

Nota: grau de liberdade (gl) = 3.

Em seguida, foram realizados os testes de comparação da média de proporções entre as legendas amadoras e oficiais para G2b, G2c e G2d. Não foi realizado o teste para G2a, uma vez que nomes próprios foram encontrados de forma estatisticamente igual entre as legendas.

Para G2b foram encontrados valores que permite rejeitar significativamente a hipótese nula ( $\chi^2$  de 84,095 ( $\chi_{crit}^2 = 3,841$ ), para 1 graus de liberdade e um p-valor de  $2,2.10^{-16}$ ). Dessa forma, é possível dizer que as legendas amadoras utilizaram mais a estratégia G2b do que as legendas oficiais.

Em um teste de proporção para G2c, ainda que a *Crunchyroll* em inglês tenha tido um uso maior dessa estratégia do que a *Kaizoku*, foi encontrado um resultado significativo ( $\chi^2$  de 24,881 ( $\chi_{crit}^2 = 3,841$ ), para 1 graus de liberdade e um p-valor de  $1,635.10^{-5}$ ) no sentido de rejeitar a hipótese nula de que elas são menores ou iguais nas legendas amadoras do que nas oficiais. Isso ocorre porque, como o número de sentenças nas legendas amadoras foi proporcionalmente menor, se eleva substancialmente a proporção de etiquetas nessa estratégia. Da mesma forma, a legenda da *Crunchyroll* em português foi a que mais teve sentenças, diluindo esse valor. No entanto, ao realizarmos um teste entre as duas legendas em inglês que utilizaram essa etiqueta, temos significância estatística para dizer que a legenda oficial a usou mais que a legenda amadora ( $\chi^2$  de 0,28671 ( $\chi_{crit}^2 = 3,841$ ), para 1 graus de liberdade e um p-valor de 0,7038), aceitando assim a hipótese nula.

A estratégia G2d só ocorreu na legenda da *Crunchyroll*-PT, sendo que ao testar legendas amadoras contra oficiais, encontramos um valor ( $\chi^2$  de 0,060987 ( $\chi_{crit}^2 = 3,841$ ), para 1 graus de liberdade e um p-valor de 0,5975) que não nos permite rejeitar a hipótese nula de que o uso das estratégias foi menor nas legendas amadoras.

Tendo em vista que a estratégia G2c é específica para a língua inglesa, optamos por não a levar em conta nessa análise. Conforme explicado em Resultados, essa estratégia se refere à não tradução de um termo na língua-fonte que já está na

língua-alvo e o texto original contou com várias expressões em inglês. Outra estratégia a ser descartada é a G2d (não tradução de um termo que não está nem na língua-alvo, nem na fonte), uma vez que significa que a legenda em português optou por não traduzir o(s) termo(s) em inglês encontrado(s).

Sendo assim, a estratégia que se destaca é a G2b, em que há a presença de termos não traduzidos deliberadamente. Conforme os resultados acima, apesar de a hipótese ser rejeitada inicialmente, levando em conta apenas tal estratégia, a hipótese passa a ser comprovada. Logo, as legendas amadoras resultaram em maior uso de empréstimos. Esse teste é especialmente importante porque, na etiquetagem, optamos por considerar os honoríficos como nomes próprios pela legenda da *ShaKaw*. No entanto, eles são não traduções realizadas pela *Kaizoku* que foram incorporadas pela legenda em português.

Cabe ressaltar que a não tradução de elementos da legenda pode resultar em dificuldade de acesso por parte de não falantes da língua japonesa. No caso específico dos honoríficos, o problema parece se acentuar, já que é um elemento cultural da língua, de difícil tradução. Dessa forma, caso uma pessoa que não saiba japonês resolva assistir o primeiro episódio de *One Piece* da *ShaKaw* ou da *Kaizoku*, terá problemas para compreender o que consta na legenda (cf. OTAKING77077, 2008).

Além disso, a presença de termos “estranhos” à língua, isto é, elementos não traduzidos e que não são empréstimos consolidados na língua-alvo, pode causar distrações ao leitor da legenda. De modo geral, as legendas devem passar despercebidas pelo espectador e, para tanto, devem obedecer a certos níveis de legibilidade (cf. GEORGAKOPOLOU, 2009). Ainda, o objetivo da legenda é facilitar a compreensão do texto-fonte, sem que se desvie a atenção do espectador (cf. CARVALHO, 2005).

#### **4.2.4 Uso de estratégias semânticas**

Assumindo que existe um distanciamento entre a língua japonesa e a inglesa e portuguesa, é de se esperar que, muitas vezes, as traduções sejam mais baseadas no sentido do texto-fonte do que em uma correspondência sintática, por exemplo. Além disso, os tradutores devem levar em consideração o que é natural ao falante da língua-alvo e, portanto, algumas alterações de sentido podem ocorrer. Isso é

perceptível, por exemplo, no uso elevado de sinonímia encontrado no *corpora* (Resultados): o equivalente óbvio pode não ser o mais adequado, porque não é usual na língua-alvo.

Levando isso em consideração, entendemos que as legendas que possuíram o japonês como língua-fonte podem fazer mais uso de paráfrases do que a legenda de tradução indireta. Por isso, postulou-se a nona hipótese: haverá menor uso da estratégia S8 (paráfrase) pela legenda amadora em língua portuguesa (*ShaKaw*) em relação às demais legendas. Assim, foi realizado um teste de proporções, de forma a testar as seguintes hipóteses:

$$H_0: p_{ShaKaw}^{S8} \geq p_{Kaizoku/CREN/CRPT}^{S8}$$

$$H_a: p_{ShaKaw}^{S8} < p_{Kaizoku/CREN/CRPT}^{S8}$$

Primeiramente foi realizado um teste de proporções para testar se há diferença significativa entre as quatro legendas, no que tange à proporção de etiquetas S8. O teste apresentou um valor significativo de que as estratégias não são iguais entre si ( $\chi^2$  de 56,925 ( $\chi_{crit}^2 = 7,815$ ), para 3 graus de liberdade e um p-valor de  $2,801.10^{-12}$ ).

Em seguida foi realizado um teste de proporção entre a legenda da *ShaKaw* e a média das demais legendas. O teste apresentou resultados significativos de modo a rejeitar a hipótese nula ( $\chi^2$  de 25,238 ( $\chi_{crit}^2 = 3,841$ ), para 1 grau de liberdade e um p-valor de  $2,534.10^{-7}$ ), podendo se afirmar com significância estatística que a estratégia S8 foi menos utilizada na legenda da *ShaKaw* do que nas demais legendas.

Dessa forma, a nona hipótese foi confirmada. Do ponto de vista estatístico, as legendas que possuíram o japonês como língua-fonte parecem ter produzido mais paráfrases do que a legenda amadora em língua portuguesa. Isso parece estar ligado também ao fato de que a *ShaKaw* utilizou mais traduções literais. Não é possível afirmar com precisão, mas as estratégias sintáticas empregadas por essas legendas podem estar ligadas ao uso de S8. Isto é, as mudanças sintáticas que foram realizadas para solucionar os problemas de equivalência podem demandar o uso de paráfrases.

Em seguida, ao longo do processo de etiquetagem, as legendas em inglês pareceram realizar mais alterações para a forma negativa dos termos. Essa tendência

é marcada pelo maior uso de antonímia encontrado nos dados (Resultados). Dessa forma, postulou-se a décima hipótese: haverá maior uso da estratégia S2 (antonímia) pelas legendas em língua inglesa (*Kaizoku Fansubs* e *Crunchyroll-EN*) em relação às legendas em língua portuguesa (*ShaKaw Crunchyroll-PT*). Logo, foi realizado o teste segundo as seguintes hipóteses:

$$H_0: p_{en}^{S2} \leq p_{pt}^{S2}$$

$$H_a: p_{en}^{S2} > p_{pt}^{S2}$$

Foi realizado um teste de proporções entre a média das legendas em português e em inglês, para testar se as legendas em inglês usaram mais a estratégia S2 do que as legendas em português. O teste apresentou significância estatística ( $\chi^2$  de 10,462 ( $\chi_{crit}^2 = 3,841$ ), para 1 grau de liberdade e um p-valor de 0,0006093) para rejeitar a hipótese nula, aceitando que a proporção da estratégia S2 foi maior nas legendas em inglês do que português.

Nesse sentido, segundo os resultados obtidos, a hipótese supracitada foi confirmada. Do ponto de vista estatístico, as legendas em inglês utilizaram em maior número a estratégia S2. Isso indica que, ao contrário da língua portuguesa, a língua inglesa tende a utilizar mais expressões antônimas. Sendo assim, o *corpus* estudado neste trabalho indica que expressões antecidas por negação, por exemplo, podem ser mais comuns à língua inglesa do que à portuguesa.

#### 4.2.5 Uso de estratégias pragmáticas

Tendo em vista que empresas de tradução podem aspirar legendas mais acessíveis, atingindo um espaço mercadológico mais amplo e não apenas um nicho específico que já esteja acostumado com o gênero, é possível que os tradutores profissionais se preocupem mais com expressões culturais. Isso quer dizer que, em detrimento de um termo específico da língua-fonte se utilize outro, de igual ou semelhante valor, na língua-alvo. Dessa forma, conforme visto no Capítulo 1, o tradutor estaria buscando uma maior naturalização. Com isso, a legenda se tornará mais fácil de ser compreendida pelo espectador. Além disso, as legendas amadoras, em função de, provavelmente, não traduzir muitos elementos do texto-fonte (cf. OTAKING77077, 2008), podem acabar fazendo mais uso de uma tradução parcial.

Levando essas características em consideração, postulou-se a décima primeira hipótese: haverá maior uso da estratégia Pr1 (filtro cultural) pelas legendas oficiais (*Crunchyroll-PT* e *Crunchyroll-EN*) em relação às legendas amadoras (*ShaKaw* e *Kaizoku Fansubs*). Com isso, foi realizado o teste segundo as seguintes hipóteses:

$$H_0: p_{oficiais}^{Pr1} \leq p_{amadoras}^{Pr1}$$

$$H_a: p_{oficiais}^{Pr1} > p_{amadoras}^{Pr1}$$

Foi realizado teste de proporções, não se obtendo significância ( $\chi^2$  de 0,18913 ( $\chi_{crit}^2 = 3,841$ ), para 1 grau de liberdade e um p-valor de 0,3318) para rejeitar a hipótese nula. Dessa forma, não é possível afirmar que há um maior uso de filtro cultural nas legendas oficiais, com relação às amadoras.

Dessa maneira, conforme os resultados obtidos, a décima primeira hipótese não foi confirmada. No entanto, cabe destacar que os valores para a estratégia de filtro cultural foram muito baixos. Apenas a *Crunchyroll-PT* realizou ocorrências. No contexto estudado, do ponto de vista estatístico, não há diferença entre as legendas. Contudo, é possível que esse resultado se modifique ou mesmo se confirme novamente, mas com mais segurança, ao se analisar um *corpus* maior.

Por fim, tendo em conta que as legendas amadoras realizaram um grande número de G2b, a décima segunda hipótese foi postulada: haverá maior uso da estratégia Pr7 (tradução parcial) pelas legendas amadoras (*ShaKaw* e *Kaizoku Fansubs*) em relação às legendas oficiais (*Crunchyroll-PT* e *Crunchyroll-EN*). Logo, foi realizado o teste segundo as seguintes hipóteses:

$$H_0: p_{oficiais}^{Pr7} \geq p_{amadoras}^{Pr7}$$

$$H_a: p_{oficiais}^{Pr7} < p_{amadoras}^{Pr7}$$

Foi realizado um teste de proporções, podendo-se afirmar que há significância ( $\chi^2$  de 22,026 ( $\chi_{crit}^2 = 3,841$ ), para 1 grau de liberdade e um p-valor de  $1,345 \cdot 10^{-6}$ ) para se rejeitar a hipótese nula de que há um menor número de estratégias Pr7. Dessa forma, podemos aceitar que há maior uso de tradução parcial pelas legendas amadoras.

Nesse sentido, tendo em mente os resultados obtidos, a hipótese supracitada foi confirmada. As legendas amadoras, de um ponto de vista estatístico, realizaram mais traduções parciais. Não é possível afirmar com precisão, no entanto, o uso de uma estratégia pragmática como a tradução parcial pode estar diretamente ligado ao uso de empréstimos, por exemplo.

## 5 Considerações finais

O presente estudo teve como objetivo investigar as estratégias empregadas pelos tradutores nas legendas de um episódio de *One Piece*. O episódio analisado foi o primeiro e as legendas foram tanto amadoras quanto profissionais. Ainda, as línguas envolvidas eram o inglês e o português, além da língua japonesa, encontrada no áudio original da obra. Todas as legendas foram etiquetadas segundo as estratégias de tradução de Chesterman (1997/2016).

Os resultados principais deste estudo mostram que, de modo geral, as legendas amadoras não se diferenciam tanto das legendas profissionais, mesmo que haja maior grau de liberdade na primeira e maior tendência a conformar com as regras na segunda. Além disso, o mesmo ocorre quando comparamos a língua portuguesa à inglesa. Os dados apontam para uma semelhança entre as estratégias empregadas nas duas línguas, já que estatisticamente o uso das estratégias entre legendas em inglês e em português foram semelhantes.

Ao analisarmos o *corpus*, foi possível constatar diferentes problemas de equivalência encontrados tanto para a língua inglesa quanto para a portuguesa e verificar de quais formas os tradutores os resolveram. Com a análise realizada, foi possível constatar que a legenda amadora possui uma tendência a utilizar estratégias de tradução de forma a concordar com a língua-fonte. Isso fica evidente pelo uso de tradução literal, somado ao uso de empréstimos.

Além disso, estratégias que podem ser consideradas mais complexas, como a mudança de esquema, são amplamente utilizadas pelos tradutores profissionais. Ademais, o uso de estratégias pelas legendas profissionais parece ser mais variado. Essas podem ser indicações de que são tradutores experientes.

A taxonomia proposta por Chesterman (1997/2016) aparenta ser produtiva para análise de legendas. Cabe salientar que alguns elementos da língua japonesa não conseguiram ser contemplados pelas etiquetas em sua totalidade, o que indica a necessidade de, talvez, repensar as categorias de estratégias. Foi necessária, por exemplo, a criação de mais subcategorias que permitam analisar com mais cautela os resultados. No nível sintático, a divisão em mais etiquetas pôde distinguir, por exemplo,

alguns usos de empréstimos e a tendência em segmentar ou não o texto em mais sentenças. Essa atenção pôde ser também dada às demais estratégias.

Uma limitação do trabalho foi que, devido ao *corpus* pequeno, algumas das inferências realizadas, ainda que estatisticamente significantes, não podem ser extrapoladas para descrever outros episódios. Isso se deve ao fato de ter algumas ocorrências em número muito reduzido. Ademais, em se tratando de um único episódio de um total de mais de 900, com certeza podemos dizer que há um certo viés a favor e contra determinadas estratégias. Isto é, tendo em vista que é o primeiro episódio, é um momento de apresentação de personagem(s) e, mesmo que seja um animê de comédia, pode ser que não haja, por exemplo, tantas piadas para serem traduzidas. Assim, o primeiro episódio não possuiria tanta variedade de estratégias. Um aumento no *corpus* tende a nos dar uma visão maior do todo, sobressaindo as estratégias que realmente são mais comuns e afastando possíveis estratégias que, por um motivo ou outro, tenham sido mais utilizadas nesse primeiro episódio.

Ainda, outra limitação importante para as análises foi o fato de que, ao passo que três legendas tinham a língua japonesa como língua-fonte, uma das legendas usava tradução indireta. Mesmo na descrição dos dados foi possível encontrar diferenças substanciais entre a legenda da *ShaKaw* e as demais em virtude desse fato. Muito mais do que as diferenças linguísticas entre as línguas-alvo estudadas (inglês e português), é interessante verificar como a distância entre língua-alvo e fonte afeta as estratégias tradutórias (japonês-português, japonês-inglês e japonês-inglês-português).

Trabalhos futuros podem se aproveitar disso para tentar descrever como variam as estratégias de tradução para línguas tipologicamente mais distantes. Isso pode ser importante tanto para estabelecer diretrizes para o trabalho de tradução, assim como para o ensino de tradução, ou mesmo o ensino de línguas estrangeiras.

De um ponto de vista pedagógico, a análise das estratégias empregas por tradutores de diferentes línguas pode contribuir para uma melhor compreensão sobre essas línguas por parte de professores de língua estrangeira. É possível, por exemplo, sistematizar quais estratégias são mais empregadas para determinados problemas de tradução e quais delas são mais naturais ao falante nativo. A tradução parece ser inevitável durante o processo de aprendizagem de uma língua. Dessa forma, é

possível analisar as melhores formas de (re)expressar pensamentos e construções da língua materna na língua estrangeira e vice-versa.

Pensando no contraste entre legendas amadoras e oficiais, o ensino e a prática tradutória podem se beneficiar de ambos os lados. Os tradutores amadores, por vezes, empregam elementos criativos em suas legendas que podem ser utilizados por profissionais. Em algumas legendas mais recentes da *Crunchyroll*, por exemplo, é possível observar a incorporação de mais cores além do padrão amarelo ou branco da legenda. Por outro lado, os tradutores profissionais experientes podem contribuir para o aperfeiçoamento da tradução amadora.

Não foi escopo deste trabalho analisar os motivos de tradutores escolherem uma estratégia em detrimento de outra. No entanto, estudos nessa direção podem nos ajudar a determinar se a escolha do tradutor é deliberada ou não. Certamente outros fatores extrínsecos, como a cultura em que o tradutor está inserido, provavelmente tem efeito no uso de estratégias tradutórias. No entanto, é possível se dizer que fatores cognitivos decorrentes da forma com que o tradutor adquiriu a língua também devem ter efeito. É possível que os tradutores profissionais não tenham a língua japonesa como primeira língua estrangeira, mas sim o inglês e, por isso, as legendas acabem ficando tão próximas em alguns pontos.

De modo geral, esperamos que este trabalho possa contribuir para a compreensão de como os tradutores amadores e profissionais reagem às normas de tradução. Não somente isso, mas que abra portas para mais estudos na área, principalmente sobre a língua japonesa e a tradução amadora, lacunas dos Estudos da Tradução. Apesar de ser um *corpus* pequeno, o presente estudo, através do processo exaustivo de etiquetagem, permitiu fazer primeiras reflexões relevantes, abrindo caminhos para pesquisas futuras, uma vez que os dados foram analisados detidamente. Restam ainda muitas possibilidades de estudo para preencher esse escasso universo das pesquisas sobre a tradução de línguas tipologicamente distantes.

## Referências

ACCÁCIO, M. A. Tradução Indireta: uma prática de divulgação e enriquecimento cultural. **TradTerm**, São Paulo, v. 16, p. 97-117, junho 2010.

APPLE INC. **Editor de Texto**, 2019.

BACHE, S. M.; WICKHAM, H. magrittr: A Forward-Pipe Operator for R. R package version 1.5, 2014. Disponível em: <<https://CRAN.R-project.org/package=magrittr>>. Acesso em: 17 junho 2019.

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. Filadelfia: 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. Amsterdã: John Benjamins Publishing Company, 1996.

BAKER, M. **In Other Words**. Londres: Routledge, 2011. Publicado originalmente em 1992.

BASSNETT, S. Central issues. In: BASSNETT, S. **Translation studies**. Londres: Routledge, 2002. p. 22-46. Publicado originalmente em 1980.

BENJAMIN, W. The Translator's Task. **TTR : traduction, terminologie, rédaction**, v. 10, n. 2, p. 151-165, 2º semestre 1997. Publicado originalmente em 1968.

BERBER SARDINHA, T. **Linguística de Corpus**. Barueri: Manole, 2004.

BOGUCKI, Ł. Amateur Subtitling on the Internet. In: DÍAZ-CINTAS, J.; ANDERMAN, G. **Audiovisual Translation**: Language Transfer on Screen. Londres: Palgrave Macmillan, 2009.

BRANCO, S. D. O. **The application of Chesterman's (1997 & 2000) translation strategies to the analysis of translated online news reports following Nord's (1991 & 1997) functionalist approach**. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, p. 439. 2007.

BRANCO, S. D. O. Describing the methodological procedure of a translation studies investigation based on corpora. **Domínios de Lingu@gem**, Uberlândia, v. 5, n. 3, p. 95-118, 2011.

CACHO, M. B.; BRANCO, S. O. Análise das estratégias de tradução sintáticas em textos traduzidos por alunos de Letras. **Cultura & Tradução**, João Pessoa, v. 3, n. 1, p. 56-68, 2014.

- CARVALHO, C. A. D. **A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor**. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 160. 2005.
- CHAUME, F. The Retranslation and Mediated Translation of Audiovisual Content in Multilingual Spain: Reasons and Market Trends. **StatusQuaestionis**, n. 15, p. 12-27, 2018.
- CHESTERMAN, A. **Mememes of Translation: The spread of ideas in translation theory**. Amsterdã: John Benjamins Publishing Company, 2016.
- CSÁRDI, G.; NEPUSZ, T. T: The igraph software package for complex network research. **InterJournal**, v. Complex Systems, 2006.
- DESAGULIER, G. **Corpus Linguistics and Statistics with R**. Cham: Springer International Publishing AG, 2017.
- DÍAZ CINTAS, J. Audiovisual Translation Today. A Question of Accessibility for All. **Translating Today**, n. 4, 2005. 27-38.
- DÍAZ CINTAS, J. 'Subtitling's a carnival': New practices in cyberspace. **The Journal of Specialised Translation**, n. 30, p. 127-149, 2018.
- DÍAZ CINTAS, J.; ANDERMAN, G. **Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen**. Londres: Palgrave Macmillan, 2009.
- DÍAZ CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual Translation: subtitling**. New York: Routledge, 2014.
- DÍAZ CINTAS, J.; SÁNCHEZ, P. M. Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. **The Journal of Specialised Translation**, v. 6, p. 37-52, 2006.
- DOLLERUP, C. Relay in translation. In: YONKOBA, D. **Cross-linguistic Interaction: Translation, Contrastive and cognitive Studies**. Sofia: St. Kliment Ohridski University Press, 2014. p. 21-32.
- DORE, M. Introduction: Exploring the Many Ways of Audiovisual Translation. Retranslated, Simultaneous, Indirect, Mediated or What? **StatusQuaestionis**, n. 15, p. 1-11, 2018.
- DWYER, T. **Speaking in Subtitles**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017.
- EISENSTEIN, S. **Selected Works**. Londres: Richard Taylor, 1988.
- FAWCETT, P. Translating Film. In: HARRIS, G. T. **On Translating French Literature and Film**. Amsterdam: Rodopi, 1996. p. 65-88.
- FEINERER, I.; HORNIK, K. tm: Text Mining Package. R package version 0.7-6, 2018. Disponível em: <<https://CRAN.R-project.org/package=tm>>. Acesso em: 17 junho 2019.

- FEITOSA, M. P. **Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado**. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, p. 122. 2009.
- FELLOWS, I. wordcloud: Word Clouds. R package version 2.6, 2018. Disponível em: <<https://CRAN.R-project.org/package=wordcloud>>. Acesso em: 19 junho 2019.
- FERRER SIMÓ, M. R. Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. **Puentes**, n. 6, p. 27-44, novembro 2005.
- FIORIN, J. L. Teoria dos signos. In: FIORIN, J. L. **Introdução à Linguística: Objetos teóricos**. 6ª. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2018. p. 55-74. Publicado originalmente em 2002.
- FRANCO, E. P. C.; ARAUJO, V. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). **Revista Tradução em Revista**, n. 11, 2012.
- FRELLESVIG, B. **A History of the Japanese Language**. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.
- GAMBIER, Y. The position of audiovisual translation studies. In: MILLÁN, C.; BARRINA, F. **The Routledge Handbook of Translation Studies**. Nova Iorque: Routledge, 2012.
- GAMBIER, Y. Screen Transadaptation: Perception and Reception. In: GAMBIER, Y. **Screen Translations, Special Issue of The Translator**. Nova Iorque: Routledge, 2016. Publicado originalmente em 2003.
- GEORGAKOPOULOU, P. Subtitling for the DVD Industry. In: DÍAZ-CINTAS, J.; ANDERMAN, G. **Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen**. Londres: Palgrave Macmillan, 2009.
- GOTTLIEB, H. Subtitling. In: BAKER, M. **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. Londres: Routledge, 2001.
- GRIES, S. T. **Quantitative corpus linguistics with R: a practical introduction**. Nova Iorque: Routledge, 2009.
- HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. **Halliday's introduction to functional grammar**. Londres: Routledge, 2014.
- HASEGAWA, Y. **The Routledge course in Japanese Translation**. Londres: [s.n.], 2012.
- HEILBRON, J. Book Translations as a Cultural World-System. **European Journal of Social Theory**, v. 2, n. 4, p. 429-444, novembro 1999.
- HEYCOCK, C. Japanese -wa, -ga, and Information Structure. In: MIYAGAWA, S.; SAITO, M. **Oxford Handbook of Japanese Linguistics**. Oxford: Oxford University Press, 2008.
- HO, D. **Notepad++**, 2011. Disponível em: <<http://notepad-plus-plus.org>>. Acesso em: outubro 2019.

HORNIK, K. openNLP: Apache OpenNLP Tools Interface. R package version 0.2-6, 2016. Disponível em: <<https://CRAN.R-project.org/package=openNLP>>. Acesso em: 18 junho 2019.

HORNIK, K. NLP: Natural Language Processing Infrastructure. R package version 0.2-0, 2018. Disponível em: <<https://CRAN.R-project.org/package=NLP>>. Acesso em: 18 junho 2019.

IDE, S.; YOSHIDA, M. Sociolinguistics: Honorifics and Gender Differences. In: TSUJIMURA, N. **The Handbook of Japanese Linguistics**. Malden: Wiley Blackwell, 1999. p. 444-480.

ITō, J.; MESTER, A. The Phonological Lexicon. In: TSUJIMURA, N. **The Handbook of Japanese Linguistics**. Malden: Wiley Blackwell, 1999. p. 62-100.

JAKOBSON, R. On linguistic aspects of translation. In: VENUTI, L. **The translation studies reader**. Londres: Routledge, 2012. p. 126-131. Publicado originalmente em 1959.

KAYAHARA, M. The Digital Revolution: DVD Technology and the Possibilities for Audiovisual Translation Studies. **The Journal of Specialised Translation**, v. 3, p. 64-74, 2005.

KURIHARA, A.; NISHIZAWA, H. **Breve História do Japão**. São Paulo: International Press, 2009.

LALLEY, K. Have You Been Using the Term Liberal Incorrectly? **Foundation for Economic Education**, 2017. Disponível em: <<https://fee.org/articles/have-you-been-using-the-term-liberal-incorrectly/>>. Acesso em: abril 2019.

LANDERS, C. Indirect Translation. In: CLIFFORD, L. **Literary Translation: A Practical Guide**. Clevedon: Multilingual Matters Ltd, 2001. p. 130-131.

LUBIANCO DE SA, E. **O Auto da Compadecida - A Dog's Will: an analysis of the translation of idioms in the english subtitle**. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, p. 41. 2014.

LUSIGNAN, S. **La Langue des rois au Moyen Âge. Le français en France et en Angleterre**. Paris: Presses Universitaires de France, 2004.

MALMKJAER, K. Mapping and approaching translation studies. In: MALMKJAER, K. **Linguistics and the Language of Translation**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2005. p. 17-41.

MARTINEZ, S. L. **Tradução para legendas: uma proposta para a formação de profissionais**. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 100. 2007.

MAYNARD, S. Discourse Analysis and Pragmatics. In: TSUJIMURA, N. **The Handbook of Japanese Linguistics**. Malden: Wiley Blackwell, 1999. p. 425-443.

MESCHONNIC, H. **Poética do traduzir**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MICHALKE, M. koRpus: An R Package for Text Analysis (Version 0.11-5), 2018. Disponível em: <<https://reaktanz.de/?c=hacking&s=koRpus>>. Acesso em: 17 junho 2019.

MIYAGAWA, S.; SAITO, M. **Oxford Handbook of Japanese Linguistics**. Oxford: Oxford University Press, 2008.

MIYAMOTO, E. T. Processing Sentences in Japanese. In: MIYAGAWA, S.; SAITO, M. **Oxford Handbook of Japanese Linguistics**. Oxford: Oxford University Press, 2008.

MUNDAY, J. **Introducing translation studies**. Londres: Routledge, 2016.

NAKAYAMA, M. Sentence Processing. In: TSUJIMURA, N. **The Handbook of Japanese Linguistics**. Malden: Wiley Blackwell, 1999. p. 398-424.

成田 NARITA, 徹. T. 接頭辞「お~」と接尾辞「~さん」をともなう語彙の意味用法の記述 Settōji "o-" to setsubiji "-san" o tomonau goi no imi yōhō no kijutsu. **人間文化研究 Ningen Bunka Kenkyū**, 名古屋 Nagoya, v. 19, p. 109-120, junho 2013.

NEMOTO, N. Scrambling. In: TSUJIMURA, N. **The Handbook of Japanese Linguistics**. Malden: Wiley Blackwell, 1999. p. 121-153.

NIDA, E. Principles of correspondence. In: VENUTI, L. **The translation studies reader**. Londres: Routledge, 2000. p. 126-140. Publicado originalmente em 1964.

NINOMIYA, S. R. L. **Estruturação temática na tradução de textos literários da língua japonesa para a língua portuguesa: um enfoque sistêmico-funcional**. 2012. 194 f. Tese (Doutorado em Linguística) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

野原 NOHARA, 加. K.; 松田 MATSUDA, 勇. Y. **大学生の一人称の使用についての研究 Daigakusei no ichininshō no shiyō ni tsuite no kenkyū**. [S.l.]. 2014.

ONE Piece. Direção: Kōnosuke Uda. Produção: Yoshihiro Suzuki. [S.l.]: Toei Animation. 1999.

OTAKING77077. Anime Fansub Documentary. **YouTube**, 2008. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IUyIqLbix0&>>. Acesso em: maio 2019.

PEDERSEN, T. L. ggraph: An Implementation of Grammar of Graphics for Graphs and Networks. R package version 1.0.2, 2018. Disponível em: <<https://CRAN.R-project.org/package=ggraph>>. Acesso em: 19 junho 2019.

QUEIJO. **Aulete**. Disponível em: <<http://www.aulete.com.br/queijo>>. Acesso em: 16 dezembro 2018.

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 junho 2019.

RÓNAI, P. **A tradução vivida**. 4ª edição. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2012.

- RINGMAR, M. **“Roundabout Routes”**: some remarks on indirect translations. Selected Papers of the CETRA Research Seminar in Translation Studies 2006. [S.l.]: Katholieke Universiteit Leuven. 2007.
- RINGMAR, M. Relay Translation. In: GAMBIER, Y.; VAN DOORSLAER, L. **Handbook of Translation Studies**. Amsterdam: John Benjamins, 2012. p. 141-144.
- ROSA, A. A.; PIĘTA, H.; MAIA, R. B. Theoretical, methodological and terminological issues regarding indirect translation: An overview. **Translation Studies**, v. 10, n. 2, p. 113-132, 2017.
- SAUDADE. **Aulete**. Disponível em: <<http://www.aulete.com.br/saudade>>. Acesso em: 16 dezembro 2018.
- SAUSSURE, F. D. **Cours de Linguistique Générale**. Paris: Payot, 1995. Publicado originalmente em 1916.
- SHIBATANI, M. Japanese. In: COMRIE, B. **The world's major languages**. Oxford: Routledge, 2009. p. 741-764.
- SHUTTLEWORTH, M.; COWIE, M. Indirect Translation. In: SHUTTLEWORTH, M.; COWIE, M. **Dictionary of Translation Studies**. Manchester: St. Jerome Publishing, 1997.
- SILGE, J.; ROBINSON, D. tidytext: Text Mining and Analysis Using Tidy Data Principles in R. **The Journal of Open Source Software** 1 (3), 2016 julho.
- SILVA, M. M. **Análise de termos indígenas nas traduções hispano-americana, inglesa e italiana de Macunáima: estratégias de tradução do ponto de vista cultural**. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, p. 304. 2013.
- SILVA, T. F. **Pela lente da legenda: um estudo de caso na recepção audiovisual**. Universidade de Brasília. Brasília, p. 197. 2009.
- SOKOLI, S. Subtitling Norms in Greece and Spain. In: DÍAZ-CINTAS, J.; ANDERMAN, G. **Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen**. Londres: Palgrave Macmillan, 2009.
- SOUZA, L. D. Revisão de fansubs: análise das práticas de revisão de tradução audiovisual em legendas não comerciais produzidas por equipes organizadas. **Cadernos CESPUC**, Belo Horizonte, n. 26, 2015.
- ST ANDRÉ, J. Relay. In: BAKER, M.; SALDANHA, G. **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. Abingdon: Routledge, 2009. p. 230-232.
- TAGNIN, S.; TEIXEIRA, E. D. Lingüística de Corpus e Tradução Técnica - Relato da montagem de um corpus multivarietal de culinária. **TradTerm**, São Paulo, v. 14, p. 313-358, dezembro 2004.
- TEIXEIRA, E. D. **A lingüística de corpus a serviço do tradutor: proposta de um dicionário de culinária voltado para a produção textual**. Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 439. 2008.

TOURY, G. **Descriptive Translation Studies - and beyond**. Amsterdã: John Benjamins Publishing Company, 1995.

TSUJIMURA, N. **The Handbook of Japanese Linguistics**. Malden: Wiley Blackwell, 1999.

TSUJIMURA, N. **An Introduction to Japanese Linguistics**. Malden: Wiley Blackwell, 2014.

UEDA, N. N.; MORALES, L. M. A presença da mídia na socialização contemporânea dos jovens: o caso do animê como convite ao estudo da língua japonesa. **Estudos Japoneses**, São Paulo, n. 26, p. 75-96, 2006.

UNESCO. Recommendation on the Legal Protection of Translators and Translations and the Practical Means to improve the Status of Translators. **United Nations Educational Scientific and Cultural Organization**, 1976. Disponível em: <[http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL\\_ID=13089&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=13089&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)>. Acesso em: abril 2019.

VINAY, J.-P.; DARBELNET, J. A methodology for translation. In: VENUTI, L. **The translation studies reader**. Londres: Routledge, 2000. p. 84-93. Publicado originalmente em 1958.

WICKHAM, H. **ggplot2: Elegant Graphics for Data Analysis**. Nova Iorque: Springer-Verlag, 2016.

WICKHAM, H. stringr: Simple, Consistent Wrappers for Common String Operations. R package version 1.4.0, 2019. Disponível em: <<https://CRAN.R-project.org/package=stringr>>. Acesso em: 17 junho 2019.

WICKHAM, H. *et al.* dplyr: A Grammar of Data Manipulation. R package version 0.8.1, 2019. Disponível em: <<https://CRAN.R-project.org/package=dplyr>>. Acesso em: 17 junho 2019.

WICKHAM, H.; HENRY, L. tidyr: Easily Tidy Data with 'spread()' and 'gather()' Functions. R package version 0.8.3, 2019. Disponível em: <<https://CRAN.R-project.org/package=tidyr>>. Acesso em: 17 junho 2019.

WICKHAM, H.; HESTER, J.; OOMS, J. xml2: Parse XML. R package version 1.2.0, 2018. Disponível em: <<https://CRAN.R-project.org/package=xml2>>. Acesso em: outubro 2019.

XAVIER, C. D. S. D. A. Contributos para o estudo da legendagem: itinerários de investigação. **Revista Tradução & Comunicação**, n. 26, 2013.

## Apêndices

### Apêndice A - Link para o banco de dados da pesquisa.

O banco de dados do trabalho contendo as quatro legendas etiquetadas segundo as estratégias sintáticas, semânticas e pragmáticas e o código do *R* estão disponíveis no seguinte *link*: <https://github.com/grahcord/estrategiastraducaoonepiece>. No Apêndice B, é possível encontrar um exemplo de etiquetagem.

**Apêndice B - Legenda amadora no par inglês-português etiquetada segundo as estratégias sintáticas.**

<SHAKAW>

<EN-PT>

<SENTENCE>

<G1>Riqueza, fama, poder.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

O homem que

<G5>conseguiu</G5>

tudo neste mundo,

<G5>o Rei dos Piratas</G5>

,

<G2>Gold Roger</G2>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

As últimas palavras

<G4>ditas</G4>

<G5>antes de sua execução</G5>

,

<G4>enviadas para todos no mar:</G4>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>“Minhas riquezas e tesouros?”</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

“Se vocês quiserem,

<G6>eu os deixo pegar.”</G6>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>“Procurem por ele, deixei tudo naquele lugar!”</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G5>

<G7>

Os homens agora correm em direção à Grande Rota em busca de seus sonhos.

</G7>

</G5>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O mundo entra na Grande Era dos Piratas!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Unindo todos nossos sonhos, nós iremos encontrar

<G8>o</G8>

que estamos procurando

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Coisas como bússolas

<G5>só atrasam</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G5>Cheio de emoção, assume o leme</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G7>

<G5>

Se pudermos provar a existência de um mapa, então não será mais uma lenda!

</G5>

</G7>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G7>

<G5>

Está tudo bem se nossos problemas atingirem outras pessoas, porque pensamos muito sobre eles

</G5>

</G7>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G5>

<G4>

<G3>

Juntando todos os nossos sonhos e indo caçar a realização dos desejos

</G3>

</G4>

</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G5>Uma moeda no bolso</G5>

e você quer ser meu amigo?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Nós estamos, nós estamos na rota!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Nós estamos!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Ufa.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Hein?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Eu sou Luffy!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

O homem que será o

<G5>Rei dos Piratas!</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Por favor, não fique preocupado.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Um redemoinho como esse não

<G5>afeta o</G5>

navio.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Senhorita, posso ter a honra desta dança?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Certo!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G3>Droga,</G3>

errei de novo!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Está fora!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O que você está fazendo?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G4>Suas</G4>

<G3>marmotas.</G3>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>É realmente pesado...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

É um

<G5>barril de vinho...</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Deve estar

<G3>cheio.</G3>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Vamos ficar

<G4>com ele.</G4>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Problemas a bombordo!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G8>Bandeira pirata no topo do mastro!</G8>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G5>É um navio pirata!</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G8>Ataque!</G8>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G8>Ataque!</G8>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Capitão!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Piratas!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O QUÊ?!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G7>Todos se acalmem, por favor!</G7>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G7>

<G8/>

Acalmem-se!

</G7>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G8/>

Sigam minhas instruções calmamente!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Fogo!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G2>Coby!</G2>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>S... Sim...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Quem é a

<G5>mulher mais bonita</G5>

neste oceano?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G6>Claro que é a capitã deste navio,</G6>

<G2>Alvida-sama.</G2>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G3>Resposta certa.</G3>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G5>Muito obrigado!</G5>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G2>Alvida-sama,</G2>

faz muito tempo, não?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Verdade!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Agora emparelhe com o barco!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<Vazio>Certo!!!</Vazio>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Homens!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Mostrem a eles o poder de

<G2>Alvida,</G2>

<G5>a pirata da clava de aço.</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G2>Coby!</G2>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O que você está fazendo?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Eu... Eu não estou acostumado a isso...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Você ousa me responder?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Por favor!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Tudo, menos a clava!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Então

<G3>pára de frescura</G3>

e vai!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Nós não vamos matá-los...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Mas

<G8/>

vamos levar tudo de valor.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G4>Quem</G4>

resistir

<G4>será</G4>

jogado ao mar!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Olá?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G5>Não tem ninguém aqui,</G5>

certo...

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G3>Ainda bem.</G3>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G8/>

Que

<G5>

barril

<G8/>

grande...

</G5>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Quem é você?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu nunca

<G3>a vi mais gorda</G3>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G3>E aí,</G3>

covarde!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Tá se escondendo de novo

<G3>pra</G3>

não fazer nada?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G3>Claro que não!</G3>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Estava levando esse

<G5>barril de vinho...</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Vamos

<G8/>

aliviar essa

<G5>carga pra você</G5>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G8/>

Estamos com sede.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Não!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Se a

<G2>Alvida-sama</G2>

descobrir vocês serão mortos.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G7>Se você ficar com a boca fechada, tudo ficará bem.</G7>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Certo,

<G2>Coby?</G2>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>É, é verdade...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>É muito pesado...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G5>Mal posso</G5>

esperar!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Não seja tão ganancioso.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu

<G4>vou arrombar</G4>

agora mesmo.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>QUE ÓTIMA SONECAAAAAAAAAAAAAA!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O quê?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Quem são vocês?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>QUEM DIABOS É VOCÊ?!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Ele vai pegar uma gripe se dormir aqui.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G6>A culpa é sua!</G6>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Seu bastardo.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Pare

<G4>de show</G4>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Não sabe que somos piratas?!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Eu tô com muita fome, tem alguma...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G3>

<G4>Preste atenção em mim!</G4>

</G3>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G8/>

Moleque!!!!

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>MORRA!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Qual é a de vocês

<G8/>

?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Q... Quem é você?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Eu?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu sou

<G2>Monkey D. Ruffy.</G2>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Prazer em conhecê-los!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O quê...?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

O que

<G8/>

aconteceu?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O que houve com eles?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G4>

Rápido,

<G8/>

fuja daqui!

</G4>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Quando eles voltarem com

<G8>os</G8>

amigos, você será morto!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Mesmo assim, estou com fome.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Como você pode falar isso

<G3>nessa calma</G3>

?!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Tem um monte de piratas nesse barco</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Não vá

<G3>por</G3>

aí.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Espere!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Você está indo

<G3>pelo</G3>

<G5>caminho errado</G5>

!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Comida!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Comida!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Comida!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Ótimo!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eles

<G6>não devem nos encontrar</G6>

aqui.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

O que

<G5>eu devo</G5>

pegar?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Essa caixa?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

É,

<G5>está</G5>

certo!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Parece tão bom!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu sou

<G2>Coby</G2>

, e o senhor

<G5>se chama</G5>

<G2>Ruffy-san</G2>

, certo?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Você foi brilhante

<G4>agora há pouco</G4>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Como você fez aquilo?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Essas são ótimas!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Esse é um

<G5>barco pirata</G5>

?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Não...</G1>

<G6>não esse barco.</G6>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Esse barco está sendo atacado pela

<G2>Alvida-sama</G2>

<G4>agora</G4>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Isso não

<G6>importa realmente</G6>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Tem algum bote nesse barco?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Deve ter, mas...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Meu barco foi pego pelo redemoinho.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Hein, aquele redemoinho?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Você deveria estar morto.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

É, eu realmente fui

<G4>pego de surpresa</G4>

por ele.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G6>Você também é um pirata?</G6>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Aquele foi... um

<G5>dia péssimo</G5>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G8/>

Eu fui a bordo pensando

<G4>apenas em pescar</G4>

, mas

<G4>calhou daquele bote</G4>

<G5>ser usado por</G5>

<G6>um navio pirata</G6>

!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Nos últimos dois anos, eu tenho trabalhado como escravo para que eles não

<G5>me matem</G5>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Você é

<G5>um imbecil</G5>

!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

- Como

<G5>você pode</G5>

falar isso?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>- Você pode fugir!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Isso é impossível!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Impossível, impossível!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Quando eu penso na

<G2>Alvida-sama</G2>

me encontrando, minhas pernas tremem e eu fico apavorado...

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Ah, você é um covarde.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Eu não gosto de você.</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Vamos!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Levem tudo antes que a Marinha chegue aqui!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>  
Qualquer  
<G4>frouxo que atrapalhar o trabalho</G4>  
vai conhecer a minha clava!  
</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G4>Rápido.</G4>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Olhe todo este tesouro!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>  
Ei, se você  
<G5>ficar sonhando</G5>  
, só vai conseguir conhecer a clava de ferro!  
</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Isso vai ser ruim!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G6>Nunca sobreviveria a uma pancada daquilo.</G6>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G2>Alvida-sama!</G2>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Tem um problema.</G1>  
</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O que é?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Vocês são

<G8/>

barulhentos.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O barril estava...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Um monstro!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Quem é um monstro?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G6>Não é isso...</G6>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Uma

<G5>pessoa estranha</G5>

saiu de dentro do barril...

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Ele pode ser um

<G5>caçador de recompensas</G5>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O quê?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Você está certo.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Completamente certo...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G8/>

Não

<G4>sou bravo o suficiente</G4>

para navegar os mares num barril,

<G4>mas tem algo</G4>

que gostaria de fazer...

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G2>Ruffy-san</G2>

, o que

<G6>você estava pensando ao viajar</G6>

no mar em um barril?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu vou ser o

<G5>Rei dos Piratas!</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G5>R... R... Rei dos Piratas?</G5>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Isso!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Sério?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Sério.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Isso quer dizer que

<G2>Ruffy-san</G2>

é um pirata?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Sim.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Sua tripulação?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Não tenho

<G8/>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G4>Só estou</G4>

procurando

<G8/>

agora.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

O

<G5>Rei dos Piratas</G5>

é alguém que tem tudo deste mundo!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Riqueza, fama e poder.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Todos unidos na mesma pessoa.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G5>Isso quer dizer que</G5>

você está atrás do

<G2>“One Piece”</G2>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G3>É.</G3>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

E você diz

<G3>“É”</G3>

?!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Todos os piratas do mundo

<G5>estão</G5>

atrás desse tesouro!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu

<G8/>

também!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Impossível, impossível, impossível, impossível, absolutamente impossível!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G5>Vai</G5>

ser impossível

<G4>de se alcançar</G4>

nessa

<G6>grande Era da pirataria</G6>

!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Não pode ser feito, impossível, impossível!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Por que você me bateu?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G4>Deu vontade.</G4>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Tudo bem,

<G6>afinal eu estou acostumado</G6>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G5>Não tem nada a ver com</G5>

ser possível ou não.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu

<G6>o faço</G6>

porque quero.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu decidi me tornar o

<G5>Rei dos Piratas</G5>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Não me importo

<G4>de morrer lutando</G4>

por isso.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Bom, agora que estou satisfeito, talvez eu deva procurar um bote.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Talvez eles

<G5>me dêem</G5>

um se eu pedir...

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Se forem boas pessoas.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Nunca pensei

<G4>por esse ângulo</G4>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G5>Também posso ser assim?</G5>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Sem medo de morrer.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O quê?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Talvez eu possa entrar

<G4>para a</G4>

Marinha.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Marinha?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Isso mesmo!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G6>Meu sonho</G6>

é prender

<G5>gente ruim</G5>

!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G5>É</G5>

meu sonho desde a

<G8/>

infância.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Eu posso fazer isso?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Como eu

<G5>posso</G5>

saber?

</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Não, eu vou fazer isso!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G4>Vou sair daqui</G4>  
e deixar de  
<G4>ser escravo</G4>  
da  
<G2>Alvida-sama!</G2>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>  
Não, eu vou capturar a  
<G2>Alvida-sama</G2>  
!  
</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>  
Arrumando um amigo  
<G4>desses</G4>  
...  
</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Quem você vai pegar...</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>  
Hein,  
<G2>Coby</G2>  
?!  
</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>  
Você não é o  
<G2>Zoro</G2>

, o

<G5>caçador de piratas</G5>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G2>Zoro?</G2>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G2>Coby!</G2>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Quem é a

<G5>mulher mais bonita</G5>

em todo oceano?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G8/>

Sem dúvida...

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Quem é essa

<G5>velha gorda</G5>

?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Gorda?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Agora ele

<G5>conseguiu...</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>  
<G1>MOLEQUEEEEE!!!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Vamos!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G4>Vem cá!</G4>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Não é justo atacar por trás!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>  
<G8>Também</G8>  
não é justo atacar  
<G4>em bando!</G4>  
</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Estou brincando!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<Vazio>Nota: Gomu Gomu no Rocket = Foguete de borracha.</Vazio>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G2>GOMU GOMU NO ROCKET!</G2>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>O quê?</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>  
<G2>Ruffy-san</G2>  
, o que você é?  
</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Eu?</G1>  
</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G5>Um homem-borracha.</G5>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G5>Homem-borracha...</G5>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Isso...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Você comeu a

<G5>fruta do diabo</G5>

, certo?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<Vazio>Nota: Gomu Gomu no Mi = Fruta de Gomu-gomu.</Vazio>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Sim, eu comi a

<G2>Gomu Gomu no Mi</G2>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G6>Então é isso.</G6>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Escutei boatos sobre isso...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Mas nunca pensei

<G5>que fosse verdade</G5>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Você também sabe

<G4>lutar</G4>

...

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Você é um

<G5>caçador de recompensas</G5>

?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Eu sou um pirata.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Pirata?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G6>Você sozinho?</G6>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G4>Eu tô sozinho agora,</G4>

mas

<G6>um dia eu encontro uma tripulação</G6>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Deixe-me ver...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G8/>

Um dez pessoas tá bom.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Entendo, então você é um pirata.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Isso

<G6>nos faz</G6>

inimigos,

<G4>certo</G4>

?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G2>Ruffy-san</G2>

, corra.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Por quê?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Você viu o poder da

<G5>clava de ferro</G5>

, não viu?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G4>Ela</G4>

é a mais fort...

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu decidi ser o

<G5>Rei dos Piratas</G5>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Não me importo

<G4>de morrer</G4>

por isso.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Número um do quê?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Núm... Núm...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G5>A velha coroca fedorenta número um!</G5>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O que você disse?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Eu vou entrar para a Marinha!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Entrarei e lutarei contra piratas que nem você!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Você

<G4>tem idéia</G4>

do que está falando?!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Eu sei.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Eu... vou fazer o que quero!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Entrar para a Marinha, e...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Entrar para a Marinha, e...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Capturarei você!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G5>MOLEQUEEEEEEEEEEEEEEE!</G5>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G7>Não se arrependa!</G7>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G7>Não se arrependa!</G7>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Eu disse!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu

<G5>lutarei</G5>

pelo meu sonho!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G6>Você disse bem!</G6>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G5>Não doeu.</G5>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O quê?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Porque eu sou de borracha.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<Vazio>Nota: Gomu Gomu no Pistol = Pistola de borracha.</Vazio>

</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G2>GOMU GOMU NO PISTOL!</G2>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>O céu é tão azul...</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Ei!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Sim!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G6>  
Dêem um bote para o  
<G2>Coby</G2>  
.  
</G6>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Ele vai entrar na Marinha.</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Deixem ele ir.</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>Sim, sim!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G2>Ruffy-san.</G2>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>É a... Marinha!</G1>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G6>Isso não é ótimo?</G6>  
</SENTENCE>  
<SENTENCE>  
<G1>

Por que você não

<G4>vai com eles</G4>

?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu sou um pirata, hora de

<G4>ir embora</G4>

!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G6>Como eu posso...</G6>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eles

<G5>vão me prender</G5>

antes que eu

<G5>possa</G5>

<G4>me unir a eles</G4>

!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G7>De alguma forma, nós conseguimos fugir...</G7>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Isso foi divertido!</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Err...

<G2>Ruffy-san</G2>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Se

<G6>

o seu objetivo é o

<G2>One Piece</G2>

</G6>

, isso quer dizer que você vai pra Grande Rota, certo?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Ela também é chamada de Cemitério dos Piratas</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Sim, por isso que preciso de uma

<G5>tripulação forte</G5>

.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Esse

<G5>caçador de piratas</G5>

, que tipo de homem ele é?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Você

<G4>está falando</G4>

do

<G2>Zoro</G2>

?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Eu

<G4>ouvi falar</G4>

que ele foi capturado pela Marinha.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>O quê?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G6>Então ele é fraco.</G6>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G4>Tá doido!</G4>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Ele é uma

<G5>fera selvagem</G5>

!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Por que você

<G5>me perguntou</G5>

isso?

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Se ele fosse boa pessoa, eu pensei em fazê-lo parte de minha tripulação.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

<G5>Já está pensando</G5>

em fazer algo

<G4>sem propósito</G4>

de novo.

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Ele pode ser uma boa pessoa.</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Ele foi preso

<G4>justamente por</G4>

ser mau

<G8/>

!

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

E impossível, impossível, impossível, impossível, impossível...

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Absolutamente impos...</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>Por que você me bateu?</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G4>Deu vontade!</G4>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G6>Quando era nova</G6>

,

<G6>um mapa do tesouro estava escrito em minha mente</G6>

,

<G5>garantindo</G5>

<G7>

que nada iria levar o lugar milagroso que estava procurando

</G7>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

O

<G8/>

sonho ainda

<G5>deve ser alcançado</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G1>

Mas se o mundo mudar,

<G5>leve-me</G5>

para onde eu não

<G5>fique sabendo</G5>

</G1>

</SENTENCE>

<SENTENCE>

<G7>Para que as memórias fiquem, não desapareçam</G7>

</SENTENCE>

</EN-PT>

</SHAKAW>