

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
BACHARELADO EM LETRAS - TRADUÇÃO**

Isabella Barreto Veras

**A FALTA DE DESVERBALIZAÇÃO EM LEGENDAS DE *BEASTARS*:
UM LOBO ESTRANHO?**

JUIZ DE FORA
2022

Isabella Barreto Veras

**A FALTA DE DESVERBALIZAÇÃO NAS LEGENDAS DE *BEASTARS*:
UM LOBO ESTRANHO?**

Monografia submetida ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução — Inglês.

Orientador: Prof. Dr. Adauto Villela

JUIZ DE FORA
2022

Isabella Barreto Veras

**A FALTA DE DESVERBALIZAÇÃO EM LEGENDAS DE *BEASTARS*:
UM LOBO ESTRANHO?**

Monografia submetida ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução — Inglês.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Adauto Lúcio Caetano Villela - orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Carolina Alves Magaldi
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Thiago Mattos de Oliveira
Universidade Federal de Juiz de Fora

RESUMO

Neste trabalho, intencionamos investigar as legendas em língua portuguesa da primeira temporada da animação japonesa *Beastars*, distribuída pela Netflix em 2019. Em especial, nosso objetivo é buscar indícios de tradução indireta a partir das legendas em inglês e, de acordo com a Teoria Interpretativa apresentada por Marianne Lederer (2019), determinar as possíveis causas para os problemas encontrados no *corpus*, os quais podem ser resumidos a uma certa estranheza quanto à sintaxe, expressões e sinédoques do português, entre outros. Para isso, iniciamos o trabalho apresentando animações japonesas a partir de Souza (2019) *et al.* e, na análise, trouxemos a transcrição do áudio em japonês, acompanhado de uma tradução ilustrativa nossa, de modo a comparar as ocorrências nas três línguas. Além de Lederer, consultamos, no aporte teórico, Cintas e Remael Cintas e Remael (2014 [2007]) *et al.* para situar alguns conceitos de legendagem, Anna Vermeulen (2011) *et al.* para localizar a tradução indireta e Tagnin (2002; 2013) e Berber Sardinha (2000) quanto à Linguística de *Corpus*, presente no nosso trabalho a partir de algumas consultas ao *Corpus do Português: NOW*. Assim, a partir de uma análise mista, tanto qualitativa, pela abordagem dos quadros dos episódios escolhidos, bem como quantitativa, por termos consultado, ainda que raramente, o *corpus* mencionado. Como resultado, acreditamos ter encontrado motivo para confirmar nossa hipótese de a tradução ter sido indireta. Apesar de não termos conseguido reconstruir todas as estratégias de tradução a partir das legendas em inglês para as em português, é justo apontar a falta de desverbalização e convencionalidade da maioria das ocorrências.

Palavras-chave: *Beastars*; legendagem; tradução indireta; Teoria Interpretativa; Linguística de *Corpus*.

ABSTRACT

In this project, we propose to investigate the Brazilian Portuguese subtitles of Netflix's 2019 original anime series *Beastars*. Our main objective was to prove that indirect translation had been used, i.e. that English subtitles and not the Japanese audio was adopted for translating. In doing so, according to Marianne Lederer's Interpretive Theory, we also tried to determine the possible reasons for the problematics found in our *corpus* — which can be described mainly as odd sentences and structures which stand out amongst and differ considerably from usual Portuguese syntax, expressions and synecdoques. Therefore, we started by introducing Japanese animations as an object of study through the works of Souza (2019) *et al.* and, when moving to the analysis, we presented Brazilian Portuguese and English subtitles side by side, along with a transcription of the Japanese audio and Japanese-Portuguese translation samples so as to compare and better analyse our assumption. Besides Lederer (2019), we resorted to Cintas & Remael (2014) *et al.* for a few essential subtitling concepts, to Anna Vermeulen (2011) *et al.* for information on indirect translation, and to Tagnin (2002; 2013) and Berber Sardinha (2000) for understanding *Corpus Linguistics*, which we included in this project by consulting the Brazilian Portuguese online *corpus Corpus do Português: NOW*, although not very often. Thus, through mixed methodology: qualitative due to the way the occurrences were chosen and presented, and quantitative because of our consulting, although not so frequently, the aforementioned online *corpus*. We have come to the conclusion that we have reason to believe the indirect translation hypothesis valid. Even though we have not been able to reconstruct all of the translation process encompassing English subtitles and the Brazilian Portuguese ones, we can say that most of the selected translation data had desverbalization and conventionalization problems.

Keywords: *Beastars*; subtitling; indirect translation; Interpretive Theory; *Corpus Linguistics*.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 – INTRODUÇÃO AO UNIVERSO MIDIÁTICO JAPONÊS	9
1. ANIMES E MANGÁS	9
2. O SURGIMENTO DE MANGÁS E ANIMES.....	12
3. ANIMES E MANGÁS NO BRASIL	15
4. ANIMES	19
5. BEASTARS	21
CONCLUSÃO.....	24
CAPÍTULO 2 – LEGENDAS, TEORIA INTERPRETATIVA E TRADUÇÃO	
INDIRETA	26
1. LEGENDAGEM.....	26
CONCLUSÃO.....	30
2. OS PROBLEMAS PRÁTICOS DA TRADUÇÃO	32
CONCLUSÃO.....	41
3. TRADUÇÃO INDIRETA	43
CONCLUSÃO.....	45
CAPÍTULO 3: ANÁLISE DAS LEGENDAS.....	49
1. O LOBO ESTRANHO: ENTRE TRADUÇÃO INDIRETA, DESVERBALIZAÇÃO E ESTRANHEZA ..	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	70
REFERÊNCIAS	72
ANIMAÇÕES CITADAS	74

Lista de quadros

Quadro 1: Episódio 1, ocorrência 1	49
Quadro 2: Episódio 1, ocorrência 2	50
Quadro 3: Episódio 2, ocorrência 1	52
Quadro 4: Episódio 3, ocorrência 1	53
Quadro 5: Episódio 3, ocorrência 2	54
Quadro 6: Episódio 3, ocorrência 3	54
Quadro 7: Episódio 4, ocorrência 1	56
Quadro 8: Episódio 4, ocorrência 2	57
Quadro 9: Episódio 5, ocorrência 1	58
Quadro 10: Episódio 6, ocorrência 1	59
Quadro 11: Episódio 6, ocorrência 2	59
Quadro 12: Episódio 6, ocorrência 3	60
Quadro 13: Episódio 7, ocorrência 1	61
Quadro 14: Episódio 7, ocorrência 2	62
Quadro 15: Episódio 8, ocorrência 1	63
Quadro 16: Episódio 8, ocorrência 2	63
Quadro 17: Episódio 8, ocorrência 3	64
Quadro 18: Episódio 9, ocorrência 1	65
Quadro 19: Episódio 10, ocorrência 1	66
Quadro 20: Episódio 11, ocorrência 1	67
Quadro 21: Episódio 12, ocorrência 1	68

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Consulta ao <i>corpus</i> , “primaveril”.....	51
Figura 2: Consulta ao <i>corpus</i> , “de primavera”.....	51
Figura 3: Consulta ao <i>corpus</i> , “invernal”.....	51
Figura 5: Consulta ao <i>corpus</i> , “ligado”	59
Figura 6: Consulta ao <i>corpus</i> , “o que faz”.....	64

Introdução

Antes de optar pelo plural de modéstia, gostaria de fazer um depoimento pessoal. No segundo semestre de 2018, ano em que ingressei na Faculdade de Letras, iniciei meus estudos de japonês e, antes, por volta de 2016, já consumia avidamente animações japonesas de modo que, à medida que o arcabouço para reflexões linguísticas foi se estabelecendo, elas se tornaram, quase inevitavelmente, objetos de análise, ainda que muito informal e individual a princípio. Dessa forma, é a partir da percepção de certas estranhezas nas legendas que veio a motivação para procurar analisá-las e, quem sabe, compreendê-las com base nos postulados da Teoria Interpretativa, entendendo-as como partindo de uma tradução indireta. Junto a isso, configura-se a escassez de trabalhos relacionados ao tema, bem como daqueles que envolvem animações japonesas, especialmente o *anime* em questão, *Beastars* — no Brasil, *Beastars: o lobo bom*.

Nesse ínterim, foi possível ligá-las à tendência de tradução indireta no mercado audiovisual e à teoria interpretativa da tradução, contando também, em alguns momentos, já durante a análise, com a contribuição da Linguística de *Corpus*. Para isso, foi necessário adicionar uma tradução das legendas em japonês que, longe de se pretender definitiva ou mais do que experimental, fez-se presente a título de ilustração, visando minimamente situar o leitor quanto ao áudio em japonês, de maneira a não adiar este trabalho até que eu atingisse a proficiência suficiente para traduzir profissionalmente a partir dessa língua.

Assim, no primeiro capítulo, iniciaremos o nosso trabalho situando nosso objeto de estudo em geral, os *animes*, em relação à sua contraparte, os mangás, munindo-nos dos trabalhos de Innerhofer (2012), Soares (2019) e, na próxima seção, apresentando um breve histórico do surgimento dessas mídias, apoiar-nos-emos novamente em Soares (*ibidem*) e também Brito e Gushiken (2011). Mais tarde, na terceira parte, continuando com Soares (*ibidem*), bem como Peres e Soares (2019), exploraremos sua trajetória no Brasil, país com grande histórico de imigração japonesa, e, na quarta seção, contaremos com dados da Associação de Animações Japonesas, o trabalho de Urbano e Araújo (2021) e vários exemplos de *animes* para situá-los no mundo nos dias atuais. Finalmente, na última parte do capítulo, introduziremos *Beastars*, o anime escolhido, valendo-nos de Akshaya e Chellerian (2021) e de Chew (2019) e, nesse processo, compará-lo-emos a uma animação famosa da *Disney* da mesma época, *Zootopia*. Além disso, ao situarmos aspectos gerais da animação e comentarmos a estrutura do gênero *shounen*, que envolve, entre outras animações, a que escolhemos analisar, contaremos com Drummond-Matthews (2010) e Guimarães (2018).

Já no início do segundo capítulo, intencionamos apresentar o campo da legendagem a partir de três capítulos de Cintas e Remael (2014 [2007]), diferenciando os tipos de legenda e nos aprofundando quanto aos seus propósitos e características centrais. Em seguida, passaremos à Teoria Interpretativa de Marianne Lederer, contando também com alguns apontamentos de Alves 2011 [2000], Nord (2016) e Delisle *et al.* (2013, [1999]). Nisso, discutiremos alguns conceitos fundamentais como fidelidade, desverbalização, sinédoque, transcodificação, unidade de tradução, entre outros. Recorreremos também a Anna Vermeulen (2011), Shiho Tanaka (2018) e Graciele Cordeiro (2020) e, novamente, a Cintas e Remael (*ibidem*) de modo a situar o uso de traduções indiretas no universo no mercado de tradução. Por fim, introduziremos, ainda, alguns conceitos fundamentais da Linguística de *Corpus* a partir de Tagnin (2002; 2013) e Berber Sardinha (2000), de maneira a relacioná-la à convencionalidade e à naturalidade na análise dos excertos selecionados.

Com isso, começaremos a análise, contando com pelo menos uma ocorrência por episódio, que totalizam doze nessa primeira temporada que é nosso objeto de análise. Para isso, apresentaremos quadros com legendas em inglês, português e com a transcrição do áudio em japonês — acompanhada, como já apontamos, de uma tradução ilustrativa no rodapé das respectivas páginas. Assim, ao final do texto, esperamos ter conseguido explicar, recorrendo tanto a Lederer quanto à Linguística de *Corpus*, a estranheza das legendas do nosso objeto de estudo, estimulando também novos trabalhos de modo a melhor definir essa estranheza como temática e conceito e expandir os estudos relacionados à tradução indireta, especialmente ligada a programas japoneses, tão consumidos ao redor do mundo, como veremos.

Capítulo 1 – Introdução ao universo midiático japonês

1. *Animes* e mangás

Segundo Innerhofer (2012, p. 1), cuja dissertação de mestrado aborda a recepção de animes na Áustria, as animações (*animes*) e os mangás japoneses são, juntamente com o sushi, o karaokê e marcas como Sony e Toyota, produtos que compõem a imagem do Japão no resto do mundo. Ainda segundo o autor, no arquipélago, essas produções figuram sob a forma de filmes e séries, no caso dos *animes*; possibilidade de leitura rápida, no caso dos mangás e, na vida real, meios de transporte temáticos¹ ou propagandas na televisão² (*ibidem*, p. 9). Contribuem também para essa invasão ao cotidiano os fãs que se fantasiam, integrando, com isso, a prática do *cosplay*, e se reúnem em festivais ao redor do globo — a exemplo disso, citamos o *Anime Friends*, o maior evento de cultura popular japonesa da América Latina³ — e alguns incentivos do próprio governo japonês, como mostrou a nomeação do personagem *Doraemon* como “embaixador das animações” japonesas em 2008 pelo então ministro das Relações Exteriores do país, Masahiko Komura⁴.

Reconhecemos essas mídias como separadas — seguindo Soares (2019, p. 6), que escreveu uma monografia atentando para o processo histórico dessas produções no Brasil —, mas também como, muitas vezes, desembocando uma na outra, seja na adaptação de títulos de mangá para animes⁵ — *One piece*, *Naruto* e, mais recentemente, *Jujutsu kaisen*, por exemplo — e vice-versa⁶ — como *Psycho-pass*, *Code geass* e *Cowboy bebop* —, seja pelo processo de seu surgimento, no qual, como afirma Soares (*ibidem*) “uma mídia leva a outra”, como veremos mais adiante.

Além disso, percebemos elementos que unificam ambas as produções em face a outras semelhantes no ocidente⁷. Voltando a Innerhofer, *animes* e mangás compartilham estilos —

¹ Como o trem temático de *Demon Slayer* apresentado no vídeo:

<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/news/ata glance/1181/> e <https://jpninfo.com/12290>.

² Para exemplos de comerciais, ver <https://cupulatrovao.com.br/mcdonalds-fez-um-comercial-que-e-mais-bonito-que-99-dos-animes/>, que inclui um da empresa McDonald’s, um da Cup Noodles etc.

³ Indicamos aqui o site oficial do evento: <https://animefriends.com.br/>.

⁴ Conforme a notícia <https://www.theguardian.com/world/2008/mar/20/japan>.

⁵ Citamos alguns, a título de exemplo, no corpo do texto e indicamos aqui um site com uma compilação de ocorrências desse tipo de adaptação: <https://www.anime-planet.com/anime/tags/based-on-a-manga>.

⁶ Indicamos também, como na última nota, uma lista mais completa sobre esse outro sentido de adaptação: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AnimeFirst>

⁷ Apesar de acharmos problemática a dicotomia ocidente/oriente, que por vezes desemboca na exotização — discussão que lembra o famoso livro de Edward Said, *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente* —, apontamos aqui a existência do termo *Western animation* para se referir àquelas produções originadas nas Américas, nos países católicos e protestantes da Europa, na Austrália e na Nova Zelândia, cf. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WesternAnimation>, em contraste às animações japonesas, especificamente, como veremos a seguir.

tanto nos traços de seus desenhos, como na estrutura de suas narrativas — e temáticas, costumando diferir de seus equivalentes fora do Japão principalmente com relação à mentalidade que comumente liga animações diretamente a desenhos infantis (INNERHOFER, 2012, p. 11). Esse pensamento acaba por limitar, muitas vezes, o potencial de entretenimento geral das animações. Citando Napier (2005 *apud* INNERHOFER, p. 32), o autor afirma que a forma da narrativa, o ritmo, a linguagem não verbal, o humor e o modo de expressão das emoções das personagens nessas mídias diferem do que normalmente aparece na cultura popular — exemplificada por ele pelas produções em geral da *Disney* e de Hollywood da época —, o que surpreenderia o espectador que, muitas vezes, entende desenhos animados como algo “infantil”, com temáticas mais sombrias ou mesmo explícitas. Abrindo um parêntese, vale pontuar que, em contrapartida, percebemos, em muitas das chamadas animações “infantis”, se não temas complexos e sombrios abordados de forma mais ou menos lúdica — como o rapto de um filho em *Procurando Nemo* (2003) —, ao menos referências para um público adulto e/ou atento que esteja assistindo, por exemplo, são os chamados *easter eggs*⁸.

De qualquer forma, o autor não exemplifica muito esse contraste de temáticas e, de modo a melhor fundamentá-lo, acrescentamos algumas informações. Esse tipo de abordagem mais séria e/ou sombria aparece seja com cenas mais explícitas de violência ou sexo em produções destinadas a um público mais velho — que recebem o rótulo *seinen*, como veremos futuramente —, como *Goblin slayer* (2018), seja em temáticas de produções não necessariamente destinadas ao público adulto, mas ao infanto-juvenil — recebendo o rótulo de *shounen*, como também veremos a seguir —, como genocídio, religião e sacrifícios extremos, como *Fullmetal alchemist: Brotherhood* (2009), infanticídio e tráfico de crianças, como *The promised neverland* (2019), e justiça, como em *Death note* (2007).⁹

Voltando aos exemplos de linguagem não-verbal que também diferenciam essas produções do que normalmente se observa em desenhos animados ocidentais, segundo Soares (p. 26-7), um notável é quando, na personagem em questão, surge uma gotícula de suor destacada e localizada na testa ou na bochecha, representando constrangimento ou receio. Outros que valem a menção envolvem uma expressão facial deformada repentinamente, com “veias aparecendo”, dentes ou chifres, simbolizando maldade ou raiva, ou um semblante neutro, mas com sombras na testa e nos olhos, o que indica ódio. Por fim, também figura nessa lista a situação em que a personagem encolhe — assumindo uma versão *chibi*, encolhida e

⁸ Para exemplos, que fugiriam do escopo deste trabalho, indicamos o artigo do site a seguir: <https://recreio.uol.com.br/entretenimento/10-easter-eggs-em-filmes-de-animacao.phtml>.

⁹ Para mais exemplos, ver <https://animemotivation.com/dark-anime-series/>.

infantilizada, de si mesma — para representar vergonha ou medo, a não ser que esse encolhimento ocorra acompanhado de uma mudança no desenho dos olhos, que ficam grandes e brilhantes. Nessa situação, o contexto é o de ressaltar a fofura da personagem.

Esse estilo de metáfora visual teria surgido na década de 1920, quando

os quadrinhos começaram a usar certas convenções para aumentar a expressão da ação. O principal propósito era destacar a função de cada elemento como movimento dos personagens, seus sentimentos, etc. Temos assim figuras convencionais de ação: linhas retas = velocidade; estrelinha = dor; gotas = calor ou medo; poeirinhas = velocidade; espirais = tontura, e figuras convencionais de sons expressas pelas exclamações, interrogações e onomatopeias. (LUYTEN, 2002, p. 178 *apud* SOARES, p. 27).

Abordaremos mais adiante a história e a consolidação dessas mídias no Brasil e no mundo. Por ora, ainda sobre seus aspectos característicos, podemos acrescentar observações de Soares (2019, p. 25) quanto às aberturas e encerramentos das animações japonesas — que, no geral, têm duração maior — quase dois minutos — do que a dos desenhos ocidentais, além de serem trocadas a cada arco da história — e quanto às palhetas de cores curiosas dessas mídias no que diz respeito a olhos, cabelo e tons de pele (p. 26), por exemplo¹⁰. Ademais, segundo o trabalho de Brito e Gushiken (2011) sobre o mercado de animações japonesas, apresentado no Congresso de Ciências da Comunicação, existem categorizações diferentes nas produções de animação e de mangás japoneses. Nesse meio, considera-se, por exemplo, voltando a Soares,

o sexo (feminino e masculino)¹¹, o gênero (terror, comédia, ficção, fantasia, erótico, etc.) e a idade. Muitas combinações são possíveis entre esses três recortes básicos e o resultado é uma variedade imensa de temáticas e produções dentro de cada segmento. Essa característica básica de segmentação torna o mercado da animação japonesa bastante diferente do mercado de animação ocidental, mas o aproxima, de certa forma, ao do cinema tradicional; assim como existem filmes de guerra, drama, infantis, históricos, *teen*, educativos, ação, terror ou mesmo filmes pornográficos, também existe espaço adequado a todas essas temáticas no mercado de animês e mesmo para a combinação delas dentro de uma mesma história. (SOARES, 2019, p. 10).

São exemplos dessa segmentação as categorias *shounen*, gênero cujo público-alvo é meninos e adolescentes e que envolve, muitas vezes, ideais como a importância do esforço, da

¹⁰ Apesar de percebermos palhetas curiosas, bem como representações de gênero inovadoras, hoje, também em produções como *Steven universe* (EUA, 2013-9).

¹¹ Aqui achamos importante incluir uma ressalva por acreditarmos que os autores tenham se referido a “gênero”, tratando-se do público-alvo e, dessa forma, de um aspecto mais social e não tanto físico, como sugere “sexo”. Ademais, estamos conscientes de que tanto as características de sexo como as de gênero ultrapassam os rótulos “feminino” e “masculino”, como vemos no artigo a seguir: <https://www.bbc.com/portuguese/curiosidades-54123807>.

coragem, do companheirismo, e a luta dicotômica entre o bem e o mal, além de apresentar cenas de violência e sexo mais moderadas; *slice of life*, categoria a que pertencem produções centradas no cotidiano das personagens, podendo incluir a vida escolar ou profissional, por exemplo, e *drama*, cujo escopo é semelhante ao que vemos na classificação de filmes e séries ocidentais, a título de exemplo. Escolhemos explicar justamente essas categorias para facilitar a compreensão de nosso objeto de análise, que se encaixa em todas elas¹². Destacamos também a categoria *seinen*, que mencionamos anteriormente: trata-se de produções direcionadas a jovens adultos, principalmente ao público masculino, contando com temáticas de violência mais explícita e, no geral, com conceitos, referências e vocabulários mais complexos¹³.

Já quanto à “cadeia de produção”, ou seja, o caminho e a adaptação de uma mídia à outra, consideramos ver algo semelhante ao que ocorre no Brasil, isto é, livros sendo adaptados para filmes, séries, desenhos ou novelas. Muitos mangás se transformam em *animes* — apesar de também existirem aqueles originais, ou seja, sem obra base, como exemplificamos no início desta seção. A partir daí, algumas animações, por fazerem sucesso, podem ganhar também adaptações para o cinema. Existem também os romances (*light novels*) que podem ser transformados em mangá, *anime*, filmes para o cinema e mesmo em séries *live action* — os *doramas* (denominação que parte da palavra “*drama*”, do inglês, adaptada para a língua japonesa, na qual não ocorre o encontro consonantal “dr”: ドラマ).

Após este panorama inicial, esperamos ter introduzido essas duas mídias tão entrelaçadas, tanto em sua origem, como veremos, quanto em sua produção. A seguir, intencionamos apresentar resumidamente a história comum a ambos os fenômenos midiáticos, de modo a nos concentrarmos, mais tarde, em apenas um deles, foco do nosso trabalho, o *anime Beastars*, de 2019.

2. O surgimento de mangás e *animes*

Começamos o percurso histórico de mangás e *animes* seguindo, mais uma vez, Soares (2019). Denominamos mangás as histórias em quadrinhos de origem japonesa, apesar de serem encontradas também em outros países da Ásia — como Coreia do Sul, China, entre outros —, uma de suas características sendo a leitura da direita para a esquerda, contrastando com os quadrinhos ocidentais. Seus precursores teriam surgido no Japão durante o período Nara (século

¹² Seguimos a caracterização presente na ficha do anime, disponível em: <https://myanimelist.net/anime/39195/Beastars/stats>.

¹³ Para mais informações: <https://honeysanime.com/what-is-seinen-definition-meaning/>.

VIII d.C.), quando apareceram os “primeiros sistemas de narrativa ilustrada em rolos de pinturas japonesas chamados de emakimono ou emakis” (SOARES, 2019, p. 8), nos quais se encontravam pinturas e textos que, juntos, contavam histórias de batalhas, romances, religião, contos populares e sobrenaturais à medida que iam sendo desenrolados.

No entanto, a palavra “mangá” só foi surgir no Japão no final do século XVIII, e a forma só veio a se aproximar das que conhecemos hoje após diversas influências. Uma delas foi jornal satírico *The Japan punch*, criado pelo artista britânico Charles Wirgman, que teria influenciado a criação da primeira revista de mangá por Kanagaki Robun, escritor e jornalista japonês, e Kawanabe Kyosai, artista de pintura tradicional japonesa, a *Eshinbun nipponchi*, em 1874 (SOARES, p. 10).

A partir daí, muitos artistas japoneses passaram a estudar e a utilizar algumas técnicas ocidentais para desenvolver seus trabalhos e, em 1912, Rakuten Kitazawa criou *Tagosaku to mokube no Toukyou kenbutsu*, o primeiro mangá moderno da história (SOARES, p. 11). Quanto à categorização das revistas por gênero do público-alvo, o autor aponta a criação, em 1895, da primeira revista *shounen*, a *Shounen Sekai*, criada por Iwaya Sazanami e publicada até 1914, e, alguns anos mais tarde, o surgimento da revista *Shoujo sekai*, voltada para o público feminino e concebida por Rakuten Kitazawa (*ibidem*).

Após a Segunda Guerra Mundial, o mercado de mangás sofreu outras revoluções. Primeiramente, apontamos a trazida por Machiko Hasegawa, considerada a primeira mulher a escrever uma dessas obras (SOARES, p. 11), *Sazae-san* (1946-1974)¹⁴, e, por causa dessa, que teria servido de base para muitas outras produções futuras, também foi nomeada “mãe dos mangás”. Posteriormente, em 1950, Osamu Tezuka, considerado o “pai dos mangás”, começou a publicar suas obras, como *Janguru taitei* (*Kimba e o leão branco*, 1950) e *Tetsuwan atomu* (*Astro boy*, 1952), e teve um papel importante na popularização dessa mídia no ocidente, além de ajudar a criar e revolucionar as animações a partir de 1960 (*ibidem*, p. 13). Em terceiro lugar, também na década de 1950, a produção de mangás se tornou mais barata:

os mangás começaram a ser publicados em compilações de várias histórias em *akahons* (livros vermelhos), que eram produzidos com papel mais barato e em tamanho reduzido (aproximadamente tamanho de cartões-postais), tais características fizeram com que os mangás ganhassem cada vez mais popularidade, visto que era uma mídia barata para se ler, esse padrão é

¹⁴ A título de curiosidade, a adaptação para *anime* de *Sazae-san* é a mais longa do mundo, com mais de 2.250 episódios (em 2013) e levou um título do *The Guinness World Records*, recebido também nesse ano, por ser exibida de 1969 até então — inclusive, continua em exibição até a data da publicação deste trabalho. Incluímos também, para completar, a reportagem desse feito, presente no site oficial da organização: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/longest-running-animated-tv-series>.

encontrado na maioria dos mangás que foram publicados nas últimas décadas. (SOARES, p. 12)

Um pouco antes, no início do século XX, começaram a surgir as animações japonesas. Sato (2007 *apud* BRITO; GUSHIKEN, 2011) aponta duas correntes para explicar o surgimento da palavra *anime* — ou animê, como também vemos no Brasil —, a derivação da expressão francesa “dessin animé” ou da palavra “animation”, do inglês — que seria modificada ao ser pronunciada em japonês, sendo lida como “animeeshon” (アニメーション) e, posteriormente, encurtada para “anime” (アニメ). Ainda segundo os autores, teria sido em 1917, vinte anos após a chegada do cinema no Japão, “com o cinematógrafo dos irmãos Lumière e o cinetoscópio e o vitascópio de Edison” (BRITO; GUSHIKEN, 2011, p. 5), que as animações japonesas foram criadas, sendo, em sua maioria, projetos encomendados por prefeituras, associações de professores etc., dada a escassez de recursos (*ibidem*, p. 6) e a censura, principalmente a partir de 1925. Nesse contexto:

a animação passou a ser considerada um ramo do cinema educativo voltado para crianças, e as produções versavam, sobretudo, sobre contos populares e lendas. A animação japonesa entra numa nova fase a partir do governo militar, em 1933, que perduraria até o final da segunda Guerra Mundial. Neste período a produção cinematográfica tradicional passa a funcionar como propaganda pró-guerra e animações americanas como Betty Boop e Mickey Mouse, que até então eram muito populares entre os japoneses, foram proibidas. (*ibidem*)

Em contrapartida, Soares (2019) aponta a descoberta por especialistas, em 2005, de um novo antecessor, que seria, então, a primeiríssima animação japonesa: um curta-metragem de apenas três segundos, chamado *Katsudou shashin*, de 1907. No entanto, ainda segundo o autor e em consonância com Brito e Gushiken (2011), seria a partir de 1917 que surgiram três filmes considerados pilares para a animação japonesa, dado que inauguraram a utilização de técnicas adaptadas ou próprias das produções ocidentais.

Voltando ao percurso histórico, após a Segunda Guerra, a escassez de matérias primas como celuloide, filme e tintas, todos importados a altos custos, dificultou imensamente a produção de animações (BRITO; GUSHIKEN, 2011, p. 6). Ao longo dos anos 1950, a indústria foi se recuperando, destacando-se o lançamento do filme *Hakuja den* (*A lenda da serpente branca*, 1958) pela *Toei Animation*, uma das grandes empresas do ramo até hoje. Ademais, a

criação de diversas companhias de animação e também o surgimento de muitas produções independentes marcaram o desvencilhamento da produção

de animação em relação ao Estado e ao Ministério da Educação. Logicamente, normas que regulamentavam a atividade e os conteúdos existiam, como ainda existem, mas as oportunidades/possibilidades de produção e a liberdade temática são revolucionadas a partir daí. (idem, p. 6-7)

Um pouco mais tarde, nos anos 1960, Osamu Tezuka e sua equipe inovaram ao criar técnicas de animação mais baratas e rápidas e passaram a integrar a *TV Fuji*, na qual a adaptação animada da obra de Tezuka, *Astro boy*, começou a ser exibida, inaugurando, segundo Soares, um padrão que se estende até os dias atuais, dada a sua técnica de animação, sua estética e a construção de seu enredo (SOARES, p. 18).

A partir de então, a produção de mangás e *animes* é crescente. Destacamos as produções *Cavaleiros do zodíaco* e *Dragon ball*, nos anos 1990, e *Naruto* nos anos 2000 a título de exemplo. De acordo com Soares, “atualmente o Japão é a 2ª maior indústria audiovisual e gráfica do mundo em termos de lucro e influência, perdendo apenas para os Estados Unidos, com uma variedade de histórias que passam por diferentes temas” e está em constante expansão (*ibidem*, p. 19).

Dados os laços que unem o Japão e o Brasil, que conta com o maior número de japoneses e descendentes fora do Japão, consideramos importante apresentar algumas particularidades do desenvolvimento do mercado de animes e mangás brasileiro, passando, nessa dinâmica, pela história da migração japonesa no país, o que colocaremos na próxima seção.

3. *Animes* e mangás no Brasil

Novamente citando Soares (2019), em 1895, o Brasil e o Japão assinaram um tratado de amizade, possibilitando trocas mais intensas de mercadorias e produções culturais e intelectuais (p. 35). Nesse contexto, o Japão enfrentava uma crise severa — dada a escassez de terras próprias para plantio, bem como a “mecanização de algumas culturas, o que levou vários trabalhadores do campo a ficarem sem emprego” (*ibidem*) — e assinou contratos com vários países, de modo a incentivar a emigração de parte da população. No caso do Brasil, a demanda para trabalhar nas lavouras de café era grande, mas, nos primeiros anos após a assinatura do tratado, não houve migração significativa. Soares atribui esse fato ao grande preconceito da população brasileira em relação aos japoneses (p. 36) e cita Ricardo Ferraz:

A imagem que os brasileiros teriam dos imigrantes japoneses começou a ser formada antes mesmo do primeiro navio, o *Kasato Maru*, chegar ao Brasil em 1908. Ainda no final do século XIX se iniciaram os debates sobre a possibilidade da vinda deles para o país, discussão essa baseada

principalmente em aspectos raciais. Naquela época predominavam entre a elite brasileira os ideais eugenistas, uma pseudociência que dividia a humanidade em raças, superiores e inferiores. Para os brasileiros partidários desse ideal, o subdesenvolvimento do Brasil era devido à sua inferioridade racial, já que depois de servir de receptáculo dos degredados portugueses, o país recebeu uma imigração que consideravam da pior espécie. Eles viam como saída embranquecer a população, estimulando a imigração europeia e proibindo a entrada de negros e amarelos. (FERRAZ, 2008 *apud* SOARES, 2019, p. 36-7).

Dessa forma, é apenas a partir do dia 18 de junho de 1908, com a chegada do navio *Kasato Maru*, trazendo quase 800 pessoas, que a imigração japonesa no Brasil começa a ser considerada, de fato — nessa data, todos os anos, é celebrado o Dia Nacional da Imigração Japonesa¹⁵ e, a partir dela, outros navios também chegaram (SOARES, 2019, p. 36).

Quanto à circulação de *animes* e mangás em território nacional, Peres e Soares (2019), em um artigo analisando *animes* e seus fãs entusiastas no Brasil, afirmam que a

circulação de produtos midiáticos japoneses no Brasil teve início com o processo de migração nipônica, principalmente após a 2ª Guerra Mundial, quando os mangás foram empregados pelos japoneses e seus descendentes para manter contato com sua língua materna, como destaca Sônia Luyten (2012). Desse modo, para as crianças, ele auxiliava na assimilação do que era ensinado nas escolas das comunidades, principalmente no que cerne ao complexo sistema alfabético japonês composto de três formas de escrita: Katakana, Hiragana e Kanji¹⁶. Isso, além de servir como um instrumento para se manterem atualizados sobre o que acontecia no Japão. (p. 194)

Por outro lado, Soares (2019) aponta que a cultura de *animes* e mangás no Brasil começou, mais especificamente, na década de 1960, quando “alguns descendentes de japoneses começaram a viajar para o Japão, tanto para visitas quanto para estudos” (p. 37) e, nesse contexto, acabavam tendo contato com a nova onda dessas mídias, muito influenciada, como já apontamos, por Osamu Tezuka. Assim, a partir de 1964, artistas no Brasil tentavam publicar suas histórias, influenciadas pela obra de Tezuka. Soares cita o projeto do *Tupãzinho*, fruto do

¹⁵ Em 2021, devido à pandemia, não houve a possibilidade de comemorações presenciais, mas o Congresso Nacional foi iluminado tematicamente (<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/06/18/senado-sera-iluminado-de-vermelho-em-homenagem-aos-113-anos-da-imigracao-japonesa>), e houve exposições em na estação de metrô de São Paulo que leva ao bairro Liberdade, conhecido pela concentração de japoneses e descendentes e eventos (<https://www.saopaulo.sp.gov.br/spnoticias/estacao-japao-liberdade-do-metro-recebe-homenagem-ao-dia-da-imigracao-japonesa/>).

¹⁶ A língua japonesa conta com três variedades, como apontado na citação: os dois silabários, Hiragana (ひらがな) e Katakana (カタカナ), e o sistema de ideogramas, os *kanjis* (漢字), Kanji. Existe ainda a transcrição desses caracteres em letras do alfabeto latino, é o chamado *rōmaji* (ローマ字). Para mais informações, ver o site: <https://gogonihon.com/pt/blog/alfabeto-japones-hiragana-katakana-e-kanji/>.

trabalho do “pai dos mangás” no Brasil (p. 39), Minami Keizi, e *Encantado*, publicado em 1966 pela editora Bentivegna (p. 38). Nessa época, surgiam também editoras como a EDREL (Editora de Revistas e Livros) no bairro da Liberdade, em São Paulo, a primeira “a publicar material com referências a cultura japonesa e mangá no Brasil” (*ibidem*). Até então, segundo o autor, no mercado de quadrinhos nacional, predominavam, no geral, obras estadunidenses e europeias¹⁷, cujas histórias se dividiam em três grupos, sem associação ou mistura entre eles, as histórias “de heróis, as de comédia e as voltadas para o público adulto” (p. 42). Assim, a EDREL contribuiu para uma revolução nessa esfera, apresentando histórias originais, produções com narrativas “mais profundas”, personagens “menos cartoonizados”, contando com humor, design e traços inovadores (p. 43).

Já quanto às produções audiovisuais, a primeira emissora a televisionar programas de origem japonesa foi a TV Record, que em 1964, começou a exibir séries *live-action*, os *tokusatus*, sendo *Nashonaru kiddo* (*Nacional kid*) a primeira — cuja importância para a abertura do mercado de produções japonesas no Brasil é reconhecida pelo autor — e, no final da mesma década, exibiu também o precursor dos *animes* no país, *Tetsujin* (*Gigantor*) (SOARES, 2019, p. 44). Entretanto, durante a próxima década, em plena Ditadura militar, com a publicação do Decreto de Lei Nº 1.007 de 26 de janeiro de 1970, a censura sobre essas obras — que começou em 1965 com a publicação da Lei das Publicações Perniciosas aos Jovens, assinada pelo General Castelo Branco — tornou-se ainda mais grave, e *National kid* teve sua exibição interrompida sob a ordem do então ministro da Justiça, Alfredo Buzaid (p. 45), que proibia a veiculação de mídias contando com super-heróis voadores.

A exibição de animes, no entanto, conheceu um aumento nessa época, ainda segundo Soares, mormente programas infantis, como *Kashinoki mokku* (*Pinóquio*) nas TVs *Tupi* (1977) e *Record* (1981-3) e *Ougon Batto* (*Fantomas*) na *Record* (1973-84), bem como algumas obras de Osamu Tezuka (p. 52-3).

Já nos anos 1980, o autor aponta que várias editoras de tamanhos diversos chegaram a publicar revistas em estilo mangá e mais histórias direto do Japão começaram a ser lançadas no país, iniciando com a Cedibra, a primeira a publicar um mangá original no Brasil, *Kozure Ookami* (*Lobo solitário*) (p. 59), a partir de 1988. Soares também aponta uma maior quantidade de *tokusatus* sendo exibida em vários canais nacionais e do papel da TV Rede Manchete na

¹⁷ Sobre os quadrinhos nacionais, seria também a partir dos anos 1950 e 1960 que se consolidaram alguns dos principais artistas de histórias em quadrinhos brasileiros, cf. Gomes (2005), como Ziraldo e Maurício de Souza, como aponta o artigo a seguir: <http://www.bibliotecavirtual.sp.gov.br/temas/cultura-e-lazer/gibitecas-historia-das-hqs.php>.

divulgação da cultura popular japonesa e no investimento na exibição de animes (p. 62) — apesar de só mais tarde, nos anos 1990, ser facilitada a compra de títulos diretamente do Japão (p. 66). Ainda na década de 1980, em 1988, destaca-se o filme de animação *Akira*, “a primeira obra do gênero a ser lançado (*sic*) no país” (p. 63).

Na década seguinte, destacaram-se animes como *Doraemon* (1992) e *Seinto Seiya* (*Cavaleiros do Zodíaco*, 1994) (p. 69-70) — cuja popularidade fez com que fosse exibido em horário nobre e possibilitou que a audiência da Rede Manchete batesse a das “novelas da globo (que na época eram a maior audiência da TV brasileira) (*sic*)” (p. 71) e, com isso, estimulou cada vez mais a exibição de produções japonesas. Assim, nesse contexto, também os mangás e revistas sobre essas produções fizeram sucesso no Brasil, como *Doragon Bōru* (*Dragon Ball*, com a adaptação para *anime* exibida a partir de 1996), cuja publicação se iniciou em 1997 pela editora Abril Jovem e pela revista *Herói*, da editora Conrad, “voltada para o acompanhamento de séries, matérias especiais, curiosidades e bastidores de TV principalmente do nicho de super-heróis” (p. 77). Igualmente importante foi a editora JBC (*Japan Brazil Communication*), fundada em 1995 e responsável por trazer diversos mangás ao Brasil (p. 88).

Enquanto a circulação, no que diz respeito às produções audiovisuais, aconteceu, até o final da década de 1990, por meio de exibições na televisão, mais tarde, nos anos 2000, essa transmissão diminuiu. Soares atribui alguns motivos para isso: a alta dose de censura às cenas de violência das produções, o que terminava por cortar grande parte da história e deixá-la inconsistente; a concorrência com atrações nacionais, que estariam sendo “ameaçadas” pelas animações japonesas e renderiam mais lucro às emissoras (p. 93); a expansão de canais pagos que se concentravam nesse tipo de produção, como o *Animax*, por exemplo, e, ainda, o surgimento e a gradual popularização da internet. Apesar da menor transmissão na televisão aberta, Peres e Soares afirmam que não se pode

inferir uma diminuição no respectivo consumo. Pelo contrário, é possível até mesmo identificar uma intensificação no consumo de tais produções. Nesse ponto cabe observar que o período em que os animes atingiram seu ápice com CDZ [*Cavaleiros do Zodíaco*], na segunda metade da década de 1990, coincide com a popularização da internet no Brasil, iniciada em 1995, quando a rede deixou de ser restrita às universidades e a grandes empresas. (PERES; SOARES, 2019, p. 195)

Dessa forma, o papel da internet na popularização de *animes*, bem como de mangás, é reconhecido, ainda que haja, nesse meio, dificuldade em contabilizar os acessos e as exibições. Existem serviços de *streaming* e plataformas online pagas que oferecem acesso a essas

produções, mas há também meios alternativos, onde reinam as legendas e traduções, no caso dos mangás, feitas por fãs e cuja natureza nem sempre está no limite da legalidade.

A seguir, tendo ensaiado um histórico geral e também no âmbito nacional sobre mangás e *animes*, debruçar-nos-emos, em particular, sobre as animações japonesas, de modo a irmos afunilando as temáticas do nosso trabalho, do mais geral para o mais específico, e definindo nosso objeto de estudo.

4. Animes

A Associação de Animações Japonesas (AJA, na sigla em inglês) lançou, em março de 2021, mais um de seus relatórios anuais a respeito da indústria de animações japonesas, desta vez o referente ao ano de 2020¹⁸. O documento aponta, em primeira instância, um mercado que tem presenciado dez anos de crescimento inesperado, porém significativo, tanto dentro como fora do Japão (2020, p. 2). Figuram-se entre os fatores responsáveis por essa expansão os filmes animados, que bateram o recorde de vendas de 69,2 bilhões de ienes, quase 7 bilhões de dólares, crescendo 62,4% em relação ao ano anterior; os serviços de streaming, aumento de 15,1%, bem como as vendas no exterior em geral, que cresceram em 19%, e o comércio de produtos relacionados a animações — presente no documento sob o nome *Merchandise Sales*, aumento de 16,2%.

Ainda de acordo com o documento, a previsão é de que a indústria passe a lucrar cada vez mais com a demanda do exterior, que ultrapassará a doméstica:

é certo que o mercado exterior ultrapassará o doméstico em um futuro próximo, dada a retração desse último como resultado do envelhecimento e do encolhimento da população japonesa e do crescimento das plataformas de streaming estadunidenses e de jogos estrangeiros baseados em animações.¹⁹
(p. 3)

Quando nos deparamos com esses dados — disponíveis, em formato pdf, em inglês e japonês para download no site da organização — imaginamos também que a expansão do consumo de animações japonesas no exterior já pudesse se sugerir, de relance, pela popularidade mundial de títulos de algumas animações japonesas nos últimos anos. É o caso de *Kimetsu no Yaiba* (*Demon slayer*), *Kimi no Na Wa* (*Your name*), *Tenki no Ko* (*O tempo com*

¹⁸ Relatório disponível em: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

¹⁹ No original: “it is certain that the overseas market will overtake the domestic market in the near future, due to the shrinking domestic market as a result of Japan’s aging and shrinking population and the growth of U.S. streaming platforms and overseas games that are based off of animated works”. Todas as traduções, salvo quando for indicado o contrário, são nossas.

você²⁰) e, já há alguns anos, de *Naruto* (2002-2007), *Death Note* (2006-2007) e *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009-2010), por exemplo²¹.

Quanto ao primeiro título, sua adaptação para *anime*, de 2019, atualmente é exibida pela *Netflix*, e o primeiro filme da franquia, de 2020, *Mugen Train*, chegou aos cinemas brasileiros no dia 13 de maio de 2021. Esse último, apesar do estrondoso sucesso mundial — contando, em janeiro, com uma receita de cerca de 350 milhões de dólares²² e ultrapassando, em menos de dois meses, a marca de *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*A viagem de Chihiro*, de 2001), até então o filme japonês mais lucrativo —, ainda não foi abrigado por nenhum serviço de streaming até a data deste trabalho. Já *Your Name* (2016)²³ e *O tempo com você* (2019), do mesmo diretor, até a chegada de *Mugen Train*, eram considerados os maiores sucessos de bilheteria do Japão dos últimos anos, apesar de ainda ficarem atrás de *A viagem de Chihiro* quanto ao faturamento, conforme aponta a tabela mencionada na última nota de rodapé.

Ademais, vemos o movimento crescente de alguns dos serviços de *streaming* mais famosos, como a *Netflix*. Ela tem abrigado centenas de *animes* em sua plataforma e investido cada vez mais em produções japonesas e, nessa dinâmica, percebemos que a indústria midiática vem se tornando cada vez mais multipolar, não dependendo exclusivamente de conteúdos estadunidenses ou europeus, conforme afirmam Kristal Urbano e Mayara Araújo (2021, p. 95) em um artigo publicado na revista *Ação midiática*, da Universidade Federal do Paraná, a respeito dos modelos de distribuição e consumo de *animes* no Brasil. Outra plataforma famosa, a *Crunchyroll*, que possui grande papel na distribuição desse tipo de produção no mundo, contava, ainda em 2017, como afirmam as autoras (p. 96), com cerca de 800 *animes* licenciados para a distribuição nos Estados Unidos e mais de 600 títulos disponíveis no Brasil.

Existem, ainda, como apontamos na seção anterior, canais de distribuição alternativa na internet, difíceis de serem catalogados, dado seu caráter não oficial e instável — como demonstrou o movimento capitaneado pela *Crunchyroll* em 2019 para frear o consumo de *animes* em canais não oficiais, que conseguiu derrubar muitos dos sites alimentados por fãs²⁴. Esses suprem a demanda de mídias japonesas (e outras) em tempo menor do que os serviços

²⁰ Colocamos aqui os nomes pelos quais as produções são conhecidas no Japão e, quando diferentes dos encontrados no Brasil, acrescentamos os títulos brasileiros entre parênteses.

²¹ Os *animes* citados, apesar de relativamente antigos, ainda ocupam as primeiras posições em questão de popularidade no site a seguir, que também considera as animações atuais no cálculo: <https://myanimelist.net/topanime.php?type=bypopularity>.

²² Conforme o artigo a seguir: <https://www.economist.com/asia/2021/01/21/demon-slayer-is-the-most-successful-japanese-film-of-all-time>.

²³ Conforme a tabela a seguir: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_anime_films.

²⁴ Para mais informações, que desviariam o foco do trabalho se abordadas diretamente, deixamos aqui este artigo: <https://www.tecmundo.com.br/internet/138502-polemica-sites-acusam-crunchyroll-acao-ilegal-combate-pirataria.htm>

oficiais citados, contanto com legendas e conteúdos não oficiais, de fã para fã. Apesar dessa tensão, as autoras afirmam que é possível que essa “multiplicidade de alternativas de distribuição e de consumo de animês no Brasil contribua exponencialmente para a contínua expansão e popularização da cultura pop japonesa no Brasil” (p. 97).

Nesse contexto, dada a popularidade crescente de animações japonesas também fora do arquipélago, para fins deste trabalho, consideramos importante introduzi-las enquanto objeto de estudo, debruçando-nos sobre um pouco de sua história, desde seu surgimento até os meios de difusão que têm encontrado, passando também pelos laços que unem o Brasil e o Japão nessa história, como pretendemos nas seções anteriores. Desse modo, buscamos melhor compreender a transição, do início da animação japonesa até os dias atuais e, assim, até nosso objeto de análise, *Beastars*, um *anime* que passou a integrar esse meio recentemente, estreando em 2019, e que intentamos apresentar a seguir.

5. *Beastars*

Em março de 2016, o primeiro mangá da artista Paru Itagaki, *Bīsuto Konpurekkusu* (*Beast complex*) chegava às bancas japonesas por meio da revista semanal *Shūkan Shōnen Champion*. Um pouco mais tarde, em setembro no mesmo ano, também *Bīsutāzu* (*Beastars*) começou a ser publicado pela mesma revista, ganhando vários prêmios²⁵ até sua conclusão em outubro de 2020, bem como uma adaptação para anime produzida pelo *Studio Orange* em 2019, distribuída pela *Netflix* e que é foco do nosso trabalho. Há inclusive uma segunda temporada, já transmitida no Japão em março de 2021 e cuja estreia estava prevista para julho do mesmo ano.

Uma pesquisa não oficial publicada no site *Budget direct* investigando as produções originais mais famosas da *Netflix* ao redor do globo apontou *Beastars* como o anime mais procurado no Brasil até julho de 2020²⁶. Trata-se de um fenômeno recente, que atraiu a atenção do mundo por sua originalidade e estranheza, dada a quantidade de alegorias presentes na obra e a aparência dos personagens, todos animais antropomorfizados, cujo desenho mistura animação 2D e CGI²⁷.

²⁵ Conforme a seção “Awards and Nominations” da página https://en.wikipedia.org/wiki/Paru_Itagaki, que inclui uma indicação ao famoso prêmio Eisner dos Estados Unidos.

²⁶ <https://www.budgetdirect.com.au/blog/every-countrys-favourite-netflix-original.html>

²⁷ De acordo com a wikipédia, as CGI (*Computer Generated Images*, ou imagens geradas por computador) são “a aplicação do campo da computação gráfica ou, mais especificamente, computação gráfica 3D para efeitos especiais em arte, filmes, programas de televisão, comerciais e simuladores. Tem a finalidade de criar cenas impraticáveis ou muito caras, ou mesmo reparar algo indevido na cena”, cf.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Imagens_geradas_por_computador, tradução nossa. Já na prática, encontramos uma

Quase na mesma época da estreia da série (13 de março), os estúdios *Disney* lançaram o filme *Zootopia* (17 de março), também envolvendo animais antropomorfizados, o que suscitou comparações como a que fez um dos poucos trabalhos diretamente abordando o *anime* como objeto de estudo, o de Akshaya e Chellerian (2021). Nesse estudo, versando sobre antropomorfismo em animações, as autoras apontam essa estratégia como uma alegoria ao público humano, que poderia ser aplicada de duas formas: seja humanizando esses animais, que, com a exceção da aparência, agem e pensam como humanos, seja animalizando-os em todas as esferas, à exceção de conseguirem se comunicar por meio da fala — o que seria uma constante nesse estilo de história com animais personagens (p. 8877).

Comparando as duas produções, as autoras ainda afirmam (*ibidem*) que *Zootopia* tende à abordagem mais humanizada, enquanto *Beastars* tende ao animalizado e mesmo agressivo, algo que também percebemos com relação às temáticas abordadas no *anime*, como veremos mais adiante — apesar de *Zootopia* também sugerir reflexões sobre temáticas complexas como racismo, eugenia e machismo, como aponta Kevin Chew (2019). Adicionalmente, algo comum às duas animações seria, além de figurarem entre os protagonistas um carnívoro e um herbívoro — no filme da *Disney*, Nick, uma raposa, e Judy, uma coelha, e, no *anime*, como apontaremos a seguir, Legoshi, um lobo, e Haru, também uma coelha —, a suspeita e o dualismo entre eles, como observam as autoras:

mesmo que carnívoros e herbívoros vivam juntos civilizadamente, sempre há um há uma suspeita por parte destes quanto àqueles, o que é claramente ilustrado no filme [*Zootopia*], por exemplo, quando os carnívoros se tornam selvagens ao ingerirem a droga “soros uivantes” e os herbívoros os culpam por sua natureza. (p. 8876).²⁸

Voltando ao *anime*, a história começa um tanto bruscamente, com uma alpaca, membro do grupo de teatro que concentra uma parcela dos personagens, sendo brutalmente assassinada por um carnívoro anônimo. No dia seguinte, é apresentada a atmosfera desequilibrada, marcada pelo assassinato, da escola Cherryton, na qual estudam a maioria dos personagens, e figura a maior parte do tempo da narrativa. A partir disso, observamos o cotidiano de carnívoros e

entrevista na qual o diretor Shinichi Matsumi e a diretora de animação Maiko Iketani de *Beastars* conversam a respeito da escolha desse método de animação misto para o anime, afirmando que houve um momento em que só as animações 2D não bastavam, cf.: https://animeanime.jp/article/2019/10/30/49323_2.html.

²⁸ No original: “even though the carnivores and herbivores living together in a civilized manner, there is always a seed of doubt in herbivores about carnivores, which is clearly projected in the movie, at instance (*sic*); when the carnivores turn savage due to the intake of flower drug ‘Night Howlers’, the herbivores blame carnivores for their DNA”. Enquanto os predadores em *Zootopia* dependem da substância mencionada para “se tornarem selvagens”, em *Beastars*, trata-se de um estado natural, reprimido pelo bem da sociedade, mas que sempre acaba saindo do controle.

herbívoros adolescentes, que introduziremos a seguir, começando pelo protagonista, Legoshi: trata-se de um lobo cinzento deslocado, incompreendido e melancólico que faz parte dos bastidores do clube de teatro. Seu interesse amoroso, Haru, é uma coelha-anã branca extremamente dedicada à jardinagem e que tem problemas de relacionamento e mesmo, por vezes, comportamentos autodestrutivos. Além deles, destacamos Louis, um cervo-vermelho, ator principal do mesmo clube de teatro, confiante, popular e candidato mais provável a se tornar um *beastar* — uma espécie de celebridade comprometida com causas sociais, como a promoção da igualdade entre carnívoros e herbívoros, entre outras responsabilidades. Como tal, Louis é vítima de grande pressão. Ele também tem um passado trágico e faz parte de um triângulo amoroso com Legoshi e Haru.

Como um *anime shounen*, isto é, do gênero direcionado ao público adolescente masculino, como vimos anteriormente, conta-se com algum lugar comum a respeito da jornada do protagonista: a luta insistente para se tornar mais forte e o treinamento para tal; a busca pelo autoconhecimento; algo que o torna único comparado àqueles que estão ao seu redor etc. Essa dinâmica, como aponta Angela Drummond-Matthews em *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (2010, p. 70), lembra a jornada do herói descrita por Joseph Campbell em *The Hero with a Thousand Faces* (1973 *apud* DRUMMOND-MATTHEWS, 2010), cujos ritos de passagem seriam análogos àqueles do *coming of age*, por exemplo. Nesse contexto, o herói deve passar por muitas dificuldades e sofrimento de modo que, ao final, obtenha algo que traga não só proveito pessoal, mas também geral, para o mundo. Além disso, seguindo os pesquisadores Mazur e Danner (2014 *apud* GUIMARÃES, 2018, p. 32): “No mangá shonen, geralmente o enredo vinha depois de um conjunto fundamental de princípios narrativos ou valores resumidos na política editorial da *Weekly Shonen Jump*: “*yûjo* [amizade], *doryuko* [esforço ou perseverança] e *shoori* [vencedor ou vitória]”, de maneira que esses princípios talvez reverberem até hoje em produções como a que pretendemos analisar.

No caso específico de *Beastars*, a jornada do protagonista envolve não apenas conquistar maior força e, logo, estar mais apto a proteger seu interesse amoroso, amigos e colegas de classe, dada a circunstância do assassinato na escola, mas também outras. Quando conhece Haru, por exemplo, Legoshi se depara com conflitos em relação a sua natureza e suas intenções: ao mesmo tempo que acredita estar apaixonado, tem vontade de machucar Haru, tratando-a como uma presa e não sabendo lidar com seus instintos, tampouco com seus sentimentos ou com sua força — temáticas essas que aparecem em seu comportamento melancólico, inseguro e apático mesmo antes de se deparar com Haru.

Assim, estão presentes confrontos como aqueles da autodescoberta do *coming of age* — termo comparável ao popular romance de formação (*Bildungsroman*) —, que são lutas internas, dada a natureza do protagonista e seu relacionamento com seu interesse amoroso, com outros herbívoros ao seu redor e com aqueles que, ignorando as recomendações que possibilitariam uma sociedade pacífica, visitam o mercado negro, ou mesmo caçam, bem como as lutas contra inimigos externos. Nesse contexto, além do arco principal da história, deparamo-nos com questões como utopia; machismo; predação; *bullying*; diferenças de idade, tamanho (e espécie) em relacionamentos e as dinâmicas de poder que decorrem disso; vegetarianismo, entre outras alegorias, que deixam a história interessante, o que estimula nossa análise, ao lado da influência das animações japonesas no mundo e da escassez de trabalhos a respeito dessas produções.

Conclusão

Neste capítulo, localizamos *animés* e sua contraparte, os mangás, no polissistema mundial e brasileiro, fornecendo vários exemplos dessas produções. Em um primeiro momento, seguimos Innerhofer (2012), Soares (2019) e Brito e Gushiken (2011) na caracterização dessas produções, apresentando aspectos que as unem e, ao mesmo tempo, também as diferenciam — e aqui fizemos generalizações, mas também exemplificamos — de muitas produções famosas no ocidente, principalmente quanto ao estilo das narrativas e dos desenhos, como a utilização de uma linguagem não-verbal específica, e às temáticas. Mais tarde, no segundo tópico, delineamos, ainda seguindo Soares (2019) e Brito e Gushiken (2011), o surgimento e percurso histórico de mangás e *animés* para, no terceiro tópico do capítulo, nos debruçarmos sobre esse processo no Brasil, ainda seguindo os autores, bem como Peres e Soares (2019).

Nesse contexto, na terceira parte, partimos do início da migração japonesa, passando pela fundação de editoras como a EDREL, pelo começo da exibição de *animés* em emissoras como a TV Record e pela febre que seguiu *Doraemon* e *Cavaleiros do Zodíaco* até os dias atuais, nos quais a internet tem um papel fundamental, tanto em serviços de *streaming* como em plataformas online pagas e em sites alternativos, no limite da legalidade. Logo depois, na quarta seção do capítulo, retomamos um relatório da Associação de Animações Japonesas (AJA) quanto à receita dessas produções no mercado audiovisual japonês, encontrando previsões animadoras que apontam a sua expansão. Mais adiante, percorremos alguns exemplos de *animés* que fizeram sucesso mundialmente nos últimos anos e examinamos, utilizando-nos do trabalho de Urbano e Araújo (2021), as tendências multipolares de serviços de *streaming*

como a *Netflix* e a distribuição de *animes* por plataformas como a *Crunchyroll* e aquelas alternativas.

Em última instância, na quinta seção, localizamos *Beastars*, nosso objeto de estudo, trazendo um pouco de sua história e, nos valendo dos trabalhos de Akshaya e Chellerian (2021) e de Chew (2019), percorremos algumas temáticas e comparações possíveis — no caso, com um filme da recente da *Disney*, *Zootopia*. Além disso, situamos aspectos gerais da animação e comentamos a estrutura do gênero *shounen* com base em Drummond-Matthews (2010) e Guimarães (2018).

Nesse viés, intencionamos, em nosso trabalho, apresentar alguns trechos das legendas oficiais de *Beastars* em português brasileiro, cotejando com aquelas em inglês e em japonês de modo a, respectivamente, identificar e investigar estruturas estranhas, no sentido de não comuns ou naturais à língua portuguesa, muitas vezes com resquícios de sintaxe da língua inglesa. Essas marcas, junto ao panorama de tradução indireta muito presente na legendagem, como veremos adiante, faz-nos acreditar que também esta tradução das legendas de *Beastars* tenha sido indireta. Buscando melhor entender a situação, acrescentamos traduções diretas do texto em língua japonesa para a portuguesa para analisarmos cerca de duas ocorrências por episódio do *anime*, que conta com doze, no total. No entanto, antes de entrarmos no nosso objeto de análise propriamente dito, procuraremos introduzir nosso aporte teórico, para buscar entender, mais tarde, a sensação de estranheza que as legendas oficiais em português provocam.

Começaremos, dessa forma, por uma investigação do campo da legendagem, para, em um segundo momento, passarmos à análise da Teoria Interpretativa, ou Teoria do sentido (em francês, no original *Théorie du sens*) por meio de um artigo da autora Marianne Lederer. Trata-se de *Les problèmes pratiques de la traduction*, cuja tradução foi publicada em uma das revistas vinculada à Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, a *Ipotesi*, em 2019 —, relacionando-a a nossos objetivos e análise. Em seguida, mencionaremos brevemente alguns conceitos de tradução indireta, para melhor situar essa prática, e de Linguística de *Corpus*, os quais nos serão úteis na análise. Assim, encerraremos nosso aporte teórico.

Capítulo 2 – Legendas, Teoria Interpretativa e tradução indireta

1. Legendagem

Na tentativa de melhor localizar as legendas como objeto de pesquisa, utilizamos o livro *Audiovisual Translation: Subtitling* de Díaz Cintas e Remael (2014 [2007]), mais especificamente os capítulos um, três e seis. Os autores começam o primeiro capítulo apresentando a prática da legendagem que:

pode ser definida como uma prática tradutória consistindo na apresentação de um texto escrito, normalmente na parte inferior da tela, que se propõe a recontar o diálogo original, bem como os elementos discursivos que aparecem nas imagens (cartas, inserções, grafite, inscrições, cartazes, entre outros) e a informação contida na trilha sonora (músicas, vozes ao fundo) para os espectadores.²⁹ (p. 8)

Nessa dinâmica, os programas legendados seriam a interface de três elementos principais: as falas, a imagem na tela e as legendas. E seria a interação deles, assim como a habilidade do espectador em conciliar a leitura das imagens com a do texto em uma dada velocidade e o tamanho da tela, que determinaria o que os autores colocam como “as características básicas do meio audiovisual” (“the basic characteristics of the audiovisual medium”, p. 9). Além disso, para tanto, seria essencial a sincronia da legenda em relação às imagens e falas, uma tradução semanticamente coerente (“semantically adequate”, *ibidem*) e um tempo adequado de exibição das legendas, de modo a permitir que os espectadores acompanhem o curso da produção audiovisual (*ibidem*).

Ainda no mesmo capítulo, os autores escrevem sobre a classificação dos tipos de legendas: as intralinguais, como as direcionadas àqueles com algum grau de deficiência auditiva, as presentes em karaokês etc.; as interlinguais, caso do nosso objeto de estudo, e as bilíngues — que aparecem majoritariamente em países com mais de uma língua oficial, nos quais as produções audiovisuais, ao serem exibidas, podem contar com uma legenda de duas linhas, a primeira delas sendo destinada a um dos idiomas oficiais, e a segunda, ao outro; as pré-preparadas, como as de *Beastars*, e as que são feitas ao vivo, em eventos que promovem acessibilidade para pessoas com algum grau de deficiência auditiva ou no caso das *closed-*

²⁹ No texto em inglês: “Subtitling may be defined as a translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards, and the like), and the information that is contained on the soundtrack (songs, voices off)”.

captions, fruto de programas de detecção e transcrição automática das falas e que podem aparecer em programas de televisão, por exemplo.

Uma última observação quanto a esse capítulo diz respeito à presença de uma seção dedicada às *fansubs* (p. 26-7), que mencionamos anteriormente. Os autores relacionam o surgimento dessa prática justamente aos programas japoneses e à sua expansão na Europa e nos Estados Unidos:

A origem das *fansubs* remonta aos anos 1980, quando surgiram como uma tentativa de popularizar desenhos japoneses conhecidos como mangás ou *animes* (sic). Fãs estadunidenses e europeus queriam assistir aos seus programas favoritos, mas encontravam dois problemas principais: de um lado, a barreira linguística e, de outro, a distribuição escassa dessas séries em seus próprios países. A alternativa encontrada foi legendar, eles mesmos, esses programas. Apesar da legalidade dessa prática ser questionável quanto ao *copyright* dos programas, a filosofia intrínseca a esse tipo de legendagem é a distribuição gratuita na internet de programas audiovisuais cujas legendas são feitas por fãs. (p. 26)³⁰

Já no próximo capítulo que selecionamos, a saber, o terceiro, os autores apresentam a legendagem relacionada aos estudos semióticos, já que os filmes — e, por extensão, também séries e outros programas —, são produções nas quais a interação de canais visuais (imagens) e acústicos (trilha sonora e falas) como complementares é importante. Assim, quando essa produção complexa recebe legendas, é necessário que elas interajam adequadamente com esses canais, contando com eles para estabelecer seu sentido, sua unificação e coerência com o produto audiovisual (p. 45).

Ainda sobre essa relação com a semioticidade do audiovisual e o papel das legendas, o desafio da legendagem se agravaria, segundo eles, justamente, pela não universalidade das imagens — mito eurocêntrico muito difundido, apesar de já desmentido em diversas ocasiões (p. 46). Nesse contexto, as legendas entram não só como mediadoras meramente interlinguísticas, mas também interculturais, assumindo a responsabilidade de trazer não só falas, mas também gestos etc. à cultura de chegada, tudo isso em tempo e espaço muito reduzidos (*ibidem*).

³⁰ No texto, em inglês: “The origins of fansubbing go back to the 1980s, when it emerged as an attempt to popularize the Japanese cartoons known as manga and anime. American and European fans wanted to watch their favourite programmes but were faced with two main problems: on the one hand, the linguistic barrier and on the other, the scant distribution of these series in their respective countries. The alternative option was to subtitle these programmes themselves. Despite the questionable legality of this activity as far as the copyright of programmes is concerned, the philosophy underlying this type of subtitling is the free distribution over the Internet of audiovisual programmes with subtitles done by fans”. Achamos importante destacar com um “sic” o fato de os autores confundirem mangás e *animes*, duas mídias muito ligadas, mas que não são a mesma coisa, como apontamos na seção anterior.

Igualmente importante para o legendador seria a noção das estruturas narrativas subjacentes à produção audiovisual, bem como a capacidade de identificar a linguagem denotativa nas falas e a interconexão entre todos os acontecimentos da produção em que está trabalhando. Isso contribuiria para a manutenção da coesão semiótica entre as imagens da tela e as legendas, ainda que os autores reconheçam que, na maioria das vezes, a questão dos prazos não permita ao profissional de legendagem uma análise profunda dessas questões (p. 49) e nem mesmo assistir anteriormente à produção, de modo a melhor compreendê-la antes de começar a traduzir (p. 31).

Ademais, os autores também colocam que a sincronia imagem-legenda é uma questão mais cara a algumas produções audiovisuais, como filmes e séries, do que a outras, como documentários e entrevistas, por exemplo, apesar de a sincronia fala-legenda ser sempre importante (p. 51). Para que essa última se mantenha, é necessário, muitas vezes, deixar que as imagens completem o sentido do texto das legendas, que devem ser o mínimo intrusivas possível:

Apesar dos problemas que podem surgir para o legendador devido a incongruências ou a superposições entre imagem e legenda, já deixamos claro que a informação transmitida pelas imagens também podem ser uma ferramenta no processo tradutório. Dado que a legenda é uma tradução acrescentada ao trabalho já pronto, devendo ser o menos intrusiva possível, os legendadores têm até a obrigação de aproveitar ao máximo a função narrativa das imagens. Eles podem e devem se servir delas para diminuir o texto, excluindo informações redundantes e, dessa forma, permitindo que o filme conte sua própria história. Na verdade, é muitas vezes a própria interação visual do filme com o diálogo que permite grandes apagamentos. Isso também explica o porquê de uma reprodução impressa das legendas, bem como uma lista com diálogos sem descrição das cenas, muito raramente faz algum sentido, e o porquê é essencial que os legendadores tenham o filme à sua disposição ao legendarem. (p. 54)³¹

Uma última questão a se destacar no capítulo seria a vulnerabilidade das legendas, dada a sua coocorrência com o texto fonte das produções audiovisuais, implicando em uma recepção imediata e simultânea dos textos fonte e alvo, o que também possibilita comparações e críticas mais imediatas (p. 55-6). Quando o telespectador reconhece uma unidade no texto fonte não

³¹ No texto, em inglês: “Despite the problems that may arise for the subtitler because of incongruities or overlap between image and sound, it will have become clear by now that the information the images convey can also be an asset in the translation process. Since subtitles are an ancillary translation that must be as unobtrusive as possible, subtitlers are actually under an obligation to make the most of the images’ narrative function. They can and must rely on them to abbreviate text, leaving out redundant information and thereby allowing the film to tell its own story. In fact, it is often the very interaction of the film dialogue with the information given visually that allows for major deletions. This also explains why a print-out of subtitles, just like a dialogue list without scene descriptions, only very rarely makes any sense at all, and why it is essential for subtitlers to have the film at their disposal when they are translating.”

reproduzida nas legendas, levanta-se nele uma suspeita de “infidelidade”, principalmente quando as línguas fonte e alvo compartilham raízes (p. 57), mas isso também ocorre mesmo quando ele possui apenas uma noção parcial da língua fonte:

Eles [os telespectadores] podem se sentir traídos quando uma atuação agressiva ou grosseira os faz esperar um certo vocabulário que não é reproduzido na tradução, quando uma breve conversa se torna uma legenda longa, ou quando a um ator que fala pelos cotovelos é dada uma legenda muito breve. Nesse contexto, eles podem, com razão, começar a se perguntar o que se perdeu no processo tradutório. (*ibidem*)³²

Com isso, chegamos ao último capítulo que selecionamos do livro de Cintas e Remael, o sexto, no qual destacamos as passagens que versam sobre a visão da legendagem como um processo de reescrita e, em um segundo momento, sobre os métodos utilizados nesse sentido.

Em primeiro lugar, é interessante ressaltar o contexto histórico dos Estudos da Tradução apresentado pelos autores, em que se percebe um movimento de destacar o texto alvo, considerando-o em função ao público-alvo e propósito de veiculação, por exemplo, e já não tanto o texto fonte, como era de praxe antes dos anos 1980, como apontam Cintas e Remael (p. 144). Isso ocorre em um contexto em que produções audiovisuais são feitas, vendidas, reeditadas, traduzidas, refeitas, retraduzidas e redistribuídas em diferentes formatos para diferentes mídias por diversas pessoas e, dessa forma, o conceito de “autoria” e de “texto original” parecem desaparecer (*ibidem*).

Em segundo lugar, é importante notar as limitações das práticas tradutórias e, mais especificamente, as da legendagem: as questões do espaço e do tempo, a singular transformação das falas em texto escrito e a coexistência em relação ao texto fonte, as falas presentes no programa. Vale lembrar, como apontam os autores, que a aparente simplicidade das legendas não significa que sejam ineficazes enquanto tradução (p. 145).

Dito isso, Cintas e Remael passam a discorrer sobre alguns métodos de tradução de legendas, principalmente no que diz respeito à redução do texto, de modo a adequá-lo ao espaço da legenda, por meio de condensação e reformulação — seja generalizando enumerações; inserindo pronomes; simplificando, dividindo ou juntando frases; transformando discurso direto em indireto ou voz ativa em passiva, por exemplo —, ilustrando com diversos exemplos (p. 151-171). Assim, enquanto não pretendem apresentar todas as soluções possíveis ou um

³² No texto, em inglês: “They may feel cheated when the aggressive or rude performance of an actor leads them to expect a certain type of vocabulary that is not relayed in the translation, when a laconic exchange becomes a lengthy subtitle, or when an actor who speaks in linguistic waterfalls is given very brief subtitles. They may then, rightly, start wondering what was ‘lost in translation’”.

manual que coordene a utilização delas, os autores incentivam os tradutores a se desprenderem do texto fonte como entidade e a encontrarem e abraçarem soluções criativas, ainda que isso implique em uma alteração da forma do texto fonte, como nos exemplos que apresentam, nos quais se transforma discurso direto em indireto, ativo em passivo e vice-versa, por exemplo.

1.1. Conclusão

Como vimos, segundo Cintas e Remael, a tradução audiovisual, e mais especificamente a legendagem, é caracterizada pela interação simultânea do texto fonte, o vídeo e as falas, e o texto alvo, as legendas, que devem estar sincronizadas. Nesse contexto, é essencial considerar tanto o fluxo de legendas, de acordo com o ritmo de fala dos personagens do programa em questão, quanto o limite de tempo de exibição delas, atentando para o número máximo de caracteres por segundo, de modo a permitir ao espectador um tempo de leitura confortável.

Também discutimos, ainda seguindo os autores, a importância da coexistência daquela interação, dado que as produções audiovisuais, por contarem justamente com mais de um canal, o visual e o acústico, já são, em si, complexas. Dessa forma, as legendas, enquanto elemento a ser agregado a esse meio complexo, devem atentar para uma coerência em relação aos elementos desse contexto — o que torna essencial o contato do tradutor para legendas com a produção audiovisual em questão —, e, por vezes, mesmo deixar que as imagens completem a mensagem traduzida na parte inferior da tela, visando não interromper a fluidez nem impedir a compreensão do produto audiovisual.

Acrescente-se a isso, como afirmam os autores no terceiro capítulo, o papel essencialmente mediador da legendagem, não só em caráter interlingual, mas também intercultural, cabendo a ela traduzir, por exemplo, expressões idiomáticas e, por vezes, gestos que não necessariamente são tão compreensíveis à primeira vista na cultura de chegada como o são na de partida. Essa aparente não-correspondência entre o vídeo e as legendas, bem como a coocorrência que comentamos anteriormente do texto fonte e alvo, algo característico dessa modalidade de tradução, implica em uma forte vulnerabilidade da legendagem, principalmente quando se trata de um público bilíngue, no qual seria mais forte essa suspeita de “infidelidade”.

Em contrapartida, percebe-se, contrastando com essa angústia, o enfraquecimento do conceito de “original” no âmbito dos Estudos da Tradução a partir de 1980, como foi detalhado anteriormente, bem como as limitações técnicas da legendagem. Nesse contexto, entende-se que, apesar de vulnerável e, muitas vezes, subestimada enquanto prática, é a partir dessas reflexões que a padronização e a expansão dos estudos sobre legendagem e a formação de

profissionais especializados nessa área têm se tornado possíveis. Isso, por sua vez, tem tornado as produções audiovisuais muito mais acessíveis, dado o volume crescente de legendadores profissionalizados.

Com isso, passaremos, a seguir, à leitura comentada do artigo de Marianne Lederer, *Os problemas práticos da tradução* e, por meio dele, à Teoria interpretativa da tradução para, mais tarde, versarmos sobre a tradução indireta e Linguística de *Corpus*, concluindo, assim, o aporte teórico.

2. Os problemas práticos da tradução

Começamos frisando alguns conceitos introdutórios trazidos pela apresentação do artigo traduzido, de modo a melhor localizar a Teoria interpretativa. Ela surgiu a partir da realização de interpretações simultâneas e consecutivas — partindo, portanto, de uma experiência de tradução do discurso oral — e abarca também teorizações quanto ao texto escrito, configurando um modelo que destaca a “interpretação do conteúdo em detrimento da forma e insere a tradução na situação de comunicação, usando o método da triangulação: compreender-desverbalizar-expressar” (LEDERER, p. 170). Nesse contexto, é a adição da desverbalização como etapa do processo tradutório que afasta essa teoria daquelas que colocam o respeito à forma como garantia de fidelidade ao traduzir. Assim, vemos aqui uma defesa da fidelidade em relação ao sentido discurso/texto e não à “palavra tipográfica”.

O artigo em questão é a tradução do primeiro capítulo da segunda parte do livro *La traduction aujourd'hui: Le modèle interprétatif* (2015 [1994]). O texto começa apontando os contrastes entre a situação ideal de uma tradução — um tradutor altamente competente nas duas línguas de trabalho, compartilhando não só os valores, mas também o estilo do autor da obra em questão, por exemplo — e o que acontece no mundo real — raramente encontramos tradutores perfeitamente bilíngues, quem dirá aqueles que, além disso, possuem intuição poética aflorada e/ou sejam especialistas na temática do texto a ser traduzido. Há de se considerar ainda as condições de trabalho, nem sempre favoráveis, que vão de textos obscuros a pagamentos e prazos insatisfatórios. Tendo isso em mente, a autora inclui amostras de traduções profissionais para que reconheçamos, na prática, como a desverbalização tem papel essencial na tentativa de evitar a transcodificação e o decalque.

Para melhor nos localizarmos com relação a esses dois conceitos, utilizaremos algumas definições propostas pelo livro *A terminologia da tradução*, organizado pelos pesquisadores Jean Delisle, Hannelore Lee-Jahnke e Monique C. Cormier (2013, [1999]). Transcodificação seria uma “operação que consiste em estabelecer correspondências entre duas línguas no plano do léxico ou da frase” (p.171). Já decalque seria o “procedimento de tradução que consiste em transferir diretamente para o texto de chegada uma palavra ou elementos de uma expressão do texto de partida” (p. 39), sendo exemplos palavras como “arranha-céu” (“skyscraper”) e “cachorro-quente” (“hot-dog”).

Voltando ao texto, um dos problemas que a situação da falta de desverbalização envolve é a compreensão parcial ou não tão clara por parte de leitores que não sejam familiarizados com os decalques do inglês. No caso da tradução inglês-francês de uma das amostras, por exemplo,

que apresenta a opção “*femme liberée*” como tradução para “*Liberated woman*”, o decalque configura “importante fonte de penetração de significados lexicais ingleses no francês” (p. 173). Nesse meio, observamos não só a alteração de sentido de palavras de língua francesas para abarcar os de palavras da inglesa — “*initier*” (iniciar, no sentido de apresentar/introduzir alguém a uma determinada prática) sendo utilizada como “*commencer*” (começar), por exemplo —, mas também a modificação de contexto, impactando o sentido — como Lederer coloca na diferença nas conotações de “*crier*” (gritar) e “*hurler*” (berrar) para traduzir “*screaming*” (gritar). Assim, é necessário reconhecer que “as palavras se impregnam com as nuances trazidas pelo contexto e que a tradução diz respeito à totalidade do texto” (p. 174).

A mesma dinâmica se aplica à transcodificação de frases. A autora destaca a importância de se reconhecer as diferenças em termos de estrutura sintática nas línguas de trabalho do tradutor — um aspecto que limita o potencial de uma tradução palavra por palavra, por exemplo. Isso porque essa modalidade dificulta a reprodução, no texto traduzido, além de seu sentido mais explícito, de suas nuances, dada a não correspondência de sinédoque, “figura de linguagem semelhante à metonímia, na qual toma-se uma parte pelo todo” (p. 171) em duas línguas distintas. Nesse sentido, ela aponta que “o fato de cada língua erigir sinédoques diferentes para designar os mesmos objetos concretos ou abstratos é uma das razões pelas quais não se pode traduzir apenas por transcodificação” (p. 171). Dessa maneira, idealmente, o

tradutor procura através da sinédoque, com expressões em sua própria língua, apresentar ao seu leitor, de forma mais idiomática o possível, a relação entre implícito/explicito das expressões do original. Trazendo assim mesmo que parte do contexto (implícito), da língua de partida, em expressões (explícito) que remetam a esse contexto, na língua de chegada. Sendo a sinédoque diferente de língua para língua. (p. 175)

No entanto, como foi mencionado anteriormente, isso nem sempre acontece. Para ilustrar possíveis erros na prática tradutória nesse sentido, Lederer apresenta o exemplo do contraste dos conjuntos cognitivos acionados pela frase “*She always knows where his shirts are*”. Essa, quando traduzida literalmente para o francês, “*Elle sait toujours où sont ses chemises*”, acaba perdendo um elemento implícito na frase em inglês, algo que, por sua vez, já é recuperado na tradução aprovada pela autora, “*Elle sait toujours lui trouver ses chemises*”. Nessa última, segundo Lederer, a mulher não só sempre sabe onde estão as camisas do patrão: ela é quem as encontra para ele nos momentos de maior necessidade (p. 174-5). Dessa forma, a sinédoque faz referência a conjuntos cognitivos diferentes de uma língua para outra, e a percepção dessa diferença por parte do tradutor é essencial para a reprodução das nuances do

texto fonte no texto alvo. Ademais, seria justamente em “frases estrangeiras cuja estrutura corresponde a uma estrutura habitual na língua de chegada” que encontraríamos, por sua “aparente simplicidade, uma dificuldade séria de reexpressão quando se trata de traduzir textos” (p. 175). Com isso, essas estruturas se tornariam mais fáceis de se subestimar, criando obstáculos à pesquisa pela não-percepção da dificuldade como tal (p. 174).

Mais tarde, entra como objeto de discussão o estabelecimento de unidades de tradução (UTs), não como palavras, mas como algo mais amplo, seja uma expressão, seja um texto em sua totalidade, discussão que lembra o mapeamento da definição de UTs realizado por Alves (2011 [2000], p. 29-38). O autor considera as propostas de Vinay e Darbelnet (1958), Haas (1968), Reiss e Vermeer (1984), Gerloff (1987) e Newmark (1988), bem como estudos semelhantes de Christiane Nord (2016), que resgata a proposta de Königs (1981). Nesse contexto, julgamos interessante apresentar resumidamente cada uma delas conforme Alves e, em um segundo momento, Nord, de modo a melhor contextualizar esse conceito e conseguirmos explorar melhor o restante do texto que nos propomos a analisar neste capítulo.

A primeira proposta citada por Alves, também citada por Lederer no artigo, é a de Vinay e Darbelnet, que afirmam a UT como “o menor segmento de um enunciado cuja coesão dos sinais seja tal que esses não possam ser traduzidos separadamente” (VINAY; DARBELNET *apud* ALVES, 2011 [2000], p. 30), de forma que o tamanho necessariamente pequeno da unidade estaria ligado a uma maior “fidelidade ao original”, em oposição a uma “liberdade” em relação ao texto fonte (*ibidem*).

Também somos apresentados a Haas, que igualmente comentou sobre a restrição de tamanho da UT, colocando-a idealmente como “tão pequena quanto possível e tão longa quanto necessária” (*ibidem*). Já outros teóricos ligados à Análise do Discurso, em emergência nos Estudos da Tradução na época da virada cultural, como afirma Alves, alguns estudiosos passam a ver o texto como única unidade de tradução possível, sendo “uma intrincada rede de relações interdependentes” (ALVES, p. 30).

A seguir, o autor passa à Teoria da Funcionalidade (*Skopostheorie*, de Reiss e Vermeer (1984)), a qual focaliza a função da tradução como alvo primário, defendendo o abandono da “literalidade lexical e sintática em prol de uma contextualização mais adequada da tradução na língua e cultura de chegada” (p. 30). Além disso, em última instância, Alves expõe as ideias de Newmark e de Gerloff, o primeiro criticando as noções de UT anteriormente propostas, argumentando que nenhuma delas atende satisfatoriamente ao tradutor. Haas, por exemplo, estaria preso à dicotomia milenar liberdade *versus* fidelidade, relacionando o tamanho da unidade de tradução a uma estratégia mais ou menos livre, a tradução livre valorizando a oração

ou, após a virada cultural, mesmo o texto inteiro, e a literal, a “hegemonia da palavra” (p. 31). O próprio Newmark, por sua vez, coloca as UTs aparecendo, em frequência decrescente a seguir, como: palavras, expressões idiomáticas, frases, orações, períodos, parágrafos e jamais como um texto inteiro (NEWMARK *apud* ALVES, p. 31). Por fim, Gerloff acrescenta a presença de UTs enquanto morfemas, sílabas e também em nível de discurso.

Ao final dessa enumeração, Alves afirma que essas descrições das unidades de tradução não as esclarecem satisfatoriamente, muito menos as possibilidades de se lidar com elas em meio a uma tradução. Dessa forma, ele propõe uma definição após alguns exercícios, concluindo que “a delimitação das UTs depende exclusivamente de cada um de nós e de nossa bagagem pessoal de conhecimentos” (p. 34) e, desse modo, cada tradutor delimitaria suas próprias UTs, que podem mudar de forma e tamanho (*ibidem*) e depender do texto a ser traduzido (p. 36). Ao final do texto, o autor propõe um esclarecimento acerca desse conceito, ainda que, segundo ele, não seja a intenção colocá-lo como algo rígido:

UNIDADE DE TRADUÇÃO é um segmento do texto de partida, independente de tamanho e forma específicos, para o qual, em um dado momento, se dirige o foco de atenção do tradutor. Trata-se de um segmento em constante transformação que se modifica segundo as necessidades cognitivas e processuais do tradutor. A UNIDADE DE TRADUÇÃO pode ser considerada como a base cognitiva e o ponto de partida para todo o trabalho processual do tradutor. Suas características individuais de delimitação e sua extrema mutabilidade contribuem fundamentalmente para que os textos de chegada tenham formas individualizadas e diferenciadas. O foco da atenção e consciência é o fator direcionador e delimitador da UNIDADE DE TRADUÇÃO e é através dele que ela se torna momentaneamente perceptível. (p. 38).

Essa definição, por propor as unidades como algo que depende do tradutor, se aproxima da definição de Königs (1981 *apud* NORD, 2016, p. 290-1) apresentada por Nord ao expor seu próprio modelo³³. Ademais, no capítulo sete, Alves versa sobre “Um modelo didático do processo tradutório”, como anuncia o título, e, mais tarde, cita o modelo inspirado por Königs de divisão entre Bloco Automático (“*Adhoc* Block”), unidades com uma tradução já preestabelecida pelo tradutor, e Reflexivo (“*Rest* Block”), no qual se encaixam aquelas que fazem necessária ainda uma reflexão, sem solução imediata (ALVES, p. 114-5).

³³ “De acordo com o nosso modelo, as unidades de tradução não são unidades ‘individuais’ que dependem da competência de transferência do tradutor, como Königs sugere, mas unidades que podem ser identificadas logo no início em qualquer tarefa de tradução. Diferentemente de Königs, que faz a distinção entre unidades de tradução ‘analíticas’ e ‘processuais’, para o processo de crítica de tradução não consideramos necessário trabalhar com unidades de tradução diferentes daquelas usadas no próprio processo tradutório” (p. 290-1).

Finalmente, partimos à definição de Königs, que coloca a UT como “conjunto de elementos do texto de partida que possui traços semânticos em comum, que são interpretados pelo tradutor”, e a de Nord, que coloca as UTs não como “individuais”, variando de acordo com o tradutor, mas como aquelas “que podem ser identificadas logo no início em qualquer tarefa de tradução” (2016, p. 291). Apesar de se afastar de Königs por não apresentar uma definição tão rígida, percebemos semelhanças entre a proposta da autora e aquela de Alves, citada anteriormente, dado o caráter reflexivo e situacional de ambas, como sugere a passagem a seguir:

As “unidades de tradução” não são, a nosso ver, nem palavras nem frases, mas “características relevantes”, que variam desde o nível isotópico, passam pela estrutura tema-remática ou por uma metáfora, e chegam até o grafema. Esse conceito de unidade de tradução tem consequências consideráveis para a definição do que é um erro de tradução. (NORD, p. 291)

Assim, voltando ao texto de Lederer, a autora começa, como apontamos acima, a abordar unidades de tradução por meio da definição de Vinay e Darbelnet, ressaltando que, apesar de verem o processo tradutório como transferência, “passagem de uma língua para outra”, os autores não se prendem à “palavra tipográfica”. Ainda na mesma página, Lederer também inclui a definição de J. Delisle, para quem “não traduzimos [um texto] em ‘frases soltas’, mas é preciso levar em conta a dinâmica interna ao seu desenrolar, do impulso de pensamentos que o gerou” (DELISLE *apud* LEDERER, p. 176). Assim, ao consultar a frase, o tradutor teria noção suficiente do contexto verbal para “depreender os significados atualizados das palavras” (*ibidem*).

Entretanto, nessa dinâmica, o contexto cognitivo, próprio ao texto como um todo, não seria acessível apenas por meio de frases isoladas, dependendo, antes, da interação da bagagem cognitiva do tradutor — ou seja, “seu saber empírico, (...) sua destreza no uso da linguagem e (...) seu conhecimento enciclopédico, isto é, o seu conhecimento de mundo” (GUEDES, p. 171) —, e de sua leitura daquele texto específico. Percebemos, nesse ínterim, a influência das definições de unidade de tradução no contexto da virada linguística dos Estudos da Tradução, como observamos em Alves anteriormente.

Para exemplificar essa definição de Delisle, a autora cita um exemplo em que uma frase (“You pay her?”) é insuficiente, deslocada do contexto, para realizar uma tradução coerente do inglês para o francês. Foi apenas mais tarde no texto que ficou compreensível a situação: um homem e uma mulher conversavam sobre Juanita, que trabalhava para um deles, e o foco não era no fato de Juanita ser paga, mas de ser a mulher que a contratou, e não seu marido, a

responsável por pagá-la. Para reproduzir esse foco no francês, seria necessário optar por uma construção como “C’est vous qui la payez?” (“É você que lhe paga?”) (p. 176). Ao final da seção, nos debruçamos sobre uma definição de UT dada pela própria autora: “Quando o tradutor percebe um sentido que se integra de maneira coerente à continuação do texto, ele está de posse de uma unidade de tradução; mistura de explícito e de cognitivo, ela é uma unidade de sentido” (*ibidem*).

Aproximando-nos do fim do artigo, a antepenúltima seção trata da fidelidade por meio de exemplos de diversas sinédoques. Por se tratar de um conceito muito polêmico nos Estudos da Tradução, optamos por trazer novamente definições propostas pelo livro *A terminologia da tradução* (2013 [1999]), que citamos anteriormente. A fidelidade, nele, está relacionada à “qualidade de uma tradução que, em função de sua finalidade, respeita o máximo possível o sentido atribuído ao texto de partida pelo tradutor e cuja formulação na língua de chegada está conforme o uso” (p. 59) e seria, como comentamos, “uma das noções mais difíceis de delimitar e uma das mais controversas” (*ibidem*). Essa definição, segundo os autores, seria importante principalmente quando lidamos com “textos pragmáticos” e de “traduções idiomáticas”. Ademais, de acordo com as notas que acompanham esse verbete, no espectro da tradução de textos não literários, a fidelidade se daria principalmente em função de aspectos pragmáticos, como o gênero do texto, sua finalidade, destinatários, etc., o que lembra a *Teoria de Skopos* (NORD, 2016, p. 53-8) — que coloca a tradução como algo determinado pela “função que o texto alvo se destina a desempenhar” (*ibidem*, p. 54).

Por outro lado, ainda seguindo as notas do verbete de Delisle *et al.* (*ibidem*), na tradução literária, as transformações realizadas pelos tradutores no processo tradutório são tão numerosas que não seria possível uma definição de fidelidade para englobar todas elas: “Pode-se definir *a priori* ou *in abstracto* a fidelidade e, de modo algum, pode-se defini-la de um ponto de vista normativo” (p. 59-60). Dessa forma, os critérios para se julgar a fidelidade de um texto variam muito, por exemplo, de acordo com a

postura do tradutor e da estratégia de tradução que adota. O assunto tratado, a exatidão da informação comunicada, o gênero, a função e o uso do texto, suas idiossincrasias/s, sua textualidade, sua qualidade literária, as modas literárias, o contexto socio-histórico, o horizonte de recepção, as normas, o universo do discurso. Todas essas variáveis se inter-relacionam. (p. 60)

No artigo de Lederer, desde já, pelo apelo à desverbalização como estratégia tradutória, como vimos anteriormente, entendemos que, nesse contexto, a fidelidade estaria muito ligada à naturalidade, privilegiando, como o verbete de “naturalizador”, ainda no livro de Delisle *et*

al., aponta, “as expectativas linguísticas, estilísticas e socioculturais dos destinatários e visa[ndo] produzir uma tradução idiomática” (p. 77).

Voltando à primeira situação envolvendo a fidelidade em sinédoques apresentada pela autora, aparecem, junto à frase “For every liberated woman you see in an office, there is another woman...” (“Para cada mulher emancipada que se vê em um escritório, há outra...”), algumas traduções para o francês que, fugindo do literalismo “in a office” para “dans un bureau” (“em um escritório”), apostaram na imaginação e, assim, na desverbalização, fugindo, dessa forma, das palavras do inglês e produzindo um texto mais natural (p. 177). Para tanto, foram utilizadas expressões como “derrière un bureau” (“atrás de uma mesa de escritório”, *ibidem*) e “travaille dans un bureau” (“trabalha em um escritório”, *ibidem*), que fariam mais sentido em francês, já que ver mulheres em um escritório não necessariamente significa que elas trabalhem nesse lugar, não remetendo ao mesmo conjunto cognitivo da expressão, e, dessa forma, também não à sinédoque, em inglês, como também vimos em outro exemplo anteriormente (*ibidem*).

No decorrer da seção, aparece repetidamente a questão da “fidelidade ao sentido”, que “restitui, por sinédoques diferentes, um mesmo conjunto cognitivo” (p. 178), em defesa da desverbalização e de uma maior naturalidade, ou seja, produções espontâneas na língua alvo. Detalharemos apenas mais um exemplo específico, por estar ligado a expressões idiomáticas, que serão importantes na análise de nosso *corpus*. Segundo a autora, essas expressões pertencem tanto à língua quanto ao discurso, se encontrando no meio do caminho:

Lexicalizadas, elas pertencem à língua, mas ao transcender seu significado linguístico para designar um sentido, pertencem também ao discurso. O sentido da expressão idiomática tem aqui a particularidade de representar uma parcela da sabedoria das nações; em seu emprego ele autentifica e reforça um sentido que um autor escolheu expressar dessa forma. (LEDERER, p. 178)

Nesse contexto, Lederer divide as expressões idiomáticas em duas categorias: as que “possuem uma correspondência em outra língua” — que são “de alguma forma transcodificáveis (pertencendo ao linguístico), mas transcodificáveis por equivalência (pertencendo ao discurso)” (*ibidem*) —, e as que não possuem. Ainda no livro de Delisle *et al.* (2013 [1999]), encontramos uma nota do verbete “linguístico, linguística, adj.” que diz: “Entre as informações necessárias para a compreensão de um texto e sua reformulação em outra língua, distinguem-se os conhecimentos linguísticos e os extralinguísticos, também chamados complementos cognitivos”.

Retomando às expressões idiomáticas, as transcodificáveis representam muitos provérbios e ditados; já as sem correspondentes tendem a ter sua “expressão interpretativa”

comprometida, perdendo suas “características de metáfora” e a se banalizar. Nesse contexto, para entender a equivalência dessas expressões, seria necessário que o tradutor avaliasse “pessoalmente os efeitos produzidos sobre si, enquanto receptor do texto de partida” e tentar “reproduzir esses efeitos, se colocando no lugar do receptor da tradução” (LEDERER, p. 178). Assim, ao traduzir a expressão “You got the picture” (“Isso aí”) do texto em questão, seria importante reconhecer o nível de informalidade, bem como a atmosfera de intimidade recém-estabelecida entre os interlocutores, faria de traduções como “Vous y êtes !” (“Você entendeu tudo!”, *ibidem*) e “On ne peut rien vous cacher !” (“Não se pode esconder nada de você!”, *ibidem*), fiéis.

Já na penúltima seção, a autora trata da problemática da transferência cultural, começando por apontar sua gravidade, dada inexistência de correspondências lexicais para objetos e noções exclusivas da cultura de partida em relação à de chegada, bem como a possibilidade de o leitor da tradução não conhecer vestimentas, costumes religiosos ou comidas típicas, por exemplo (LEDERER, p. 179). Dessa forma, “não se trata apenas de saber qual palavra colocar na língua de chegada em correspondência àquela da língua de partida, mas também e sobretudo de saber como transmitir ao máximo o mundo implícito que reveste a linguagem do outro” (p. 179-80). Apesar da complexidade do problema ligado ao recorte que cada língua faz do mundo, algumas investigações epistemológicas, como a de Sapir-Whorf, acabaram exagerando ao postular sobre o determinismo cultural na visão de mundo, implicando ainda que “uma língua, por não refletir em seu léxico e suas estruturas os fatos e noções de um determinado universo, estaria impossibilitada de transmiti-los a seu próprio universo” (p. 180), o que ignora a existência do papel do tradutor enquanto mediador bicultural na tradução. Como Lederer coloca, cabe ao tradutor

oferecer ao leitor estrangeiro conhecimentos suplementares, mínimos, mas suficientes para abrir uma fresta da porta que leva à compreensão do outro. (...) O tradutor o auxilia ao explicitar certos implícitos do texto original e ao empregar recursos linguísticos suficientes para designar os referentes para os quais não há correspondência direta em sua língua. O leitor da tradução nunca saberá tanto do mundo estrangeiro quanto o leitor nativo, mas ele não permanecerá no estado de ignorância. (*ibidem*)

Nessa dinâmica, por não existir uma única solução fixa para a transferência cultural, a autora parte para a análise de um texto de modo a melhor compreender na prática, caso a caso, algumas estratégias pertinentes. Começa, dessa forma, a última seção do artigo, “Alguns procedimentos de transferência de realidades estrangeiras”, apresentando cinco procedimentos (p. 181).

O primeiro deles é a adaptação, abordado por meio do exemplo de tradução de “law firm” como “cabinet d’avocats” (“escritório de advogados”), apesar das diferenças entre “lawyer” e “avocat” nas culturas estadunidense e francesa. Assim, prioriza-se um aspecto comum, a frequência da intervenção, tanto de “lawyers” como de “avocats” em ações comuns na justiça em ambas as culturas (*ibidem*). Em um segundo momento, é analisada a conversão com um exemplo de tradução de “fried beans”, iguaria sul-americana com função cultural e social no texto por ser “prato usual ou servido na ocasião de festividade”, como

“*haricots rouges*” e “*haricots noirs*”, remetendo assim, por um lado, ao exotismo desse prato para a família de Lila e, por outro lado, à realidade: a espécie dos feijões. Outro tradutor manteve a ideia de um prato estrangeiro mais comum e conhecido, na França, que “*fried beans*” e escreveu: “*chili con carne*”. (LEDERER, p. 181)

Mais tarde, partindo ao terceiro procedimento mencionado, a explicitação, o exemplo é a menção de “Safeway” na frase “I couldn’t work if it weren’t for her [Juanita], and the fact the Safeway stays open until nine”. (“Não conseguiria trabalhar se não fosse por Juanita e pela Safeway ficar aberta até tarde”). Entre as opções de tradução, uma foi a de manter o nome do estabelecimento, tratando o leitor como alguém que conhece lojas estadunidenses, e outra foi explicitar: “le supermarché Safeway” (“o supermercado *Safeway*”). Nesse último caso, é importante a explicitação pela possibilidade de o leitor, enquanto estrangeiro, talvez não possuir as mesmas referências e informações que aquele nativo, de modo que percebemos que o “bom tradutor modifica, com sensibilidade, a relação implícito/explicito do original para atingir um novo equilíbrio de implícito/explicito em sua língua” (p. 182).

O quarto procedimento resgata a mesma frase, mas, a partir de outras traduções, a autora passa a discutir o etnocentrismo, ou seja, quando o tradutor chega a “substituir os fatos do texto original pelos fatos de sua própria cultura, naturalizando-o” de forma a “tornar aceitável um texto no qual algumas características estrangeiras correriam o risco de permanecerem incompreendidas pelo leitor” (*ibidem*). Um exemplo seria a tradução de *Safeway* por *Monoprix*, uma marca francesa que não existe nos Estados Unidos — o que, segundo a autora, distorceria a realidade estadunidense na obra traduzida:

O apagamento dos aspectos culturais subestima o dinamismo de qualquer conhecimento; conhecimentos e ignorâncias não são estáticos. O texto supre, em parte, a ignorância do leitor que aprende, ao ler, aquilo que ignorava sobre a cultura estrangeira. A cada instante, seu conhecimento se amplia com a contribuição da leitura. O bom tradutor se proíbe de “naturalizar” a cultura do

original, assim como se proíbe de deixar no escuro o que convém deixar claro. (p. 183)

Com isso, chegamos à última ocorrência abordada pelo artigo, a ignorância do cultural, com o exemplo “But every magazine you read in the supermarket features husbands of working wives sharing the household duties” (“Mas em qualquer revista de supermercado, encontramos maridos, cujas esposas trabalham, compartilhando as tarefas do lar”). Em algumas das traduções, os tradutores entenderam a ideia do trecho, mas não conseguiram, apesar de evitar a transcodificação, encontrar uma solução coerente à cultura francesa, não tendo o sucesso de reconstruir o fenômeno cultural (LEDERER, p. 183).

Assim, a autora encerra o artigo, concluindo que a “transferência não supre totalmente a distância entre dois mundos, mas deixa entrever uma janela para a cultura estrangeira” e que a aproximação de culturas só é bem sucedida por meio de “uma infinidade de textos traduzidos para que, progressivamente, se crie uma imagem que consiga dissipar a ignorância e aproximar as civilizações” (*ibidem*). Ademais, também afirma o papel dessa análise enquanto ilustrativa das dificuldades que acompanham o processo de desverbalização; da tentação que representa o impulso de transcodificar o texto; da necessidade de pesquisar exaustivamente o objeto a ser traduzido e, por fim, da possibilidade da transferência cultural, ainda que complexa. Nesse sentido, figuram ainda fatores como o fascínio exercido pela presença do original, o papel da bagagem cultural e do contexto cognitivo e a importância chave das sinédoques na busca pela desverbalização, “que permite uma expressão ao mesmo tempo livre e fiel” (*ibidem*). Assim, a autora afirma a tradução como método, afirmando-a sempre possível “para aquele que entende um texto e expressa o seu sentido” (*ibidem*).

2.1. Conclusão

No texto de Lederer, tivemos acesso a alguns conceitos importantes da *Teoria Interpretativa* e dos Estudos da tradução em geral, como o processo de desverbalização, a importância da reprodução de sinédoques na língua de chegada e os fenômenos do decalque e da transcodificação, presos à chamada “palavra tipográfica”. Além disso, percorremos um histórico do conceito de UTs, voltando ao texto de Lederer para desembocarmos na importância do conhecimento cognitivo e/ou enciclopédico e do contexto como um todo para lidar com elas. Mais tarde no artigo, a autora retomou a noção de fidelidade, muito polêmica na área, e, pelo seu apelo à desverbalização enquanto parte do processo tradutório, inferimos que há uma priorização da naturalidade, fluência do texto alvo, apesar de, mais tarde, ela condenar a distorção por meio da naturalização. Na mesma dinâmica, quando chama atenção para uma

“fidelidade ao sentido”, Lederer retoma a importância do restabelecimento de sinédoques no texto traduzido, principalmente no que diz respeito a expressões idiomáticas, sendo elas transcodificáveis ou não na língua alvo. Em última instância, também caberia ao tradutor não deixar o leitor em estado de ignorância quanto ao universo cultural do texto de partida, fazendo escolhas caso a caso — como a adaptação, a conversão, a explicitação, a naturalização, estratégia etnocêntrica e condenada pela autora — ou podendo desembocar em situações como a da ignorância cultural, igualmente condenada por ela. Dessa forma, ilustraram-se dificuldades e estratégias encontradas no caminho da desverbalização; tentações que tendem para a transcodificação, como a ignorância cultural; a necessidade real de pesquisa exaustiva e a possibilidade, apesar de complexa, da transferência cultural. Finalmente, ressalta-se mais uma vez a importância das sinédoques, da bagagem cultural e do contexto cognitivo na jornada em busca da desverbalização.

Em outra instância, quanto à aplicação do artigo ao nosso objeto de estudo, acreditamos ser importante lembrar um dos problemas trazidos pela falta de desverbalização: “a compreensão parcial ou não tão clara por parte de leitores que não sejam familiarizados com os decalques do inglês”, como vimos acima. Nesse sentido, em nosso objeto de análise, identificamos a presença de decalques, transcodificações e a consequente falta de desverbalização e da reprodução de sinédoques do português, como veremos a seguir. Assim, na análise, contando com uma proposta de tradução direta do português para o japonês, buscaremos entender em que medida o entendimento e a experiência audiovisuais são comprometidos por esses elementos. Nesse contexto, passaremos brevemente pelo histórico e problemática da tradução indireta, a partir da qual nasceu nosso objeto de estudo. Essa prática, como veremos na próxima seção, é muito comum a línguas estrangeiras “periféricas” no mercado audiovisual, assim como o foi no literário. Para tanto, resgataremos Díaz Cintas e Remael (2014 [2007]), bem como acrescentaremos os posicionamentos de Anna Vermeulen (2011), Shiho Tanaka (2018) e Graciele Cordeiro (2020). Apresentaremos também alguns conceitos importantes da Linguística de *Corpus*, área que também nos auxiliará na análise das ocorrências do *anime*.

3. Tradução indireta

Começamos resgatando Cintas e Remael (2014 [2007]) alguns apontamentos quanto ao uso de línguas intermediárias nessa área:

Uma prática muito comum em nossa área é usar o inglês como uma língua intermediária para traduzir [produtos audiovisuais] de línguas menos conhecidas. Um filme japonês, iraniano ou húngaro pode ser traduzido para italiano, espanhol ou português partindo de uma tradução em língua inglesa e não da trilha original. Obviamente, quaisquer erros ou mal-entendidos da tradução em inglês serão muito provavelmente reproduzidos também nas outras línguas. E não só erros: ambiguidades, nuances e interpretações serão alterados a partir do inglês. Essa prática é vista por muitos como problemática e preocupante, pois não só a maioria dos programas já é produzida em inglês, mas também mesmo filmes gravados em outras línguas acabam sendo traduzidos a partir do inglês.³⁴ (p. 32)

Apesar dessa problemática, os autores apontam que a prática é muito comum na indústria audiovisual, em que, com a decadência da ideia de que decisões tradutórias devem ser tomadas no país em que a língua em questão é vigente, muitas vezes é exigido que um programa seja traduzido em massa, para várias línguas. Assim, “o jeito mais fácil, mas rápido e mais barato de resolver isso é abordar uma grande empresa de legendagem que trabalhe com todas as línguas em vez de enviar os programas para os diferentes países das respectivas línguas” (p. 37)³⁵.

Essa seria a dinâmica do sistema mundial de tradução, dividido entre línguas dominantes, que ocupariam uma “posição central”, e periféricas, que seriam aquelas utilizadas em menor âmbito, como afirma Shiho Tanaka em sua dissertação de mestrado sobre traduções de *Kinkakuji* para o português, citando Johan Heilbron (1999 *apud* TANAKA, 2018, p. 33-4). Inclusive, a própria língua japonesa seria uma das periféricas. É nesse sentido que a frequência da tradução indireta funcionaria, dependendo do “nível de disseminação da língua-fonte e da língua-alvo”, o que explica que “literatura japonesa, para ser conhecida no Brasil, encontrava-se na posição de depender da tradução indireta via a intermediação de outras línguas centrais”

³⁴ Em inglês, no original: “A widespread practice in our field is to use English as a pivot language to translate from lesser-known languages. A Japanese, Iranian or Hungarian film may well be translated into Italian, Spanish or Portuguese from an English translation of the film rather than the original soundtrack. Needless to say, any errors or misunderstandings in the English translation will most likely be replicated in the other languages too. But not only errors: ambiguities, nuances and interpretations will also be altered through English. A practice perceived by many as problematic and worrying, since not only are most of the programmes already produced in English, but even films shot in other languages end up being translated from English.”

³⁵ Em inglês, no original: “the easiest, quickest and cheapest way to go about it is to approach a big subtitling company that can do all the languages, rather than sending the programmes to different countries where the languages are spoken.”

(TANAKA, *ibidem*), o que vemos que tem sido contraposto pelo surgimento de traduções diretas como, recentemente, os livros de Sayaka Murata, por exemplo — lançados pela editora Liberdade em 2018 e 2021. Dessarte, pelo que apontam Cintas e Remael, os programas em língua japonesa ainda se encontrariam em uma posição periférica.

Por outro lado, seria possível enxergar alguns pontos positivos na tradução indireta, segundo Tanaka. Citando Paulo Rónai, o autor coloca que “a tradução intermediária é um mal necessário, sem o qual obras primas em línguas exóticas ou faladas por povos numericamente reduzidos não poderiam ser divulgadas” (RÓNAI, 2012 *apud* TANAKA, 2018, p. 42-43). Teria sido por meio dela que, durante muito tempo, foi possível o acesso à literatura russa, com intermédio de tradutores franceses (*ibidem*) e também à literatura japonesa no Brasil até os anos 2000 (p. 44). Dessa forma, o autor afirma, ressoando o posicionamento de Rónai, que “a tradução indireta, via línguas dominantes, tem contribuído para a introdução da literatura japonesa no mercado brasileiro e a sua recepção pelo seu povo (...) exercendo a função muito importante de contribuir para o processo da disseminação cultural e do saber” (*ibidem*). Já Gabriela Cordeiro, em sua dissertação de mestrado sobre legendagem na animação *One Piece*, acrescenta que a própria tradução da Bíblia foi possível por meio da tradução indireta (p. 75); que, no Brasil, essa prática foi utilizada pelos próprios jesuítas na catequização dos povos nativos (p. 81) e que, atualmente, na indústria de localização de jogos japoneses, essa estratégia também tem sido usual (p. 79).

Por fim, voltando à legendagem, consideramos também a contribuição da pesquisadora Anna Vermeulen que, no artigo *The impact of pivot translation on the quality of subtitling* (2011), coloca o uso de línguas intermediárias ligado a alguns fatores dentre os quais, questões de mercado, conforme afirmaram também Cintas e Remael (2014 [2007]):

Normalmente, os tradutores usam traduções intermediárias quando sentem que o conhecimento que têm da língua e da cultura fonte é insuficiente. Na legendagem, contudo, o uso frequente de traduções intermediárias tem relação também com outros fatores, como as etapas de trabalho, o problema do texto fonte do documento audiovisual e, por último, mas não menos importante, com a pressão mercadológica, ou seja, tempo e dinheiro. Empresas de produção e distribuição preferem trabalhar com traduções intermediárias em inglês (...) porque isso permite reduzir custos, sendo muito mais barato e rápido.³⁶ (2011, p. 3)

³⁶ Em inglês, no original: “Normally translators use pivots when they feel that their knowledge of the source language and culture is insufficient. In subtitling, however, the frequent use of pivots has also to do with other factors such as the working process, the problem of the source text of an audiovisual document, and, last but not least of course with commercial imperatives, that is money and time pressures. Production and distribution companies much prefer to work with English master titles [...] because it allows them to reduce the costs, as it is much cheaper and quicker.”

3.1. Conclusão

Assim, apesar das complexidades que envolvem a questão da tradução indireta e da possível problemática dela advinda, vemos tratar-se de uma prática comum no mercado audiovisual, como no caso das traduções intermediárias em língua inglesa, por exemplo. Além disso, destaca-se um aspecto positivo que é o acesso a obras até então desconhecidas e, inclusive, trabalhos de grande importância no cânone da literatura ocidental. No entanto, nos dias de hoje, ao menos no caso da literatura japonesa, existem os exemplos de editoras especializadas que optam pela tradução direta, como apontamos.

No caso específico de *Beastars*, dada a presença de decalques, transcódificações e de expressões não usuais ao português, inferimos, levando também em consideração a posição periférica da língua japonesa no contexto tradutório mundial, como vimos anteriormente, tratar-se de um caso de tradução indireta. Dessa forma, procuraremos, no decorrer da análise, apresentar essas ocorrências e, quando possível, entender a partir de quais estruturas linguísticas da língua inglesa foram adaptadas, fornecendo, no processo, uma tradução direta nossa da língua japonesa à portuguesa nas notas de rodapé. Para tanto, munimo-nos das legendas em inglês, português e japonês, marcando em negrito as expressões a serem analisadas.

Igualmente importante em alguns casos será a Linguística de *Corpus*, por versar muito, enquanto área do conhecimento, sobre a naturalidade. Nesse contexto, os *corpora* são de grande ajuda para melhor compreendermos estruturas usuais e seus contextos nas línguas fonte e alvo. Apresentaremos brevemente esse campo de estudo, ligando-o às aplicações com que contaremos na análise.

4. Linguística de *Corpus*

No prefácio de seu livro *O jeito que a gente diz* (2003), Stella Tagnin, uma das grandes autoridades no estudo da Linguística de *Corpus* no Brasil, conta uma anedota que julgamos interessante para iniciar a discussão sobre naturalidade, apresentando conceitos fundamentais da área para, mais tarde, propriamente defini-la de acordo com Berber Sardinha (2000), outro eminente estudioso do campo em nosso país:

Quando fui aos Estados Unidos pela primeira vez, em 1961, já estava estudando inglês há seis anos, tendo sempre sido das melhores alunas. Acreditava – santa ingenuidade! – ter um bom domínio da língua inglesa. Entretanto, num de meus primeiros encontros, expressei-me de forma a fazer com que meu interlocutor me olhasse como se eu houvesse cometido um erro gramatical gravíssimo. Perguntei-lhe:

– Não está certo o que eu disse?

– Está – respondeu ele –, só que não é desse jeito que a gente diz. (p. 17)

A partir desse relato anedótico, sugere-se que a compreensão e produção ideal em língua estrangeira seria mais do que ser boa aluna em curso de idiomas, como foi o caso da autora, já que, por vezes, aprender o “jeito como se diz”, expressar-se com naturalidade em uma língua não materna parece ir além de uma consulta a dicionários e a livros didáticos, por exemplo. Nesse viés, passamos a alguns conceitos fundamentais presentes em outras obras de Tagnin, como “tradutor ingênuo”, “colocações” e “convencionalidade”, por exemplo, explicados em outro trabalho da autora, intitulado *Os Corpora: instrumentos de auto-ajuda para o tradutor* (2002).

O “tradutor ingênuo” seria uma adaptação do conceito “falante ingênuo”, cunhado por Fillmore (1979 *apud* TAGNIN, 2002), e designaria um aprendiz de língua estrangeira que, desconhecendo as convenções da língua fonte, não se atenta a aspectos como a ordem preferencial de binômios — exemplos seriam “cats and dogs” e “knife and fork”, cujos correspondentes em português são “cães e gatos” e “garfo e faca”, ambos com ordem invertida em relação ao inglês. Esse tradutor também desconheceria combinações fixas ou semi-fixas da língua, as chamadas colocações (TAGNIN, 2002, p. 192). Em outras palavras, sua ingenuidade estaria nessa compreensão composicional do significado e na

“falta de consciência do quanto uma língua é constituída dessas partes pré-fabricadas. (...) Ele pode não compreender muitas fórmulas discursivas por não conhecer as convenções sociais que determinam seu uso na língua alvo. Pode também não compreender referências humorísticas que resultem da manipulação das categorias convencionais da língua”. (*ibidem*, p. 193)

Dessa forma, seria justamente ao adquirir a capacidade de reconhecer essas expressões pré-fabricadas, bem como as idiomáticas, e mesmo de produzir as estruturas mais correntes que o tradutor deixaria de ser “ingênuo”, apreendendo a convencionalidade da língua, de modo a melhor usá-la e traduzi-la (p. 194). Assim, ele saberia distinguir as produções que, apesar de gramaticalmente corretas, não são naturais das que apresentam tanto gramaticalidade quanto naturalidade, bem como conseguiria entender e reproduzir as colocações, que, por vezes, não são compreensíveis se traduzidas literalmente, como o caso de “kick the bucket” — literalmente “chutar o balde”, mas cujo sentido é “bater as botas”.

Nesse contexto, a Linguística de *Corpus* atuaria como instrumento teórico e prático para conscientizar o tradutor da existência de colocações, expressões não composicionais e, dessa forma, provocar reflexões quanto à insuficiência do conhecimento meramente enciclopédico da língua, relacionado a dicionários e gramáticas. Também seria de extrema importância para estimular a utilização de corpora online e/ou de dicionários de colocação monolíngues e/ou bilíngues da língua em questão e, assim, conduzir a uma postura mais natural e consciente no uso da língua e da prática tradutória. Por fim, igualmente importante seria seu papel de ajudar o tradutor a evitar erros envolvendo as colocações, desvios esses que poderiam comprometer a qualidade da tradução, dada a considerável frequência das colocações na língua em uso.

Um possível paralelo entre essa área e a Teoria Interpretativa seria a busca pela naturalidade em ambas, ainda que, aqui, isso figure por meio da exposição a textos e falantes nativos e pela consulta a *corpora* e que, em Lederer, tal conceito apareça ligado à desverbalização e à bagagem cultural, por exemplo.

Com isso, chegamos ao conceito propriamente dito da Linguística de *Corpus* que, de acordo com Berber Sardinha (2000),

ocupa-se da coleta e exploração de *corpora*, ou conjuntos de dados linguísticos textuais que foram coletados criteriosamente com o propósito de servirem para a pesquisa de uma língua ou variedade linguística. Como tal,

dedica-se à exploração da linguagem através de evidências empíricas, extraídas por meio de computador. (BERBER SARDINHA, 2000)

Apesar do aspecto prático que permeia a definição de Berber Sardinha, a Linguística de *Corpus*, definida por muitos estudiosos como área teórico-metodológica, não se restringe a essa esfera prática, relacionada ao de *corpora* e de dicionários de colocações, por exemplo. Apesar de sua contribuição nesse sentido ser muito importante, também são igualmente notáveis as teorias responsáveis pela fundamentação e pelo desenvolvimento desses aspectos práticos, já que esses, sozinhos, apesar de muito úteis, têm o seu uso potencializado pela consciência, reflexão e questionamentos proporcionados pelo aporte teórico da área. Dessarte, é pertinente considerar tanto sua teoria quanto sua prática como complementares, pois é a partir deles que se torna possível a criação não tão somente de ferramentas, mas também de teorias igualmente importantes que amparam e permitem o desenvolvimento da prática.

4.1. Conclusão

Dessarte, os conceitos fundamentais apresentados por Tagnin lembram um pouco as transcodificações, as sinédoques e a busca pela desverbalização que vimos em Lederer. Em ambas, figuram sentidos e conotações próprias de cada língua que devem ser compreendidas e reproduzidas seja pelo aprendizado dos aspectos extralinguísticos e convencionais da língua, como na primeira, seja pela desverbalização e pela bagagem cultural, conforme a segunda.

Sendo assim, consideramos viável combinar as duas teorias na análise das ocorrências a seguir. Em nosso trabalho, utilizamos um único *corpus*, o *Corpus do Português: NOW* — que, enquanto base de dados, compila diversas fontes, com textos em português até 2019 — em algumas ocorrências. Nessas, a nossa tentativa foi a de comprovar a estranheza que temos buscado descrever como ausência de desverbalização, mas procuramos, quando possível, ligar os conceitos de ambas as fontes ao analisar os episódios.

Capítulo 3: Análise das legendas

1. O lobo estranho: entre tradução indireta, desverbalização e convencionalidade

Já no primeiro episódio do anime, encontramos nossa primeira ocorrência para análise em uma interação da qual faz parte Haru, uma coelha anã branca membro do clube de jardinagem da escola e interesse amoroso do protagonista, o lobo cinzento, Legoshi. Na cena em questão, Haru é ridicularizada por um grupo de alunas, cuja líder é uma coelha arlequim. Essa estava extremamente chateada por ter terminado com o namorado, que se envolveu com Haru, e culpa a coelha anã pelo término, como veremos a seguir.

Quadro 1: episódio 1, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês ³⁷
00:14:07,306 → 00:14:10,017 You, an ordinary dwarf rabbit ,	00:14:07,304 → 00:14:10,015 Você, um coelho normal anão ,	00:14:07,179 → 00:14:09,807 どこにでもいる 平凡なドワーフ種 のあん
00:14:10,100 → 00:14:12,019 ruined a well-bred couple.	00:14:10,099 → 00:14:12,017 arruinou um casal de nível.	たが— ³⁸ 00:14:09,932 → 00:14:12,351 血統のカップルを壊した の ³⁹

Fonte: legendas da primeira temporada de *Beastars* disponíveis na *Netflix*.

Como podemos perceber observando as palavras destacadas em negrito, tanto em japonês como em inglês, os adjetivos (“ordinary” e “平凡な”, que traduzimos como “genérica” nas notas de rodapé, mas que também poderia ser “normal”) antepõem-se ao substantivo “coelha anã” (“dwarf rabbit” e “ドワーフ種”). No entanto, na legenda em português, quando Haru é caracterizada como “coelho normal anão”, o sintagma “coelho anão” foi quebrado pela adição do adjetivo “normal”, resultando em uma construção não-usual, justamente pela ordem canônica dos adjetivos em português, que podem vir antes ou depois do substantivo em questão, mas não vir entre os dois elementos de um substantivo composto, no caso, “coelho anão”.

³⁷ Em todos os quadros, apresentaremos o texto transcrito em japonês, acompanhado de uma tradução nossa a título de ilustração.

³⁸ “Você, uma coelha anã genérica que se vê em todo lugar”.

³⁹ “arruinou um casal de raça.”

Apesar de não configurar transcodificação por o adjetivo não aparecer anteposto à raça de coelho como em inglês ou em japonês, a opção não parece reproduzir com desverbalização, convencionalidade ou naturalidade o termo em português. Dessa forma, “coelho anão normal” ou “coelha anã normal” seriam soluções com alterações mínimas, mas eficazes. Uma outra alternativa, seria trazer a carga semântica negativa da palavra “genérico/genérica” ou “ordinário/ordinária”, em substituição a “normal” nas propostas acima.

Ainda no mesmo episódio, encontramos uma segunda ocorrência tradutória que causa estranhamento. Dessa vez, o contexto é um conflito interno no clube de teatro, no qual outro personagem importante, Louis, o cervo vermelho, dispensa um dos atores, citando erros que ele cometeu em apresentações anteriores, equívocos esses que são o tema do trecho a seguir, condenando-o a migrar para os bastidores.

Quadro 2: episódio 1, ocorrência 2

Inglês	Português	Japonês
00:16:17,519 → 00:16:20,230 The spring performance act 2 footwork.	00:16:17,518 → 00:16:20,229 Agilidade dos pés no segundo ato da apresentação primaveril .	00:16:17,393 → 00:16:23,857 春風公演 第2幕のステップ ⁴⁰
00:16:20,981 → 00:16:23,775 The winter safari tournament's final dance.	00:16:20,980 → 00:16:23,774 A dança final do torneio de safári invernal .	冬期サファリ大会 ラスト の舞い ⁴¹

Fonte: *ibidem*.

Nesse contexto, percebemos três termos que causam estranheza, o primeiro é a tradução de “footwork” como “agilidade dos pés”. Estamos confiantes em apontar “footwork” como expressão fonte pelo fato de, em japonês, ser utilizado um decalque do inglês, “ステップ” (“step”), cuja tradução mais prática talvez fosse “passos” nesse contexto, enquanto, em inglês, a palavra composta “footwork” é apresentada em ferramentas como o *Linguee* como “trabalho de pés”⁴², já sugerindo uma estrutura semelhante à presente na tradução. Os outros dois termos são a adjetivação de “inverno” e “primavera”, “invernal” e “primaveril”.

Em língua portuguesa, até onde observamos, não há costume de usar as estações como marcadores temporais como ocorre em alguns países de língua inglesa e no Japão, por exemplo, e as perífrases “de primavera” e “de inverno” mostrar-se-iam mais usuais do que a adjetivação

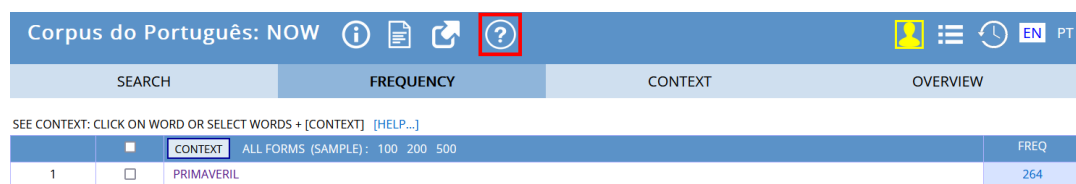
⁴⁰ “Os passos do segundo ato da performance de primavera”

⁴¹ “a última dança da apresentação do safári de inverno”.

⁴² Conforme: <https://www.linguee.com.br/portugues-ingles/search?query=footwork>.

proposta. Essa parece configurar decalque partindo dos adjetivos “spring” e “winter” em “spring performance” e “winter safari”, apesar de os adjetivos também estarem antepostos em japonês (cf. os elementos em negrito: “春風公演”, “performance **de primavera**”, e “冬期サファリ”, safári **de inverno**, respectivamente). De qualquer forma, para confirmar a estranheza das perífrases mencionadas em português, munimo-nos de uma consulta ao *Corpus do português: NOW*, pesquisando esses termos. Os resultados encontrados foram 2.500 resultados para “de primavera”, 264 para “primaveril”, 20.456 para “de inverno” e 788 para “invernal”, como vemos nas figuras a seguir. Dessa forma, convém mais uma vez recorrer à desverbalização e à naturalidade de Lederer e à convencionalidade de Tagnin, apelando às expressões mais utilizadas na língua alvo, de modo que, como vimos, não é o caso de “invernal” e “primaveril”.

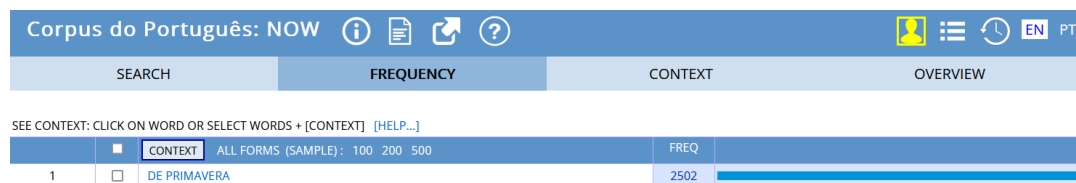
Figura 1: consulta ao corpus, “primaveril”



Corpus do Português: NOW			
SEARCH	FREQUENCY	CONTEXT	OVERVIEW
SEE CONTEXT: CLICK ON WORD OR SELECT WORDS + [CONTEXT] [HELP...]			
1	☐ CONTEXT ALL FORMS (SAMPLE): 100 200 500	PRIMAVERIL	FREQ 264

Fonte: consulta ao *Corpus do português: NOW* em 1 dez. 2021.

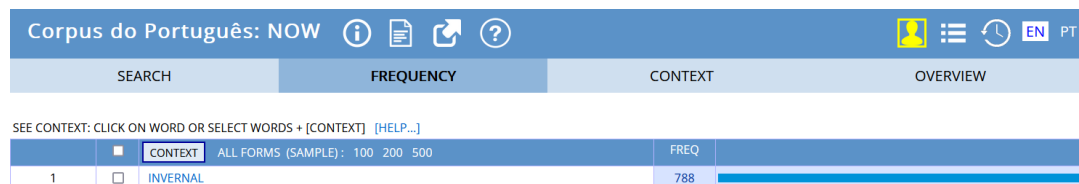
Figura 2: consulta ao corpus, “de primavera”



Corpus do Português: NOW			
SEARCH	FREQUENCY	CONTEXT	OVERVIEW
SEE CONTEXT: CLICK ON WORD OR SELECT WORDS + [CONTEXT] [HELP...]			
1	☐ CONTEXT ALL FORMS (SAMPLE): 100 200 500	DE PRIMAVERA	FREQ 2502

Fonte: *idem*.

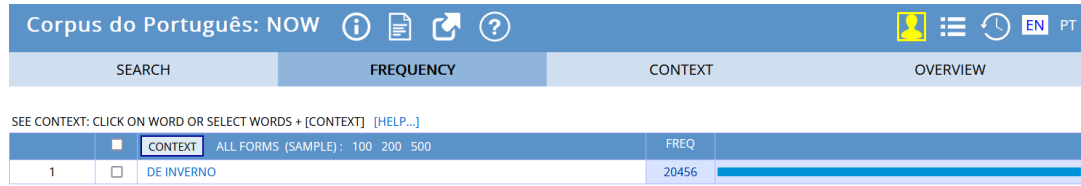
Figura 3: consulta ao corpus, “invernal”



Corpus do Português: NOW			
SEARCH	FREQUENCY	CONTEXT	OVERVIEW
SEE CONTEXT: CLICK ON WORD OR SELECT WORDS + [CONTEXT] [HELP...]			
1	☐ CONTEXT ALL FORMS (SAMPLE): 100 200 500	INVERNAL	FREQ 788

Fonte: *idem*.

Figura 4: consulta ao *corpus*, “de inverno”



Fonte: *idem*.

Continuando a análise e passando ao segundo episódio, percebemos dois outros casos interessantes. No final do primeiro episódio, enquanto ficava de guarda para que Louis pudesse ensaiar para a peça à noite — o que não é permitido na escola —, sem ser pego, Legoshi encontra Haru indo para casa e, em um surto de instintos carnívoros, quase a mata. No entanto, ela consegue escapar e, no dia seguinte, Legoshi, um tanto traumatizado, comenta que não consegue esquecer como foi segurá-la, ainda que não tenha sido da forma mais romântica, visto que ele quase tirou sua vida.

Quadro 3: episódio 2, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês
00:08:08,112 → 00:08:10,990 My hand still remembers how she felt last night.	00:08:08,112 → 00:08:10,990 Minha mão ainda lembra como ela se sentiu ontem à noite.	00:08:08,029 → 00:08:11,115 まだ 昨夜の感触 が残って る ⁴³
00:08:12,408 → 00:08:15,244 I don't want to touch anything soft.	00:08:12,408 → 00:08:15,244 Não quero tocar nada macio.	00:08:12,408 → 00:08:15,453 柔らかい物を握りたくな い ⁴⁴

Fonte: *ibidem*.

Nesse contexto, a tradução em português parece configurar uma transcodificação da legenda em inglês, trazendo um sentido diferente do da situação em questão por não se tratar da perspectiva de Haru — fora seu terror aparente na cena do episódio anterior, não temos acesso a seus sentimentos e lembranças dessa noite neste momento, trata-se da perspectiva de Legoshi. Assim, enquanto, em japonês, essa ambiguidade não aparece (“まだ**昨夜の感触**が残ってる” ou, na tradução, “Ficou **a sensação de tocá-la** ontem à noite.”), referenciando apenas a sensação do toque do pelo de Haru, acreditamos que, por em inglês, sem ter acesso ao contexto

⁴³ “Ficou a sensação de tocá-la ontem à noite.”

⁴⁴ “Não quero pegar em nada macio.”

ou ao áudio em japonês, a frase ser ambígua — “how she felt last night” poderia estar relacionado à perspectiva de Haru, o que não foi o caso, ou à sensação que Legoshi teve ao tocá-la, —, talvez seja o caso de uma tradução indireta em que houve um equívoco. Outra possibilidade é a da tentativa de transmitir o sentido ligado à sensação de Legoshi ao tocar Haru, mas mantendo a estrutura sintática da frase em inglês, caso de transcodificação.

De qualquer forma, o que imaginamos que um espectador brasileiro entenda ao ler essa legenda sem acesso à compreensão do áudio em japonês é que se trata dos sentimentos de Haru, provavelmente magoada e/ou assustada com a situação da noite anterior, dada a estrutura “como ela se sentiu”. Desse modo, podemos apontar duas hipóteses: um texto fonte ambíguo, se for o caso de tradução indireta, e que não foi bem compreendido ou uma tentativa de transcodificação, mantendo a estrutura sintática do inglês.

Passando ao episódio três, percebemos outras quatro ocorrências, três das quais dando a entender, em português, algo diferente tanto das legendas em inglês quanto do áudio em japonês. Na primeira delas, Legoshi, ao ser prevenido por um amigo da má reputação de Haru, defende-a, por ter passado algumas horas no clube de jardinagem ao lado dela, como vemos a seguir.

Quadro 4: episódio 3, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês
00:06:25,551 → 00:06:27,970 You might be hearing a lot of things about her ,	00:06:25,551 → 00:06:27,970 Pode estar ouvindo muita coisa dela ,	00:06:25,343 → 00:06:30,139 いろいろあるのかもしれ ないけど
00:06:28,679 → 00:06:30,139 but I think she’s nice.	00:06:28,679 → 00:06:30,139 mas eu a acho legal.	たぶんいい子だよ ⁴⁵

Fonte: *ibidem*.

Como nos quadros anteriores, destacamos a expressão a ser analisada em negrito. No entanto, em japonês, ela foi omitida, como apontamos na tradução presente no rodapé da página. Se nos concentrarmos na legenda em português, percebemos que, ao utilizar “dela” e não “sobre ela” nesse contexto, pela regência do verbo, o que fica para o falante de língua portuguesa é que Haru fala muitas coisas ruins e não que ela é objeto de rumores ruins. Essa menção a ser Haru a espalhar rumores não aparece nem no áudio em japonês, conforme a tradução que apontamos (“Pode ser que falem coisas ruins [sobre ela], mas às vezes ela é legal.”), nem na

⁴⁵ “Pode ser que falem coisas ruins [sobre ela], mas às vezes ela é legal.”

legenda em inglês (“Você pode estar ouvindo boatos sobre ela, mas eu a acho legal”). Dessa forma, a frase passa a destoar do contexto do diálogo, o que pode confundir alguns espectadores que não têm acesso ao áudio em japonês e se servem apenas das legendas em português. Se analisarmos à luz dos conceitos de Lederer, talvez tenha sido na desverbalização, na escolha da preposição em português o equívoco.

Outra ocorrência em que a problemática é regência é a em que Louis confronta Legoshi quanto à sua personalidade não-confrontativa, aparentemente não agressiva, e, portanto, “não-carnívora”, como veremos no próximo quadro.

Quadro 5: episódio 3, ocorrência 2

Inglês	Português	Japonês
00:13:25,888 → 00:13:29,141 Why don't you take responsibility for your own strength?	00:13:25,888 → 00:13:29,141 Por que não assume a responsabilidade da própria força?	00:13:25,763 → 00:13:29,433 どうして 君は 自分の強さ に 責任を持た ないんだ ⁴⁶

Fonte: *ibidem*.

Nessa situação, o emprego da preposição “da” ao invés de “pela” implicaria que a responsabilidade seria “da” força, e não de Legoshi, como seria o caso. Depreendemos que esse uso esteja errado com base no áudio em japonês, cuja tradução apontamos no rodapé desta página (“Por que diabos você não assume responsabilidade pela própria força?”), e, em segundo lugar, pela legenda em inglês, cujo segmento “responsibility for your own strenght” (“responsabilidade pela própria força”) deixa claro o sentido apontado. Apesar de crermos ser possível a compreensão do trecho pelo espectador baseado no contexto da cena, essa ocorrência não deixa de ser uma possível fonte de confusão.

Já o terceiro caso no mesmo sentido — ou seja, em que a legenda em português configura fonte de confusão dada a sua formulação — ocorre quando, no mesmo episódio, dois membros do jornal da escola, impelidos pelo chefe a conseguir uma boa foto de Louis na apresentação de teatro, conversam sobre as alternativas possíveis, já que a câmera que um deles usaria para fotografar não está em melhor estado. Não sendo possível usá-la no primeiro dia do espetáculo, apenas no segundo, eles reconhecem que, no segundo dia, por todos estarem mais relaxados, talvez seja mais fácil conseguir acessar um lado mais vulnerável de Louis.

Quadro 6: episódio 3, ocorrência 3

⁴⁶ “Por que diabos você não assume responsabilidade pela própria força?”

Inglês	Português	Japonês
00:11:17,760 → 00:11:20,846 Usually you 're more relaxed on the second day.	00:11:17,760 → 00:11:20,846 Geralmente, você é mais relaxado no segundo dia.	00:11:17,593 → 00:11:21,263 2日目って 誰でも 気が緩 むものじゃん？ ⁴⁷

Fonte: *ibidem*.

Nesse contexto, o trecho escolhido traz duas questões interessantes. A primeira é a tradução de “誰でも” (literalmente, “qualquer um”, ou seja, “todo mundo”), em japonês, por “você”, seguindo a opção do inglês, cuja gramática admite o *generic you*, ou seja, o uso indefinido do pronome “you” para se referir a qualquer pessoa em geral. Esse uso é definido por Rodney Huddleston e Geoffrey Pullum em *The Cambridge Grammar of the English language* (2002) como “non-referential you”:

O *you* singular normalmente é usado como uma variação mais informal de *one* (...) Ao contrário do *you* mais comumente usado, este não se refere a uma pessoa em específico, o interlocutor, sendo usado para tratar das pessoas em geral (...) O que liga esses dois usos do *you* é que aquilo que vale para as pessoas em geral também corresponde a um caso individual específico.⁴⁸ (p. 1467-8)

Dessa forma, poderíamos comparar esse uso indefinido do inglês ao do “se” impessoal do português e a outras estratégias de indeterminação do sujeito. No caso da legenda, parece que se reproduziu em português o “you” indefinido do inglês, causando uma primeira estranheza. Por haver outras formas de expressar a impessoalidade em português, consideramos que, munindo-nos dos termos de Lederer, trata-se de um problema na desverbalização, o que implicou na transcodificação da estrutura do *generic you* para a legenda em língua portuguesa.

Em segundo lugar, percebemos também na expressão “é mais relaxado” marcas da sintaxe, ou seja, resquícios de transcodificação, de “you’re more relaxed” (“fica-se mais relaxado”), dado que o verbo “to be” normalmente é traduzido como “ser” ou “estar” em português. Entretanto, surge a problemática de que “ser relaxado” e “estar relaxado” trazem

⁴⁷ “Todos relaxam mais no segundo dia, certo?”

⁴⁸ Em inglês, no original: “Singular **you** is commonly used as a less formal variant of **one** (...) Unlike singular you in its primary use, this **you** does not refer to a specific person, the addressee, but is used to talk about people in general. The connection between the two uses of **you** is that what holds for people in general will characteristically hold for you personally”. Grifos do original.

conotações e significados diferentes. A primeira expressão implica alguém desleixado ou negligente, enquanto a segunda sugere alguém que não está tenso ou nervoso, mas que, ao contrário, está tranquilo, despreocupado.

Assim, de modo a reproduzir a expressão em português consoante ao sentido do áudio em japonês, seria necessário, primeiramente, escolher uma estratégia de indeterminação de sujeito para substituir “você” e, em segundo lugar, substituir “é relaxado” por “está relaxado”.

A seguir, passamos a duas ocorrências no quarto episódio. A primeira diz respeito à cena em que Legoshi confronta outro carnívoro do clube de teatro, um tigre, pouco antes de a peça começar. O último confessa ter guardado um pouco de sangue de coelho para servir de estimulante em uma ocasião especial que, no caso, seria a apresentação de teatro, o que enfurece Legoshi por lembrá-lo de seu interesse amoroso, uma coelha, Haru.

Quadro 7: episódio 4, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês
00:12:28,122 → 00:12:30,749 I've kept it, just in case .	00:12:28,122 → 00:12:30,749 E, só pra garantir, eu guardei.	00:12:28,122 → 00:12:30,750 いざって時のために 取っておいてて ⁴⁹
00:12:31,417 → 00:12:34,211 Well, today is the “ case ”, you know?	00:12:31,417 → 00:12:34,211 Bem, hoje é o “caso”, sabe?	00:12:31,250 → 00:12:34,211 まあ その“いざ”が
00:12:39,258 → 00:12:41,719 So, I really had no choice this time--	00:12:39,258 → 00:12:41,719 Então, não tive escolha desta vez...	まさに今なわけじゃん？ ⁵⁰ 00:12:39,091 → 00:12:41,135 だから 今回は仕方ないっ て... ⁵¹

Fonte: *ibidem*.

Nessa situação, tanto em japonês quanto em inglês, a segunda legenda retoma uma palavra da primeira (“いざ” e “case”, respectivamente), que destacamos em negrito, estando ela marcada por aspas quando aparece pela segunda vez. Ademais, em ambas as línguas, essa palavra integra uma expressão idiomática, “いざ” provavelmente fazendo menção a “いざと

⁴⁹ “Separei para [usar] quando fosse o caso”

⁵⁰ “E não é que o ‘caso’ acabou sendo hoje?”

⁵¹ “Então não tinha o que fazer.”

いう時”(“quando for o caso/necessário”, “em caso de emergência”), e “case” integrando “just in case”, com sentido semelhante (“por via das dúvidas”, “por precaução”). No entanto, no caso da tradução para o português, apesar de o sentido ser compatível com o áudio em japonês e com a legenda em inglês, essa marca foi mantida mesmo a palavra não tendo ocorrido duas vezes, o elemento “caso”, assim, continuando entre aspas na segunda legenda. Dessa forma, por essas aspas não reproduzirem o mesmo efeito de retomada como ocorreu nas outras línguas, julgamos que talvez mais confunda do que ajude o espectador a compreender a situação, sugerindo mais um decalque do que uma parte relevante na tradução para o português.

Já a segunda ocorrência se dá durante a peça, Legoshi tendo invadido o palco para confrontar o tigre mencionado anteriormente, o que culmina em uma briga violenta que é apartada por Louis. Ele, que estava afastado das atividades da peça por ter se machucado, retorna triunfante na cena a seguir, assumindo o personagem principal da peça ao se dirigir ao tigre e, discretamente, dispensa Legoshi.

Quadro 8: episódio 4, ocorrência 2

Inglês	Português	Japonês
00:19:52,274 → 00:19:53,817 You, the synthetic ghost,	00:19:52,274 → 00:19:53,817 Seu fantasma sintético,	00:19:52,107 → 00:19:58,030 偽りの亡霊よ
00:19:53,901 → 00:19:57,696 I'll show you who the real Reaper is.	00:19:53,901 → 00:19:57,696 vou mostrar a você quem o verdadeiro Ceifador é.	教えてやろう 誰が本物の死に神か ⁵²
00:19:58,989 → 00:20:01,366 Legoshi, leave the rest to me	00:19:58,989 → 00:20:01,366 Legoshi, deixe o resto comigo.	00:19:58,989 → 00:20:01,283 レゴシあとは任せろ ⁵³

Fonte: *ibidem*.

Tendo destacado as expressões problemáticas em negrito, o que pensamos ser interessante analisar nessa cena é a ordem sintática da segunda legenda em português, que lembra muito a da em inglês, com o verbo auxiliar figurando ao final da frase (“who the real reaper is” ou, traduzindo, “quem é o verdadeiro Ceifador”). Já que o verbo está omitido no texto em japonês (“Seu fantasma fajuto, vou te mostrar quem [é] o verdadeiro Deus da morte”), e que

⁵² “Seu fantasma fajuto, vou te mostrar quem [é] o verdadeiro Deus da morte”.

⁵³ “Legoshi, pode deixar que cuido do resto.”

essa construção não é tão comum em português, tratando-se de um hipérbato, desconfiamos se tratar de uma transcodificação, especialmente dado o contexto que analisamos de tradução indireta no meio audiovisual.

Assim, dando continuidade à análise dos trechos, destacamos uma ocorrência no episódio cinco. Trata-se do início de um diálogo entre Legoshi e seu melhor amigo e colega de quarto, sendo esse último o emissor das falas aqui reproduzidas. Ele comenta com o lobo sobre o incidente do teatro, que foi mencionado nos dois quadros anteriores, elogiando o posicionamento de Legoshi de se isolar após o acontecido.

Quadro 9: episódio 5, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês
00:02:34,946 → 00:02:36,197 Legoshi.	00:02:34,946 → 00:02:36,197 Legoshi.	00:02:34,779 → 00:02:38,908 レゴシ 今日食堂も売店も 行かなくて 正解 だよ ⁵⁴
00:02:36,281 → 00:02:39,075 You're smart , avoiding the cafeteria or the stall today.	00:02:36,281 → 00:02:39,075 É esperto evitando a cafeteria ou a lojinha.	

Fonte: *ibidem*.

Nesse ínterim, chama a atenção o trecho destacado em negrito. Em japonês, fica claro que o amigo está elogiando o fato de Legoshi não ter se exposto após o ocorrido (“Legoshi, você fez bem em evitar a cantina e a lojinha.”), o que julga ser o “certo” (“正解”). No entanto, em português “ser esperto” nos evoca a primeira de duas possíveis conotações: a de um traço de personalidade, a esperteza, e não a que pensamos ser a mais adequada para legenda em questão, a de Legoshi ter tomado uma boa decisão, que seria o caso. Dessa forma, apesar de “ser” e “estar” serem traduções possíveis para o verbo “to be”, acreditamos ter acontecido uma transcodificação por meio da tradução indireta. Isso por a legenda mencionar uma ocasião em que o lobo foi sensato, e, nesse contexto, acreditamos que utilizar o verbo no passado talvez fosse mais adequado, já que “é esperto” parece fazer menção a um traço de personalidade, o que, para nós, não seria a melhor acepção nesse caso.

Com isso, passamos ao sexto episódio, no qual encontramos três trechos interessantes para análise. O primeiro ocorre no início, quando vários personagens estão reunidos assistindo a um infeliz comunicado do jornal local sobre mais uma vítima morta por carnívoros encontrada na cidade, o qual reproduzimos abaixo.

⁵⁴ “Legoshi, você fez bem em evitar a cantina e a lojinha.”

Quadro 10: episódio 6, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês
00:02:21,141 → 00:02:24,978 As the Canidae is sociable and highly bonded ...	00:02:21,141 → 00:02:24,978 Os canídeos são sociáveis e altamente ligados ...	00:02:20,181 → 00:02:22,267 イヌ科が持つ社交性 団結 力 ⁵⁵

Fonte: *ibidem*.

Nesse contexto, chama atenção a construção destacada em negrito que, tanto em japonês como em inglês, diz respeito à união dos carnívoros (“highly bonded” e “団結力” ou, traduzindo, “muito unidos”), que costumam andar em bandos. No entanto, a tradução em português causa estranheza por não apresentar essa ideia de forma usual, ou seja, convencional. Utilizando-nos mais uma vez do *Corpus do português: NOW* percebemos que “ligado” é mais frequentemente ligado ao verbo “estar” em construções como “A está ligado a B”, o que não é o caso da legenda. Incluímos uma figura representando os três termos mais usuais que ocorrem junto a “ligado” abaixo. Dessa forma, a construção da legenda em português sugere mais uma transcodificação do que uma tradução “desverbalizada”, como diria Lederer, ou “convencionalizada”, como colocaria Tagnin.

Figura 5: consulta ao corpus, “ligado”

The screenshot shows the 'Corpus do português: NOW' interface. The 'FREQUENCY' tab is selected. The search results table is as follows:

HELP		FREQ	ALL	%	MI
1	☐ ESTÁ	7589	2594488	0.29	3.48
2	☐ SEMPRE	1852	827741	0.22	3.10
3	☐ ESTAR	1826	499797	0.37	3.80

Fonte: consulta ao *Corpus do português: NOW* em 6 jan. 2022.

Já quanto à segunda ocorrência, Legoshi se encontra na casa de seu mentor, um panda, e eles estão discutindo sobre a aproximação e o relacionamento entre o lobo e seu interesse amoroso, Haru, os dois tendo acabado de se tornar amigos. O panda explica que, apesar de Legoshi desejar se aproximar dela, isso seria algo próprio somente ao lado racional e controlado do protagonista, que parece esquecer que, deixando o irracional agir, já colocou a vida da coelha em risco.

Quadro 11: episódio 6, ocorrência 2

Inglês	Português	Japonês
--------	-----------	---------

⁵⁵ “Os canídeos são sociáveis e muito unidos.”

00:18:37,032 → 00:18:40,160 I know you want to get along with her, 00:18:40,953 → 00:18:44,706 but just your reason wants it.	00:18:37,032 → 00:18:40,160 Sei que quer se dar bem com ela, 00:18:40,953 → 00:18:44,706 mas é o que a sua razão quer.	00:18:36,865 → 00:18:40,160 仲よくしたいと願っているのも お前の本音だろうがな ⁵⁶ 00:18:40,911 → 00:18:44,581 それは あくまで 理性の声だ ⁵⁷
---	---	---

Fonte: *ibidem*.

Nesse ínterim, é importante a diferenciação dualista entre razão e instinto, o que a legenda, ao omitir o elemento que indica isso, presente tanto em japonês (“それは **あくまで** 理性の声だ” ou, traduzindo, “[mas] isso é **só** a voz da razão falando.”) quanto em inglês (“but **just** your reason wants it” ou, em português, “mas **só** a sua razão quer isso”), destacados no quadro, compromete-se a compreensão dessa dicotomia, tornando o trecho mais confuso para o telespectador. Dessa forma, acreditamos que a omissão talvez tenha se dado por uma compreensão incompleta da importância dessa oposição.

Já quanto ao último caso do episódio, ainda conversando com seu mentor, Legoshi confessa não saber o que está sentindo em relação a Haru, justamente por nunca ter se relacionado dessa forma com ninguém até o momento, como apontam as legendas do quadro abaixo.

Quadro 12: episódio 6, ocorrência 3

Inglês	Português	Japonês
00:19:18,532 → 00:19:21,785 I’m not really sure if what I’m feeling is love. 00:19:21,869 → 00:19:24,580 I’ve never had a relationship with anyone, so I can’t tell...	00:19:18,532 → 00:19:21,785 Não sei se o que eu sinto é amor. 00:19:21,869 → 00:19:24,580 Nunca tive relação com ninguém, então não sei.	00:19:18,365 → 00:19:21,535 俺自分でもよく分かってないんです ⁵⁸ 360 00:19:21,660 → 00:19:24,079 恋愛経験 が全くないから

⁵⁶ “Pode até ser que queira se dar bem com ela de verdade”

⁵⁷ “[mas] isso é só a voz da razão falando.”

⁵⁸ “Eu mesmo não entendo muito bem.”

		判断できない ⁵⁹
--	--	----------------------

Fonte: *ibidem*.

Dessa forma, é interessante observar as palavras em negrito, que, tanto em japonês quanto em inglês, fazem referência a um relacionamento amoroso — “恋愛経験”, em japonês, trazendo até a ambiguidade do lado dos sentimentos e do sexual, podendo ser traduzido, literalmente, como “experiência amorosa” e, em inglês, “relationship” ou, traduzindo, “relacionamento” já fazendo referência ao aspecto sentimental. No entanto, em português, a palavra “relação” traz mais a conotação sexual do que a experiência em se relacionar com alguém, de modo que pode sugerir que ele esteja confuso mais por não ter tido esse tipo de contato sexual, o que não foi o caso, do que por nunca nem ter pensado em alguém dessa forma. Assim, ao utilizar “relação”, muda-se o tom e o sentido da cena, sugerindo um aspecto sexual que não integrava o diálogo em uma primeira instância. Trata-se, portanto, de um processo tradutório no qual ou se compreendeu uma nuance sexual no contexto da cena ou não se atentou para a sinédoque, para a conotação de “relacionamento” em língua portuguesa.

Mais tarde, já no próximo episódio, encontramos duas ocorrências passíveis de análise. A primeira, logo no início, diz respeito a uma aula que está acabando, o professor encerrando as atividades e se despedindo dos alunos da seguinte maneira.

Quadro 13: episódio 7, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês
00:01:00,185 → 00:01:03,689 Class dismissed. Review today's lesson thoroughly.	00:01:00,185 → 00:01:03,688 Classe dispensada. Revisem a aula de hoje.	00:00:59,559 → 00:01:01,186 今日はここまで ⁶⁰ 00:01:01,269 → 00:01:03,688 しっかりと復習しておくように ⁶¹

Fonte: *ibidem*.

Aqui, seguindo os destaques em negrito, acreditamos que a legenda em português tenha sido influenciada pela em inglês, já que a em japonês apresentou um formato diferente, conforme a tradução na nota de rodapé (“Ficamos por aqui hoje”). Nesse meio, encontramos

⁵⁹ “Por nunca ter tido experiência com isso/ um relacionamento amoroso, não sei dizer.”

⁶⁰ “Ficamos por aqui hoje.”

⁶¹ “Revisem bem até a próxima aula”

uma tradução literal não usual, porque, em português, acreditamos serem mais usuais construções como “Estão dispensados”, o professor referindo-se aos alunos, ou mesmo uma semelhante à da tradução direta do japonês já mencionada do que “Classe dispensada”, como consta na legenda. Ao buscar no mesmo *corpus* que utilizamos anteriormente, por exemplo, não há nenhuma ocorrência dessa construção, de modo que julgamos se tratar de um decalque, fruto de uma provável ausência de desverbalização e convencionalidade no processo tradutório.

Em um segundo momento, já próximo do fim do episódio, encontramos outra construção inusual. O contexto é uma conversa entre Legoshi e Haru, que estão se preparando para um festival da escola, do qual participam todos os clubes (“cursos”, na legenda), inclusive o de teatro e o de jardinagem, dos quais os dois, respectivamente, são membros. No quadro a seguir, Legoshi faz uma pergunta, que é respondida por Haru.

Quadro 14: episódio 7, ocorrência 2

Inglês	Português	Japonês
00:19:36,009 → 00:19:38,178 The gardening club is participating too, right?	00:19:36,008 → 00:19:38,177 O curso de jardinagem é participativo , né?	00:19:33,380 → 00:19:38,010 園芸部も隕石祭 出るんだ もんね ⁶²
00:19:38,262 → 00:19:42,140 Yeah. It's super busy because I'm the only member.	00:19:38,260 → 00:19:42,139 Sim, estou super ocupada porque só tem eu.	00:19:38,135 → 00:19:38,886 そっ ⁶³ 00:19:39,011 → 00:19:42,139 部員は私1匹だから もうてんてこまいよ ⁶⁴

Fonte: *ibidem*.

O que nos interessa nessa situação é a pergunta de Legoshi, que, em português, que supomos ter partido de uma interpretação equivocada da legenda em inglês, além de traduzir “club” por “curso”, parece considerar “is” como verbo auxiliar e “participating” como adjetivo, o que não é o caso, trata-se de uma locução verbal — se assim fosse, a construção seria “is participatory” ou “is participative”, mudando o sentido da frase. O que ele está perguntando, na verdade, de acordo com o áudio em japonês e a legenda em inglês, é se o clube do qual ela faz

⁶² “O clube de jardinagem também vai participar do/vai estar no festival do meteoro, né?”

⁶³ “Isso.”

⁶⁴ “Como só tem um membro, estou super ocupada.”

parte também estará no festival, o que é perdido com a tradução em português, que sugere, com “participativo”, outro sentido. Seguindo a legenda em português, o espectador provavelmente entenderia que a pergunta era se o clube dela é muito ativo, participativo, se ele se envolve muito nos festivais, o que não corresponde à situação da cena.

Seguindo, apresentamos três ocorrências do episódio oito. A primeira situação envolve Haru e Legoshi não chegando a tempo de pegar o metrô. Dessa forma, ouvimos a seguinte mensagem automática antes de as portas se fecharem imediatamente antes de Haru entrar.

Quadro 15: episódio 8, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês
00:04:43,116 → 00:04:46,537 Stand clear of the closing doors , please.	00:04:43,116 → 00:04:46,536 Afastem-se das portas fechando , por favor.	00:04:43,116 → 00:04:46,536 1 番線ドアが閉まります。 ご注意ください ⁶⁵

Fonte: *ibidem*.

Aqui, o áudio em japonês conta com duas frases (“A porta da linha 1 vai fechar. Tomem cuidado”) enquanto em inglês e em português há apenas uma. Aqui, o mais interessante é um possível resquício de sintaxe no inglês na legenda em português, especialmente na expressão “portas fechando”, o que acreditamos configurar um caso de transcodificação. Isso porque “closing”, um *participial adjective* — uma espécie de particípio adjetival, englobando também a forma do gerúndio, presente na frase em questão —, não foi traduzido como uma oração relativa desenvolvida, como seria em “as portas, que estão se fechando”, mas como uma reduzida de gerúndio. A estrutura reduzida é possível e usual no português, mas não parece, neste caso, conduzir a uma solução natural, um eco de “closing doors” assombrando a frase.

Já na próxima ocorrência, Legoshi tenta arrastar Haru para dentro de um metrô, e ela, recusando, chama a atenção de outros passageiros e de um guarda na estação, que grita, perguntando a Legoshi o que ele está fazendo com ela.

Quadro 16: episódio 8, ocorrência 2

Inglês	Português	Japonês
00:06:54,915 → 00:06:55,999 What are you doing ?	00:06:54,914 → 00:06:55,998 O que faz ?	00:06:54,914 → 00:06:55,873 何のつもりだ ⁶⁶

Fonte: *ibidem*.

⁶⁵ “A porta da linha 1 vai fechar. Tomem cuidado”

⁶⁶ “O que é isso aí?”

Nesse contexto, a legenda em português não exprime a naturalidade do áudio japonês (“O que é isso aí?”) nem da opção em inglês (“O que está fazendo?”) para perguntar o que está acontecendo. Isso porque “O que faz” nos remete a outros contextos não imediatos — e, nessa cena, Legoshi ser pego de surpresa é justamente o que traz surpresa e dinamicidade ao episódio, não sendo conveniente a estrutura proposta — como vemos a partir de nova consulta ao mesmo *corpus* anterior.

Figura 6: consulta ao *corpus*, “o que faz”

Corpus do Português: NOW

EN

PT

SEARCH

FREQUENCY

CONTEXT

OVERVIEW

PAGE: << < 1 / 188 > >>

ANALYZE

☐ Select entries below | Then click button to analyze text; see word definitions; find related phrases

NEW

SAVE

TRANSLATE

ANALYZE

1	19-06-30 BR	Jornal de Uberaba		Q	garante o sucesso de a decisão é a continuidade de a escolha. O que faz esse caminho? Boas doses de disciplina, resiliência e aceitação. Três condimer
2	19-06-30 BR	BBC Brasil		Q	conhece alguém que tem se dado bem em o emprego, que ama o que faz e não se sente explorado, é provável que essa pessoa tenha sido muito meti
3	19-06-30 BR	BBC Brasil		Q	ironizava quando dizia que, afinal de contas, se você realmente ama o que faz , preocupações sobre salário, assistência médica e previdência social poc
4	19-06-30 BR	Terra		Q	montagem, é possível manipular as emoções de o espectador. # É o que faz o diretor Louis Leterrier. Truque de Mestre conta a histórias de um quarte
5	19-06-30 BR	Terra		Q	um extremo que não tem volta. Alguém terá de morrer. E o que faz Scarlett Johansson em essa trama? Atenção - o ilusionismo tem sido muito forte er
6	19-06-30 BR	Diário do Vale		Q	bilhões. Esse dinheiro é suprido com dívidas de o governo federal, o que faz o valor de esse débito chegar a R\$ 4 trilhões, com juros anuais em
7	19-06-30 BR	O Diário		Q	peito para falar de Mogi, que está em primeiro lugar em tudo o que faz e pensa. # E o crescimento de Mogi? # Mogi deu um salto
8	19-06-30 BR	Correio do Estado		Q	exemplo, considera este tipo de moto como crossover, a exemplo de o que faz a indústria de carros. Outros consideram a Versys uma touring. Em sua
9	19-06-30 BR	Terra		Q	—, os grãos de poeira não sofrem desgaste com o tempo, o que faz de eles um material extremamente corrosivo. # Para se ter ideia, Schmitt contou
10	19-06-30 BR	Coluna do FI		Q	vive de passado é museu. # Esse jornalista é conhecimento pra fazer o que faz o filipe tem mercado nós vamos contratar é quem se não se não for me

Fonte: *ibidem*

Consultamos as dez primeiras ocorrências de “o que faz” no *corpus* e, conforme a imagem, nos poucos casos em que a expressão está ligada a um contexto interrogativo — como nas frases de número um e cinco (“O que faz esse caminho?” e “E o que faz Scarlett Johansson em essa (sic) trama?”, respectivamente) entre outros resultados da busca —, o verbo “fazer” não estava ligado a um sentido similar ao que vimos anteriormente na legenda, o que indica falta de convencionalidade. Na primeira frase, por exemplo, o sentido é “o que caracteriza esse caminho?” e, na segunda, “e qual é o papel dela nessa trama”.

Partimos, então, para o último quadro do episódio 8. Ainda na estação, Legoshi e Haru conversam enquanto correm dos guardas que atraíram ao brigar para entrar em um dos metrô. Em meio a isso, Legoshi confessa não saber lidar direito com Haru, como vemos a seguir.

Quadro 17: episódio 8, ocorrência 3

Inglês	Português	Japonês
00:07:24,820 → 00:07:29,116 Because we are so different, I’m wondering how I should interact with you.	00:07:24,819 → 00:07:29,115 Somos muito diferentes, então penso como devo interagir com você.	00:07:24,902 → 00:07:27,071 あ... 俺たちはいろいろ 差があり過ぎるから ⁶⁷

⁶⁷ “Ah... é que nós somos diferentes demais.”

		00:07:27,196 → 00:07:28,990 どう接するべきかとか ⁶⁸
--	--	--

Fonte: *ibidem*.

Tanto em japonês como em inglês, a frase indica que Legoshi não sabe como tratar Haru, um dos primeiros herbívoros do qual se tornou tão próximo (cf. “Não sei como devo lidar com você” e “Somos tão diferentes, fico pensando como interagir com você”, respectivamente). Já em português, a expressão escolhida não parece tão natural como outras escolhas como “fico pensando”, por exemplo, por não expressar a continuidade do estado de confusão de Legoshi. Assim, como expectador, é possível que se espere uma contraposição, como em “penso X, mas faço Y”, quando a frase não traz esse elemento nas outras ocorrências, e a ideia não é continuada pelo protagonista nesse sentido posteriormente. Dessa forma, por implicar possível confusão ao telespectador, defendemos não se tratar de uma ocorrência natural em português.

Seguimos, então, para a única ocorrência do episódio 9. Trata-se de um *flashback* sobre o passado de Louis, vítima do tráfico de crianças, que seriam vendidas para serem devoradas por carnívoros. No entanto, ele foi resgatado por seu pai adotivo, que, justamente, nessa cena, instrui o guarda a esquecer o passado do menino. Esse, a partir de agora, começaria uma nova vida em um lar respeitável e importante.

Quadro 18: episódio 9, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês
00:03:43,599 → 00:03:47,936 He never existed. Do you understand?	00:03:43,598 → 00:03:47,936 Ele nunca existiu. Você entende?	00:03:43,431 → 00:03:48,519 分かっているな この子は存在しなかった ⁶⁹

Fonte: *ibidem*.

Assim, apesar de ser utilizado o presente em japonês (“分かっているな” ou, literalmente, “está entendendo, não é?”) e em inglês (“Do you understand?”, ou, literalmente, “você entende?”), acreditamos que o impacto ameaçador da fala em português seria melhor expresso com um verbo no passado: “entendeu?”. Isso porque “você entende?” talvez deixasse margem para resposta e discussão, o que não é o caso, já que o pai adotivo de Louis já tomou sua decisão e, enquanto indivíduo influente, impõe sua vontade, como que ameaçando seu interlocutor. Dessa forma, em português, o modo de expressar o tom da fala seria diferente

⁶⁸ “[Então] não sei como devo lidar com você”

⁶⁹ “Você entendeu, né? Esse menino nunca existiu.”

daquele em inglês e em japonês, por acreditarmos que o passado seria mais adequado nessa situação. É possível que, por se tratar de um caso de tradução indireta, o uso do presente no inglês tenha influenciado a escolha tradutória pelo presente, uma transcodificação, também em português.

Dessarte, entramos nas três últimas ocorrências, sendo que a primeira delas aparece no episódio 10. Nela, Legoshi procura por Haru, que foi capturada por uma máfia de carnívoros famosa por raptar e devorar herbívoros. Para tanto, ele vai ao mercado negro, o único lugar onde se vende carne ilegalmente, procurando informações. Nisso, ele é emboscado por dois personagens suspeitos que o atraem sob o pretexto de lhe falarem a sós, por se tratar de uma informação sensível. No entanto, assim que chegam a um lugar isolado, furtam-lhe a carteira e, dando a entender que realmente sabem o esconderijo da máfia, comentam que não conseguiriam se aproveitar de Legoshi — vendendo sua pele, que é valiosa —, se ele morresse enfrentando os Shishigumi. Com isso, deixam escapar que o lar dos mafiosos se localiza nas redondezas de uma lagoa, como veremos a seguir.

Quadro 19: episódio 10, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês
00:03:25,247 → 00:03:27,916 We can't sell your fur if they sank you in the pond.	00:03:25,246 → 00:03:27,916 Não podemos vender a sua pele se te enfiaram na lagoa.	00:03:24,954→ 00:03:27,290 池に沈められちゃったら 売れねえもんな ⁷⁰
00:03:28,000 → 00:03:28,834 The pond?	00:03:27,999 → 00:03:28,833 Lagoa?	00:03:27,415→ 00:03:28,499 い... 池? ⁷¹

Fonte: *ibidem*.

Aqui, partindo do áudio em japonês, do contexto e da legenda em inglês, percebemos que os personagens acreditam que o protagonista seria morto na lagoa em questão e que, assim, não conseguiriam lucrar vendendo sua pele no mercado negro (“Se acabarem te afogando na lagoa, não podemos vender, né...” e “Não vamos conseguir vender sua pele se te afogarem na lagoa”, respectivamente). Entretanto, a legenda em português fica confusa pela opção do verbo “enfiaram”, que não acompanha a suposição — ou seja, se Legoshi chegasse ao esconderijo, ele seria “enfiaado” na lagoa, morrendo afogado —, indicando uma ação concluída no passado, o que não faz sentido no contexto. Assim, partindo da ideia de estarmos lidando com uma

⁷⁰ “Se acabarem te afogando na lagoa, não podemos vender, não é...”

⁷¹ “La- lagoa?”

tradução indireta, podemos analisar esse trecho como uma tradução de “sank”, que indica tanto o passado quanto o subjuntivo em inglês. Dessa forma, partindo dessa hipótese, configura-se um possível caso de compreensão equivocada do texto em inglês por, provavelmente, não se ter diferenciado entre passado e subjuntivo, comprometendo, assim, o sentido da frase.

Passamos, então, à penúltima ocorrência, a do episódio onze. Trata-se de um *flashback* do melhor amigo e colega de quarto de Legoshi ao ver morto o besouro de estimação do protagonista. Nessa cena, Legoshi já fugira da escola para salvar Haru da máfia de carnívoros, tendo passado pelo mercado negro, como vimos anteriormente. A lembrança desse amigo diz respeito a um discurso melancólico do protagonista quanto à fragilidade de alguns seres, o que o colega de quarto liga a Haru, que tinha sido machucada na época pelo ataque de Legoshi no primeiro episódio, ainda que ninguém exceto o lobo e a coelha tivesse acesso a esses detalhes. Dessa forma, desconfiando dos sentimentos do amigo por ela, o colega de quarto supõe o seguinte.

Quadro 20: episódio 11, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês
00:03:30,335 → 00:03:31,336 Could it be...	00:03:30,335 → 00:03:31,336 Pode ser...	00:03:30,251 → 00:03:31,669 もしかして ⁷²
00:03:31,962 → 00:03:34,715 that you're still distressed about that rabbit girl?	00:03:31,961 → 00:03:34,714 que ainda esteja chateado por causa da coelha?	00:03:31,794 → 00:03:35,131 まだウサギの女の子のこ とで 悩んでる？ ⁷³

Fonte: *ibidem*.

Nesse contexto, tanto em japonês quanto em inglês, percebemos na primeira legenda uma hesitação do amigo de Legoshi (cf. “もしかして” e “Could it be”, que podem ser traduzidos como “Por acaso...”). No entanto, a opção em português parece ter sido uma transcodificação no inglês, “could it” sendo traduzido como “pode”, e “be”, como “ser”, não expressando a mesma ideia. Isso porque imaginamos essa expressão ligada a i) uma resposta vaga, ii) uma sugestão ou iii) uma hipótese — mas não a uma forma interrogativa, como foi o caso da legenda. A título de exemplo, apresentamos os diálogos a seguir, compatíveis com cada

⁷² “Por acaso”.

⁷³ “ainda está preocupado com a coelha?”.

item proposto: “Sair amanhã? Pode ser.”; “Podemos sair amanhã, pode ser?”; “Pode ser que ele tenha errado o caminho”. Assim, pensamos em algumas alternativas que soam mais naturais, convencionais, como “Será que ainda está chateado por causa da coelha?”, “Por acaso ainda está chateado por causa da coelha?” ou até mesmo “Então ainda está chateado por causa da coelha?”.

Com isso, chegamos à última ocorrência da análise, presente no episódio doze. Ao resgatar Haru e chegar acompanhado dela em segurança no dia seguinte à escola, Legoshi fica na enfermaria para cuidar de seus ferimentos e recebe um sermão de uma autoridade do colégio. Essa o repreende por ter ultrapassado o toque de recolher, por ter dormido fora da escola, que é um internato, e, principalmente, por ter passado a noite fora com uma herbívora, o que é visto como um absurdo. Legoshi, nesse contexto, tenta se defender, explicando a situação do rapto de Haru pela máfia, mas a inspetora muda de assunto por os Shishigumi serem tema tabu e foca no absurdo de Legoshi e Haru terem ficado fora juntos durante toda a noite. Durante o discurso da autoridade, o protagonista pensa consigo o que vemos no quadro a seguir, frustrado por não ver o rapto indo adiante como denúncia ou algo do tipo.

Quadro 21: episódio 12, ocorrência 1

Inglês	Português	Japonês
00:05:45,803 → 00:05:49,140 She's only talking about the sleepover .	00:05:45,803 → 00:05:48,639 Ela só fala de dormir fora .	00:05:45,636 → 00:05:46,721 さっきから 外泊のことばかり指摘して... ⁷⁴

Fonte: *ibidem*.

Aqui, as três legendas apontam o mesmo, ou seja, a inspetora só menciona o fato de eles terem passado a noite fora. Apesar disso, a forma do trecho em português nos parece estranha e ambígua, ainda que esse último aspecto possa ser resolvido pelo contexto da fala: trata-se de Legoshi e Haru, não da inspetora. Quanto à estranheza, imaginamos que ela seja devida à redução de infinitivo da oração “de dormir fora” e, para contornar isso, sugerimos a alternativa “[disso] de termos dormido fora” de modo a melhor localizá-la para o espectador.

Por não acreditarmos ser produtiva uma análise de todos as legendas que contêm uma certa estranheza e já termos apresentado vinte e um quadros, quase dois por episódio, que são doze, gostaríamos de encerrá-la, reforçando a importância do projeto de desverbalização e de

⁷⁴ “Já faz um tempo que [ela] só tem focado no fato de termos dormido fora...”

busca de sinédoques adequadas na tradução. Também enfatizamos o papel da busca pela convencionalidade, visando evitar o personagem do “tradutor ingênuo”. Apesar das ocorrências, o entendimento da animação em geral não é comprometido, de modo que pode ser difícil — caso não se debruce sobre o objeto como o fizemos, tendo em mente o contexto da tradução indireta —, localizar e explicar esses fenômenos. No mais, a produção comparativa sobre anglicismos e construções estranhas ao português que conseguimos encontrar no âmbito deste trabalho é relativamente escassa, de forma que nos apoiamos na Teoria Interpretativa e, em alguns momentos, em amostras de um *corpus* online.

Considerações finais

Dessarte, partindo de uma motivação pessoal, fizemos de um *anime* famoso nosso objeto de estudo. Procuramos, em um primeiro momento, apresentar o universo midiático japonês, no qual as animações e os mangás estão muito ligados, para, em seguida, afunilar e aprofundar a temática dos *animes*, tratando de seu surgimento, de seu histórico no Brasil e de sua presença no mundo e, por fim, do que escolhemos como nosso objeto de estudo: *Beastars*. Para tanto, apoiamo-nos em Innerhofer (2012), Soares (2019), Brito e Gushiken (2011), Peres e Soares (2019), Urbano e Araújo (2021), Akshaya e Chellerian (2021), Chew (2019) Drummond-Matthews (2010) e Guimarães (2018).

Em seguida, debruçamo-nos sobre a legendagem por meio de três capítulos de Cintas e Remael (2014 [2007]), tanto introduzindo-a como campo de estudo, inclusive suas subdivisões, quanto também estabelecendo alguns dos mais importantes preceitos da legendagem, quais sejam: tempo e caracteres serem limitados para a tradução; a necessidade de possibilitar um tempo de leitura confortável ao espectador; a interação e a coexistência da legenda enquanto parte da produção audiovisual em exibição e ainda seu papel mediador e vulnerável nesse meio.

Mais tarde, passando à Teoria Interpretativa a partir de Lederer (2019), concentramo-nos em conceitos importantes para combater a “estranheza” que percebemos em nosso objeto de análise, tais como desverbalização, sinédoque, transcodificação, decalque, bagagem cultural e contexto cognitivo, entre outros. Discutimos também nesse capítulo conceitos polêmicos nos Estudos da Tradução, como fidelidade e unidade de tradução.

Em sequência, percorremos uma breve apresentação e algumas problemáticas da tradução indireta, que vimos ser tendência no meio audiovisual, seguindo Díaz Cintas e Remael (2014 [2007]), Anna Vermeulen (2011), Shiho Tanaka (2018) e Graciele Cordeiro (2020). Além disso, antes de entrar na análise das ocorrências de fato, introduzimos conceitos fundamentais da Linguística de *Corpus* a partir de Tagnin (2013; 2002) e Sardinha (2000).

A partir disso, passamos à análise das legendas escolhidas de *Beastars*, procurando reconstruir o processo de tradução indireta em cada uma delas e ligá-las também aos conceitos da Teoria Interpretativa, por vezes recorrendo também à Linguística de *Corpus* de modo a melhor ilustrar a “estranheza” percebida nas legendas, que por várias vezes mostrou potencial um tanto nocivo à compreensão do texto por parte do espectador. Isso pôde ser observado, por exemplo, na proposta de soluções tradutórias 1) que possivelmente confundiriam o espectador, como as apresentadas nos quadros 3 e 19; 2) que desviam do sentido original, como as dos quadros 6 e 14; 3) cuja omissão impactou o sentido do original, por exemplo, a do quadro 11,

entre outras ocorrências, principalmente com relação à naturalidade, desverbalização e convencionalidade. Fica, no entanto, a dúvida se, infelizmente, esse processo será ainda mais desvalorizado nas traduções do mercado audiovisual ou se a tradução direta profissional já tem condições de se impor como prioridade.

Dessa forma, vemos como possível a hipótese de tradução indireta de nosso objeto de análise e esperamos, com isso, incentivar futuros trabalhos e reflexões a respeito do tema, bem como da Teoria Interpretativa e da Linguística de *Corpus*. Acreditamos que ambas são de suma importância na formação de tradutores, a primeira, por incentivar a desverbalização, a bagagem cultural e a análise do contexto cognitivo, que não vemos como restritos à interpretação, e a segunda, por estimular a formação de tradutores conscientes e não “ingênuos”. Por fim, também fica o apelo à análise das mídias que consumimos, enquanto estudantes de Letras, cada vez mais munidos de ferramentas para questionar, analisar e, quem sabe, transformar, dinâmicas tradutórias e suas implicações no modo como assistimos, lemos e existimos.

REFERÊNCIAS

- AKSHAYA, A.; CHELLERIAN, S. Anthropomorphism in Animation - Disney's movie Zootopia and Animated Series Beastars. **Annals of the Romanian Society for Cell Biology**, **25**, p. 8875–8881, 2021. Disponível em: <https://annalsofrscb.ro/index.php/journal/article/view/7127>. Acesso em 27 jun. 2021.
- ALVES, F.; MAGALHÃES, C.; PAGANO, A. **Traduzir com autonomia: estratégias para o tradutor em formação**. São Paulo, Editora Contexto, 2011 [2000]. p. 29-38, 113-128.
- ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATION (AJA). **Anime Industry Report 2020 Summary**. Disponível em: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>. Acesso em 05 de junho de 2021.
- BEASTARS. Beastars Wiki. Disponível em: <https://beastars.fandom.com/wiki/Beastars>. Acesso em 27 jun. 2021.
- BEASTARS. Wikipédia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Beastars>. Acesso em 27 jun. 2021.
- BEAST COMPLEX. Beastars wiki. Disponível em: https://beastars.fandom.com/wiki/Beast_Complex. Acesso em 27 jun. 2021.
- BERBER SARDINHA, T. Linguística de Corpus: Histórico e problemática. **DELTA**. São Paulo, v. 16, n. 2, p. 323-367, 2000.
- BRITO, Q. G.; GUSHIKEN, Y. **Animê: o mercado de animações japonesas**. In: Congresso de Ciências da Comunicação, 13. Cuiabá: Intercom. 2011. Disponível em: <http://intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2011/resumos/R27-0378-1.pdf>. Acesso em 4 fev. 2021.
- CHEW, K. On war and cuteness: the utopian politics of Disney's *Zootopia*. **Screen**, Volume 60, Issue 4, Winter 2019, Pages 567–586. Disponível em: <https://academic.oup.com/screen/article/60/4/567/5673450>. Acesso em 27 jun. 2021.
- CORDEIRO, G.. **Investigando estratégias de tradução do japonês: um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê One Piece**. 2020. 214 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2020.
- DELISLE, J.; LEE-JAHNKE, H.; CORMIER, M. (org.). **Terminologia da Tradução**. Tradução de Álvaro Faleiros e Cláudia Xatara. Brasília/DF: Editora UnB, 2013.
- DÍAZ CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual Translation: Subtitling**. New York: Routledge, 2014 [2007].

DRUMMOND-MATTHEWS, A. What Boys Will Be: A Study of Sho-nen Manga. In: JOHNSON-WOODS, T. (ed.). **Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives**. New York: Continuum, 2010. p. 62-76.

GUEDES, M. B. Apresentação. In: LEDERER, Marianne. Os problemas práticos da tradução, de Marianne Lederer. **Ipotesi**. Juiz de Fora. v. 23 n. 2. 2019. Tradução de Adauto Villela, Mariana da Silva Frauches e Priscila Bastos Giesbrecht. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/ipotesi/article/view/29204#:~:text=Os%20problemas%20observados%20pela%20autora,cultural%20e%20da%20ignor%C3%A2ncia%20cultural>.

Acesso em 15 ago 2021.

HUDDLESTON, R.; PULLUM, G.. *The Cambridge Grammar of the English Language*. Cambridge; New York: Cambridge University Press. 2002, p. 1467-8.

GUIMARÃES, Nadaja Coelho. **O trágico e o cômico nas mangás Shonen e Seinen**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

INNERHOFER, W. **Die Rezeption von Animes**. Masterarbeit, University of Vienna. Zentrum für Translationswissenschaft Betreuer. In: Manhart-Stiowicek, Sibylle. 2012. p. 1-36. Disponível em: <http://othes.univie.ac.at/20472/>. Acesso em 4 fev. 2021

LEDERER, M. Os problemas práticos da tradução, de Marianne Lederer. **Ipotesi**. Juiz de Fora. v. 23 n. 2. 2019. Tradução de Adauto Villela, Mariana da Silva Frauches e Priscila Bastos Giesbrecht. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/ipotesi/article/view/29204#:~:text=Os%20problemas%20observados%20pela%20autora,cultural%20e%20da%20ignor%C3%A2ncia%20cultural>.

Acesso em 15 ago 2021.

NORD, C. **Análise textual em tradução**: bases teóricas, métodos e aplicação didática. Tradução e adaptação por Meta Elisabeth Zipser et al. São Paulo: Rafael Copetti Editor, 2016. p. 286-91.

PERES, L. A.; SOARES, A. L. R. Animes e Otakus: um olhar do audiovisual ao grupo. **Vivência**: Revista de Antropologia, v. 1, n. 52, 31 maio de 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/vivencia/article/view/13085>. Acesso em 4 fev. 2021.

SOARES, D. F. V. **O processo histórico dos animes e mangás no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Coronel Bicaco, 2019. Disponível em: <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/handle/123456789/6698>. Acesso em: 4 fev. 2021.

TAGNIN, S. E. O. Os corpora: instrumentos de auto-ajuda para o tradutor. Florianópolis. **Cadernos de tradução**, v. 1, n. 9, 2002, p.

TAGNIN, S. E. O. **O jeito que a gente diz**. Barueri: Disal Editora, 2013.

TANAKA, S. **As traduções indireta e direta de Kinkakuji, de Yukio Mishima, para a língua portuguesa**. 2018. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-22022019-151056/>>.

URBANO, K.; ARAUJO, M. O fluxo midiático dos animês e seus modelos de distribuição e consumo no Brasil. **Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura.**, [S.l.], p. 81-101, jan. 2021. ISSN 2238-0701. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/acaomidiatica/article/view/71589/42893>. Acesso em: 4 fev. 2021

VERMEULEN, A. **The impact of pivot translation on the quality of subtitling**. New Delhi: International Journal of Translation, v. 23, n. 2, p.119-134, 2011. Disponível em: <https://biblio.ugent.be/publication/4211129>. Acesso em 11 nov. 2021.

Animações citadas

A VIAGEM DE CHIHIRO. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001.

BEASTARS. Direção: Shinichi Matsumi. Japão: Orange Studios, 2019-21. 24 episódios

CODE GEASS: LELOUCH OF THE REBELLION. Direção: Goro Taniguchi. Japão: MBS, 2006-2007. 25 episódios, color.

COWBOY BEBOP. Direção: Shinichiro Watanabe. Japão: Sunrise. 1998-9. 26 episódios.

DEATH NOTE. Direção: Tetsuro Araki. Japão: Madhouse, 2006-7. 37 episódios.

FULLMETAL ALCHEMIST: BROTHERHOOD. Direção: Irie Yasuhiro. Japão: Bones, 2009-10. 64 episódios.

GOBLIN SLAYER. Direção: Takaharu Ozaki. Japão: White Fox, 2018. 12 episódios.

JUJUTSU KAISEN. Direção: Sunghoo Park. Japão: MAPPA, 2020-1. 24 episódios.

KIMETSU NO YAIBA. Direção: Haruo Sotozaki. Japão: Ufotable, 2019-22. 42 episódios.

KIMI NO NA WA. Direção: Makoto Shinkai. Japão: CoMix Wave Films. 2016.

MUGEN TRAIN. Direção: Haruo Sotozaki. Japão: Ufotable, 2021.

NARUTO. Direção: Hayato Date. Japão: Pierrot, 2002-7. 220 episódios.

ONE PIECE. Direção: Kōnosuke Uda *et al.* Japão: Toei Animation. 1999 -. 1038 episódios (em 25/01/2022)

PYSCHO-PASS. Direção: Naoyoshi Shiotani; Katsuyuki Motohiro. Japão: Production I. G., 2012-3. 22 episódios.

PROCURANDO NEMO. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2003.

TENKI NO KO. Direção: Makoto Shinkai. Japão: CoMix Wave Films; Story Inc., 2019.

THE PROMISED NEVERLAND. Direção: Mamoru Kanbe. Japão: Cloverworks, 2019-21. 23 episódios.

ZOOTOPIA. Direção de Byron Howard e Rich Moore. Estados Unidos/Walt Disney Studios, 2016.