

A TRADUÇÃO AUDIOVISUAL ESTÁ PONDO EM XEQUE O CONCEITO DE TRADUÇÃO?

IS AUDIOVISUAL TRANSLATION PUTTING THE CONCEPT OF TRANSLATION UP AGAINST THE ROPES?



Frederic CHAUME
Professor

Universitat Jaume I

Departament de Traducció i Comunicació
Coordenador do grupo de pesquisa TRAMA

<http://www.trama.uji.es/>

Castelló de la Plana, Comunidade Valenciana, Espanha

https://www.uji.es/institucional/estructura/personal/&url=/institucional/estructura/personal/&p_profesor=65104

<https://orcid.org/0000-0002-4843-5228>

chaume@uji.es

Traduzido por:

Willian MOURA

Doutorando

Universidade Federal de Santa Catarina

Centro de Comunicação e Expressão

Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução

Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

<http://lattes.cnpq.br/2066832055572702>

<https://orcid.org/0000-0002-2675-6880>

willianmoura.tradutor@gmail.com

1

Resumo: A imponente realidade da tradução audiovisual tem desafiado, há muito tempo, o conceito de “equivalência” e posto essa noção em xeque quase desde o momento de sua criação. Além disso, o advento de novas tendências no consumo audiovisual, acompanhado por uma variedade de práticas de localização, desafia o conceito tradicional de “tradução” como o conhecemos. Este artigo discute quais características da tradução audiovisual têm questionado a própria essência da tradução, tal como é tradicionalmente entendida. Após uma explicação das novas práticas criadas principalmente pelos novos públicos ou prosumidores, apresenta-se uma lista de conceitos e termos que tentam dar conta dessa nova realidade, entre eles localização, transadaptação, adaptação, transcrição e narrativas transmídia, bem como *remakes* e licenciamento de formatos. As conclusões apontam para um novo conceito de equivalência que também abranja novos tipos de relações entre textos-fonte e textos-alvo, tais como equivalência iconográfica e equivalência narrativa.

Palavras-chave: Localização. Adaptação. Transcrição. Transadaptação. Equivalência.

Abstract: The imposing reality of audiovisual translation has long challenged the concept of “equivalence” and has put this notion against the ropes almost from the very first moments of its creation. Furthermore, the advent of new tendencies in audiovisual consumption, accompanied by a variety of localization practices, challenges the traditional concept of “translation” as we know it. This article reviews which characteristics of audiovisual



Este é um artigo em acesso aberto distribuído nos termos da *Licença Creative Commons* Atribuição que permite o uso irrestrito, a distribuição e reprodução em qualquer meio desde que o artigo original seja devidamente citado.

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original article is properly cited.

translation have called into question the very essence of translation, as it has been traditionally understood. After an explanation of new practices mainly created by the new audiences or prosumers, a list of concepts and terms that try to give account to this new reality is discussed, among them localisation, transadaptation, adaptation, transcreation and transmedia narratives, as well as remakes and format licensing. Conclusions call for a new concept of equivalence that also embraces new types of relations between original and target texts, such as iconic and narrative equivalence.

Keywords: Localisation. Adaptation. Transcreation. Transadaptation. Equivalence.

A TRADUÇÃO AUDIOVISUAL ESTÁ PONDO EM XEQUE O CONCEITO DE TRADUÇÃO?¹

1. Localização, tradução audiovisual e adaptação midiática: um novo cenário que desafia os antigos conceitos de equivalência

2 A natureza multimodal ou semiótica da tradução audiovisual (TAV) levou estudiosos a questionarem se a TAV era realmente uma forma de tradução. A visão da TAV como uma forma “restrita” de tradução, na qual os outros sistemas de signos sobredeterminavam a contribuição do tradutor, estimulou tais considerações. [...] Hoje, no entanto, a discussão talvez precise ser revisitada. [...] A atual inundação de modos de produção textual e a onipresença da imagem e/ou do som nos textos tornaram praticamente impossível aderir a um conceito tão limitado de tradução. [...] É difícil prever se a tendência de expansão do conceito de tradução para abranger essa diversificação prevalecerá sobre a tendência oposta, que é a de introduzir novos termos (como localização, comunicação técnica e localização multimídia) que visam reduzir a tradução a um elo dentro de uma cadeia de comunicação maior. Isso dependerá não apenas das decisões de pesquisadores e políticas universitárias, mas também de desenvolvimentos político-econômicos que determinam o mercado de tradução (Remael, 2010, p. 15, tradução nossa²).

Hoje em dia, o termo “localização” abrange tanto práticas já consolidadas quanto práticas novas e inovadoras de “tradução audiovisual” interlinguais, intralinguais e intersemióticas, tais como dublagem, legendagem, *surtitling* (também conhecida em português como legendagem eletrônica), *respeaking* (legendagem ao vivo feita por meio de um programa de reconhecimento de voz), audilegendagem, *voice-over* e dublagem parcial,

interpretação simultânea em festivais de cinema, comentário livre, legendagem para surdos e ensurdecidos, audiodescrição para cegos e deficientes visuais, *fansubbing*³ e *fandubbing*⁴ (Chaume, 2013). Essas modalidades de tradução audiovisual podem ser subdivididas em dois grandes grupos: legendagem (*captioning*) e revocalização (*revoicing*). As modalidades de legendagem envolvem a adição de texto escrito na tela ou ao lado da tela, e podem ser tanto interlinguais quanto intralinguais. As modalidades de revocalização envolvem a adição de uma voz falada na mesma língua ou em uma língua diferente, podendo ser gravada ou ao vivo, dependendo da modalidade. A trilha sonora original dos diálogos na língua-fonte pode ser excluída (dublagem) ou mantida (*voice-over*). Alternativamente, uma nova voz pode ser adicionada a uma trilha sonora existente: pré-gravada no caso de conteúdos audiovisuais audiodescritos, ou ao vivo no caso de interpretação simultânea de filmes ou audiodescrição para teatro. Em outras palavras, o texto audiovisual é legendado ou revocalizado.

No entanto, localização é um termo abrangente que também engloba qualquer tipo de “adaptação midiática”, como licenciamento de formato (*format licensing*), adaptações, transcrições e *remakes*, interpretando, assim, o conceito de tradução em seu sentido mais amplo. Diariamente, uma quantidade significativa de conteúdo audiovisual, medida em horas, é localizada em um ritmo extremamente rápido. Esse processo, aliado a uma maior variedade e qualidade de opções disponíveis ao público, resultou em uma crescente diversidade tanto no consumo de conteúdo audiovisual quanto nas práticas de tradução utilizadas.

O advento de novas tendências no consumo audiovisual, acompanhado por uma variedade de práticas de localização, desafia o conceito tradicional de tradução como o conhecemos. Nos últimos vinte anos, diversos acadêmicos dos Estudos da Tradução têm recorrido a Derrida para contestar a noção de equivalência como unidade de medida para determinar a qualidade da tradução, uma ideia que, até então, dominava amplamente as teorias de tradução, a formação didática e a avaliação. Derrida (1985) afirma que a preexistência de um texto original não deveria ser tomada como certa, pois é a tradução que atualiza e traz o texto à luz. Assim, seria mais apropriado dizer que, em qualquer cultura-alvo, a tradução de um texto é a primeira versão a surgir; essa versão, então, conduz ao original, que, por sua vez, é condicionado pela maneira como foi interpretado. Derrida valoriza a tradução em relação ao texto original, argumentando que é ela que permite ao original sobreviver, não devendo ser considerada uma mera reprodução ou cópia. As teorias clássicas da tradução “apresentam falhas, inconsistências e *perdas* como meros acidentes que, basicamente, não alteram a coerência do sistema”⁵ (Carreres, 2005, p. 234, nossa tradução).

Contrariamente, Derrida insiste em abandonar termos como perda ou inadequação, que tendem a desvalorizar o processo de tradução. Em vez disso, ele incentiva uma abordagem que reavalie a tradução como uma fonte de novos significados (Jordà Mathiasen, 2016).

Desde o final do século XX, os Estudos Descritivos da Tradução também influenciaram a forma como o conceito de equivalência tem sido historicamente compreendido. Nesse paradigma, a equivalência deixa de ser uma simples correspondência formal com o texto-fonte (“equivalência formal”) ou uma “equivalência dinâmica” de efeito ou uma “tradução comunicativa” (Nida & Taber, 1974; Newmark, 1981; 1988, respectivamente). Em vez disso, passa a ser uma equivalência às normas da cultura-alvo, que podem direcionar tanto para a equivalência formal quanto para a dinâmica ou, ainda, resultar na criação de um novo produto que se afasta, em maior ou menor grau, do seu correspondente original, como ocorre em *fundubs*⁶, também conhecidas como *gag dubbing* (dublagens humorísticas), *funny ADs ou funads*⁷ (audiodescrições engraçadas) ou comentários livres, além de outros tipos de adaptações e *remakes*, como veremos a seguir.

4

Assim, a “norma de relação” proposta por Chesterman, que enfatiza a equivalência e a fidelidade entre o texto-fonte e o texto-alvo, é expressa da seguinte forma: “Um tradutor deveria agir de modo a estabelecer e a manter uma relação apropriada de semelhança relevante entre o texto-fonte e o texto-alvo”⁸ (Chesterman, 1997, p. 69, nossa tradução). No entanto, essa norma não é mais válida e previsível no campo da TAV, isto é, essa norma não deveria ser tomada como certa em um cenário no qual a relação entre texto-fonte e texto-alvo nem sempre resulta em uma correspondência formal ou dinâmica (equivalência de forma e equivalência de efeito).

A TAV contribuiu significativamente para a criação de um novo cenário, em que a equivalência pode assumir um terceiro significado: a criação de um novo produto-alvo que, de certo modo, preserva alguma relação com o original, mas sem necessariamente seguir uma equivalência formal ou dinâmica. Na TAV, normas de transcrição permitem transformar um prato japonês, como o *Om-rice* (omelete com arroz), em panquecas, e os *hashis* em garfos, tanto nos elementos visuais quanto nos elementos verbais (Chaume, 2016). Da mesma forma, uma “omelete” pode se tornar um “bolo” na versão dublada, devido à sincronia labial exigida na dublagem (Chaume, 2014). Ambos os termos, “omelete” e “bolo”, contêm uma consoante bilabial que, na versão traduzida, precisa ser mantida e colocada estrategicamente, especialmente no caso de uma cena em *close-up* (plano fechado).

Esse novo cenário também leva a uma reflexão sobre quais materiais foram, no passado, e são, atualmente, selecionados para tradução. Adaptando a classificação de Marco Borillo (2010), poderíamos afirmar que existem três formas de construir capital cultural audiovisual: a) nossos filmes clássicos e *cults*, séries de TV e desenhos animados nacionais podem ser assistidos e reinterpretados novamente, regravados e até estendidos (narrativas transmídia), ganhando valor adicional a cada vez que são consumidos; b) a cultura-alvo pode incorporar produtos audiovisuais canônicos de outras culturas, geralmente por meio da tradução, conferindo-lhes o *status* de textos canônicos; ou c) a cultura-alvo pode criar produções nacionais que imitam, incorporam ou adaptam modelos estrangeiros (como adaptações, extensões transmídia, franquias de TV e *remakes* transnacionais), ou desenvolver formas de tradução ampliadas que, a princípio, constituem uma forma periférica moderna de consumir textos estrangeiros, mas que, eventualmente, encontram seu espaço na cultura-alvo, enriquecendo assim seu capital cultural audiovisual.

Há novos “locais” que podem popularizar ou, de certa forma, consagrar essas novas formas modernas de ampliar o capital audiovisual específico de um país. Sites de referência, redes sociais e plataformas de *streaming* hospedam a criação de novas normas e valores que se disseminam de maneira rápida e fácil. Essas evoluções estéticas, embora instáveis, representam a modernidade e, em alguns casos, causam grande impacto no público, influenciando tanto os produtos canônicos nacionais quanto os traduzidos (como dublagens e legendagens profissionais). Uma tendência contemporânea interessante pode ser observada nas novas dublagens em inglês que a Netflix transmite atualmente.

A seleção dos materiais a serem traduzidos é o primeiro passo para estabelecer novos valores e normas. No passado, os distribuidores decidiam o que seria transmitido, o que seria vendido para emissoras de TV e o que seria deixado de lado. Agora, são os *fansubbers* e os *fandubbers* que decidem o que legendam e o que dublam. Eles fazem isso acessando a internet em busca de novos produtos ou de produtos que já tenham algum *status* em sua comunidade. Dessa forma, o *habitus* pode ser modificado — e, de fato, já foi. As legendas criativas⁹ são uma prova dessa mudança de *habitus*.

Ainda mais interessante é o fato de que alguns usos criativos da legendagem também carregam agendas ideológicas. Em filmes multilíngues, por exemplo, legendar outros idiomas (além do idioma principal do filme, as chamadas L3) usando letras maiúsculas ou itálico não apenas chama a atenção do público, mas também cria uma sensação de estranhamento, como

se não merecessem as mesmas características tipográficas adotadas para os diálogos no idioma principal do filme.

Fandubs (dublagens amadoras) e *fundubs* ou *gag dubbing* (dublagens humorísticas) são dublagens caseiras de séries de TV, desenhos animados (principalmente do gênero *anime*) e *trailers* de filmes que ainda não foram lançados no país ou região da língua-alvo. *Fandubs* geralmente são traduzidas e gravadas por fãs desses gêneros, que baixam o material da internet e utilizam programas de edição de áudio digital para manipular ou eliminar a trilha sonora original, inserindo uma nova faixa dublada gravada por eles em casa usando um microfone (Chaume, 2013). Quando a função principal dessa “tradução criativa” é a paródia, elas são chamadas de *fundubs* ou “dublagens humorísticas”, devido ao tom divertido e engraçado dessas dublagens caseiras. Da mesma forma, *funsubs*¹⁰ costumam satirizar uma cena ou personagem, legendando incorretamente suas falas — como se vê, por exemplo, em muitos *funsubs* populares de *A Queda! As Últimas Horas de Hitler*¹¹ (Oliver Hirschbiegel, 2004) disponíveis na internet.

6

Funads ou *Funny ADs* são audiodescrições engraçadas, que têm como objetivo zombar de qualquer cena. São descritas por meio de comentários de teor sexual, humorístico ou parodístico, trocadilhos e duplos sentidos. Versões literais de videocliques ou “*literal music videos*” são paródias de videocliques oficiais, nas quais a letra original é substituída por uma descrição literal das imagens. Essa técnica é comumente usada em videocliques cujas imagens parecem incoerentes ou desconexas em relação à letra. Em geral, são feitas de forma intralingual, sem uma tradução propriamente dita, mas também podem ser realizadas de forma interlingual — como no caso de *My Little Pony: A Amizade É Mágica*¹² (Lauren Faust & Hasbro Studios, 2010-2015), que conta com uma *fundub* e uma *funsbub* em espanhol, além da dublagem comercial e canônica. Esses são exemplos claros de escrita criativa para a mídia, talvez instáveis por enquanto, ainda pouco explorados, mas que certamente representam novas formas de transferência e reescrita audiovisual.

Espectadores ativos ocasionalmente usam dublagem humorística para recriar discursos políticos fictícios de presidentes, líderes e representantes populares famosos, com o intuito de denunciar ou, às vezes, ridicularizar e zombar de suas agendas. O mesmo processo ocorre no *fansubbing*, em que *fansubbers* satirizam políticos e líderes ao criar legendas falsas que expõem suas agendas ocultas e os fazem parecer ridículos por meio de falas absurdas. Esse novo uso político da tradução audiovisual vem transformando a forma tradicional de

localizar conteúdos audiovisuais, além de expandir os limites das antigas noções de equivalência, fidelidade e ética na tradução.

2. Características da tradução audiovisual que estão expandindo as fronteiras do conceito de tradução

Esse novo cenário, composto por novos hábitos de consumo, dispositivos e tecnologias, novos públicos e novas formas de compreender a tradução, não se limita a uma descrição teórica, alinhando-se às novas abordagens de Derrida e Toury. A realidade imponente da tradução audiovisual há muito desafia o conceito de equivalência, pondo essa noção em xeque quase desde seu surgimento. Vamos agora analisar quais características da tradução audiovisual têm questionado a própria essência da tradução, tal como ela tem sido tradicionalmente entendida.

2.1 Tradução interlingual e intralingual

A tríade de Jakobson — tradução interlingual, intralingual e intersemiótica — provou ser útil para os Estudos da Tradução, pois permite que o campo se expanda para além das transferências linguísticas e textuais de uma língua para outra. Embora Jakobson defina a tradução interlingual como a “tradução propriamente dita”, ele incentiva os Estudos da Tradução a abraçar novas áreas de investigação que anteriormente pertenciam ao domínio da adaptação. O que antes era visto como revisitações deliberadas, anunciadas ou ampliadas de obras anteriores (como a adaptação de um romance para o cinema) agora está incluído no prisma dos Estudos da Tradução, sendo observadas e analisadas como *traduções*. No entanto, será que todas as pessoas concordariam em considerar a tradução intralingual como uma forma de tradução?

A tradução audiovisual pode nos ajudar a responder essa questão. Por exemplo, na tradução audiovisual, encontramos adaptações intralinguais entre dialetos diferentes de uma mesma língua. O mercado está repleto de pedidos para retraduzir legendas ou dublagens do espanhol latino-americano para o espanhol europeu — também chamado espanhol peninsular ou castelhano — e vice-versa. A mesma tendência também ocorre entre português brasileiro e português europeu, e entre outros pares como flamengo e holandês, galego e português, valenciano e catalão, sérvio e croata (e bósnio e montenegrino), e em muitos outros cenários onde geralmente dois ou mais países compartilham o mesmo idioma, mas, por razões políticas e eleitorais, é aconselhável tratá-los como idiomas distintos. Nesses casos, a

tradução intralingual pode ser realizada de duas maneiras: a partir do zero, traduzindo o texto-fonte e consultando o texto-alvo na variante linguística próxima; ou simplesmente adaptando as características nominais e verbais que diferenciam as duas variantes, sem necessariamente consultar o texto original. Mesmo nesse último caso, os textos-alvos finais, ou seja, as duas traduções para as duas variantes de uma mesma língua, serão considerados como versões diferentes do mesmo texto original e, portanto, traduções distintas. As culturas-alvo as aceitarão como tal. Assim, duas traduções para duas variantes de uma mesma língua não são o mesmo texto, de modo que o termo “tradução” não implica a transferência de um texto para apenas uma variante linguística.

8 O avanço significativo da legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) não deixa dúvidas sobre sua legitimidade como uma modalidade de tradução audiovisual. Embora se possa argumentar que a LSE seja apenas uma transposição dos diálogos falados para um código diferente, isto é, uma conversão dos diálogos do modo oral para o modo escrito, esse processo tornaria a mesma informação acessível por dois códigos diferentes. O primeiro é o código linguístico, transmitido pelo canal acústico (diálogos). O segundo é o código gráfico, transmitido pelo canal visual (legendas). No entanto, esse argumento não reflete com precisão o processo envolvido, pois legendas e diálogos não contêm exatamente as mesmas informações. As legendas são, por definição, uma versão condensada dos diálogos, sobretudo porque não é viável transpor todos os detalhes linguísticos do enunciado oral, seja pela extensão dos diálogos, seja pela impossibilidade de ler integralmente tudo o que um personagem diz. Na legendagem interlingual, em especial, essa redução é inerente ao processo. Estima-se que cerca de um terço das informações presentes nos diálogos se perde nas legendas interlinguais (Díaz-Cintas & Remael, 2007), o que se configura como uma necessidade para garantir a legibilidade do texto.

Mais uma vez, estamos diante de uma adaptação. Além disso, a LSE também pode ser interlingual, e, embora essa prática ainda não seja amplamente difundida, ela ocasionalmente aparece no mercado de TAV, configurando-se, de forma evidente, como uma prática tradutória. Mas mesmo a LSE intralingual mais comum pode ser considerada um texto totalmente novo, regido por convenções e normas diferentes: não apenas as legendas diferem dos diálogos originais (podendo até haver erros, explicações, modulações, eufemismos etc.), como também englobam a representação de ruídos (código de efeitos sonoros), música (código musical) e características paralinguísticas (código paralinguístico). Assim, a LSE não pode ser entendida como uma simples transcrição dos diálogos falados. Trata-se da criação de

um novo texto, geralmente escrito no mesmo idioma, que incorpora informações provenientes de, no mínimo, quatro códigos distintos. Esse texto é enriquecido por múltiplos signos que atravessam esses códigos de significação e emerge como um novo texto, que ultrapassa em muito a mera reprodução de um texto anterior.

2.2 Tradução intersemiótica

O terceiro tipo de tradução proposto por Jakobson, a tradução intersemiótica, abriu caminho para que teóricos da tradução incluíssem qualquer tipo de transferência semiótica no âmbito dos Estudos da Tradução. No campo da TAV, a audiodescrição (AD) ilustra claramente uma forma de transferência intersemiótica. Embora Jakobson tenha se referido à tradução de palavras para imagens, a AD também pode ser incluída e analisada nessa mesma categoria, pois realiza a transferência de imagens para palavras. No entanto, algumas questões emergem: a) podemos considerar uma explicação verbal de imagens como tradução, ou ela se configuraria apenas como uma mera narração?; b) a audiodescrição em museus seria realmente uma forma de tradução, ou funcionaria como um audioguia, oferecendo apenas uma descrição verbal do que é visto?

No filme *A Chegada*¹³ (Denis Villeneuve, 2016), a linguista Louise Banks (Amy Adams) é convocada pelo exército dos Estados Unidos para ir a Montana fazer contato com uma raça alienígena conhecida como *heptápodes*. Esses alienígenas escrevem usando *logogramas*¹⁴: glifos circulares que lembram manchas de café, provavelmente criados com uma espécie de tinta. Os símbolos desenhados pelos heptápodes são ao mesmo tempo intrigantes e profundamente estranhos. Embora Louise seja uma linguista, e não uma tradutora, ela é contratada para estabelecer comunicação com os alienígenas e traduzir a língua deles para o inglês.

O fato de o texto dos heptápodes ser não linear — sem início, meio ou fim nas figuras — desempenha um papel central na trama. Esse detalhe ilustra a hipótese de Sapir-Whorf, que propõe que a língua que usamos influencia nossa visão de mundo. O filme sugere que os alienígenas possuem uma visão distinta da realidade, precisamente porque utilizam uma linguagem diferente da dos seres humanos.

No filme, vemos exemplos de traduções dos desenhos pretos extraterrestres, inicialmente incompreensíveis, para o inglês e, inversamente, do inglês para aquela linguagem inventada, iconográfica e simbólica. Não há dúvidas de que as cenas em que a linguista e os heptápodes trocam informações são exemplos de tradução. De fato, esse é o

objetivo central dos encontros entre a linguista, o exército e os alienígenas. O exército dos Estados Unidos busca entender a natureza e o propósito da visita dos heptápodes à Terra e, acima de tudo, determinar se eles representam uma ameaça à humanidade. Assim, a tradução torna-se essencial.

O público raramente ouve os sons emitidos pelos heptápodes enquanto se movem ou se comunicam, e eles são vistos de forma indistinta, sempre atrás de um vidro ou tela, envoltos em uma atmosfera nebulosa ou aquosa. Dessa forma, o filme leva o espectador a um estado quase primitivo, um cenário pré-semiótico ainda não contaminado pelo tráfego semiótico. É justamente nesse ambiente primitivo (ou futurista) que a tradução se torna necessária e assume um papel vital na trama. Ela surge como a única solução para vencer um desafio de comunicação imposto, de um lado, por um conjunto de imagens codificadas e, de outro, pela linguagem humana. A tradução intersemiótica, portanto, é um rótulo que destaca apenas a diferença entre códigos de significação, mas não as propriedades intrínsecas e poderosas da tradução, como uma ferramenta humana fundamental e um meio essencial para superar desafios de comunicação de qualquer tipo.

10

Nos Estudos da Tradução, a tradução museológica¹⁵ geralmente se refere ao estudo da transmissão interlingual de textos em exposições de museus, com um conjunto de textos-fonte e textos-alvo como dados (Liao, 2018). Esse tipo de tradução não se limita a um formato específico: a tradução pode ser, por exemplo, oral, como nos comentários gravados em áudio oferecidos em visitas guiadas ou em audioguias acessados por dispositivos portáteis. Além disso, informações também podem ser incluídas em materiais promocionais acessados por vários meios: vozes gravadas podem ser ouvidas coletivamente através de alto-falantes em algumas salas, linhas telefônicas bilíngues podem ser acionadas para atrair pessoas de outras nacionalidades etc. Folhetos, livros e qualquer tipo de informação escrita sobre o museu e suas peças são exemplos de traduções escritas, que podem ser tanto intralinguais quanto interlinguais. De acordo com Liao (2018, p. 57, tradução nossa¹⁶), os primeiros estudos sobre tradução museológica:

Adotaram abordagens descontextualizadas, focando exclusivamente nos aspectos linguísticos dos textos. Estudos posteriores, no entanto, ampliaram essa perspectiva ao considerar o espaço expositivo como um ambiente multimodal. Passaram a incorporar o contexto histórico-cultural das exposições, as respostas do público

visitante, o papel ético e a postura ideológica das instituições museológicas, além de levar em conta a presença de comunidades multilíngues e imigrantes.

O espaço de exposição multimodal, a natureza multimodal dos objetos e as diversas possibilidades multimodais que a tradução oferece para contribuir com a disseminação da arte e do patrimônio tornam essa atividade uma prática intersemiótica que merece atenção no campo da tradução audiovisual. A troca multimodal configura-se, sem dúvida, como uma outra forma de tradução.

As línguas de sinais são línguas completas e complexas que utilizam sinais convencionais expressos por movimentos das mãos combinados com expressões faciais e posturas corporais. São as primeiras línguas de muitas pessoas surdas e uma das várias opções de comunicação usadas por pessoas ensurdecidas e por pessoas ouvintes que desejam se comunicar com a comunidade surda. Na tradução audiovisual, a língua de sinais é utilizada em programas de notícias na TV, geralmente em transmissões ao vivo, mas também pode ser gravada. Stone (2007) descreve as duas formas de uso da língua de sinais em programas de TV e alerta que a tradução pode não ser uma representação fiel do texto-fonte:

11

Os tradutores/intérpretes surdos buscam usar o *teleprompter* em inglês, por exemplo, de forma interpretativa [...], de modo que não produzem uma tradução “fiel”, mas sim uma tradução que é relevante para o público surdo. Isso pode envolver a inclusão de informações que tenham sido apresentadas anteriormente na semana (em programas de resumo semanal de notícias) ou mais cedo na transmissão (no caso de manchetes) (Stone, 2007, p. 76, tradução nossa¹⁷).

Na TV, portanto, por um lado temos a tradução de um código linguístico para um código visual, composta por expressões faciais, posturas corporais e, principalmente, sinais com as mãos. Contudo, por outro lado, essa tradução é identificada como algo diferente de uma tradução fiel, ou seja, o conteúdo do roteiro geralmente é interpretado e adaptado de forma pragmática para o público surdo, podendo incluir, excluir ou modificar elementos para garantir maior clareza e relevância. Como observa Stone (2007), em alguns casos, as implicaturas construídas no texto em língua de sinais britânica são diferentes das implicaturas do texto em inglês.

As línguas de sinais são reconhecidas como línguas *per se* em muitos países e possuem o mesmo *status* legal que as línguas naturais, embora seu uso na mídia ainda seja restrito a alguns programas e noticiários na TV. Nesse contexto, nossa preocupação recai sobre o tipo de transferência realizada entre uma língua natural e uma língua de sinais. Essa transferência é, obviamente, de natureza intersemiótica e não interlingual; interlingual, talvez, do ponto de vista legislativo, mas intersemiótica sob uma perspectiva multimodal. Uma língua de sinais é composta por movimentos codificados das mãos, do corpo e expressões faciais, compartilhados por uma comunidade como um *código* convencionalizado. E, como tal, sua tradução para uma língua natural é de natureza intersemiótica, sendo legalmente reconhecida nos contextos onde foi implementada, como no *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (Naves et al., 2016) do Ministério da Cultura do Brasil, onde se lê que a janela dedicada a mostrar um intérprete de língua de sinais:

É o espaço destinado à **tradução** entre uma língua de sinais e outra língua oral ou entre duas línguas de sinais, feita por Tradutor e Intérprete de Língua de Sinais (TILS), na qual o conteúdo de uma produção audiovisual é traduzido num quadro reservado, preferencialmente, no canto inferior esquerdo da tela, exibido simultaneamente à programação (Naves et al., 2016, p. 15, grifo nosso).

2.3 Transadaptação

Em sua tese de doutorado, Neves (2005) propõe um novo termo que vai além do conceito tradicional de tradução e que poderia englobar todas as modalidades de TAV conhecidas até então. A autora enfatiza a necessidade de um termo que contemple as especificidades e demandas próprias da legendagem para surdos e ensurdecidos.

O termo *transadaptação* é uma palavra híbrida que destaca seu potencial de abranger todos os tipos de tradução e adaptação, permitindo que a teoria da tradução vá além das dicotomias usuais, como tradução literal *versus* tradução livre e tradução *versus* adaptação. Gambier também propõe denominar todos os processos que se encontram sob a alcunha de tradução audiovisual como *transadaptações*; ou seja, considerar a TAV (em geral, todas as suas modalidades) como um caso de transadaptação. O autor explica que todas as novas modalidades de tradução diluíram as fronteiras tradicionais entre tradução e interpretação, e entre códigos escritos e orais (Gambier, 2003). Neves (2005) considera que esse novo termo é capaz de envolver os públicos-alvo de forma mais direta, dada a ampla diversidade existente

entre eles. Por exemplo, os diferentes públicos não apenas pertencem a contextos socioculturais e sociolinguísticos distintos, com expectativas variadas, como também podem apresentar diferentes tipos de deficiência física, como pessoas cegas ou com baixa visão, e pessoas surdas ou ensurdecida. Além disso, o termo escolhido permite atender a diferentes faixas etárias, como crianças e adultos, bem como subgrupos dentro dessas categorias.

No âmbito da dublagem, Pruys (2009) descreve a versão dublada de um filme como independente e autônoma, enfatizando que textos originais e dublados raramente mantêm equivalência em termos de conteúdo e forma. Em vez disso, são duas *variações* de um mesmo produto. Por esse motivo, essa modalidade de TAV também tem sido rotulada como transadaptação ou *recriação* (Leppihalme, 1997).

Além da dublagem e da audiodescrição, *funsubs*, *fundubs* e *funads*, bem como amostras de comentários livres, interpretação simultânea em festivais de cinema e até mesmo a localização de videogames também podem se encaixar nesse novo termo. No entanto, como todas as modalidades de TAV podem ser rotuladas como exemplos de transadaptação, esse termo pode acabar sendo apenas mais um sinônimo sem propósito para *tradução audiovisual*, um termo já consolidado em uma disciplina que lida com todas as formas de transferência midiática. De qualquer forma, a simples necessidade de cunhar um novo termo evidencia as limitações do antigo conceito de tradução.

13

2.4. Localização

Neste artigo, a localização é entendida como um termo abrangente que inclui todas as formas de tradução audiovisual e todas as formas de adaptação midiática. No entanto, esse termo provavelmente deriva da adaptação de produtos de software (Esselink, 2000), referindo-se apenas ao complexo processo de “pegar um produto e torná-lo linguisticamente e culturalmente apropriado ao local de destino (país/região e idioma onde será usado e vendido)” (Esselink, 2000, p. 3, tradução nossa¹⁸).

Bernal-Merino (2015) explica que o termo localização sempre esteve associado a outros como internacionalização e globalização. No caso de videogames, tem sido usado para descrever o processo após a internacionalização de um jogo, que consiste em projetar produtos de origem que possam se adaptar facilmente aos requisitos e gostos de potenciais países importadores. No campo da localização de videogames, uma vez que o produto tenha sido internacionalizado, ele pode ser localizado, ou seja, adaptado linguisticamente, legalmente, tecnicamente, artisticamente e culturalmente para cada cultura-alvo. De fato, o

processo de localização de videogames envolve a adaptação de todos os elementos do jogo, não apenas no nível linguístico, mas também nos níveis legal, cultural e funcional, para que o produto possa manter sua essência ao ser transferido para outra cultura. Assim, tanto sua jogabilidade quanto sua funcionalidade devem ser respeitadas para garantir uma experiência coerente ao novo usuário estrangeiro. Nesse complexo processo de localização, uma etapa fundamental é a adaptação do texto na tela, via legendagem, e a adaptação de elementos de áudio, principalmente nas cenas cinematográficas. Em suma, a localização de videogames inclui a tradução de diversos elementos: menus do jogo, texto na tela e legendas, gráficos textuais, elementos cinematográficos e acústicos, textos escritos (instruções, texto da embalagem), o site do jogo e o menu de ajuda (Granell et al., 2015).

Localização é, então, um termo que pode se enquadrar no conceito de domesticação, um tipo de tradução que considera principalmente a cultura e os destinatários, além do sucesso comercial do jogo. Isso requer o consentimento total da indústria para adaptar todos os componentes que possam, de alguma forma, dificultar a compreensão ou a jogabilidade.

14

Contudo, como discutido anteriormente em relação a outros termos, o problema persiste no conceito de tradução. Zabalbeascoa (2012) observa que o sucesso do termo localização está ligado a uma visão restrita e purista de tradução, que não condiz com a realidade da comunicação intercultural, interlingual e intersemiótica. Se ainda entendêssemos a tradução como um processo de transferência literal (veja Martínez Sierra, 2017, para uma discussão detalhada sobre a tradução literal como método e estratégia), talvez outros termos fossem necessários para descrever todos esses novos processos no campo da tradução audiovisual. Hoje, porém, ninguém duvida que o conceito de tradução expandiu seus limites o suficiente para abranger esses tipos de transferências domesticadoras.

A equivalência dinâmica e a tradução comunicativa, discutidas anteriormente, não são os únicos conceitos aplicáveis ao processo de localização de videogames; uma noção mais ampla de tradução, como a usada atualmente pelos Estudos da Tradução, também descreve os processos que compõem a localização de videogames. Bernal-Merino (2015) conclui afirmando que seria impreciso usar a localização de videogames nos Estudos da Tradução para se referir somente à tradução de texto, uma vez que também se refere a atividades não linguísticas. Nesse sentido, o autor recomenda o uso de “localização linguística de jogos” quando apenas o processo de tradução linguística for abordado. Ele afirma que as definições do termo localização não são usadas em detrimento do termo tradução, em outras palavras, o termo tradução ainda inclui a adaptação técnica, legal, cultural e linguística necessária no

processo de localização de videogames. A localização apenas coloca esses processos não linguísticos em primeiro plano, justificando a criação desse novo termo. No entanto, esses e outros processos não linguísticos também aparecem nas novas modalidades de TAV apresentadas acima e não são exclusivos da localização de videogames ou da localização de *software*. A tradução audiovisual, da dublagem à audiodescrição, do *fansubbing* aos comentários livres, também inclui um processo de domesticação e adaptação constante de aspectos não linguísticos.

Além disso, a perspectiva tradutológica no caso da localização de videogames responde ao grau de funcionalidade do texto-alvo, em vez de à fidelidade à língua-fonte, um conceito que claramente relaciona a localização de videogames com algumas modalidades de TAV.

E por último, mas não menos importante, no processo de consumo e entretenimento da maioria dos videogames, há um terceiro canal de comunicação: o canal tátil (Mejías Climent, 2019), que transmite um código normativo que regula todos os movimentos e ações realizadas pelo jogador. Esse canal se soma aos canais visual e acústico, característicos da tradução audiovisual. Assim, jogar um videogame envolve três canais de comunicação distintos, cada qual contendo códigos próprios que contribuem para o significado final do texto. A irrupção do canal tátil no processo de comunicação desses novos textos, bem como a descoberta de um novo código, o código normativo, que regula convencionalmente as regras do jogo e os movimentos das mãos e dedos do jogador, mais uma vez nos obriga a ampliar o conceito de tradução. Esse código normativo deve ser traduzido, não apenas nas instruções do jogo, mas também em sua jogabilidade, interagindo com os outros códigos semióticos (visual e acústico) e instruindo o jogador a agir de uma maneira ou de outra. Um movimento pode interagir com um bipe ou com uma imagem, e os três também podem interagir, tornando a experiência de jogar melhor ou pior, dependendo das reações dos jogadores.

O conceito de tradução ainda está muito relacionado à transferência linguística de um texto escrito convencional. Talvez esperar que ele abranja todas as novas camadas semióticas que moldam os textos audiovisuais contemporâneos seja um salto muito grande e muito ousado. No entanto, nenhum outro termo pode explicar melhor todos esses novos tipos de transferências do que o antigo conceito de tradução.

2.5. Transcriação

A transcriação é um tipo aprimorado de tradução audiovisual e é uma consequência direta da digitalização. Katan (2014) propõe uma interessante revisão histórica do termo, começando pelo seu primeiro uso na Filosofia por Gottfried Leibniz, passando pela adaptação de Samuel Coleridge à Literatura, até seu uso mais recente nos Estudos da Tradução por Purushottam Lal. Em suma, Katan argumenta que o termo compreende tanto o conceito de transmissão fiel quanto o de criação.

A transcriação é uma combinação de globalização e localização, um processo conhecido como glocalização, no qual um produto global é moldado para atender às necessidades dos consumidores locais. Como Fowler e Chozick (2007, tradução nossa¹⁹) afirmaram no *The Wall Street Journal*: “Antigamente, as empresas de entretenimento estadunidenses exportavam personagens apenas dublando-os em outros idiomas. Mas, nos últimos anos, a Ásia se tornou o campo de testes para a reinvenção de personagens, um processo chamado ‘transcriação’”.

16

Assim, como mencionado anteriormente ao discutir as formas de construir capital cultural audiovisual, atualmente o público consome produtos estrangeiros sejam eles dublados ou legendados, como *blockbusters* ou videogames; produtos locais pertencentes ao seu país em seu idioma nativo; e também produtos adaptados, como as transcriações, ou seja, adaptações de produtos globais que mantêm algumas características de sua origem estrangeira combinadas com outras características da cultura-alvo (Chaume, 2019). Um exemplo é o romance gráfico *Spider-Man: India* (Sharad Devarajan, Suresh Seetharaman & Jeevan J. Kang, 2004), publicado originalmente na Índia pelo Gotham Entertainment Group, que reconta a história do Homem-Aranha da Marvel Comics em um cenário indiano. Nessa série, o Homem-Aranha é um humilde garoto indiano de uma vila remota, chamado Pavitr Prabhakar — uma distorção fonética de Peter Parker. Ele veste o conhecido traje apertado do Aranha combinado com uma tanga tradicional e calças de harém indianas. Atualmente, na era dos produtos transmídia, Pavitr Prabhakar também é um personagem jogável ao lado de outros Aranhas no jogo *Spider-Man Unlimited* (Bernal-Merino, 2015; Chaume, 2016).

Mangiron e O’Hagan (2006) recomendam o termo “transcriação” para descrever o processo de localização de videogames, abrindo ainda mais esse debate. Segundo as autoras, os localizadores recebem quase total liberdade para modificar, omitir e até mesmo adicionar quaisquer elementos que considerem necessários para aproximar o jogo dos jogadores e transmitir a sensação original de jogabilidade.

Portanto, como podemos ver, todos os três termos — tradução, localização e transcrição — podem corresponder à mesma realidade. Transcrições são todas as formas de adaptação e manipulação semiótica em que algumas ou a maioria — senão todas — das camadas semióticas do produto (áudio)visual original são localizadas, ou seja, manipuladas.

Tradicionalmente, apenas os signos pertencentes aos cinco códigos acústicos do texto audiovisual (linguístico, paralinguístico, musical, efeitos especiais e procedência sonora) eram localizados por meio de dublagem, *voice-over* e legendagem. Atualmente, porém, outros elementos também podem ser manipulados para moldar um produto domesticado a um público-alvo específico, incluindo imagens (ícones, índices e símbolos), iluminação, movimento (sinais cinéticos) e tipos de planos (Chaume, 2019). Exemplos de transcrição também são encontrados na localização de comerciais para TV e internet, bem como em desenhos animados (Chaume, 2016).

Um caso significativo é a versão estadunidense de *Doraemon* (Kozo Kusuba, 2005–), uma série de animação sobre um gato robótico homônimo que, do século XXII, viaja de volta no tempo para ajudar um garoto pré-adolescente chamado Nobita Nobi. Nessa versão, notas de iene são transformadas em notas de dólar, *hashis* em garfos e uma caixa de primeiros socorros em uma pizza. Aqui, a transcrição é usada com uma forte e tendenciosa agenda política que governa as operações de tradução intersemiótica. O programa é manipulado de forma a substituir valores culturais e ideológicos japoneses por valores ocidentais, sob o pretexto de se aproximar mais do público estadunidense.

A transcrição, portanto, envolve um processo de tradução intersemiótica. Ao contrário da audiodescrição ou da tradução museológica, as imagens são *traduzidas* por outras imagens. Às vezes, as imagens pertencem à mesma cultura (tradução intraiconográfica); outras vezes, pertencem a culturas distintas (tradução intericonográfica, podendo ser imagens da cultura-alvo ou uma imagem universal pertencente a outras culturas). Traduções intraiconográficas e intericonográficas (transcrições) precisam ser incluídas nesse novo conceito de tradução aqui defendido.

Bernal-Merino (2015) argumenta que o termo “transcrição” hoje em dia é usado por empresas que desejam se diferenciar das agências tradicionais de tradução, como se estas últimas oferecessem apenas serviços de tradução literal. Após uma discussão detalhada sobre o termo e os autores que o utilizaram recentemente, Bernal-Merino admite que o termo transcrição provavelmente foi introduzido na localização de videogames para destacar o fato de que o texto-fonte é um videogame e não um livro. Concluindo, Bernal-Merino (2015)

acredita que apesar do termo “transcrição” ser popular na indústria publicitária e em alguns setores de tradução que buscam um nicho no mercado publicitário, parece faltar embasamento teórico para validar esse termo em oposição à “tradução” mais tradicional.

2.6 Transmídia

A narrativa transmídia, também conhecida como narrativa transmidiática, *transmedia storytelling*, *crossmedia* ou narrativa multiplataforma, é uma técnica na qual uma história é contada em várias plataformas e formatos, geralmente por meio do uso de tecnologias digitais atuais e, idealmente, envolvendo o público ou usuários finais até certo ponto. De forma geral, nas narrativas transmídia convencionais, há uma história central acompanhada de outras sub-histórias, as chamadas extensões, produzidas e distribuídas em outros formatos e mídias. Graças à digitalização, novos públicos ativos têm a possibilidade de contribuir para a expansão de um projeto transmídia, ou simplesmente interagir com produtores e distribuidores (ou até mesmo com diretores e atores de cinema), além de poder manipular produtos audiovisuais.

18

O conteúdo transmídia cria uma narrativa que se expande por diferentes tipos de mídia: geralmente audiovisual (nascido digital), multimídia, interativa, episódica e moldada em múltiplos formatos. A narrativa transmídia moderna utiliza vários dispositivos para envolver o público, tecendo histórias que são interligadas em diferentes plataformas e formatos. Cada adaptação para um novo formato incorpora texto (códigos linguísticos), imagens (códigos iconográficos), música (códigos musicais), efeitos sonoros (códigos sonoros), quebra-cabeças e jogos para ilustrar e aprimorar a narrativa (Pujol Tubau, 2015; Ferrer Simó, 2016).

Relações de equivalência entre todos os formatos e extensões são estabelecidas tanto pela reprodução dos mesmos signos semióticos e/ou do enredo principal quanto pela modificação deste último (através da repetição de signos semióticos e, indubitavelmente, da repetição ou de uma leve alteração no enredo principal). Nomes de personagens, locais, histórias de fundo, relações entre personagens, repetição de ícones, música, textos gráficos, iluminação, efeitos especiais, idioletos, algumas palavras ou frases icônicas etc., são mantidos em todas as narrativas, que, ao mesmo tempo, expandem o enredo e os personagens principais, dando origem a novas histórias e situações. As narrativas transmídia também levam estudiosos a questionar até que ponto elas podem ser consideradas adaptações ou retraduições da mesma história em diferentes formatos.

As extensões não incluem apenas retraduições intralinguais (qualquer adaptação ou expansão da história primária), mas também traduções interlinguais de cada produto e formato. Além disso, retraduições interlinguais também podem ser produzidas sob a forma de uma pseudotradução (Toury, 1995). Esse fenômeno obriga o conceito de tradução a se livrar de suas amarras para abarcar essas novas narrativas e produtos que vêm surgindo no mundo audiovisual. Extensões podem ser produzidas no mesmo idioma do produto original e, então, traduzidas, ou podem ser produzidas diretamente em outros idiomas e, talvez, traduzidas de volta ao idioma do filme original. As relações sistêmicas estabelecidas entre todos os produtos audiovisuais (Baños, 2014-2015), suas extensões e traduções — sejam elas diretas ou inversas —, bem como a consideração de qualquer extensão como uma adaptação ou pseudotradução, abrem uma discussão ao redor de um termo antigo que também se sobrepõe à tradução: a adaptação.

2.7. Adaptação midiática

Bernal-Merino (2015) também revisita algumas abordagens sobre a noção de adaptação adotadas por estudiosos renomados, que, ao final, chegam à conclusão de que o termo é tão amplo e vago que pode de fato refletir muitas realidades distintas, variando desde uma versão de uma peça original de Shakespeare até uma versão roteirizada da mesma obra teatral. De fato, a adaptação pode abranger algumas narrativas transmidiáticas e a maioria das modalidades de TAV. O termo *adaptação* pode ser usado como sinônimo de tradução, reescrita, narrativa transmídia e localização. Na verdade, pode englobar todos os demais termos e conceitos discutidos ao longo deste artigo.

Todavia, a principal característica desse termo é o fato de ele ser utilizado quando as alterações em relação ao original são facilmente perceptíveis. Por essa razão, Hutcheon (2006) afirma que uma visão negativa da adaptação pode simplesmente decorrer de expectativas frustradas por parte de um fã que ansiava ver uma obra querida adaptada. Novamente, a noção de fidelidade é a chave para a discussão e para a definição de adaptação. Assim como no caso da tradução e dos demais termos discutidos até aqui, a noção de fidelidade está sempre presente no debate e é o instrumento de medida que, no final, avalia o sucesso da adaptação. É por isso que Díaz Cintas (2004) afirma que, no campo dos Estudos da Tradução, esse termo tem uma conotação negativa. Há quarenta anos atrás, Nir (1984) já havia considerado a legendagem como um tipo de adaptação. Portanto, há mais uma justificativa para considerar a dublagem também como um tipo de adaptação, dado o número de agentes envolvidos na manipulação do produto final.

Chaves (2000) reserva o termo adaptação para as diferentes versões de um produto em outros formatos (por exemplo, romance para filme). Já Martínez Sierra (2008), ao revisar o conceito no âmbito da TAV, considera a adaptação também como uma técnica utilizada no processo de tradução audiovisual, ou seja, a técnica de adaptar uma referência cultural do texto-fonte para uma referência cultural do texto-alvo (ou para outra referência do texto-fonte bem conhecida). Hutcheon (2006) traça um *continuum* para definir adaptação. A autora coloca as traduções em uma extremidade, ou seja, na extremidade da máxima fidelidade ao original, enquanto coloca *spin-offs*, sequências e prequências, entre outros, na outra extremidade, incorporando assim as extensões transmídia no âmbito da adaptação.

Os *remakes*, evidentemente, são considerados adaptações propriamente ditas, especialmente os *remakes* transnacionais, que não representam mais um processo unitário e unilateral de homogeneização cultural, mas sim um processo intermediário em que culturas se emprestam e interagem mutuamente (Perkins & Verevis, 2015). Os *remakes*, assim como qualquer tipo de adaptação de formato, são entendidos como empréstimos culturais globais, adquirindo, assim, um novo *status* que vai muito além da lógica comercial que motiva e instiga sua criação. De fato, esse processo é chamado de “tradução cultural”, usando o termo tradução e realçando seu componente cultural para definir o processo de transferência de um *remake* transnacional.

3. Considerações finais

Ao final, considerando apenas as questões terminológicas abordadas aqui, parece que tudo se resume a uma batalha aberta entre escolas de pensamento na academia e, ainda, entre a academia e a indústria. A questão é: qual termo é o hiperônimo que abrange os demais? E, ainda, quais termos são simplesmente sinônimos desnecessários para uma realidade já amplamente descrita? Nos círculos acadêmicos dos Estudos da Tradução, prevalece a preferência pelo termo “tradução” (Pym, 2003; Zabalbeascoa, 2012; Bernal-Merino, 2015), que não deve ser compreendido apenas como uma transferência linguística de um texto. Como discutido acima, desde que Nida cunhou a noção de equivalência dinâmica, a tradução não tem sido entendida como uma mera transferência linguística. Ademais, pelo menos desde o início dos anos 1980, a Teoria do Skopos reforçou a ideia de que a tradução não está subordinada ao texto-fonte, mas é orientada pelo objetivo geral ou função que deve cumprir na cultura-alvo, além de estar condicionada pelo relacionamento com o cliente e a tarefa de tradução.

Koskinen (1994) explica isso de forma clara e direta: a tradução não é exatamente o mesmo texto que o texto de origem, mas também não é um texto diferente. A tradução deve sua existência ao original, e o original, por sua vez, depende da tradução para sobreviver; dessa forma, escritor, leitor e tradutor estão constantemente transformando o texto. Esse último pensamento implica que todas as formas de adaptação são, de fato, traduções, e que todas as modalidades de TAV claramente são traduções, apesar do nível de adaptação necessário para atender às normas e expectativas da cultura-alvo.

Na dublagem, por exemplo, em que os títulos da maioria dos *blockbusters* são escolhidos pelos distribuidores — e não pelos tradutores —, em que adaptadores de diálogos alteram o texto originalmente entregue pelo tradutor, em que diretores de dublagem introduzem mudanças adicionais, às vezes até inserindo falas onde não havia nenhuma no original (prática conhecida na dublagem italiana como *sul muto*, ou SM), e em que até mesmo atores e atrizes podem fazer mudanças adicionais — sem contar, é claro, os revisores nos departamentos de controle de qualidade —, como alguns estudiosos têm demonstrado, especialmente aqueles que trabalham com o conceito de análise genética (Richart, 2013; Zanotti, 2014), ainda assim estamos diante de um processo de tradução. Não é necessário recorrer ao termo adaptação para refletir uma realidade dominada por mudanças constantes e coletivas. O texto dublado não é idêntico ao original, mas também não é um texto diferente, como argumentaria Koskinen.

Na legendagem, que é considerada um tipo de tradução vulnerável (Díaz Cintas, 2004), sujeita ao julgamento implacável do público, pelo menos um terço dos diálogos originais se perde. Como Martí Ferriol (2010) demonstrou, também podemos encontrar na legendagem tantas estratégias de tradução domesticadas (adaptadas) quanto podemos encontrar em um roteiro de dublagem. O mesmo se aplica às demais modalidades de TAV, especialmente às mais criativas e, atualmente, àquelas produzidas por novos públicos ativos ou prosumidores²⁰.

Talvez o que seja urgente nos Estudos da Tradução seja a necessidade de revisitar os conceitos de equivalência e o próprio conceito de tradução. O novo conceito de equivalência precisa ir além do de equivalência dinâmica, que, por sua vez, já ia além da equivalência formal, que equipara a tradução à transferência linguística. No entanto, o termo equivalência dinâmica não é amplo o suficiente para abarcar todos os fenômenos de adaptação (como adaptações de formato e *remakes* transnacionais), nem as novas modalidades de tradução audiovisual que criam equivalência em diferentes níveis (como *fansubs*, *fundubs*, *funads*,

versões literais de vídeos etc.). Nem a equivalência formal nem a dinâmica (ou funcional) explicam esses novos tipos de transferências. Talvez uma equivalência iconográfica, talvez uma equivalência heterofuncional (humorística, política etc.) ou, talvez, uma nova forma de equivalência que transfira o poder dos distribuidores para o público comum possa dar conta desses novos movimentos.

Pensar em uma nova definição de tradução que, de uma vez por todas, seja capaz de extinguir o conceito de equivalência, é muito ousado e distante da realidade. Portanto, o novo conceito deveria incluir tanto a equivalência formal (na TAV, por exemplo, a tradução bruta encomendada para dublagem ou muitas *fansubs*), quanto a equivalência dinâmica (a tradução final para dublagem, a maioria das obras legendadas etc.), além de um tipo de *equivalência iconográfica*, que abrangeria outras modalidades de TAV (como audiodescrição, dublagens humorísticas, *fansubs* etc.). Talvez, um quarto tipo de equivalência poderia ser pensado, uma *equivalência narrativa*, que contemplaria diferentes tipos de adaptação (como o licenciamento de formato, por exemplo).

22

Essa nova interpretação de tradução e equivalência, que vai muito além da discutida até hoje, levanta novas questões que exigirão mais pesquisas: a classificação dos tipos de tradução proposta por alguns autores (Hurtado Albir, 2001, para citar apenas uma) ainda é válida? A TAV alterou essa classificação? Onde situamos *fundubs*, audiodescrições engraçadas, versões literais de vídeos, comentários livres, traduções museológicas, adaptações de formato, *remakes* transnacionais, entre outros? É possível estabelecer um novo catálogo de estratégias de tradução de acordo com as observadas nessas novas modalidades?

As teorias modernas levaram a tradução para além do conceito de equivalência, que sempre se referiu ao texto-fonte. Ninguém demonstrou de forma convincente onde estão os limites da tradução. O conceito de tradução está em constante transformação (Zabalbeascoa, 2012) e, assim como as normas, sua definição depende de espaço e tempo. A teoria da tradução agora admite abertamente que os tradutores fazem mais do que simplesmente produzir textos equivalentes. Os Estudos Descritivos da Tradução têm buscado comprovar essa premissa e têm feito isso há algumas décadas. A tradução audiovisual não escapa da noção canônica de tradução; logo, se há algo que falha em retratar a realidade da TAV, essa falha está, então, na teoria da tradução. Em conclusão, como defende Zabalbeascoa, a disciplina dos Estudos de Tradução estará condenada caso não consiga acolher todas as formas possíveis de reescrita como parte de seu objeto de estudo (Zabalbeascoa, 2012).

REFERÊNCIAS

- Baños, R. (2014-2015). Los estudios descriptivos de traducción en la investigación de la traducción para el doblaje. *Prosopopeya. Revista de crítica contemporánea*, (9), 135-161.
- Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. Routledge.
- Carreres, Á. (2005). *Cruzando límites: la retórica en la traducción de Jacques Derrida*. Peter Lang.
- Chaume, F. (2013). The turn of audiovisual translation. New audiences and new technologies. *Translation Spaces*, 2, 107-125. <https://doi.org/10.1075/ts.2.06cha>
- Chaume, F. (2014). *Audiovisual Translation: Dubbing*. Routledge.
- Chaume, F. (2016). Audiovisual translation trends: growing diversity, choice and enhanced localization. In A. Esser, M. Á. Bernal-Merino & I. R. Smith (Eds.), *Media Across Borders* (pp. 68-84). Routledge.
- Chaume, F. (2018). Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes? *The Journal of Specialised Translation*, (30), 84-104. <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2018.197>
- Chaume, F. (2019). Audiovisual translation in the age of digital transformation: industrial and social implications. In I. Ranzato & S. Zanotti (Eds.), *Reassessing Dubbing: Historical Approaches and Current Trends* (pp. 103-124). John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/btl.148.05cha>
- Chaves, M. J. (2000). *La traducción cinematográfica*. Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- Chesterman, A. (1997). *Memes of Translation. The spread of ideas in translation theory*. John Benjamins.
- Derrida, J. (1985). *The Ear of the Other*. (P. Kamuf, Trad.). University of Nebraska Press.
- Díaz-Cintas, J. (2004). In search of a theoretical framework for the study of audiovisual translation. In P. Orero (Ed.), *Topics in Audiovisual Translation* (pp. 21-34). John Benjamins.
- Díaz-Cintas, J., & Remael, A. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. St. Jerome.
- Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. John Benjamins.
- Ferrer Simó, M. (2016). *La gestión de los proyectos de traducción audiovisual en España. Seis estudios de caso*. [Tese de Doutorado, Universitat Jaume I].
- Fowler, G., & Chozick, A. (2007, 16 Outubro). Cartoon characters get big makeover for overseas fans. *The Wall Street Journal*.

-
- Gambier, Y. (2003). Screen transadaptation: perception and reception. *The Translator*, 9 (2), 171-189.
- Granell, X.; Mangiron, C. & Vidal, N. (2015). *La traducción de videojuegos*. Bienza.
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y traductología*. Cátedra.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. Routledge.
- Jordà Mathiasen, E. (2016). How much are translation studies in debt to Søren Kierkegaard? *The Translator*, 22(3), 287-302. <https://doi.org/10.1080/13556509.2016.1143908>
- Katan, D. (2014). Uncertainty in the Translation professions: a time to transcreate? *Cultus, The Journal of Intercultural Mediation and Communication*, 7, 10-19.
- Koskinen, K. (1994). (Mis)Translating the Untranslatable. The impact of deconstruction and post-structuralism on translation theory. *Meta* 39(3), 446-452. <https://doi.org/10.7202/003344ar>
- Leppihalme, R. (1997). *Culture Bumps. An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Multilingual Matters.
- Liao, M.-H. (2018). Museums and creative industries: The contribution of Translation Studies. *The Journal of Specialised Translation*, (29), 45-62. <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2018.211>
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with “Restricted” Translation. *The Journal of Specialised Translation*, (6), 10-21. <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2006.735>
- Marco Borillo, J. (2010). Una aproximació a ‘l’habitus’ de Carles Capdevila, traductor i home de lletres. *Quaderns*, (17), 83-104.
- Martí Ferriol, J. L. (2010). *Cine independiente y traducción*. Tirant lo Blanch.
- Martínez Sierra, J. J. (2008). *Humor y Traducción. Los Simpson cruzan la frontera*. Universitat Jaume I.
- Martínez Sierra, J. J. (2017). La traducción literal en el ámbito audiovisual. Método y técnica. *CLINA*, 3(1), 13-34. <https://doi.org/10.14201/clina2017311334>
- Mejías Climent, L. (2019). *La sincronización en el doblaje de videojuegos: análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura*. [Tese de Doutorado, Universitat Jaume I].
- Naves, S. B., Mauch, C., Alves, S. F., & Araújo, V. L. S. (2016). *Guia para produções audiovisuais acessíveis*. Ministério da Cultura.
- Neves, J. (2005). *Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing*. [Tese de Doutorado, University of Roehampton].

-
- Nida, E., & Taber, C. (1974). *The Theory and Practice of Translation*. E. J. Brill.
- Nir, R. (1984). Linguistic and sociolinguistic problems in the translation of imported TV films in Israel. *International Journal of the Sociology of Language*, (48), 81-98. <https://doi.org/10.1515/ijsl.1984.48.81>
- Newmark, P. (1981). *Approaches to Translation*. Pergamon Institute of English.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Prentice Hall International.
- Perkins, C., & Verevis, C. (2015). Transnational television remakes. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 29(5), 677-683. <https://doi.org/10.1080/10304312.2015.1068729>
- Pujol Tubau, M. (2015). *La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor dels anells*. [Tese de Doutorado, Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya].
- Pruys, G. M. (2009). *Die Rhetorik der Filmsynchronisation*. Eigenverlag.
- Pym, A. (2003). What localization models can learn from translation theory. *The LISA Newsletter*. Globalization Insider 12, 2/4.
- Remael, A. (2010). Audiovisual translation. In Y. Gambier & L. Van Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies* (pp. 12-17). John Benjamins. 25
- Richart Marset, M. (2013). La caja negra y el mal de archivo: defensa de un análisis genético del doblaje cinematográfico. *Trans: Revista de Traductología*, (17), 51-69. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2013.v0i17.3227>
- Stone, C. (2007). Deaf access for Deaf people: the translation of the television news from English into British Sign Language. In J. Díaz-Cintas, P. Orero, & A. Remael (Eds.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language* (pp. 71-88). Rodopi.
- Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and Beyond*. John Benjamins.
- Zabalbeascoa, P. (2012). Teorías de la traducción audiovisual. Un viaje de ida y vuelta para progresar. In J. J. Martínez Sierra (Ed.), *Reflexiones sobre la traducción audiovisual. Tres espectros, tres momentos* (pp. 187-199). Publicaciones de la Universitat de València.
- Zanotti, S. (2014). Translation and transcreation in the dubbing process: A genetic approach. *Cultus: The Journal of Intercultural Mediation and Communication*, 7, 107-132.

¹ N.T.: Este artigo foi publicado inicialmente em *JoSTrans, The Journal of Specialised Translation*, número 30, em julho de 2018 com o título “*Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes?*” (Chaume, 2018). A tradução para o português brasileiro foi autorizada previamente pelo autor,

professor Frederic Chaume, e pela editora-chefe de JoSTrans, professora Łucja Biel, os quais agradeço profundamente.

² N.T.: “*The multimodal or semiotic nature of AVT once led scholars to question if AVT was indeed a form of translation. The view of AVT as a form of ‘constrained’ translation, in which the other sign systems over-determine the translator’s contribution, stimulated such considerations. [...] Today, however, the discussion may need to be revisited. [...] The current inundation of text production modes and the ubiquity of image and/or sound in texts have made it virtually impossible to adhere to such a limited concept of translation. [...] It is difficult to predict if the trend towards expanding the concept of translation to encompass this diversification will prevail over the opposite trend, that of introducing new terms (such as localisation, technical communication and multimedia localisation (cf. supra)) that aim to reduce translation to one link within a larger communication chain. This will depend not only on the decisions of scholars and university policies, but also on politico-economic developments that determine the translation Market*” (Remael, 2010, p. 15).

³ N.T.: *Fansubbing*: junção das palavras inglesas *fan* [fã] + *subtitling* [legendagem].

⁴ N.T.: *Fandubbing*: junção das palavras inglesas *fan* [fã] + *dubbing* [dublagem].

⁵ N.T.: “*Present the flaws, the inconsistencies, the losses as mere accidents that basically do not alter the coherence of the system*” (Carreres, 2005, p. 234).

⁶ N.T.: *Funsubs*: junção das palavras inglesas *fun* [divertido, engraçado] + *dubbing* [dublagem].

⁷ N.T.: *Funads*: junção da palavra inglesa *fun* [divertido, engraçado] + a sigla *AD* [audiodescrição].

⁸ N.T.: “*A translator should act in such a way that an appropriate relation of relevant similarity is established and maintained between the source text and the target text*” (Chesterman, 1997, p. 69).

⁹ Veja alguns exemplos de legendas criativas: <https://www.bbc.co.uk/rd/blog/2014-10-tvx2014-short-paper-enhancing-subtitles>

¹⁰ N.T.: *Funsubs*: junção das palavras inglesas *fun* [divertido, engraçado] + *subtitles* [legendas].

¹¹ N.T.: Título original do filme em alemão: *Der Untergang*.

¹² N.T.: Título original: *My Little Pony: Friendship Is Magic*.

¹³ N.T.: Título original: *Arrival*.

¹⁴ Veja alguns exemplos em <https://www.imdb.com/title/tt2543164/>, na seção “Fotos”.

¹⁵ N.T.: Em inglês, *museum translation*. Não foram encontradas ocorrências para a tradução deste termo em língua portuguesa. Dessa forma, optou-se pelo termo tradução museológica, uma adaptação do termo acessibilidade museológica. Outra opção que também poderia ser utilizada é *tradução museística*, originada a partir do espanhol *traducción museística*, terminologia já consolidada em pesquisas no âmbito hispânico.

¹⁶ N.T.: “*Adopted decontextualised approaches by solely examining linguistic features in texts, but later studies have begun to engage with the multimodal exhibition space, the cultural-historical background of exhibition themes, the responses of museum visitors, the ethical role and ideological stance of museum institutions, and multilingual and immigrant societies*” (Liao, 2018, p. 57).

¹⁷ N.T.: “*The Deaf T/Is aim to use the English autocue interpretively [...], such that they are not creating a ‘faithful’ TL, but rather a TL that is optimally relevant to the Deaf audience. This involves including information that will have appeared either earlier during the week (for news week review programmes) or earlier in the broadcast (for news headlines)*” (Stone, 2007, p. 77).

¹⁸ N.T.: “*Taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language where it will be used and sold)*” (Esselink, 2000, p. 3).

¹⁹ N.T.: “*Once, American entertainment companies exporting characters just dubbed them into other languages. But in recent years, Asia has become the testing ground for character reinvention, a process called ‘transcreation’*” (Fowler & Chozick, 2007).

²⁰ N.T.: Prossumidor, em inglês, *prosumer*, é o consumidor que também é produtor de conteúdo, um usuário que participa ativamente da produção e da pós-produção dos programas que consome.