

O processo tradutório de línguas ficcionais: um estudo da legendagem do klingon para o português no filme *Jornada nas estrelas III: à procura de Spock*

The translation process for fictional languages: a study of subtitling procedures from Klingon into Portuguese in the movie Star Trek III: The search for Spock

Talita Serpa*

Giulia Fernandes**

Matheus de Souza Main***

Resumo: O presente trabalho busca analisar as legendações feitas da língua artificial klingon para o português, no filme “Jornada nas estrelas III: à procura de Spock” (1984). Nesta pesquisa, espelha-se o processo de análise feito por Suvi Ramula (2007), de tal modo que as legendas foram estudadas por meio de abordagens de tradução locais (GOTTLIEB, 1992), globais (VENUTTI, 1995), além da multimodalidade descrita por Stöckl (2004). Busca-se compreender as estratégias de tradução que são usadas para a legendagem de línguas artificiais e como os demais elementos, presentes nas cenas afetam as escolhas do legendista. Concluímos que os elementos multimodais têm influência nas legendas e que o tradutor utilizou com maior frequência a estrangeirização, mantida por meio da manutenção da língua klingon nas distintas modalidades do filme.

Palavras-chave: Tradução de línguas ficcionais. Traduções locais e globais. Multimodalidades.

Abstract: The present work seeks to analyze the subtitles made from the artificial language Klingon into Portuguese in the movie *Star Trek III: The search for Spock* (1984). The investigation proceeded by Suvi Ramula (2007) is used so that the subtitles are studied through local (GOTTLIEB, 1992) and global (VENUTTI, 1995) translation approaches. In addition, we also observe the multimodality described by Stöckl (2004). This study seeks to understand the translation strategies that are considered for the subtitling of artificial languages as well as to comprehend how the other elements present in the scenes affect the translators' choices. We conclude that the multimodal elements have an influence on subtitles

* Pós-doutoranda na Universidade Estadual Paulista (UNESP).

** União das Faculdades dos Grandes Lagos (Unilago).

*** União das Faculdades dos Grandes Lagos (Unilago).

and that the translator used foreign words more frequently by maintaining the Klingon language with help of different modalities.

Keywords: Translation of fictional languages. Local and global translations. Multimodalities.

Introdução

Ao longo de anos, as línguas criadas com fins de entretenimento ficcional sofreram um fenômeno, seus fãs as retiraram das telas de cinema e televisão e as aprenderam, trazendo-as para o mundo real, como forma de unificação, exclusividade e identidade grupal. Dessa forma, as línguas passam a se desenvolver, gerando neologismos¹ e novas estruturas que foram criadas partindo-se dos parâmetros gramaticais já estabelecidos por seus criadores.

Cabe a um campo denominado interlinguística estudar o processo de criação e essas modificações em línguas artificiais. Elas se tornam interessante aos olhos de tradutores, pois a cada dia mais aparecem filmes e séries de ficção científica que, com povos fictícios e línguas peculiares (criadas a fim de caracterizar de forma única seus falantes), demandam, no processo de legendagem, que o tradutor faça escolhas que se adaptem as suas propostas de identidade inicial. Todavia, ainda são poucos os estudos acadêmicos que se aventuram em análises de línguas artificiais. Conseqüentemente, são raros os materiais que exploram a criação de línguas, havendo, assim, a necessidade de pesquisas mais aprofundadas, para que se encontrem fontes acadêmicas do assunto.

Nesse sentido, o presente trabalho visa investigar algumas características da língua ficcional mais falada do mundo, o *klingon*, o

¹ Neologismo é definido por Boulanger (1979, p.65-6), como uma unidade do léxico, palavra, lexia ou sintagma, cuja forma significante ou a relação significante-significado [...] não estava realizada no estágio imediatamente anterior de um determinado sistema linguístico.

qual foi desenvolvido para a franquia *Jornada nas Estrelas* (1966-2019), e de sua tradução para o português. Concentramos nossa análise nas legendas do filme “Jornada nas estrelas III – à procura de Spock” e, para tanto, valemo-nos da proposta elaborada por Ramula (2017), na qual a pesquisadora realiza a análise das escolhas tradutórias globais e locais² do Élfico e reflete sobre a influência da multimodalidade no processo de legendagem em “O senhor dos anéis: a sociedade do anel” (2002).

Neste trabalho são utilizadas as mesmas abordagens da autora (2017) na categorização e captação das legendas na língua artificial; além disso, também focamos as técnicas de domesticação e estrangeirização de Venutti (1995) para a análise global das legendas, visto que estas se destinam a identificar as escolhas tradutórias e as intenções por trás destas, em aproximar ou afastar o telespectador da língua de partida. Por fim, para a identificação de técnicas aplicadas no âmbito local das legendas, pautamo-nos em Gottlieb (2004), e analisamos as multimodalidades, para que possamos verificar quais outros elementos de cena influenciam as escolhas tradutórias de um legendista, cabendo a teorização de Stöckl (2004).

As línguas artificiais e suas categorizações

A ideia de línguas artificiais ainda é bastante recente. Além dos estudos acadêmicos sobre este tema, é na *web* que encontramos a maior difusão do assunto e também a maior circulação dessas línguas. O motivo primário de sua propagação e revolução *on-line* foi devido ao *Conlang Listserv*, ou seja, um *listserv* dedicado aos criadores de línguas (PETERSON, 2015). Contudo, recorrendo a *sites* de busca comuns, como *Google*, o *Bing* ou o *Yahoo*, conseguimos encontrar algumas definições básicas do que se concebe como sendo línguas

² Que serão vistas no tópico 2 de nosso trabalho.

artificiais, a saber: “Língua artificial é todo idioma construído e definido por um pequeno grupo de pessoas” (WIKIPEDIA, 2019). Entretanto, tal conceituação parece ainda abstrata, de modo que os próprios *websites* encaminham os leitores a materiais e livros que aprofundam o assunto, uma vez que compreendem que, dessa forma, serão melhor entendidos. É nesse sentido que as línguas artificiais ganham novas conceituações e passam a ser consideradas pelo ramo da Interlingüística.

A Interlingüística é uma área consolidada dentro dos Estudos Linguísticos que pesquisa, cria, analisa ou desenvolve línguas artificiais, mas que ainda é pouco explorada. Sendo assim, buscamos respaldo teórico nas concepções de Peterson, em seu trabalho *The art of language invention* (2015), em que apresenta as definições sobre línguas construídas e também discursa sobre a trajetória e mesmo sobre a elaboração de uma *conlang*.³

Peterson (2015) apresenta as terminologias usadas e criadas pela comunidade de *colangers*,⁴ entusiastas da criação de línguas, que se difundiram entre os léxicos interlingüísticos. Para o autor, a língua é estabelecida de acordo com uma divisão de duas categorias diferentes, as línguas naturais, as *natlangs*, e as línguas construídas, as *conlangs*, termos consolidados dentro da *Language creation society*, grupo oficial de criadores e pesquisadores de línguas artificiais.

As *natlangs* são línguas que evoluíram naturalmente, todas as línguas que foram faladas e transformadas por um processo de desenvolvimento natural, tais como o Inglês e o Português. Aqui também encaixam-se dialetos como as línguas crioulas, línguas de sinais e línguas consideradas mortas, como aramaico e latim. Já as línguas que não evoluíram ao longo do tempo por intermédio deste processo natural são chamadas de *conlangs*, criações conscientes que

³ *Constructed Language*, língua criada (PETERSON, 2015).

⁴ Criadores de línguas (PETERSON, 2015).

têm, ou são destinadas a ter, um sistema linguístico totalmente funcional e um propósito final de utilização. Este termo abrange muitas línguas diferentes, como Élfico, Klingon, Esperanto, linguagem de computação, etc. (PETERSON, 2015).

Os objetivos da criação de uma língua instigam linguistas e estes se aventuram a investigar se ela cumpre suas funções; assim, o esperanto foi criado com objetivo de fazer a unificação da língua no mundo, muito embora não tenha se consolidado como tal. Okrent (2009) questiona, no início de seu livro *In the land of invented languages*, o quão útil pode ser uma língua inventada e, partindo deste questionamento, envolve-se em uma busca pelo aprendizado das *conlangs*, a fim de entender os objetivos por trás das línguas artificiais e as razões pelas quais tais criações atraem o público, para que as aprendam, dando continuidade e fugindo da sua função inicial de unificação e de desenvolvimento de uma nova cultura. A autora ainda argumenta que:

Elas são inventadas com um propósito. Cortadas e colocadas no papel, começaram para serem finalizadas por alguém. São capítulos e capítulos sobre gramática e dicionários extensos. Testemunhas não da natureza humana, mas sim do impulso mestre que as rege. Ponderadas, meticulosamente construídas para dominarem a linguagem, fazendo-a mais organizada, racional, menos carregada, inconsistente e irregular. Há centenas delas. E todas por fim falharam, mortas a flutuar, faladas por ninguém (OKRENT, 2009, p. 10).

No início, a principal motivação para a criação de novas línguas vinha da necessidade de melhorar e corrigir as línguas naturais. Como resultado de seu nascimento e desenvolvimento natural, as *natlangs* são detentoras de desvios, tais como verbos irregulares, idiomatismos e palavras que possuem mais de um significado (OKRENT, 2009). Essas falhas podem ser excluídas no processo de criação de uma *conlang*,

visto que pode ser planejada, obtendo aperfeiçoamentos, de acordo com a intenção de seu criador.

No entanto, mesmo que as línguas construídas possam ter sido originalmente tentativas de unificar os povos ou de melhorar as línguas naturais, Peterson (2015) demonstra que não são inventadas apenas com o propósito de correção daquelas existentes. Hoje o ato de produzir uma língua tem objetivos que fogem às barreiras e bases das línguas naturais, seus usos e objetivos se diversificaram entre usos artísticos, auxiliares, lógicos, etc.

Alguns exemplos famosos de línguas ficcionais podem ser elencados, como são o *Nadsat* de Anthony Burgess no romance *The clockwork orange* (1972); a língua *Na'vi* de Paul Frommer no filme *Avatar* (2009); e o *Dothraki*, bem como o *Valiriano* de David J. Peterson na série de televisão *Game of Thrones* (2011k-2019).

No entanto, quando se trata do *Klingon*, Okrent inicia seus estudos em 2009. A língua foi criada especialmente para o universo de *Jornada nas Estrelas* e trata-se, de acordo com uma reportagem publicada no portal da revista *Superinteressante* (2011), da segunda língua artificial mais falada do mundo, perdendo apenas para o Esperanto⁵; fato peculiar, visto que são línguas com objetivos divergentes, a primeira para contexto apenas fictício e a outra para uso real.

Porém, o assunto ganhou maior repercussão apenas em 2015, quando foi publicada a obra anteriormente citada *The art of invented languages*. Essa produção de Peterson é basicamente um manual descritivo do processo criativo para talhar uma *conlang*. O livro possui explicações teóricas que abrangem os sistemas sonoros, a entonação, as vogais, as consoantes, o conceito de estrangeiro, questões sobre as palavras, como morfemas, flexões nominais e verbais, derivação, conjugação verbal, sintaxe. O autor trata, ainda, das evoluções que as

⁵ O *Esperanto*, com cerca de 200 mil falantes, e o *Klingon* por volta de 20 mil falantes.

conlangs adquirem após serem divulgadas e estudadas em âmbitos fonológicos, gramaticais e de sintaxe; e, por fim, aborda a *conlang* escrita na esfera da ortografia, da grafia de alfabetos, da tipografia e do sistema silábico.

Toda *conlang* é criada com um propósito definido por seu criador. Sendo assim, antes de desenvolver seus capítulos sobre produção da língua artificial, Peterson as divide de acordo com os propósitos de criação decorrentes, categorizando-as em diferentes usos, a saber:

Artlang: Forma reduzida de *artistic language*, esta é uma *conlang* criada para fins estéticos, ficcionais ou qualquer outro propósito artístico. [...]

Auxlang: Forma reduzida de *auxiliary language*, esta é uma *conlang* criada para fins de comunicação universal (ou às vezes para comunicação em áreas específicas da população) [...].

Engelang: Reduzido de *engineered language*, esta é uma *conlang* criada para produzir algum tipo de efeito linguístico específico (como uma língua sem verbos) [...]. (2015, p. 28).

Peterson ainda define terminologias essenciais para a área de criação de línguas artificiais, como nomenclaturas dadas às línguas diante do processo que as criou:

Conlanger: Aquele que cria línguas; especialmente aquele que engaja na criação de línguas com frequência. [...]

A Priori: Uma *conlang* priori é criada sem base em gramática ou vocabulário de línguas já existentes. [...]

A Posteriori: Uma *conlang* a posteriori é aquela que buscou influências em gramática ou vocabulário de línguas já existentes [...] (2015, p. 28).

Nessas categorizações elencadas por Peterson (2015), consegue-se perceber a formação de uma gama de estudos interlinguística, com explicações e separações vistas em um campo trabalhado. As

definições, como explicitadas anteriormente, serão importantes para definir e explicar as línguas que serão apresentadas, no decorrer da nossa análise.

Línguas ficcionais (*Artlang*)

As chamadas línguas artificiais para contextos artísticos, ou simplesmente *artlangs*, são resultados da tendência que sequenciou a iniciativa das *auxlangs*. O movimento das línguas artísticas teve início no século XX com pequenas partículas de falas sendo introduzidas em obras de fantasia, que levavam o leitor a outros mundos e, conseqüentemente, a povos fictícios, como os *liliputianos* de Jonathan Swift. Entretanto, estas partículas não eram propriamente línguas, pois não mantinham sentidos planejados, nem amplo vocabulário. O primeiro a construir uma *artlang*, que de fato portava estrutura completa para ser considerada uma língua foi J. R. R. Tolkien, famoso autor das obras *O Hobbit* e *O senhor dos anéis* (PETERSON, 2015).

Diferentemente de escritores anteriores, Tolkien, antes mesmo de ser um escritor, era um linguista, as línguas eram talhadas com escolhas minuciosas, propósitos diferenciados e, por fim, as histórias eram criadas de acordo com as características da língua, assim elaborando personagens ideais para as entonar.

O autor foi responsável por fazer algo que nenhum outro, em seu tempo, foi capaz de criar uma família de línguas. Quenya e *Sindarin* são as mais famosas dentro de seu vasto universo de *artlangs*, as duas descendendo de uma mesma língua ancestral, o quendiano primitivo. As criações do autor e linguista também dispunham de alfabetos específicos para sua escrita: *cirth* ou *tengwar*, mostrando que as línguas artificiais podem chegar a uma complexidade semelhante às ocorrências em famílias de línguas naturais (PETERSON, 2015).

De acordo com Peter Stockwell (2006), as *artlangs* têm três funções principais dentro de obras ficcionais. A função elaborada funciona basicamente como complemento ornamental do universo criado pelo autor, como no caso de Tolkien, que, propositalmente, fez do *Sindarin* uma língua suave para que servisse bem para o uso de sábios elfos; e também como o objeto de estudo deste trabalho, o *Klinton*, que soa violento aos ouvidos devido ao perfil violento de seus falantes.

A segunda dessas funções é chamada de indexical, e funciona como objeto de composição fundamental da construção do mundo, em que os personagens que falam tal *conlang* existem, e ajudam no processo de criação, deixando o universo com senso de veracidade. Um exemplo seria a Terra-Média de Tolkien, que tal como o mundo real, apresenta diversos povos, com diversas línguas diferentes, que funcionam como item de identificação social de dado povo.

A terceira função é chamada de emblemática, e apresenta ideias e críticas sociais presentes nas construções linguísticas, sendo intencionalmente criadas pelo *conlanger*, e pautando-se em temáticas políticas ou fazendo sátiras, como na obra distópica *1984* de George Orwell, que, partindo da artificial novilíngua, chama a atenção de seus leitores para a repressão política do contexto fictício, em que pensar ou se expressar eram considerados crimes.

Apesar das classificações de Stockwell (2006) destinarem de bom modo os objetivos pensados para *artlangs*, é plausível pensá-las com fins mais específicos, pois, além de exercerem funções gerais, as línguas criadas para filmes de povos alienígenas, como o *Klinton*, para uso em magias, como o *pseudolatim* que J. K. Rowling fez uso, em sua saga Harry Potter, exercem funções indexicais, porém divergentes, pois não compartilham o mesmo objetivo pensado pelo criador.

Bignell (1999) argumenta que o princípio do cinema é apresentar o reconhecível e familiar ao espectador de modo equilibrado com o

novo e estrangeiro, este, que não é de fácil acesso e convivência na realidade quotidiana. Os filmes têm a capacidade de mover o público de sua própria realidade atual para outro espaço e tempo na realidade imaginária. Ao mesmo tempo, o estrangeiro, na realidade imaginária, deve ser tornado compreensível, equilibrando-o com algo familiar e convencional, para que ele não aflija o público ao qual se destina. A fórmula satisfatória foi alcançada pelo *Klingon*, de “Jornada nas estrelas”, criado por Marc Okrand para o terceiro filme da saga baseada na série em 1984, que como ressalta Canepari (2018):

O klingon foi de fato adotado por toda a franquia de Star Trek, e tendo participações e citações também em outras produções, tal como na comédia *The Big Bang Theory* (2007-2019) [...]. Há inúmeros livros destinados leitores/telespectadores de klingon, além de textos importantes para a cultura mundial (tais como a bíblia, *Hamlet* e *A Christmas Carol*) (2018, p. 32-33).

Desse modo, visto o espaço ganho pela língua *Klingon* em respeito ao ganho do público, é cabível dizer que seu criador construiu o equilíbrio necessário, conciliando o alienígena e o familiar, cativando seu alvo. Consequentemente, as traduções feitas dessas línguas artificiais se demonstram fundamentais, pois, dadas as escolhas que um legendador/tradutor faz, no processo de tradução dessas para livros, filmes ou séries, acabam por determinar os efeitos causados no público da língua-alvo, dessa forma afetando também a boa ou má recepção do conteúdo (CANEPARI, 2018).

Os estudos da tradução, a legendagem e a multimodalidade

Dentro dos chamados Estudos da Tradução, Bassnett (2014) aponta que as investigações acerca dos textos traduzidos devem estar fundamentadas na trajetória que esse estabelece na busca por se

adequar a diferentes culturas e leitores. Para Mona Baker (1992), o texto traduzido representa um evento comunicativo genuíno, de tal forma que as ações dos tradutores possam ser entendidas como parte de um processo social.

Quando abordamos a tradução literária que “é, então, um processo culturalmente vinculado ao plano social, em que o tradutor desempenha um papel fundamental em uma série complexa de atuações” (BUSH, 2005, p. 129), passamos a entendê-lo como o agente na prática socializada e, por meio da sua atividade subjetiva e de seu esforço criativo, suscita escolhas que darão uma nova vida à obra, agora como um texto traduzido (BUSH, 2005).

Ao associar o tradutor literário às línguas artificiais, pensamos, por conseguinte, no contexto ficcional, apresentando o fato de que esse se trata do gênero mais traduzido no mundo todo (VENUTI, 1995). Assim, devido à criação de línguas artísticas para o propósito de uma história, de um povo, de uma raça e cultura, que será criada por meio da narrativa, o processo tradutório nesse contexto se tornou comum na indústria do entretenimento (PAOLOZZI, 2003). Dessa forma, o tradutor de ficção se envolve com diferentes ritmos, imagens e símbolos dentro da ficção e, por vezes, com línguas criadas. Portanto, no caso deste contexto, o tradutor deve fazer suas escolhas tradutórias de maneira local e global (BUSH, 2005).

Segundo Bell (2005), existem dois tipos de ferramentas disponibilizadas ao tradutor: as locais, que lidam com os segmentos do texto, e as globais, que lidam com os textos inteiros. Pode-se completar ainda com Chesterman (2016, p. 88), que sugere que a forma local representa como o tradutor pensa, “como traduzir essa estrutura / essa ideia / esse item”; e a forma global como as maneiras encontradas pelo profissional para “traduzir esse texto ou esse tipo de texto” (CHESTERMAN, 2016, p. 88).

Ramula parafraseia com as ideias de Leppihalme (LEPPIHALME, 2001, *apud* RAMULA, 2017), para afirmar que as escolhas globais irão determinar as escolhas locais. Neste trabalho, as estratégias globais se ligam aos conceitos de estrangeirização e de domesticação, de modo a corroborarem uma análise tradutória do fenômeno da *artlang*, a partir da interação com premissas postuladas por Venuti (1995).

A fim de explorar tais conceitos, é importante retomar as teorizações de Venuti (1995), de modo que esse autor caracteriza a domesticação como sendo o método utilizado na maioria dos gêneros e das traduções. Por meio de um processo de invisibilidade, que era comumente requerido ao tradutor, principalmente na língua inglesa, o discurso estrangeiro era, muitas vezes, domesticado, ou seja, valores culturais presentes no texto de origem são reapresentados, procurando trazê-los para a realidade do leitor meta. O artifício domesticador reduz a etnocentricidade do texto da língua-fonte aos valores culturais da língua-alvo, trazendo o autor para dentro da cultura de chegada (VENUTI, 1995).

Por outro lado, a tradução “estrangeirizadora” é usada na maioria das traduções literárias, causando uma pressão etnodesviante sobre os valores culturais “para registrar a diferença linguística e cultural do texto estrangeiro, enviando o leitor para o exterior” (VENUTI, 1995, p. 20). Essa noção também pode alterar a forma como são lidas e produzidas as traduções. Sendo assim, devido à sua subjetividade, que está relacionada às determinações culturais e históricas diversas, ora do autor ora do tradutor em sua ocorrência, há uma transcendência do texto, não ligado aos produtores, mas sim à linguagem sócio-histórico-ideológica na época (VENUTI, 1995). Ao pensar que língua é parte integrante do sistema cultural, dentro de um contexto criacional ficcional onde será introduzida uma língua artificial, projeta-se o desejo do autor em apresentar uma cultura que seja estranha aos seus

leitores. Sendo assim, o tradutor deve escolher entre estrangeirizar ou domesticar aquilo que será traduzido. Assim, Venuti sugere que

a tradução estrangeirizadora expõe a diferença do texto não nativo, ainda que apenas interrompendo os códigos culturais que prevalecem na língua-alvo. Em seu esforço para fazer o certo no estrangeiro, este método de tradução deve fazer o errado em casa, desviando-se o suficiente das normas nativas, para encenar uma experiência de leitura alienígena (1995, p. 20).

Essa leitura “alienígena” não está somente ligada aos termos constituintes de uma oração e à sua ordem, mas também aos aspectos sociais das línguas-fonte e meta em uma tradução. Dessa maneira, Ramula (2017) apresenta como exemplo a palavra élfica *palantir*, apontando não haver tradução ou explicação para esta, de modo que estrangeirizá-la traz à baila a sensação de magia e mistério para o espectador.

Consequentemente, a tradução literária fundamenta-se como peça-chave desta monografia, uma vez que, ao seguirmos o proposto por Lambert (2005, p. 133), a “dublagem e legendagem, [são] dois novos gêneros usados na representação audiovisual da ficção, portanto, indiscutivelmente pertencentes à categoria de tradução literária”. Nesse sentido, avaliamos a tradução de legendas dentro das teorias supracitadas.

Legendagem

As legendas são comumente conhecidas como os textos que acompanham uma imagem. Para tradutores como Araújo (2016, p. 1), a “tradução por meio de legendas é a interpretação condensada ou não das falas de um filme ou programa de televisão”, explicando ou transcrevendo em uma mesma ou em uma língua diferente algo que foi dito.

Normalmente, quando se fala em legendas, automaticamente se pensa em filmes e séries, principalmente com o crescimento da utilização no cinema, TVs a cabo, plataformas de *streaming*, jogos, etc., permitindo que o público tenha mais variações de como assistir a um conteúdo e, também, possibilitando a mais pessoas o acesso a essa informação.

A legendagem, dentro de seus procedimentos básicos, pode ser classificada em parâmetros linguísticos e técnicos (GOTTLIEB, 1992). Os primeiros estão ligados à linguagem, e se dividem em intralingual, legenda na mesma língua da fala, e interlingual, legenda traduzida de outra língua que não a mesma da falada; os segundos são conectados à forma, dividindo-se em legenda aberta, obrigatoriamente sobreposta à imagem, e fechada, as que estão “escondidas” e podem ser acessadas por meio de um decodificador de legendas, localizado no controle remoto da televisão ou opções da plataforma de vídeo (GOTTLIEB, 1992).

As legendas são ligadas a esses termos, de acordo com a necessidade de uso de cada um. O fator interlingual é usado comumente de formas aberta ou fechada. A legenda aberta está, com maior frequência, relacionada ao cinema ou a alguns canais da TV por assinatura; enquanto a fechada se associa a DVDs, plataformas de vídeo ou *streaming*, canais da TV a cabo, etc. No conceito intralingual, por outro lado, a legenda é normalmente fechada, principalmente, por ser usada em contextos de surdez, ruídos no ambiente, aprendizado da língua, etc. Aparecendo em canais da TV aberta, plataformas de vídeo ou *streaming*, e para portabilidade *Close caption* (ARAÚJO, 2016).

Alvarenga (1998) introduz alguns termos acerca da tradução de legendas, portanto, pertinentes para este trabalho, ligados ao procedimento de legendagem que perpassa quatro estágios. O primeiro é a tradução das falas para o material textual; o segundo é a marcação

temporal do início e fim de cada legenda; o terceiro é a revisão das traduções; o quarto e último é a gravação das legendas no material (ARAÚJO, 2016).

Ainda sobre as legendas, são consideradas como “um mal necessário” (GOTTLIEB, 1992, p. 161) que permeiam a indústria cinematográfica, desde 1929, e somente há pouco tempo começaram a aparecer nos estudos linguísticos (GOTTLIEB, 1992). Entretanto, dentro dos estudos atuais, Gottlieb sugere que toda transferência interlingual seja chamada de tradução, por compartilhar a qualidade básica de “mensagens verbais [que] são recriadas em outra língua” (2004, p. 219). Não só isso, mas o linguista também o separa em canais de tradução isossemiótico e diassemiótico.

O canal de tradução isossemiótico refere-se ao uso da tradução no mesmo canal semiótico que o original, do diálogo para o diálogo e da escrita para a escrita, como a interpretação, dublagem, tradução de literaturas; por sua vez, o canal de tradução diassemiótico tange a tradução em um canal semiótico diferente do original, da fala para a escrita ou vice-versa, como a legenda, único canal diassemiótico encontrado na mídia de massa (GOTTLIEB, 2004). Dito isso, Gottlieb afirma que “legendagem pode ser definida como tradução diassemiótica em mídia polissemiótica (incluindo filmes, TV, vídeo e DVD), na forma de uma ou mais linhas de texto escrito apresentados na tela em sincronia com o diálogo original” (2004, p. 220).

Considera-se que a legendagem é uma forma singular de tradução, pois somente ela está alocada nos parâmetros: escrita (formato), aditiva (função), imediata (exposição), sincrônica (apresentação) e polimidiática (tipo textual) (GOTTLIEB, 1992). O primeiro se atribui à forma escrita de ser; o segundo tem a função de ser adicionada ao material original; o terceiro é a exposição imediata e fluida que fica além do controle do espectador; o quarto é a apresentação em sincronia do

filme com a legenda; o quinto se refere ao fato de que são necessários, no mínimo, dois canais paralelos para transmitir a mensagem do original (GOTTLIEB, 1992).

Gottlieb (1992) passa a, então, elencar dez estratégias de legendação, a saber: expansão (1), paráfrase (2), transferência (3), imitação (4), transcrição; (5), deslocamento (6), condensação (7), dizimação (8), eliminação (9), resignação (10).

A expansão irá aumentar uma expressão que pode não ser entendida pelo público, expandindo a tradução/legenda com informações adicionais; a paráfrase faz-se com uma alteração na expressão original, a fim de adaptá-la na língua-alvo; a transferência traduzirá a expressão completa do original para a língua de chegada; a imitação ocorre quando uma locução é idêntica à da língua de partida, normalmente relacionado-se às palavras importadas ou expressões de uso internacional; a transcrição manterá uma expressão estranha, não padrão, na tradução; o deslocamento indica que a expressão de origem é diferente da traduzida, sendo ajustada; a condensação transmite o significado, mas diminui a expressão total; normalmente são retiradas as palavras redundantes da linguagem oral; na dizimação a expressão é abreviada, mas diferente da condensação, havendo redução do conteúdo; a eliminação cortará a expressão total, retirando-a do material, porém, a mensagem ainda pode ser transmitida pela imagem e pelo som; por fim, a resignação é quando o tradutor não consegue transpassar os elementos da língua original, quando uma expressão difere na outra língua, o conteúdo fica, então, distorcido.

Multimodalidade

O composto total do material de vídeo que carrega as legendas que tanto discutiu-se, transporta, também, uma série de outras formas de interação com o espectador, como: a imagem, o gesto, a música, o

olhar, a fala, etc. Formas de comunicação que são usadas para transmitir significados para os receptores deste material. A multimodalidade, então, aparece para estudar a relação combinada dos modos de comunicação e representação além de, somente, o plano da linguagem, o que neste trabalho vem a ser de forma midiática (JEWITT, 2009).

A multimodalidade remete-se “a um fenômeno que é tão antigo como a representação crucial de si mesmo para uma compreensão de quase todas as formas de comunicação” (STÖCKL, 2004, p. 9), de maneira que o sujeito na sua interação social é multimodal, usando não somente a linguagem, mas os gestos, a postura, a linguagem corporal, etc., que transmite durante o diálogo (STÖCKL, 2004). Stöckl (2004) exalta que a linguística e a concentração no estudo da linguagem, como modo central darão a entender que a monomodalidade verbal é a forma dominante de comunicação, o que, na verdade, é lugar da multimodalidade.

Por sua vez, a multimodalidade assume que a variedade de modos é tão importante para a significação quanto a linguagem em si (JEWITT, 2009), e são os comunicadores que escolherão esses signos (modos) que realizarão suas intenções comunicativas, como, por exemplo, a música em uma cena dramática de um filme (STÖCKL, 2004). Oferece, assim, uma nova perspectiva e formas de abordagem para o entendimento da língua, não somente uma reformulação de comunicação não verbal (JEWITT, 2009).

A comunicação não verbal, assim como a língua, é construída no meio histórico, social e cultural, em que os sujeitos escolhem os significados por meio dos modos utilizados na interação, como um gesto que pode significar coisas diferentes em culturas diferentes (JEWITT, 2009). Identificando a importância, como dito anteriormente, de assumir que a língua não pode significar tudo, o tradutor de materiais audiovisuais deve, portanto, analisar os elementos verbais, como também os visuais,

acústicos e outros modos semióticos de comunicação (TAYLOR, 2013). Facilita-se a vida do tradutor na produção de significados, pois este tem à sua disposição modos que se ligam com a linguagem verbal ou significam mais diretamente do que a língua (TAYLOR, 2013).

Conforme proposto por Stöckl (2004), haverá dois canais sensoriais, o auditivo, que contém os modos centrais de som, música e língua, enquanto o visual possui imagem e língua. Esses modos possuem variantes midiáticas que se alteram dentro de cada mídia divergente, e são essas variantes que comandam os submodos, por exemplo, como a imagem em movimento que comanda submodos de rotação e inclinação da câmera, coloração, corte, efeitos visuais, etc. (STÖCKL, 2004). Tudo isso, portanto, ajuda o tradutor nas suas escolhas tradutórias e no seu entendimento de significação do material.

Desse modo, “[o] significado recuperado em tais análises é tanto uma reconstrução do significado utilizado pelos produtores como uma interpretação do significado que pode ser interpretado pelos destinatários” (STÖCKL, 2004, p. 27) e pelo tradutor, vindo questionar-se como é possível que um gesto ou imagem signifique aquilo que foi apresentado pelo pesquisador/tradutor (JEWITT, 2009). Jewitt (2009) discorre que esse problema é resolvido ao ligar o significado que foi determinado ao contexto e à função social de criação do modo, como o gesto de “OK” do Japão, que, quando feito no Brasil, é um xingamento. Portanto, a pergunta que deve ser feita antes da análise é: “Qual o contexto e a função social de criação do modo?”

Na legendação, por sua vez, é necessário observar o contexto audiovisual de modos e submodos para o entendimento das escolhas tradutórias feitas pelo legendista. As legendas dentro do conteúdo audiovisual, de acordo com Gottlieb (1992), também serão o foco dos modos.

A imagem, a língua falada e a música são modos principais, com destaque maior para a imagem e para o diálogo, na versão original do material. No entanto, na versão legendada o enfoque passa para a relação entre a língua falada e escrita, com foco nas legendas. Em segunda instância, a imagem, que fica atrás das legendas, e a música; por fim, o diálogo. Dito isso, Ramula (2017) exalta que a legenda está no centro da pesquisa, e mesmo com os submodos da linguagem ou do conteúdo próprio do discurso, a imagem é o modo que tem maior impacto sobre as legendas, e explica:

A imagem pode ser usada para mostrar ao público várias coisas, como ação, objetos ou comunicação não-verbal entre personagens. A informação transmitida por meio da imagem do modo principal pode afetar as escolhas do tradutor. Por exemplo, certas coisas podem ser omitidas das legendas, se a imagem já mostra a mesma informação (RAMULA, 2017, p. 35).

Essa afirmação está correlativamente ligada ao fato de se estar trabalhando com um segundo idioma, que se trata de uma língua artificial que no caso desta investigação. Relação que poderia ser diferente em um contexto de língua estrangeira natural.

Material e método

No presente trabalho, fazemos uso da pesquisa de Ramula (2017) que apresenta uma metodologia de análise para fins de observação e estudo da legendagem de línguas artificiais. Desse modo, aplicamos as proposições teóricas e instrumentalização conceitual apresentadas pela autora, a fim de analisar o processo tradutório na direção *Klingon* para o Português.

Os dados que analisados foram levantados a partir da seleção do filme “Jornada nas estrelas III: à procura de Spock” (1984), adquirido pela plataforma do *Google Play* (2019). Retiramos as legendações e

expressões do filme, bem como as imagens, os sons, as músicas e a língua para a análise multimodal. A tradução de tal material não recebeu denominação dentro das informações fornecidas pela produtora, de modo que não é possível vincular as escolhas tradutórias a um tradutor específico.

Por fim, as transcrições da língua falada foram encontradas na sociedade de estudos klingons, *Klingonska Akademien* (2018). Além disso, todas as expressões que aparecem no filme podem ser encontradas no Apêndice A. Em sequência será explicado sobre o mestrado de Ramula (2017).

A análise de Suvi Ramula para o élfico em *A sociedade do anel*

O estudo de Suvi Ramula (2017) acerca da tradução de *artlangs*, neste caso o Élfico para o finlandês, serve-nos de base para nossa investigação. A autora tem por material de estudo o filme “A sociedade do anel”, primeira obra da saga feita com base na trilogia “O senhor dos anéis”, de J. R. R. Tolkien, publicada em 1954. Seu estudo objetivou analisar como expressões eloquentes foram apresentadas nas legendas finlandesas, observar as escolhas tradutórias e o caminho percorrido pelo tradutor para chegar aos resultados utilizados no filme.

A finlandesa faz uma análise de caráter qualitativo e separa o estudo em duas partes, as análises locais e globais das legendas e o estudo da multimodalidade de Stöckl (2004).

As abordagens escolhidas como teoria, para pautar a investigação local, foram as estratégias de legendagem de Gottlieb (1992) e também foram utilizados os conceitos de tradução domesticadora e estrangeirizadora de Venuti (1995) como base para o estudo das estratégias globais de tradução, bem como os estudos de Hartmut Stöcklin (2004) na análise multimodal.

Ramula (2017) seleciona apenas quatro das dez estratégias de legendagem locais de Gottlieb (1992) que considerou relevante neste tipo de análise, sendo elas: transferência, imitação, exclusão e expansão. Em seguida, as expressões em Élfico foram divididas em diferentes categorias, a fim de descobrir como diferentes tipos de frases élficas haviam sido legendadas e por quê.

O presente trabalho busca espelhar sua análise qualitativa naquela produzida na dissertação de mestrado de Ramula (2017), utilizando-se das técnicas de observação mostradas por ela nas estratégias globais e locais de tradução e legendagem em conjunto com o estudo multimodal.

Aqui exploramos o Klingon, do universo do filme “Jornada nas estrelas III: à procura de Spock” (1984), a fim de constatar se a afirmação de Ramula se confirma e o fenômeno se repete com uma língua que foi criada em especial para cinema, visto a divergência de que o Élfico nasceu na literatura. Repetimos os processos feitos pela finlandesa, pautando a mesma base teórica por ela utilizada para analisar se de fato podemos padronizar uma forma de análise da legendagem de *artlangs* e os efeitos por ela causados.

O Klingon como língua ficcional: a série “Jornada nas estrelas”

A série norte-americana de ficção científica “Jornada nas estrelas”, ou “Star trek”, criação de Gene Roddenberry, teve início em 1964, quando seu episódio piloto nomeado “The Cage” foi ao ar, sendo totalmente rejeitado. A série, então, voltou reformulada em 1966 com novo elenco e o subtítulo “The original series”, que durou por três temporadas, até ter seu fim em 1969. A mesma levou à criação de histórias derivadas: “Star trek: the animated series”; “Star trek: the next generation”; “Star trek: deep space nine”; “Star trek: voyager”; “Star trek: enterprise” e “Star trek: Discovery”. As seis séries de televisão são parte da mitologia que compõe o universo fictício “Jornada nas

estrelas”. Em 2017, veio ao ar a sétima série de televisão derivada, sob o título “Star trek: discovery” filmada pelos estúdios CBS e transmitida pelo serviço de *streaming* da Netflix.

A saga teve continuação dez anos após o fim da série. O primeiro longa-metragem do cânone arrecadou 139 milhões nas bilheteiras mundiais, ficando abaixo das expectativas da Paramount. Roddenberry, então, acabou sendo forçado a abrir mão do controle criativo para “Jornada nas estrelas II: a ira de Khan” de 1982 que, de acordo com Geragthy (2007, p. 5), tinha como propósito manter vivo um legado para início de segunda série, porém acarretou outros filmes.

Considerando o potencial visto nos filmes, a Paramount Pictures comissionou-se um terceiro filme de “Jornada nas estrelas: à procura de Spock”, após o sucesso comercial e crítico de “A ira de Khan”. O estúdio pediu para Leonard Nimoy retornar como o popular personagem alienígena “Spock”, o ator acabou por assumir a posição de diretor (DILLARD, 1994).

O filme se passa diretamente após o sacrifício de Spock, os personagens voltam para a Federação com a missão cumprida. Porém, as crenças do povo Vulcano, natal de Spock, fazem com que os personagens entrem em uma nova aventura em busca do corpo de Spock no planeta Gênesis. Ao mesmo tempo, os vilões klingons descobriram sobre o Projeto Gênesis e estão indo para o mesmo planeta para conseguir informações de como reproduzi-lo e, dessa forma, transformá-lo em uma arma.

Tendo roteiro escrito do fim para o começo, com o intuito de que a destruição da *Enterprise*, nave-cenário principal da franquia, fosse um evento chocante para o público, o filme também choca porque mostra os klingons como personagens que buscavam a guerra e a selvageria desde a Série Original. Assim, ganharam destaque e vieram reformulados em sua personalidade e identidade, com maior relevância,

além de terem uma língua especialmente criada, para que este ganho identitário fosse obtido com sucesso, como pode ser visto em:

O linguista Marc Okrand criou o klingon a pedido da Paramount Pictures para uso em *Star Trek III: The Search for Spock* em 1984. Desde então, o relacionamento contínuo entre a franquia Star Trek e a língua klingon tem inspirado uma subcultura distinta, uma vasta gama de produtos comerciais e uma comunidade eufórica online e um sério corpo de estudos acadêmicos. Os criadores e estudantes dessa língua artística tipicamente não tem como propósito usá-la como ferramenta de comunicação. Em vez disso, ficam satisfeitos em saber que existem fãs aprendendo a falar e que estão contribuindo com mais uma ferramenta para isso (ADELMAN, 2014, p. 553).

A *conlang*, então, foi desenvolvida com a visão da raça que existia nas produções audiovisuais e escritas de “Jornada nas estrelas” (ADELMAN, 2014). De acordo com o portal oficial da Paramount, o *USS Venture* (2018), os klingons são descritos pela série como: uma raça humanoide de guerreiros com origem no planeta natal chamado Qo’noS (Kronos). Como parte identitária, seu orgulho e tradicionalismo, consideram a honra pessoal e familiar acima de tudo. Sua cultura agressiva os tornou um poder militar temido e respeitado por todos. Também a fisiologia klingon é bastante diferente, vários órgãos vitais têm redundâncias múltiplas. Esta característica física, conhecida como *brak’lul*, permite aos guerreiros uma resistência enorme a ferimentos mortais durante uma batalha.

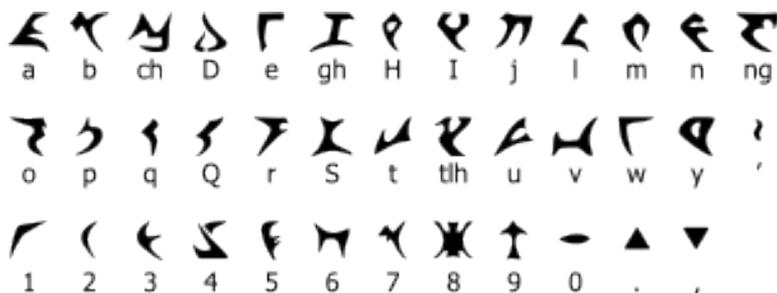
A língua não deixa de seguir a cultura klingon, mas, antes de se tornar uma *artlang*, as primeiras frases no idioma foram criadas por James Doohan, sem haver nada palpável, “[a]s palavras foram inventadas no set, com o objetivo de soarem ameaçadoras e de outro planeta, assim como a raça guerreira a que elas pertenciam” (PRISCO, 2018), aparecendo no primeiro filme da franquia, “Jornada nas estrelas I: o filme”. Depois dessa improvisação, Okrand foi contratado para

continuar a desenvolvê-la com base nas palavras, dicção e no formato já produzidos, então, a língua deveria ser gutural, para manter os sons ásperos criados pelo ator, o que, em conjunto com a criatividade do linguista, resultou em uma língua com uma mistura de sons que já existem em várias *natlangs*, também, de forma a facilitar a fala dos atores (PRISCO, 2018).

De acordo com as classificações dadas por Stockwell (2006), o *Klingon* seria de caráter elaborado, ou seja, uma *artlang* ornamental, com fim de complementar e reafirmar o proposto por sua imagem. Okrand, em 1992, publica o *The Klingon Dictionary*, que, no Brasil, teve de ser adaptado pelo tradutor Eduardo Akira. O livro é um composto de guia e dicionário, que instrui o aprendiz em seus primeiros passos no universo *Klingon*, apresentando suas características para que o idioma pudesse ser aprendido até mesmo por aqueles não tão familiarizados com o universo de “Jornada nas *estrelas*”. Há até mesmo uma organização, o Instituto da Língua Klingon (Klingon Language Institute), fundado em 1992 em Flourtown, Pennsylvania, que se dedica a estudar e ensinar a *artlang*. O Instituto publica um periódico trimestral intitulado *Ho/QeD* (língua científica) e cada ano realiza um *qep’a’* (encontro), aberto a todos os membros, contando frequentemente com a presença de Marc Okrand (DEAN, 1996).

De acordo com Canepari (2018), o klingon é a verdadeira prova de como uma *conlang* artística pode evoluir para se tornarem complexas, parecidas com o processo das *natlangs*, e dada a popularidade que filmes do gênero fantasia e ficção científica vêm tomando, a tendência é que sejam criadas e popularizadas mais línguas artificiais. Até mesmo foi criado um alfabeto, que elucida o símbolo criado para o império fictício, como é possível conferir:

Figura 1 – Alfabeto *Klingon*



Fonte: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/L%C3%ADngua_klingon

No próximo tópico, analisamos as escolhas feitas pelos “legendadores” de “Jornada nas estrelas III: à procura de Spock”*, a fim de identificar as técnicas mais utilizadas em níveis locais e globais. Dessa forma, procuramos apresentar as escolhas de determinadas traduções e como se adequam ao caráter multimodal.

A tradução da legendagem do klingon

Após a coleta dos dados do filme, além das transcrições romanizadas e das representações das falas em *Klingon* para o Inglês por meio do *site Klingonska Akademien* (2016), as expressões alienígenas foram, então, separadas de acordo com as técnicas locais de legendagem descritas por Gottlieb (1992), sendo elas: transferência, imitação e eliminação.

Também, as expressões em *Klingon* são analisadas conforme apareceram na mídia audiovisual por meio da legenda. Dessa forma, foram alocadas de acordo com a ocorrência em: palavra isolada, legendas constituídas por uma frase em *Klingon*, e legendas constituídas por duas frases em *Klingon*. A primeira refere-se às palavras em *Klingon* que aparecem isoladas e não constituem uma frase, por si só; a segunda separa as legendas que possuem uma frase; e a terceira

possui duas frases ao mesmo tempo na tela. Conforme pode ser visto no quadro abaixo:

Quadro 1 – Exemplos de *Klingon* em contexto e suas traduções para o Português

PALAVRA ISOLADA			
MINUTO	ESTRATÉGIA	FORMATO	EXPRES-SÃO
01:02:06	Imitação	Original	Enemy closing on impulse power. Range, five thousand kellicams.
		Legenda	O inimigo se aproxima em força de impulso. Distância: 5.000 kellicams.
01:02:36	Imitação	Original	Range, three thousand kellicams.
		Legenda	Distância: 3.000 kellicams.
01:02:46	Imitação	Original	Range, two thousand kellicams.
		Legenda	Distância: 2.000 kellicams.
01:03:44	Imitação	Original	One thousand kellicams closing.
		Legenda	Menos de 1.000 kellicams.
LEGENDAS CONSTITUÍDAS POR UMA FRASE EM <i>KLINGON</i>			
MINUTO	ESTRATÉGIA	FORMATO	EXPRES-SÃO
08:52	Transferência	Original	So'wl' ylchu'Ha'!
		Legenda	Desativar camuflagem!
09:02	Eliminação	Original	<...> yl<chu'>qa'
		Representação	Lights up!
09:30	Transferência	Original	jabbl'ID pltlh.
		Legenda	Transmissão completada.
09:34	Transferência	Original	Qu'vaD ll' net tu'bej.
		Legenda	Vai achá-la útil.
09:38	Transferência	Original	vaj Daleghpu'.
		Legenda	Então, viu a gravação?

LEGENDAS CONSTITUÍDAS POR DUAS FRASES EM <i>KLINGON</i>			
MINUTO	ESTRATÉGIA	FORMATO	EX-PRES-SÃO
08:42	Transferência	Original	qa'vam De' vIje' rIntaH. Habll' Su' labbeH.
		Legenda	Adquiri os dados do Projeto Gênesis. Pronta para transmitir.
09:12	Transferência	Original	De' ylll'! DaH!
		Legenda	Transmita os dados. Agora!
10:48	Transferência	Original	He chu' yIghoS. DIvI' neHmaH.
		Legenda	Nova rota: para a Zona Neutra da Federação.
53:28	Eliminação	Original	<yajchu'. ghargh... veQ!>
		Representação	Understood clearly, sir. Worms... garbage! ⁶
53:41	Eliminação	Original	jIyajHa'. chay' jura'?
		Representação	I don't understand. What are your orders?

Fonte: Elaborada pelos autores.

Percebemos que a quantidade de transferências, processo domesticador, utilizada é maior do que as imitações e eliminações, processos estrangeirizadores. Dessa forma, a legendação do filme usa estratégia global de tradução, em sua maioria. Ainda no mesmo quadro foram separadas as maneiras como as expressões surgem nas respectivas legendas em Português ou não, como no caso das eliminações. Soma-se, assim, um total de quatro palavras isoladas, 34 legendas constituídas por uma frase em *Klingon* e 10 legendas constituídas por duas frases em *Klingon*.

⁶ Nesses casos, embora a fala seja em klingon, a legenda é dada em inglês, trazendo uma representação do que o personagem estaria dizendo.

Por meio desse quadro, é possível tirar algumas conclusões sobre as expressões em *Klingon* e suas respectivas técnicas de tradução. Sequencialmente, as palavras isoladas, que não poderiam, por si sós, constituir uma frase, possuem em suas ocorrências apenas a técnica de imitação, que não leva em consideração os nomes dos personagens. A estratégia usa o vocábulo da língua artificial sem tradução na frase legendada, indicando, então, que as imitações foram feitas apenas com palavras simples que não trariam grande estranheza e que, possivelmente, podem ser interpretadas pelos espectadores, sem a necessidade da utilização de transferência ou expansão.

A imitação também é considerada presente de maneira simplista, pois, se houvesse uma frase totalmente imitada, o público não a compreenderia e funcionaria como a eliminação. Dessa forma, a imitação de frases complexas não é eficiente, apenas com palavras de fácil interpretação, uma vez que há pouca representação informativa para o enredo e entendimento do filme.

Nas próximas repartições do quadro, legendas, constituídas por uma ou duas frases em *Klingon*, tem-se as transferências e a eliminação como estratégias utilizadas nesses formatos. Podemos perceber a utilização de transferências para expressões mais complexas de uma ou duas frases, diferentemente da imitação. Por sua vez, a eliminação é apresentada de forma similar à complexidade da transferência, porém, reforçando a “estrangeirização” dos personagens klingons.

Para uma observação de maneira mais aprofundada da “legendação” dentro do contexto do filme, Cintas e Remael (2014) ampliam a visão de Gottlieb e afirmam que o diálogo na mídia audiovisual implica fortemente o roteiro como um todo, possuindo três funções: a estrutural, a interacional e a narrativo-informativa.

A primeira serve para preencher as necessidades narrativas mais amplas e a coesão textual, promovendo a continuidade narrativa dentro

ou ao longo das cenas; a segunda, também, promoverá a continuidade narrativa, mas no desenvolvimento da relação dos personagens; a terceira apresenta material informativo escondido em diálogos, ou por meio de um narrador, também atuando no desenvolvimento da relação dos personagens e da história (REMAEL, 2004). O diálogo é muito importante para o filme e sua multimodalidade, assim como para o legendista que traduz as expressões do filme (REMAEL, 2004).

Uma visão multimodal das legendas

As ocorrências são analisadas em três subtópicos separados por estratégias de legendagens locais, a saber: a transferência, a imitação e a exclusão, pois não houve nenhuma utilização da técnica de expansão.

Transferência

Analisamos aqui algumas “legendações” do *Klingon* para o Português, que tiveram o uso da estratégia de transferência, conforme explicitado em Gottlieb (1992), de maneira que verificamos que a utilização dessa técnica é, neste filme, sempre domesticadora (apesar de os nomes dos personagens serem “estrangeirizadores”).

Os diálogos em *Klingon*, nesta produção, sempre acontecem entre seu próprio povo nativo, a não ser pela última cena, em que aparecem enunciados produzidos pelo protagonista (humano) para Maltz (Klingon). No exemplo a seguir, que também é a primeira aparição da língua *Klingon* no filme, tem-se a introdução de novos personagens e uma nova raça alienígena, os klingons, com a seguinte legenda:

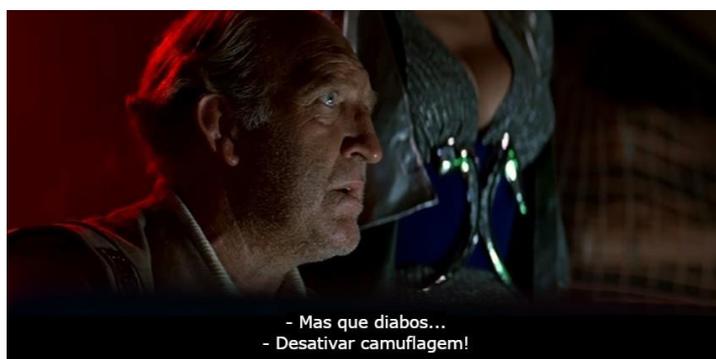
OR: “qa’vam De’ vlje’ rlnaH. Habll’ Su’ labbeH.”

LD: “Adquiri os dados do Projeto Gênesis. Pronta para transmitir”
(JORNADA ..., 1984, min. 8:42).

A aparição da língua mostra uma “confidencialidade” na conversa. A personagem informa, em *Klingon*, que conseguiu o que estavam procurando e está pronta para transmitir. A imagem foca em seu rosto, e a música de fundo ajuda a aumentar a tensão da cena, esperando que algo aconteça.

É necessário saber que, no enredo, existe um “Projeto Gênesis” que é objeto de desacordo entre os povos e faz com que se crie uma disputa, um atrito entre os protagonistas do filme, mas o clima de tensão somente é assegurado por meio da imagem e da música em conjunto com a língua artificial.

Figura 2 – Expressões faciais da personagem



(JORNADA ..., 1984, min. 8:52).

O espectador entra no clima de suspense por meio da comunicação multimodal entre os modos principais e submodos, como: língua, imagem, som, música, efeitos visuais, cor, linguagem corporal, etc. A língua e o som são vistos com a fala: “Mas que diabos...”, que deixa o público em suspense e mais ansioso para ver o mesmo que o mercenário está vendo. A música toca objetos metálicos e muda rapidamente seu tom e velocidade para causar tensão no espectador; a imagem traz a cor vermelha da luz, que remete ao sangue ou a algo perigoso; já a

linguagem corporal do mercenário, que parece estar assustado, muda enquanto a câmera foca em seu rosto. E, então, podemos ouvir:

OR: "So'wl' ylchu'Ha'!"

LD: "Desativar camuflagem!" (JORNADA ..., 1984, min8:52).

O ritmo da música acelera e é revelado que a nave da tropa Klingon já está ao lado. O comandante pede para desativar a camuflagem, algo que pode ser entendido sem as legendas, pois Valkris já havia dito que a nave estava lá. Nesse momento, os submodos de efeitos visuais da imagem indicam claramente que a fala em *Klingon* se relaciona com o aparecimento da nave no espaço (STÖCKL, 2004). Stöckl explica essa interpretação em:

As imagens, assim como a linguagem, não são puramente visuais, elas também têm uma qualidade tátil que pode ser refletida no significado que se é interpretado. Assim, enquanto essencialmente visual, o material e as técnicas utilizadas na produção da imagem também estão sujeitos ao toque (2004, p. 12-13).

Afirmamos que as imagens constituem significados além do seu plano visual. Isto também é garantido por meio da interação dos modos na produção audiovisual (STÖCKL, 2004). Sendo assim, seria uma legenda que poderia ser facilmente eliminada do filme; entretanto, a escolha do legendista em traduzir esta cena pode estar ligada ao aparecimento repentino da nave e a possíveis dúvidas dos espectadores de onde e como ela poderia ter aparecido, já que os klingons são os primeiros e únicos a utilizarem o recurso de camuflagem no filme.

Imitação

A técnica é usada em uma sequência de cenas, começando com a chegada da nave da federação no espaço sideral onde está o Planeta Gênesis – o grupo está tentando localizar e se comunicar com a nave Grissom. Nesse momento, a nave klingon intercepta o sinal, e avisa ao seu comandante a chegada dos heróis; o comandante, então, é levado de volta para a nave, colocando os tripulantes em “alerta de batalha”, e pede o relatório de combate que informa que estão camuflados e:

OR: Enemy closing on impulse power. Range, five thousand kellicams.

LD: O inimigo se aproxima em força de impulso. Distância: 5.000 kellicams (JORNADA ..., 1984, min. 1:02:06).

O capitão klingon fala sobre sua sorte, e então muda-se para dentro da nave dos heróis, que estão conversando sobre não encontrar nada no radar nem no espaço. Volta-se então para a nave klingon e atualiza o relatório em:

OR: Range, three thousand kellicams. LD: Distância: 3.000 kellicams (JORNADA ..., 1984, min. 1:02:36).

Kruge escuta a informação e ordena que continuem em frente com a força de impulso. A cena então mostra a nave Enterprise no espaço sideral, e já volta rapidamente para dentro da nave Klingon, quando Maltz enuncia novamente:

OR: Range, two thousand kellicams. LD: Distância: 2.000 kellicams (JORNADA ..., 1984, min. 1:02:46).

Após ouvir, o vilão pede para que se preparem para transmitir a energia para as armas; enquanto isso, dentro da nave os protagonistas

conseguem ver uma distorção no espaço que aumenta à medida que vão em frente. Novamente há a informação de que a nave da federação está no seu alcance de fogo; e logo em seguida a cena muda para os heróis, descobrindo o sistema de camuflagem dos inimigos, e ativando o alerta.

OR: One thousand kellicams, closing! LD: Menos de 1.000 kellicams (JORNADA ..., 1984, min. 1:03:44).

Após essa fala, as cenas continuam mudando rapidamente de uma nave para outra, a fim de mostrar o que está acontecendo em ambas no mesmo espaço/tempo. Essa mudança rápida também causa tensão aos espectadores, devido à velocidade que vai aumentando, e acelerando o público como consequência, até o momento clímax dessa situação entre os personagens. A palavra *kellicam*, ainda, aparece mais uma vez na fala dos klingons, mas a legenda sofreu o processo de eliminação.

Prosseguindo, as quatro imitações que se sucedem são consideradas simples para não afetar o entendimento do telespectador, ficando subentendido seu significado no contexto do filme. Taylor (2013) explica que o discurso ou a escrita não podem dizer tudo em um contexto audiovisual, pois será utilizada a comunicação entre os modos, como a imagem, som, língua, etc., para entregar a significação desejada. Porém, neste caso em específico, não se tem uma palavra palpável, vê-se um substantivo de unidade de comprimento, o significado é feito, então, majoritariamente, a partir da linguagem legendada, que indica o que significa o vocábulo, visto no decorrer das cenas.

Figura 3 – Enterprise foco 1



(JORNADA ..., 1984, min. 1:02:16).

Figura 4 – Enterprise foco 2



(JORNADA ..., 1984, min. 1:02:59).

Nas Figuras 3 e 4 é possível ver quando a nave ainda está longe e já quando está mais próxima; a câmera se aproxima sutilmente da nave, e faz esse movimento em três momentos em que é falado sobre a distância. As falas em conjunto com as imagens contextualizam a situação, indicando uma distância e a aproximação dos personagens, ou

seja, a distância que é informada pelo sistema klingon de comprimento, *kellicam*.

Ramula (2017) ressalta que a imitação da expressão acontece com a palavra em itálico, marcando ser uma língua estrangeira nas legendas. Esse fato não acontece nessas legendas, porque, por mais que a palavra seja usada somente pelo Império Klingon, *kellicam* é considerado um sistema de contagem como vários outros; também, é transcrito de uma maneira legível para os não acostumados com a língua, dado que sua transcrição oficial é “qell’qam” (OKRAND, 1992), ou seja, o substantivo sofre uma domesticação em sua escrita, mas a palavra ainda é estranha ao público, logo, estrangeira. Diferentemente das eliminações que permanecem, somente o enunciado em klingon, como será visto agora.

Eliminação

A eliminação e sua aplicação multimodal são de caráter global estrangeirizador, dado que as legendas são excluídas do filme, permanecendo somente a língua falada. Dessarte, as expressões que serão observadas nesta fase da análise foram retiradas do *Klingonska Akademien* (2016), tanto sua transcrição como sua representação na Língua Inglesa.

As falas que passam pelo processo de eliminação são as que mais sofrem influência dos modos e submodos, durante as cenas para que o público possa entender o significado das falas, mesmo sem as legendas, ou enalteça a alienação dos personagens. A multimodalidade se encontra muito presente na transmissão e significação da estratégia, uma vez que o espectador não compreende o que é dito, se atenta mais aos detalhes, observando algo que construa um significado da cena. A imagem em conjunto com os gestos traz o significado para a cena:

OR: Ha'!

RP: Let's Go!

(JORNADA ..., 1984, min. 1:14:05).

A expressão pode ser entendida como “Vamos!”, ou “Vamos em frente!”, acompanhada pelo gesto de olhar para os tripulantes, erguer a mão e puxar para o lado que devem ir, sinalizando para que os tripulantes o sigam, conforme ele sai andando primeiro, como pode ser visto na Figura 5:

Figura 5 – Ha'!



(JORNADA ..., 1984, min. 1:14:05).

Na cena, as imagens e os gestos transmitem a noção de que a legenda eliminada transportaria. Entende-se que esses diálogos não são essenciais para a trama, pois, mesmo que o espectador não interprete essas ocorrências, não farão falta para o contexto. Como já explicado por Cintas e Remael (2014), esses tipos de expressões não precisam ser legendadas, evidenciando, ainda, a língua e cultura klingon, aumentando a característica alienadora dos personagens na cena e no filme.

O significado dessas expressões, então, é perdido em alguns momentos do contexto audiovisual. Cintas e Remael vão exaltar que uma expressão não deve ser apagada em seu todo, pois poderá

haver perda do significado, “[a]ntes de decidir fazer uma eliminação, os legendadores devem se perguntar: Os espectadores ainda serão capazes de entender a mensagem ou cena sem muito esforço, e eles não a entenderão mal?” (2014, p. 162). Nesse caso, o público pode não interpretar a expressão da maneira correta, entretanto, o conteúdo não é de importância para a trama do filme e se passa em uma segunda língua, podendo ser omitido sem causar problemas de compreensão, no enredo principal do filme.

Considerações finais

O intuito deste trabalho foi observar o processo tradutório, no filme “Jornada nas estrelas III: à procura de Spock”, para a produção de legendas em contextos audiovisuais, que apresentem as *artlangs*, a fim de entender como é feita a tradução de uma *conlang* para uma *natlang*, espelhando o estudo que foi apresentado nas conclusões do trabalho desenvolvido por Ramula (2017).

Uma análise local das legendas do *Klingon* para o Português foi feita de acordo com Gottlieb (1992), bem como uma investigação com base nos estudos de Venuti (1995) sobre a domesticação e “estrangeirização” foi apresentada, de tal modo que constatamos a maior utilização da técnica de domesticação na “legendagem” do filme em questão, com um total de 33 expressões domesticadas e 15 “estrangeirizadas”.

Pudemos perceber que grandeparte das legendas passaram pelo processo de transferência e que, quando analisadas contextualmente, tal estratégia apresentou-se atrelada ao conteúdo das expressões, na Língua Portuguesa, que é necessário para a evolução de personagens e da trama.

Os diálogos em que o *Klingon* é utilizado, em sua maioria, acontecem no modo imperativo, como, por exemplo, em ordens do

capitão, marcando as características autoritárias e dando forma aos personagens, bem como ao idioma propriamente dito. Do mesmo modo, por questões hierárquicas, somente quatro dos klingons se comunicam em Português e não somente em sua língua materna, *Klinton*. Assim, é denotada uma quebra no estranhamento causado pela língua, deixando também as cenas menos cansativas ao público e mostrando maior importância aos personagens.

Na análise multimodal, observamos como os modos e submodos, tais como: língua, som, imagem, expressões faciais e até a iluminação, complementam o clima e alienam o espectador com a transferência; ou dão significado à fala, com a imitação e a eliminação, descartando a necessidade de que todos os diálogos sejam legendados. As expressões podem ser deixadas sem tradução, se os outros modos e submodos transmitirem a informação central ou simplesmente não forem essenciais para a trama (CINTAS; REMAEL, 2014).

Porém, como visto na análise contextualizada, a maioria das legendas é transferida devido à importância narrativa que trazem para a história. Portanto, caso o tradutor/legendista houvesse utilizado a estratégia de domesticação como principal, seria interessante que o fizesse na obra toda, para que em nenhum momento o espectador ficasse sem o significado legendado. O que leva à suposição de que o “legendista” utiliza a técnica de estrangeirização como principal, embora não possa usá-la com tanta frequência, para não causar perdas informativas e construtivas.

Ramula (2017) ressalta que privilegiar estratégias de estrangeirização, em detrimento de estratégias de domesticação, pode ser explicado pelo fato de que uma *artlang* é criada para contextos ficcionais, a fim de promover certo estranhamento, e que não preenche este propósito tão eficazmente como se fosse totalmente legendada.

Dito isso, é possível perceber que, mesmo com a utilização maior de estratégias domesticadoras, “Jornada nas estrelas III: à procura de Spock” não perde a alienação dos personagens. É visto nas estratégias de eliminação e imitação das legendas da *artlang* klingon ouvida pelo espectador, que seu aspecto gutural, criado para ser de outro planeta (PRISCO, 2018), dialoga com as vestimentas, os utensílios, as armas, a maquiagem, etc., com o objetivo de transmitir mais realidade ao povo e à cultura alienígena (CINTAS; REMAEL, 2014).

Referências

ADELMAN, M. Constructed languages and copyright: a brief history and proposal for divorce. *Harvard Journal of Law & Technology*, Cambridge, v. 27, n. 2, p. 544-562, 2014.

ALVARENGA, L. Subtítlar: Legendador, ou Legendista? Tradução, interpretação e cultura na era da globalização. In: CONGRESSO IBEROAMERICANO DE TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO (CIAT), 1., 1998, São Paulo. *Anais [...]*. São Paulo, maio 1998.

ALVARENGA, L.; ARAÚJO, V. L. S.; FRANCO, E. P. C. Audiovisual translation research in Brazil and in Europe. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, Belo Horizonte, v. 2, n. 2, 2002.

BAKER, M. *In other words: a coursebook on translation*. London: Routledge, 1992.

BASSNETT, S. *Translation*. New York: Routledge, 2014.

BELL, R. T. Psycholinguistic/cognitive approaches. In: BAKER, M. (org.) *Routledge encyclopedia of translation studies*. London: Routledge, 2005. p. 185-190.

BOULANGER, J. C. Néologie et terminologie. In: BOULANGER, J. C. *Néologie en marche*. Montreal: Québec, 1979. p. 5-128.

BUSH, P. Literary translation, practices. In: BAKER, M. (org.) *Routledge encyclopedia of translation studies*. London: Routledge, 2005. p. 127-130.

CANEPARI, M. Translating artificial languages and alien identities in science fiction (multilingual) films. *US-China Foreign Language*, Parma, v. 16, n. 1, p. 30-47, jan. 2018.

CINTAS, J. D.; REMAEL, A. *Audiovisual translation: subtitling*. New York: Routledge, 2014.

DEAN, E. *Klingon as a second language*. Washington City Paper, 1996. Disponível em: <https://www.washingtoncitypaper.com/news/article/13011269/klingon-as-a-second-language>. Acesso em: 23 set. 2019.

DILLARD, J. M. *Star Trek where no one has gone before*. New York: Pocket Books, 1994.

GERAGHTY, L. *Living with star trek: american culture and the star trek universe*. New York: I. B. Tauris, 2007.

GOTTLIEB, H. Subtitling – a new university discipline. In: DOLLERUP, C.; LODDEGAARD, A. *Teaching translation and interpreting: training, talent, and experience*. Philadelphia: John Benjamins, 1992. p. 161-170.

GOTTLIEB, H. Subtitles and international anglicization. *Nordic Journal of English Studies*, Oslo, v. 3, n. 1, p. 219-230, 2004.

JEWITT, C. *The Routledge handbook of multimodal analysis*. 2. ed. London: Routledge, 2016.

JORNADA NAS ESTRELAS III: à procura de Spock. Google Play, 2019. Disponível em: https://play.google.com/store/movies/details/Jornada_nas_Estrelas_III_%C3%80_P_rocura_de_Spock?id=0rCC-fl_vTSE. Acesso em: 23 set. 2019.

LAMBERT, J. Literary translation, research issues. In: BAKER, M. (org.) *Routledge encyclopedia of translation studies*. London: Routledge, 2005. p. 130-133.

LÍNGUA ARTIFICIAL. *Wikipédia*, 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/L%C3%BAngua_artificial. Acesso em: 21 ago. 2019.

MELLO, G. M. G. G. *O tradutor de legendas como produtor de significados*. 2005. 187 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

OKRAND, M. *The klingon dictionary*. 2. ed. New York: Simon & Schuster, 1992.

OKRENT, A. *In the land of invented languages: esperanto Rock Stars, Klingon Poets, Loglan Lovers, and the mad Dreamers who tried to build a Perfect Language*. New York: Spiegel & Grau, 2009.

PAOLOZZI, V. Cinema populariza as línguas construídas”. *Folha de S.Paulo*, 2003. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/>

mondo/ft2812200315.htm. Acesso em: 31 mar. 2019.

PETERSON, D. J. *The art of language invention: from horse-lords to Dark Elves, the words behind world-building*. New York: Penguin Books, 2015.

PRISCO, J. How do you design a language from scratch? Ask a Klingon. *CNN Style*, 2018. Disponível em: <https://edition.cnn.com/style/article/star-trek-klingon-marc-okrand/index.html>. Acesso em: 25 out. 2019.

RAMULA, S. *Subtitling fictional languages: translating Elvish into Finnish in The Lord of the Rings*. 2017. 81 p. Dissertação (Mestrado em Estudos Ingleses) – Faculdade de Filosofia, Universidade de Vaasa, Vaasa, 2017.

REMAEL, A. A place for film dialogue analysis in subtitling courses. *In: ORERO, P. Topics in audiovisual translation*. Philadelphia: John Benjamins, 2004. p. 103-124.

STAR TREK III: *the search for Spock*. Klingonska Akademien, 2016. Disponível em: <http://klingonska.org/canon/1984-06-01-st3.txt>. Acesso em: 21 ago. 2019.

STÖCKL, H. In between modes: language and image in printed media. *In: VENTOLA, E.; CHARLES, C.; KALTENBACHER, M. Perspectives on multimodality*. 6. ed. Philadelphia: John Benjamins, 2004. p. 09-30.

STOCKWELL, P. Invented languages in literature. *In: BROWN, K. Encyclopedia of language & linguistics*. 2. ed. Oxford: Elsevier, 2006. p. 3-10.

TAYLOR, C. J. Multimodality and audiovisual translation. *In: GAM-*

BIER, Y.; DOORSLAER, L. V. *Handbook of translation studies*. 4. ed. Philadelphia: John Benjamins, 2013.

VENUTI, L. *The translator's invisibility: a history of translation*. New York: Routledge, 1995.

WELLS, J. C. *Concise esperanto and english dictionary*. 9. ed. New York: David McKay, 1985.

Recebido em: 6/9/2020

Aprovado em: 25/3/2021