



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
LÍNGUAS ESTRANGEIRAS APLICADAS
AO MULTILINGUISMO E À SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

ISABELA SILVA DE CASTRO

**A TERMINOLOGIA DA SÉRIE *GRIMM*: UMA ANÁLISE COM BASE
EM *CORPUS* PARALELO INGLÊS/PORTUGUÊS.**

BRASÍLIA – DF
2019

ISABELA SILVA DE CASTRO

**A TERMINOLOGIA DA SÉRIE *GRIMM*: UMA ANÁLISE COM BASE
EM *CORPUS* PARALELO INGLÊS/PORTUGUÊS.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação.

Orientador: Prof. Dr. Marcos de Campos Carneiro.

BRASÍLIA - DF

2019

ISABELA SILVA DE CASTRO

**A TERMINOLOGIA DA SÉRIE *GRIMM*: UMA ANÁLISE COM BASE
EM *CORPUS* PARALELO INGLÊS/PORTUGUÊS.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação.

Brasília, 06 de dezembro de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcos de Campos Carneiro (orientador)
(LET/UNB)

Prof^ª. Dr^ª. Helena Santiago Vigata
(LET/UNB)

Prof. Dr. Thiago Blanch Pires
(LET/UNB)

AGRADECIMENTOS

A Deus, primeiramente, por ter me dado forças, inteligência e capacidade para vencer mais essa fase da minha vida. Mesmo com todas as dificuldades e percalços enfrentados nesses cinco anos de curso, só tenho a agradecer por todas as bençãos que recebi nesses anos.

Na tentativa de conduzir esta pesquisa, em suas várias etapas de desenvolvimento, surgiram diversas incertezas e desafios, com os quais só pude lidar devido às contribuições diretas e indiretas de vários parceiros. Em especial ao meu companheiro de trabalho Daniel Pereira, que me ajudou a corrigir e me auxiliou em todas as minhas dúvidas e dificuldades que surgiram na produção desta pesquisa. A eles, deixo aqui os meus mais sinceros agradecimentos.

À minha mãe, pelo apoio incondicional. Sem ela eu nunca teria chegado aonde cheguei e a minha caminhada teria sido muito mais difícil. Só tenho a agradecer à pessoa mais importante da minha vida, pelo o amor mais puro e genuíno.

Aos meus amigos Lidiane Ribeiro, Carla Fernanda, Matheus dos Santos e à minha irmã Railanda Brito, por me apoiarem e me fazerem rir nos momentos mais difíceis. Sou grata por todas as palavras de incentivo e carinho quando mais precisei.

Ao meu namorado Guilherme Assunção, por me ouvir desabafar, por sempre estar ao meu lado mesmo com a falta de tempo e por entender as minhas ausências: muito obrigada!

A toda a minha família, minhas tias e madrinha, Vanda, Bia e Antônia, obrigada pelas palavras de incentivo. Aos meus avós, agradeço por todo o amor e carinho recebido em todos os momentos da minha vida.

Ao meu orientador Marcos Carneiro, sou muito grata por ter aceitado o convite de me orientar neste trabalho.

Por fim, agradeço a todos os professores que me ensinaram muito e contribuíram para a minha formação, bem como aos membros da banca pela disposição e tempo investidos.

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é analisar as legendas da série *Grimm*, com o intuito de explorar seu potencial como objeto de pesquisa em Terminologia e em Estudos da Tradução. Temos por principal hipótese que unidades lexicais ficcionais, denominadas vocábulos-termo (BARBOSA, 2009), situadas dentro do universo do discurso literário fantástico do seriado *Grimm* podem constituir objetos da abordagem texto-discursiva (RAUS, 2013), e etnoterminológica (BARBOSA, 2006, 2007, 2009) dos estudos de Terminologia. Por este motivo, faz-se necessário constituir um *corpus* representativo (BERBER SARDINHA, 2000), para o estabelecimento de interface entre os estudos terminológicos, com base na metodologia da Linguística de *Corpus* (BERBER SARDINHA, 2002), e os estudos da modalidade de tradução audiovisual conhecida por legendagem (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007). Sob este ângulo, foi constituído um *corpus* paralelo a partir das legendas dos 123 episódios de seis temporadas da série. A primeira versão do *corpus* é composta por fontes primárias em inglês estadunidense, e a segunda por suas respectivas traduções em português. Sendo assim, torna-se possível identificar os vocábulos-termo existentes no universo do discurso literário fantástico da série. Nesse espírito, podemos identificar estratégias tradutórias (GOTTLIEB, 1992; AUBERT, 1998) utilizadas pelos legendadores da série *Grimm*, a partir dos termos levantados, e assim consideramos contribuir para estreitar laços entre a Terminologia e os estudos de tradução audiovisual.

Palavras-chave: Terminologia; Linguística de *Corpus*; Unidades lexicais ficcionais; Legendagem; Estratégias tradutórias.

ABSTRACT

Our goal in this study is to analyze Grimm's (TV series) subtitles in order to explore its potential as an object of study in Terminology and Translation Studies. The main hypothesis of this paper is that fictional lexical units, called vocab-terms (BARBOSA, 2009), situated within Grimm's fantastic literary discourse universe can constitute objects of the text-discursive (RAUS, 2013) and ethnoterminological (BARBOSA, 2006, 2007, 2009) approach of Terminology studies. For this purpose, it is necessary to constitute a representative corpus (BERBER SARDINHA, 2000) to establish the interface between terminological studies, based on the methodology of Corpus Linguistics (BERBER SARDINHA, 2002), and the studies of the audiovisual translation modality known as subtitling (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007). That being the case, a parallel corpus was formed from the subtitles of the 123 episodes of six seasons of the series. The first version of the corpus is composed of primary sources in American English, and the second by their respective translations in Portuguese. Thus, it becomes possible to identify the vocab-terms existing in the universe of the fantastic literary discourse of the series. In this way, we can identify translation strategies (GOTTLIEB, 1992; AUBERT, 1998) made by the Grimm series subtitlers, from the terms raised, and thus consider contributing to strengthen ties between Terminology and audiovisual translation studies.

Keywords: Terminology; Corpus Linguistics; Fictional lexical units; Subtitling; Translation strategies.

RÉSUMÉ

L'objectif de cette étude est d'analyser les sous-titres de la série *Grimm* afin d'explorer son potentiel en tant qu'objet de recherche en Terminologie et en Traductologie. Notre hypothèse principale est que les unités lexicales fictives, appelées vocables-termes (BARBOSA, 2009), situées dans l'univers du discours fantastique littéraire de *Grimm* peuvent constituer des objets de l'approche textodiscursive (RAUS, 2013) et ethnoterminologique (BARBOSA, 2006, 2007, 2009) des études de Terminologie. Pour cette raison, il est nécessaire de constituer un *corpus* représentatif (BERBER SARDINHA, 2000), afin d'établir l'interface entre les études terminologiques, fondées sur la méthodologie de la Linguistique de *Corpus* (BERBER SARDINHA, 2002), et les études de traduction audiovisuelle appelée sous-titrage (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007). Sous cet angle, un corpus parallèle a été formé à partir des sous-titres des 123 épisodes des six saisons de la série. La première version du *corpus* est composée de sources primaires en anglais américain et la seconde de leurs traductions en portugais. Ainsi, il devient possible d'identifier les vocables-termes existant dans l'univers du discours fantastique littéraire de la série. Dans cet esprit, nous pouvons identifier les stratégies de traduction (GOTTLIEB, 1992; AUBERT, 1998) élaborées à partir des sous-titres de la série *Grimm*, et envisager ainsi de contribuer au renforcement des liens entre la Terminologie et la traduction audiovisuelle.

Mots clés: Terminologie; Linguistique de Corpus; Unités lexicales fictionnelles; Sous-titrage; Stratégies de traduction.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
2.1 Terminologia	11
2.1.1 Etnoterminologia	15
2.1.1.1 Universo de discurso literário de fantasia e mundo ficcional	17
2.2 Linguística de <i>Corpus</i>	19
2.2.1 <i>Corpus</i> de Estudo	23
2.3 Tradução	24
2.3.1 Tradução audiovisual e legendagem	25
2.3.2 Estratégias de tradução	28
3 METODOLOGIA	35
3.1 Características do <i>corpus</i>	36
3.2 Criação do <i>corpus</i>	37
3.3 Análise do <i>corpus</i>	40
3.3.1 Identificação dos candidatos a termos	40
3.3.2 Análise das estratégias de tradução	41
4 RESULTADOS	42
4.1 Candidatos a termos ficcionais	42
4.2 Estratégias de tradução utilizadas	51
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS	57
ANEXO	60

1 INTRODUÇÃO

O discurso literário de fantasia existente em séries e filmes de ficção fantástica utiliza, frequentemente, elementos provenientes do folclore, de lendas e de mitos de uma cultura. Assim, entendemos que a série *Grimm*, apesar de se configurar como um produto audiovisual, constitui um objeto de pesquisa legítimo em Terminologia e em sua abordagem etnoterminológica, devido às suas relações intertextuais e interdiscursivas com o universo de discurso etnoliterário.

A Etnoterminologia, na qualidade de subárea da Terminologia, preocupa-se com o estudo das unidades lexicais dos discursos etnoliterários, incluindo lendas, fábulas, mitos, folclore, literatura de cordel, literatura oral e literatura popular. A partir dos estudos da Terminologia e da Etnoterminologia, este trabalho propõe-se a identificar as unidades lexicais do universo do discurso literário fantástico da série *Grimm*, com a intenção de demonstrar que essas unidades lexicais podem ser consideradas vocábulos-termo ficcionais, isto é, unidades lexicais particulares que designam elementos que não pertencem ao mundo real, mas que existem em um dado mundo ficcional.

A criação de narrativas fantásticas, com a ambientação de mundos ficcionais bem detalhados, revela uma estética comum no discurso literário de fantasia. Há uma tendência nas produções audiovisuais do gênero fantástico de se construir mundos ficcionais que se destacam por apresentar uma série de elementos que ao mesmo tempo os tornam particulares e os imergem em um universo de discurso fantástico com vocábulos-termos já existentes, históricos e culturalmente já criados, advindos de lendas, contos e mitos que existem e são comumente conhecidos em diversas culturas.

Para a presente pesquisa, consideramos esses termos ficcionais de uma importância singular, já que eles são notadamente particulares, por se referirem a elementos criados pela imaginação humana. Além disso, esses termos são portadores de noções de um mundo ficcional específico, o que torna a criação de seus significados uma ocorrência especialmente interessante e digna de análise.

Nesse sentido, o objetivo geral desta pesquisa foi identificar os candidatos a termos ficcionais existentes na série *Grimm*, utilizando os conhecimentos teórico-metodológicos da Linguística de *Corpus* para compilação e análise de *corpora*, além de promover a relação entre Tradução Audiovisual, Terminologia e Linguística de

Corpus por meio da análise contrastiva das unidades lexicais em *corpus* paralelo inglês/português.

Os objetivos específicos foram: a) estabelecer um *corpus* de estudo paralelo bilíngue, constituído de legendas em inglês e em português; b) utilizar *corpora* de referência em inglês e em português para levantamento dos candidatos a termos ficcionais; c) identificar a origem dessas unidades lexicais; e d) identificar e analisar as estratégias de tradução utilizadas pelos legendadores¹ na tradução dos candidatos a termos ficcionais para o português.

Para a identificação e análise dos vocábulos ficcionais, compilamos um *corpus* paralelo bilíngue composto por 123 episódios do seriado *Grimm*. Usamos o programa *AntConc* (ANTHONY, 2001) e suas três ferramentas principais, *WordList*, *KeyWords* e *Concordance*, para gerar as listas de palavras, palavras-chave e concordâncias, respectivamente.

Segundo Fromm (2011, p. 2) “desde a década de 1960, [...] séries de ficção científica avançam no uso de termos emprestados de várias áreas do conhecimento” e proporcionam um espaço diferenciado para a pesquisa que coopera com a tradução dessas séries, visto que manifestam terminologias de diferentes áreas. Entretanto, de acordo como compreendemos, não são exclusivamente as séries de ficção científica, ou aquelas que se desenrolam em tribunais ou em hospitais, que buscam apresentar uso de terminologias. As séries que abordam temas fantásticos e sobrenaturais, por exemplo, também têm a potencialidade de desenvolver uma terminologia própria, parecidas e ao mesmo tempo distintas das chamadas terminologias mais “tradicionais” do Direito ou da Medicina.

Um dos motivos que nos fizeram vincular os Estudos da Tradução, em uma pesquisa relacionada à Terminologia, foi o fato de que legendadores-tradutores são frequentemente desafiados pela presença de terminologias de gênero acadêmico ou literário de áreas cada vez mais específicas. Geralmente, esses profissionais encontram dificuldades para traduzir termos específicos, principalmente termos ou vocábulos-termos não dicionarizados, por não estarem familiarizados com determinada área. Por isso, justifica-se a interface dos estudos de terminologia com a tradução, uma vez que a partir dos candidatos a termos identificados e das estratégias de tradução utilizadas, o tradutor pode ter exemplos reais de como essas

¹ Cientes da discussão sobre o uso de “legendador” ou de “legendista” para nomear o tradutor

dificuldades foram resolvidas, permitindo assim que o legendador melhore a sua prática tradutória.

O tema estudado neste trabalho mostra-se relevante, pela falta de pesquisas no tema das séries fantásticas e sobrenaturais, trazendo uma perspectiva inovadora ao curso de Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação (LEA-MSI). Nesse contexto, a maior produção de estudos e conteúdos que abordem a relação entre Tradução Audiovisual, Terminologia e Linguística de Corpus, também, se mostra de grande interesse para o curso de LEA-MSI, já que compreende as principais linhas de pesquisa do curso.

Para organização deste estudo, este trabalho está estruturado em três partes. A primeira parte apresenta a conceituação de Terminologia, Etnoterminologia, universo de discurso literário fantástico, mundo ficcional, Linguística de *Corpus*, Tradução Audiovisual e estratégias de tradução. A segunda parte versa sobre a metodologia utilizada, explicando como foi construído o *corpus* de estudo, suas características, o programa utilizado na pesquisa e as ferramentas necessárias para identificação e análise dos termos. Por fim, a terceira parte analisa os resultados obtidos nesta pesquisa, apresentando os possíveis candidatos a termos ficcionais e as estratégias utilizadas para traduzir tais termos do inglês para o português.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, expõem-se alguns conceitos fundamentais para o desenvolvimento desta pesquisa. Abordam-se, a seguir, os principais aspectos do estudo terminológico e etnoterminológico e a sua relação com o universo do discurso literário fantástico e com o mundo ficcional. Depois são apresentados os aspectos principais relacionados aos pressupostos da Linguística de *Corpus* e o *corpus* de estudo, e, por fim, alguns princípios dos Estudos da Tradução Audiovisual, focando na legendagem, e as principais estratégias de tradução.

2.1 Terminologia

Uma área de estudos linguísticos presente nesta pesquisa é a Terminologia, que se ocupa do estudo de termos de uma dada língua de especialidade. Tais

termos surgem a partir da importância de se denominar objetos, conceitos e processos de diferentes campos do saber. Esse tipo de produção linguística é observado no universo das ciências, das técnicas e das diversas atividades profissionais (FINATTO; KRIEGER, 2004).

Como afirma Lídia Barros (2004), a terminologia existe desde os tempos mais remotos, tão antiga quanto a linguagem humana. Desde então, os homens dão nome às coisas, aos animais, às plantas, aos instrumentos musicais, às roupas etc., ou seja, a tudo o que nos cerca. A partir do contato entre civilizações e da coexistência multilíngue surge a necessidade de se compreender o mundo e, então, o interesse em compilar palavras, relacionar conteúdos e identificar equivalências e conceituações interlinguísticas.

Para a Terminologia, e para esta pesquisa, a denominação dos termos *língua comum* e *linguagem especializada* é de grande relevância, sendo muito utilizada para fazer uma distinção entre a linguagem empregada em áreas específicas como, por exemplo, áreas da ciência, da tecnologia, da saúde etc., e a linguagem que se usa na comunicação cotidiana (MACIEL, 2010). De acordo com Cabré (1998), a língua comum é caracterizada como um conjunto de regras, unidades e restrições conhecidas e utilizadas pela maioria dos falantes de uma língua natural. Já a linguagem especializada é uma manifestação da língua comum que “partilha de todas as características do sistema linguístico que denominamos geral, seguindo o mesmo padrão e conformando-se aos mesmos parâmetros” (MACIEL, 2010, p. 18).

Dessa maneira, o que caracteriza uma linguagem como sendo especializada é a significação do léxico. Cabe aqui distinguir a língua comum e a linguagem especializada, pela existência do fenômeno da seleção lexical. Podemos, assim, dizer que os termos representam a especialização do léxico, pois constituem as unidades lexicais da linguagem de especialidade.

Segundo Krieger e Finatto (2004), o termo é um dos três objetos de estudo da Terminologia, além da fraseologia e da definição, que se caracteriza como objeto de grande destaque e reflexão. Para as autoras, “a unidade terminológica é, simultaneamente, [tanto] elemento constitutivo da produção do saber, quanto componente linguístico, cujas propriedades favorecem a univocidade da comunicação especializada” (KRIEGER; FINATTO, 2004, p. 75). As autoras afirmam também que “[...] o estatuto terminológico de uma unidade lexical define-se por sua

dimensão conceitual. Consequentemente, o que faz de um signo linguístico um termo é o seu conteúdo específico” (KRIEGER; FINATTO, 2004, p. 78). O termo é, então, não só uma unidade linguística, mas uma unidade de conhecimento.

O termo, como item lexical, pode não ter distinção quando comparado à palavra, no que se refere a seu funcionamento. Dessa maneira, um mesmo termo, quando utilizado em textos diferentes, pode ter significados diferentes. Isso significa que os contextos linguísticos são relevantes e que há variações nas terminologias e nos padrões morfossintáticos correspondentes da língua comum (KRIEGER; FINATTO, 2004).

Cabré (1995, p. 7) diferencia palavra e termo da seguinte maneira:

Uma palavra é uma unidade descrita por um conjunto de características linguísticas sistemáticas e dotada da propriedade de se referir a um elemento da realidade.

Um termo é uma unidade de características linguísticas semelhantes, usada em um domínio especializado. Diante deste ponto de vista, uma palavra que faz parte de um campo especializado seria um termo.²

Conforme essa autora, o que melhor diferencia os termos das palavras são, particularmente, os seus usuários, as situações em que se utilizam, a temática que abordam e o tipo de discurso em que costumam aparecer.

Portanto, os termos são vistos como elementos da linguagem em funcionamento, já que estão presentes em textos e em discursos especializados (KRIEGER; FINATTO, 2004). Assume-se assim que “[...] uma unidade lexical pode assumir o valor de termo, instituindo-se como tal em razão dos fundamentos, princípios e propósitos de uma área” (KRIEGER; FINATTO, 2004, p. 79).

Ainda segundo Krieger e Finatto (2004), a relação entre texto e termos tem possibilitado identificar diferentes unidades lexicais em distintos contextos, sendo possível avaliar a constituição de um termo, possibilitando uma visão ampla de seu funcionamento tanto em comunicação geral como em especializada. Em consonância com as autoras, Hoffman (2015) afirma que “é no todo do texto que se

² No original: “*Una palabra es una unidad descrita por un conjunto de características lingüísticas sistemáticas y dotada de la propiedad de referirse a un elemento de la realidad. Un término es una unidad de características lingüísticas similares, utilizada en un dominio de especialidad. Donde este punto de vista, una palabra que forme parte de un ámbito especializado sería un término.*”

pode melhor explicar, funcional e comunicativamente, o uso linguístico especializado, a preferência por determinados recursos linguísticos”. Ou seja, é no texto que se pode determinar o estatuto funcional das unidades lexicais.

Segundo Hoffman (2015, p. 43), existe uma distinção entre termos, semitermos e jargões especializados. De acordo com o autor,

[...] são reconhecidas como termos apenas as palavras cujo conteúdo seja determinado por meio de uma definição normativa; de outro lado, os semitermos não estão definidos em normas, mas são bastante precisos em descrição e denotação. O jargão especializado, por sua vez, não exige precisão.

Assemelhando-se à definição de Hoffman para semitermos, Barbosa (2006) diz que as unidades lexicais existentes em discursos etnoliterários são quase-termos técnicos, pois possuem qualidades da linguagem de especialidade e da linguagem literária. Apesar da definição proposta por Hoffmam acima, Pearson (1998) entende que termos não-padronizados ou normatizados ou semitermos têm o mesmo estatuto de termos padronizados. A mesma autora explica que quando o termo possui um significado dentro de um campo específico para as pessoas que nele atuam, e quando é usado em alguns cenários comunicativos, a designação daquele significado se torna específica. Segundo ela, “[...] termos só podem ser considerados termos quando usados em certos contextos”³ (PEARSON, 1998, p. 36, tradução nossa).

Como a Linguística de *Corpus* pode ser utilizada em favor das pesquisas terminológicas, Pearson (1998) afirma que a melhor maneira de recuperar termos em *corpora* é localizar padrões metalinguísticos presentes em alguns tipos de textos especializados, os quais oferecem pistas para os significados dos termos aos quais se referem. Isso quer dizer que muitas unidades lexicais específicas de um universo de discurso são explicadas no texto e quando isso acontece esses termos não padronizados são considerados como referentes a um significado específico.

Em resumo, por termos, compreendemos as unidades lexicais que exercem a função de conservar e disseminar conhecimentos, presentes em textos

³ No original: “[...] terms can only be considered as terms when they are used in certain contexts”.

tematicamente estabelecidos, particulares de universos de discurso e inseridos em uma área específica do conhecimento humano.

2.1.1 Etnoterminologia

A Etnoterminologia, enquanto subárea da Terminologia, ocupa-se do estudo de etnotermos e de vocábulos-termo. Os etnotermos são unidades terminológicas coletadas em discursos das línguas de especialidade (técnicas ou científicas) de uma dada comunidade linguística. Os vocábulos-termo são discursos etnoliterários, que compreendem fábulas, folclore, lendas, literatura de cordel, literatura oral, literatura popular e mitos.

A Etnoterminologia propõe que as unidades lexicais do universo de discurso etnoliterário, nas funções de vocábulo-termo e etnotermo⁴, têm um estatuto diferente. Sob este ângulo, os vocábulos e os termos apresentam diferentes níveis de especialização. Os vocábulos-termo expressam palavras particulares ao universo do discurso e das narrativas em que se encontram, constituindo símbolos dos temas tratados, e cujos sememas não correspondem aos da língua comum, nem aos das linguagens de domínios científicos e técnicos (BARBOSA, 2006).

Barbosa (2007) explica que a diferença entre um vocábulo e um termo está no universo de discurso em que se encontram inseridos. Considerando-se inicialmente o universo de discurso da língua comum e o das linguagens de especialidade, os vocábulos seriam as unidades lexicais da língua comum e os termos as das linguagens de especialidade. Porém, como afirma Barbosa (2006, p. 46), “no nível de sistema, as unidades lexicais são plurifuncionais. O estabelecimento preciso de sua função depende de sua inserção em uma norma discursiva, que determina, então, o estatuto de vocábulo ou de termo”.

Sobre as denominações *termo* e *vocábulo*, a autora explica que,

Quanto aos graus de *terminologização* e de *banalização*, [...] uma unidade lexical não é termo ou vocábulo, em si mesma, mas, ao contrário, *está em função ‘termo’* ou em *função ‘vocábulo’*, ou seja, o universo de discurso em que se insere determina o seu estatuto, em cada caso. Assim, não é possível estabelecer uma taxionomia paradigmática dos conjuntos termos e dos conjuntos vocábulos, pois toda a classificação resulta dos entornos discursivos e dos

⁴ Por questões relativas ao escopo desta pesquisa, não detalharemos o conceito de etnotermo.

condicionamentos das normas discursivas, dependente, portanto, dos universos de discurso e das situações de discurso. Concebe-se um percurso possível de uma "unidade lexical", ao longo de um eixo *continuum*, do mais alto grau de banalização ao mais alto grau de cientificidade e vice-versa. Em suma, toda unidade lexical é plurifuncional, no nível de sistema, e monofuncional, no nível de uma norma ou do falar concreto. (BARBOSA, 2006, p. 50)

Em resumo, é a existência de uma unidade lexical em um universo de discurso específico que determina se trata-se de um vocábulo ou de um termo, ou ambos. Pois, como afirma Barbosa (2009, p. 39), “[...] entre o mais alto grau de cientificidade e o mais alto grau de banalização, existe, sempre, um subconjunto que tem dupla natureza, a de termo e a de vocábulo”.

Na lógica clássica, há uma separação total e nítida entre “termo” e “vocábulo”, porém, como apresentou Barbosa (2009), podem existir conexões entre a língua comum e a linguagem especializada, inclusive na linguagem literária. O resultado da hibridação desses dois usos é chamado de vocábulos-termos ou unidades multifuncionais.

Nesse eixo, Barbosa (2009, p. 19) explica o vocábulo-termo “câncer”, que estabelece uma conexão tanto entre especialistas quanto leigos, pois tal vocábulo-termo está presente na língua comum e na linguagem especializada. Esse é um exemplo que confirma a conexão entre o discurso científico e o discurso geral (menos especializado).

Outro exemplo de Barbosa (2006, p. 50) refere-se ao rito Bumba-meu-boi, do Maranhão. Nesse rito folclórico, a unidade lexical “boi” não significa o “boi” da biologia ou da agropecuária, ela representa um animal mítico, que está morto, mas que ressuscita no final da narrativa. Esse exemplo ilustra como a unidade “boi”, que inicialmente fazia parte da língua comum, adquire uma designação particular e específica quando usada no contexto do rito folclórico, no qual fica claro que o boi não é mais só um animal em termos biológicos, mas sim uma criatura mítica. Isso mostra que essa unidade lexical tem um valor especializado pertinente a um determinado universo de discurso etnoliterário. No que se refere ao vocábulo “boi” do rito Bumba-meu-boi, esse não é encontrado no mundo real, mas na criação mental de um mundo ficcional caracterizado por uma realidade na qual a ressurreição de um boi é possível. Essa unidade não mantém o mesmo grau de especialização

de um termo científico, mas sua especificidade semântica lhe confere status de termo dentro do universo de discurso etnoliterário.

A partir das explicações de Barbosa, podemos inferir que as unidades lexicais da Etnoterminologia, os vocábulos-terminos, apresentam uma constituição de aspectos especializados e literários, atestando que ao mesmo tempo em que atuam no universo do discurso etnoliterário, também contêm um valor semântico cultural, reunindo documentos do processo histórico de uma cultura (CARNEIRO, 2016).

2.1.1.1 Universo de discurso literário de fantasia e mundo ficcional

É importante ressaltar que o seriado *Grimm*, objeto de estudo desta pesquisa, não é uma obra literária em si, pelo contrário, trata-se de uma produção audiovisual, porém a Literatura está diretamente ligada à série. Muito do que está representado em *Grimm* tem a sua fonte em contos fantásticos dos irmãos *Grimm* e outros contos e mitos, o que caracteriza o seu caráter literário. Por esse motivo, explicar o contexto do universo do discurso literário de fantasia e o mundo ficcional é de grande importância para o presente trabalho.

Na perspectiva da Etnoterminologia, entende-se por universo de discurso um:

[...] conjunto de discursos manifestados e manifestáveis, que tendem *ad infinitum*, reunidos por *critérios de equivalência*, ou seja, caracterizados por *constantes e coerções*, suscetíveis de configurar uma *norma discursiva frástica e transfrástica*, discursos que mantêm entre si redes de relações intertextuais e interdiscursivas, inseridos num contexto linguístico e sociocultural, pertencentes à *macrossemiótica* de uma cultura. (PAIS; BARBOSA, 2004, p. 81)

Assim, Barbosa (2007, p. 439) entende que “toda classificação resulta dos entornos discursivos e dos condicionamentos das normas discursivas, dependente, portanto, dos universos de discurso e das situações de discurso”. Em resumo, as unidades lexicais estabelecem relações de dependência com universos de discurso, caracterizando-se em vocábulos ou termos de acordo com o ambiente textual-discursivo.

Ao considerar o universo do discurso literário de fantasia, é possível observar que a criação de mundos ficcionais, que não se limitam a supostas correspondências com o mundo real, nos permite identificar a fantasia literária como

um universo do discurso. Segundo Doležel (1998, p. 787, tradução nossa), “o universo de discurso não se restringe ao mundo real, mas se espalha por incontáveis mundos possíveis e não atualizados”⁵.

Como acentua Doležel (1998, p. 787, tradução nossa), “mundos ficcionais da literatura são um tipo específico de mundos possíveis”⁶. Eles são artefatos produzidos e preservados no meio de textos ficcionais. Os mundos ficcionais não têm que estar de acordo com as estruturas e as normas do mundo real, de modo que eles podem variar ilimitadamente. Visto que não se trata de imitações do mundo, esses mundos não se restringem a aspectos de autenticação da verdade ou verossimilhanças como no mundo real. Por exemplo, os *Wesen*, nome dado para as criaturas ficcionais existentes na série *Grimm*, não são verossímeis em relação ao mundo real, mas em um dado mundo ficcional podem ser totalmente plausíveis. Em outras palavras, um mundo ficcional opera a partir de suas próprias leis de conceituação da realidade.

De forma similar, Ryan (2014), que acredita no mesmo modelo teórico de Doležel, afirma haver muitos mundos. Isso nos permite pensar que o mundo em que nos encontramos, convencionado como real, seria o único mundo com existência autônoma. Nessa perspectiva, os outros constituem mundos possíveis, não reais, pois são criações da imaginação:

Textos não ficcionais se referem ao mundo real, enquanto ficcionais criam mundos possíveis não reais. Nesse modelo, a distinção entre ficção e não ficção é uma questão de referência: a não ficção faz alegações verídicas sobre o mundo real, enquanto a ficção faz alegações verídicas sobre um mundo possível alternado (RYAN, 2014, p. 6).

A partir desse trecho, entendemos que até os textos ficcionais, que fazem alegações verídicas sobre um mundo possível, fazem também uso de elementos e categorias semânticas do mundo real. Como Doležel esclarece, existem dois lados no vínculo entre ficção e realidade, de modo que um texto ficcional improvavelmente será totalmente ficcional. Segundo o mesmo autor, ao criar um mundo ficcional literário, um autor parte do mundo real de diversas maneiras: toma emprestados

⁵ No original: “*The universe of discourse is not restricted to the actual worlds, but spreads over uncountable possible, nonactualized worlds.*”

⁶ No original: “*Fictional worlds of literature are specific kind of possible worlds.*”

acontecimentos históricos ou reais, utiliza locais reais para criar um lugar ficcional, e assim por diante. Por exemplo, a série *Grimm* se passa em uma cidade real, com pessoas que trabalham em funções cotidianas, como médico, policial, enfermeiro etc.

Por fim, compreendemos que o campo de atuação da Etnoterminologia compõe-se de representações culturais formadas por elementos que fazem parte da imaginação humana. Essas manifestações acrescentam crenças e saberes que determinam como compreender o mundo e o homem inserido nele. Entendemos também que as unidades lexicais existentes na série *Grimm* surgem a partir da junção entre vocábulos e termos e de referências especializadas e literárias, configurando uma unidade lexical híbrida a partir de um universo de discurso próprio.

Ao estabelecer que a linguagem literária da série *Grimm* se refere a entidades específicas de um mundo ficcional, que contém unidades lexicais particulares desse universo de discurso, entendemos os vocábulos-termo da série como termos ficcionais. Tais unidades lexicais constituem elementos que não existem no mundo real, porém são semanticamente representativos do mundo ficcional no qual se encontram. Em suma, adotamos a perspectiva de que as unidades lexicais encontradas no discurso etnoliterário, por mais que se assemelhem com vocábulos-termo, estão em função de termos ficcionais quando atualizadas no universo de discurso etnoliterário, e por este motivo utilizaremos eventualmente a denominação “termos ficcionais” para designar as unidades lexicais identificadas nesta pesquisa.

2.2 Linguística de *Corpus*

Berber Sardinha (2000), linguista que introduziu a Linguística de *Corpus* no Brasil, ao publicar sua primeira obra com esse título em 2004, explica que ela se ocupa da coleta e da exploração de conjuntos de dados linguísticos textuais – denominados *corpora*⁷. Tais dados são coletados de acordo com critérios estabelecidos previamente, com o intuito de se tornarem a base para a pesquisa de uma língua ou de uma variedade linguística. Dessa maneira, a Linguística de *Corpus*

⁷ *Corpora* é o plural de *corpus*.

investiga a linguagem por meio de evidências empíricas, extraídas por meio de ferramentas computacionais.

Essas ferramentas computacionais são utilizadas em favor da Linguística de *Corpus* e permitem não só o armazenamento de *corpora*, como também a sua exploração. Por esse motivo, as ferramentas computacionais que estão disponíveis à análise de *corpus*, como o *AntConc* (ANTHONY, 2001) e o *WordSmith Tools* (SCOTT, 2016), são fundamentais.

O *AntConc* é um software livre desenvolvido por Laurence Anthony⁸ (2001), que funciona em Windows, MacOS e Linux. As ferramentas mais utilizadas no trabalho com a Linguística de *Corpus* são a lista de palavras (*Word List*), a lista de palavras-chave (*Keyword List*) e o concordanciador (*Concordance*). Tais ferramentas, além de outras como *Concordance Plot*; *File View*; *Clusters* e *Collocates*, estão disponibilizadas no software *AntConc* e são de extrema utilidade para a pesquisa com *corpus* (ALBERTS-FRANCO, 2015).

Berber Sardinha (2000, p. 338) define *corpus* como uma compilação de dados linguísticos que podem ser escritos ou orais e determina alguns critérios para a sua composição:

A origem: os dados devem ser autênticos.

O propósito: o *corpus* deve ter a finalidade de ser um objeto de estudo linguístico.

A composição: o conteúdo do *corpus* deve ser criteriosamente escolhido.

A formatação: os dados do *corpus* devem ser legíveis por computador.

A representatividade: o *corpus* deve ser representativo de uma língua ou variedade.

A extensão: o *corpus* deve ser vasto para ser representativo.

Com relação à representatividade da extensão do *corpus*, o autor explica que, para ser representativo, o *corpus* deve ser o maior possível, já que a linguagem é compreendida como um sistema probabilístico.

Berber Sardinha (2000, pp. 340-341) caracteriza os diversos *corpora* em:

⁸ PhD em Linguística Aplicada pela Universidade de Birmingham, Inglaterra, e, atualmente, docente na Faculdade de Ciência e Engenharia da Universidade de Waseda, no Japão (<http://www.laurenceanthony.net>).

- **Modo:** escrito; falado.
- **Tempo:** sincrônico; diacrônico; contemporâneo; histórico.
- **Seleção:** de amostragem; monitor; dinâmico ou orgânico; equilibrado ou estático.
- **Conteúdo:** especializado; regional ou dialetal; multilíngue.
- **Autoria:** de aprendiz ou de língua nativa.
- **Disposição interna:** paralelo (com textos originais e suas traduções); alinhado (com as traduções visíveis abaixo de cada linha do original).
- **Finalidade:** de estudo; de referência; de treinamento ou teste.

De acordo com o autor, a compilação de *corpora* de maneira eletrônica tem conquistado cada vez mais reconhecimento, pois ela oferece recursos úteis ao tradutor, como pesquisador ou em seu trabalho rotineiro. Para Berber Sardinha (2002), um *corpus* computadorizado possibilita que o pesquisador consiga uma estimativa de ocorrências de diversos tipos de dados linguísticos, sejam eles morfológicos, morfossintáticos, sintáticos, semânticos, discursivos etc.

Os benefícios da utilização da Linguística de *Corpus* como metodologia são destacados pelo autor:

O emprego de um *corpus* na pesquisa linguística traz vários benefícios, entre eles a possibilidade da explicação de diferenças de uso de palavras, expressões, formas gramaticais e outros traços por meio da probabilidade de ocorrência em contextos específicos (Biber et al., 1998), a possibilidade de descoberta de fatos novos não disponíveis pela intuição ou eliciação (Sinclair, 1991) e a descrição objetiva da linguagem enquanto um sistema probabilístico (Halliday, 1992). (BERBER SARDINHA, 2002, p. 104)

No que se refere à Terminologia, Raus (2013) afirma que a Linguística de Corpus se vincula com a Terminologia a partir do progresso dos estudos no campo da ciência da computação e da inteligência artificial (I. A.), principalmente com o tratamento automático de linguagens naturais e no tratamento dos textos, o que permitiu, assim, um desenvolvimento dos estudos dos termos multilíngues iniciados nos anos 90.

Segundo a mesma autora (RAUS, 2013, p. 15), “A ‘terminologia textual’ (Bourigault & Slodzian, 1999) é uma das tendências fundamentais na reinterpretação

da linguística de corpus”⁹. Em 1993, Didier Bourigault e Anne Condamines criaram o grupo de trabalho “Terminologia e inteligência artificial”, que desenvolve a abordagem texto-discursiva como uma alternativa à terminologia tradicional e oferece a oportunidade de optar por uma terminografia descritiva, derivada da observação do uso de termos e fraseologias mono e multilíngues em *corpora*.

Como afirma Raus, com a abordagem texto-discursiva da Linguística de *Corpus* é possível trabalhar o texto e até mesmo o discurso, o que é de grande interesse para os terminologistas. A criação de softwares capazes de extrair termos e de criar e gerenciar memórias de tradução tornou-se essencial para os contextos internacionais, pois as exigências de tradução e criação de glossários multilíngues é cada vez maior.

De acordo com Esperandio (2015) a pesquisa terminológica feita por *corpus* não possui hipóteses prévias, como uma lista de termos já pronta, todas as suas “verdades” podem ser encontradas no *corpus*. Determinado termo ou expressão terminológica é registrado na obra terminológica somente se ocorrer e estiver documentado em seus diversos usos no *corpus*, com a ajuda de diferentes técnicas estatísticas e de ferramentas computacionais para tal fim. É o *corpus* que indica os termos, as fraseologias, os colocados e os equivalentes, quando for o caso (FINATTO *apud* ESPERANDIO, 2015).

Fica claro que a Linguística de *Corpus* não beneficia somente os Estudos da Terminologia, como auxilia também os Estudos da Tradução. Mona Baker (1995) já antecipava que os estudos com base em *corpora* adquiririam espaço nos Estudos da Tradução, sobretudo no estudo de textos científicos e técnicos. Para a autora, a utilização da LC poderia ser de grande ajuda para as áreas aplicadas aos Estudos da Tradução, tais como cursos de Tradução e de Crítica da Tradução, além de aprofundar a teorização sobre o fenômeno da tradução.

Ainda segundo a mesma autora, os tipos de *corpora* normalmente utilizados em pesquisas baseadas em *corpus*, no campo dos Estudos da Tradução, são os *corpora* comparáveis, *corpora* paralelos e *corpora* multilíngues. Segundo a classificação da autora, os *corpora* comparáveis são aqueles que contêm textos originais ou traduzidos de um mesmo tipo ou gênero em uma, duas ou mais línguas;

⁹ No original: “La ‘terminologie textuelle’ (Bourigault & Slodzian, 1999) est parmi les tendances fondatrices de la réorientation de la linguistique de corpus”.

os *corpora* paralelos são aqueles constituídos por textos originais e suas traduções; e os *corpora* multilíngues são compostos por duas ou mais coleções de textos produzidos originalmente em suas respectivas línguas.

2.2.1 *Corpus* de Estudo

Para a investigação realizada nesta pesquisa, optou-se pela construção de um *corpus* paralelo bilíngue, constituído por dois *subcorpora* das legendas da série *Grimm*, no idioma original inglês e suas respectivas traduções em português.

As legendas de *Grimm* foram escolhidas como objeto de estudo não só pela fama que o seriado conquistou em escala mundial, mas também, e principalmente, por utilizarem unidades lexicais ficcionais.

A série *Grimm* é uma série¹⁰ de televisão americana de drama policial e fantasia criada por Stephen Carpenter, Jim Kouf e David Greenwalt, produzida pela Universal Television para a rede de televisão NBC (National Broadcasting Company). Em 2011 o seriado foi exibido pela primeira vez, dividido em vinte e dois episódios. Seu último episódio foi ao ar em 2017, totalizando 123 episódios, ao longo de seis temporadas. No Brasil a série foi exibida pelo Universal Channel e pelo Syfy, onde segue em exibição e, atualmente, também está disponível nos serviços de *streaming* Netflix¹¹ e Prime Video¹².

O seriado em questão tem como protagonista o ator David Giuntoli, que faz o papel de Nick Burkhardt, um investigador da Unidade de Homicídios do Departamento de Polícia de Portland que tem sua vida transformada quando lhe é revelado que descende dos irmãos *Grimm*, uma linhagem de guardiões encarregada de manter o equilíbrio entre a humanidade e os *Wesen*¹³, criaturas mitológicas que, apesar de se fazerem passar por pessoas normais, especialmente na aparência, possuem uma outra entidade, na maior parte das vezes oculta aos humanos. Ao longo dos episódios, ele trava batalhas contra todo tipo de perigosas criaturas com ajuda de seu amigo Monroe, um *Wesen*, e de seu parceiro, o detetive Hank Griffin.

¹⁰ Esta seção foi escrita com base na Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Grimm>.

¹¹ Netflix é uma provedora global de filmes e séries de televisão via *streaming* sediada em Los Gatos, Califórnia, e que atualmente possui mais de 100 milhões de assinantes.

¹² Prime Video (antigo *Amazon Unbox*) é um serviço de vídeo sob demanda pela Amazon, disponibilizado em diversos países: Estados Unidos, Brasil, Reino Unido, Japão, Alemanha, Áustria e Índia.

¹³ *Wesen* é a palavra do alemão para “ser” ou “criatura”.

Grimm é descrito como um seriado de drama policial imerso em um mundo sombrio e fantástico em que existem personagens inspirados, em sua grande maioria, nos contos dos irmãos *Grimm* e em outras fontes.

Os contos de Grimm, no original alemão *Kinder – und Hausmärchen*, é uma coletânea de contos de fadas e outros contos, publicada inicialmente em 1812 por Jacob e Wilhelm Grimm.

O primeiro volume, publicado em 20 de dezembro de 1812, continha 86 histórias. O segundo volume de 70 histórias veio em seguida, em 1814. Para a segunda edição, dois volumes foram publicados em 1819 e um terceiro em 1822, totalizando 170 contos. Histórias foram adicionadas e subtraídas entre uma edição e outra, até a sétima e última edição possuir 211 contos.

Após um grande processo de mudança e estilização, *Os contos de Grimm* começaram a ser cada vez mais aceitos pela burguesia alemã e alcançaram tanta popularidade que, por quase dois séculos, a edição de 1857 foi considerada como o segundo livro mais popular na Alemanha e em muitos outros países, perdendo apenas para a Bíblia. *Os contos de Grimm* foram traduzidos em 160 línguas e são até hoje frequentemente readaptados, seja como histórias em quadrinhos, desenhos animados, livros ilustrados, filmes de ficção, e até em vídeos, audiolivros, teatro etc. (BARTLICK, 2012).

2.3 Tradução

Nesta subseção, é situada a legendagem como um tipo de tradução audiovisual e apresentaremos as estratégias de tradução utilizadas pelos legendadores. Antes disso, é necessário apresentar a definição de tradução, essencial para o referencial teórico deste trabalho.

Como define Cardoso (2011), a tradução é um processo através do qual é feita a passagem de um texto de uma língua para outra, sendo a primeira língua chamada língua-fonte, língua de partida ou língua original e a segunda língua-alvo, língua de chegada ou língua de tradução.

A tradução é um processo interpretativo e comunicativo que se baseia na reformulação de um texto por meio de outra língua que evolui em um contexto social e com uma finalidade determinada (HURTADO, 2011). No caso do *corpus* de estudo analisado por esta pesquisa, o texto original na língua inglesa foi reformulado na

língua portuguesa, com o objetivo de tornar acessível a espectadores brasileiros um seriado norte-americano.

2.3.1 Tradução audiovisual e legendagem

A tradução audiovisual (TAV), em termos gerais, pode ser considerada como toda tradução de textos ou produtos audiovisuais (também chamados midiáticos), tais como programas televisivos, séries, filmes, desenhos animados etc. A Tradução Audiovisual é um dos nomes dados à subárea dos Estudos da Tradução aplicada ao estudo desse tipo de tradução. Outros nomes comumente utilizados são: “tradução multimídia”; “tradução para telas”; “tradução subordinada” etc. (ASSUNÇÃO, 2017). Nesta pesquisa, o termo adotado foi tradução audiovisual.

De acordo com Díaz-Cintas (2008), a TAV é uma das áreas que mais tem crescido dentro dos Estudos da Tradução e, segundo Díaz-Cintas e Andermam (2009, p. 24, tradução nossa), “[...] é atualmente um dos campos mais vibrantes e vigorosos dos Estudos de Tradução”¹⁴.

No campo da tradução audiovisual, Franco e Araújo (2011) esclarecem que os principais tipos de TAV são a legendagem para ouvintes, a legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), a legendagem eletrônica projetada em teatros e óperas, a dublagem, o *voice-over* e a audiodescrição.

O cerne desta pesquisa é a tradução por meio de legendas, ou seja, a legendagem. Para melhor definir e caracterizar o que é legendagem, utilizaremos as definições de Díaz-Cintas e Remael (2007), bem como de Chiaro (2009):

A legendagem pode ser definida como uma prática da tradução que consiste em apresentar um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela, que tenta recontar o diálogo original, bem como os elementos discursivos que aparecem na imagem (cartas, inserções, grafite, inscrições, cartazes etc.) e as informações contidas na trilha sonora (músicas, vozes em off).¹⁵ (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p. 8)

¹⁴ No original: “[...] it is now one of the most vibrant and vigorous fields within Translation Studies.”

¹⁵ No original: “Subtitling may be defined as a translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards, and the like), and the information that is contained on the soundtrack (songs, voices off).”

A legendagem consiste em incorporar na tela um texto escrito que é uma versão condensada no texto de destino do que pode ser escutado na tela.¹⁶ (CHIARO, 2009, p. 148, tradução nossa)

A partir das definições dos autores, pode-se inferir que legendagem é a versão condensada de uma conversação oral, disposta na parte inferior da tela, em formato de texto escrito, que fica sincronizada com o diálogo. Em síntese, a legenda é uma reprodução escrita, que atua como acréscimo a um produto audiovisual, de uma mensagem, normalmente oralizada no idioma original, porém que pode também conter informações que aparecem visualmente.

As legendas podem ser intralinguais ou interlinguais. Essa divisão é explicada por Díaz-Cintas (2005) em seu artigo *Back to the Future in Subtitling*, no qual esclarece que a legenda interlingual implica na tradução de uma língua-fonte para uma língua-alvo, enquanto que na legenda intralingual não há mudança na língua, sendo o diálogo transformado em legenda ou texto escrito no mesmo idioma.

Além dessa divisão entre legendagem intralingual ou interlingual, existe também a divisão das legendas abertas (*open*) e fechadas (*closed*). Essa divisão surgiu por causa da função da legendagem, que é a de tornar um texto audiovisual acessível a determinado público, quando a língua original não é compreendida. Esse auxílio deve acontecer de uma forma que a audiência consiga não só entender os diálogos, mas também as outras mensagens que aparecem.

As legendas abertas surgem na tela e não dependem de uma seleção prévia para aparecer. Já as legendas fechadas (*closed caption*), ficam ao critério do telespectador e elas podem aparecer nas transmissões de TV, quando disponíveis, no controle remoto do aparelho de televisão, através de um decodificador de legenda, normalmente encontrado em uma tecla chamada *closed caption*, ou no caso de um DVD pelo menu (ARAÚJO, 2016).

As legendas fechadas (*closed caption*) descrevem os ruídos e sons emitidos pelas pessoas e animais (ronco, suspiro, interjeições, latidos etc.) e a trilha sonora, que são transcritos de forma que as pessoas com deficiência auditiva consigam entender o contexto apresentado. No caso do Brasil, essas legendas são chamadas de legendas para surdos e ensurdecidos (LSE). Atualmente, não só as televisões oferecem essa função, os programas de *streaming* como Netflix e Prime Video

¹⁶ No original: “*Subtitling consists of incorporating in the screen a written text which is a condensed version in the target text of what can be heard on screen.*”

também oferecem, além das legendas em outros idiomas, as legendas LSE. Entretanto, a Netflix só disponibiliza legendas LSE no idioma original do filme ou série e o Prime Video oferece em outros idiomas, só que somente em determinados filmes e séries.

No que concerne às questões técnicas, a legendagem é restrita pelo meio. Nesse sentido, existem diversos parâmetros estabelecidos que garantem a qualidade das legendas, sendo que os principais parâmetros estão ligados às limitações de tempo e de espaço impostas.

Em resumo, esses parâmetros são caracterizados por um limite de caracteres por linha, um limite de linhas por legenda, além de tempos mínimos e máximos de permanência de cada legenda na tela, bem como um limite de caracteres por segundo de tempo de exposição da legenda. Essencialmente “uma legenda deve ter no máximo duas linhas, ter um número de caracteres compatível com a velocidade de leitura do espectador, estar normalmente no centro da tela e ser exibida em bloco” (NAVES *et al.*, 2016, p. 42). As legendas ficam dispostas no centro na parte inferior da tela, com exceção de quando não for indicado mantê-las nessa posição; nesse caso, elas são movidas para a parte superior da tela até que seja possível retorná-las a sua posição normal. Esse deslocamento acontece quando, por exemplo, há informações adicionais já presentes no filme ou série, como os créditos.

No que diz respeito ao número de linhas, segundo Naves et al. (2016), normalmente, o padrão são duas linhas com no máximo 37 caracteres cada uma. Em geral, segue-se a regra dos seis segundos que estabelece esse como o tempo necessário para que o cidadão médio consiga realizar a leitura de duas linhas cheias.

Além das diferenciações entre legenda interlingual e intralingual, aberta ou fechada, e a explicação de alguns parâmetros técnicos para a produção de uma legenda, é importante para este trabalho diferenciar a legendagem oficial da legendagem não oficial.

Legendagem oficial é entendida por esta pesquisa como aquela feita por profissionais especializados em tradução e legendagem, produzida especificamente para ser exibida por um ou mais dos meios midiáticos tradicionais, e possui intenção comercial, ou seja, uma empresa pagou pelos serviços de tradução e legendagem.

As legendas feitas por um profissional para utilização como material didático, em sala de aula, e as legendas produzidas por fãs e disponibilizadas na internet de graça, não são consideradas oficiais. Esses tipos de legendas entram na categoria de legendas não oficiais. Normalmente, as legendas produzidas por fãs são caracterizadas por não se encaixarem nos padrões da legendagem oficial e tampouco são exibidas pelos meios midiáticos tradicionais.

Para os fins desta pesquisa, foram utilizadas legendas oficiais do serviço de *streaming* Netflix, que é pago.

Todas essas características ligadas à tradução audiovisual, e, especificamente, à legendagem, são de extrema importância para este trabalho, pois influenciam diretamente nos métodos e estratégias de tradução dos legendadores. Por exemplo, algumas limitações dentro da legendagem fazem com que os tradutores precisem tomar decisões que não poderão ser justificadas para os telespectadores. Diferentemente de um livro, em que é possível inserir notas de rodapé, prefácios e outros, com o objetivo de explicar melhor ao leitor alguns termos adotados pelo tradutor, no processo de legendagem essas opções são improváveis e impraticáveis. Tentativas nesse sentido, no intuito de auxiliar o telespectador, podem acontecer, porém, o mercado impede que se fuja muito ao padrão, como o tempo de leitura, que já cria em grande parte das vezes a necessidade de se condensar o texto na hora de traduzir. Essas limitações acabam não permitindo que sejam adicionadas informações extras, já que muitas vezes nem o diálogo é traduzido integralmente, e tampouco seriam acrescentadas notas explicativas (ASSUNÇÃO, 2017).

2.3.2 Estratégias de tradução

O processo de tradução compreende escolhas de elementos linguísticos na língua do texto-alvo que traduzam de maneira satisfatória a língua do texto-fonte. Como cada língua manifesta a realidade de modo diferente, cabe ao tradutor a responsabilidade de passar a mensagem da língua de partida para a língua de chegada. No decorrer deste processo, o tradutor, de forma consciente ou não, utiliza-se de estratégias e métodos específicos para solucionar os problemas e as dificuldades enfrentadas no processo de tradução.

Para entendermos esses tipos de estratégias, que são utilizadas em traduções, precisamos primeiro saber o que são estratégias tradutórias. Para Molina e Hurtado (2002), estratégias são “os procedimentos (conscientes ou inconscientes, verbais ou não verbais) usados pelo tradutor para solucionar problemas que surgem ao executar o processo de tradução com um objetivo específico em mente”¹⁷ (MOLINA; HURTADO, 2002, p. 508, tradução nossa). As autoras explicam que as estratégias de tradução desempenham um importante papel na solução de problemas, que elas são um elemento crucial que compõe a competência em tradução. Ressaltam, ainda, que as estratégias e as técnicas ocupam lugares diferentes na solução de problemas de tradução; diferentemente das estratégias, que fazem parte do processo, as técnicas afetam o resultado. No entanto, segundo Molina e Hurtado (2002), alguns mecanismos podem funcionar como estratégias e também como técnicas. Por exemplo, parafrasear pode ser usado como uma estratégia de reformulação e também como uma técnica de amplificação do texto traduzido, que pode alterar o resultado para uma expressão equivalente, uma adaptação etc.

Distintamente de Molina e Hurtado (2002), Munday (2008) diferencia estratégia de procedimento. Para Munday (2008), “[...] uma estratégia é a orientação geral de um texto traduzido (por exemplo, tradução literal) enquanto um procedimento é uma técnica específica usada em um determinado ponto de um texto (por exemplo, empréstimos, decalque etc.)”¹⁸ (2008, p. 22, tradução nossa).

Outras definições de estratégias, que são pertinentes para este trabalho, são as de Guidère (2008) e Chesterman (1997):

No campo da tradução, a estratégia diz respeito à escolha dos textos a serem traduzidos e o método adotado para traduzi-los, ou seja, as diferentes decisões que o tradutor toma no exercício das suas funções.¹⁹ (GUIDÈRE, 2008, p. 97, tradução nossa)

¹⁷ No original: “*The procedures (conscious or unconscious, verbal or nonverbal) used by the translator to solve problems that emerge when carrying out the translation process with a particular objective in mind*”.

¹⁸ No original: “[...] *a strategy is the overall orientation of a translated text (e.g. literal translation) while a procedure is a specific technique used at a given point in a text (e.g. borrowing, calque)*”.

¹⁹ No original: “*Dans le domaine de la traduction, la stratégie concerne le choix des textes à traduire et la méthode adoptée pour les traduire, c’est-à-dire les différentes décisions que prend le traducteur dans l’exercice de ses fonctions*”.

Estratégias são maneiras pelas quais tradutores procuram se adequar às normas. Nota: não para obter equivalência, mas simplesmente para chegar à melhor versão possível, o que eles consideram a tradução ideal. Uma estratégia é, portanto, um tipo de processo, uma maneira de fazer algo. Falar de estratégias de tradução é, assim, encarar as traduções como uma ação, colocá-las no contexto mais amplo da teoria da ação.²⁰ (CHESTERMAN, 1997, p. 88, tradução nossa)

Todas essas definições demonstram que existem opiniões convergentes entre os estudiosos sobre o que seriam estratégias tradutórias. É perceptível que os pesquisadores nos Estudos da Tradução ainda não entraram em consenso sobre o que é estratégia de tradução, entretanto fica claro que estratégia de tradução é uma maneira de solucionar um problema ou dificuldade que o tradutor encontra no seu trabalho, bem como de alcançar um objetivo ou resultado específico, seja no processo de tradução de um texto ou de uma legenda.

Cabré (1999), em seu livro *La Terminología: representación y comunicación*, não especifica diferentes procedimentos de tradução, no entanto a autora comenta que, no processo de tradução, quando um equivalente não é encontrado na língua-alvo existem três alternativas para o problema: a) reproduzir o termo original entre aspas, ou seja, fazer uso do procedimento denominado empréstimo; b) explicar o termo através de paráfrase; ou c) produzir um neologismo, que é a criação de uma palavra ou expressão nova na língua-alvo.

No que se refere às estratégias de tradução na legendagem, Gottlieb (1992) lista dez estratégias tradutórias que podem ser utilizadas na legendagem: expansão (*expansion*); paráfrase (*paraphrase*); transferência (*transfer*); imitação (*imitation*); transcrição (*transcription*); deslocamento (*dislocation*); condensação (*condensation*); dizimação (*decimation*); eliminação (*deletion*); e resignação (*resignation*). O autor assinala que as estratégias transcrição e resignação ocorrem com mais frequência na legendagem do que em traduções impressas, enquanto as outras estratégias são utilizadas em outros tipos de tradução. No caso da resignação, o autor acentua que ela acontece mais frequentemente, pois existe uma dificuldade imposta por expressões idiomáticas complicadas ou elementos culturais ou linguísticos de

²⁰ No original: "Strategies are ways in which translators seek to conform to norms. Note: not to achieve equivalence, but simply to arrive at the best version they can think of, what they regard as the optimal translation. A strategy is thus a kind of process, a way of doing something. To speak of translation strategies is thus to look at translations as an action, to place it in the wider context of action theory".

grande especificidade. A seguir, explicaremos as estratégias listadas por Gottlieb (1992) e suas especificidades:

- **Expansão** (*expansion*)

É normalmente utilizada para acrescentar alguma informação específica que não estava no texto de partida, para que a palavra ou expressão da língua de partida seja compreendida pelo público da língua de chegada. Em específico, essa estratégia pode não ser tão viável para a legendagem, por causa das restrições de tempo e espaço das legendas.

- **Paráfrase** (*paraphrase*)

Preserva-se o sentido, mas altera-se a forma. É frequentemente utilizada quando o tradutor/legendador precisa passar a mesma ideia de outra forma, pois não é possível fazer uso da mesma estrutura ao traduzir. Gottlieb destaca que essa estratégia exige atenção ao utilizá-la, pois não pode haver divergência entre legenda e imagem.

- **Transferência** (*transfer*)

Esta estratégia se assemelha ao procedimento de tradução conhecido por tradução literal, ou traduzir palavra-por-palavra. Segundo o autor, quando as línguas são similares o suficiente em sua estrutura, por exemplo, português e espanhol, essa é uma estratégia muito utilizada. Era a estratégia considerada por muitos estudiosos dos Estudos da Tradução como a legítima tradução, a que mantém a fidelidade. Entretanto, Gottlieb deixa claro que a transferência não deve ser sempre utilizada na legendagem, visto que além das divergências semânticas ou culturais que podem existir entre as línguas, há também as questões técnicas de espaço, que podem inviabilizar essa estratégia no processo de criação da legenda.

- **Imitação** (*imitation*)

Utilizada principalmente na tradução de nomes próprios e nomes de lugares, esta estratégia mantém um trecho específico na tradução como estava no original.

- **Transcrição** (*transcription*)

Pode se assemelhar à estratégia imitação, porém é utilizada quando o trecho ou termo da legenda original é pouco comum ou desconhecido na língua original, como é o caso de apelidos, palavras em um terceiro idioma ou linguagem que foge ao padrão da língua.

- **Deslocamento** (*dislocation*)

Para Gottlieb esta estratégia é utilizada quando fenômenos musicais ou específicos da língua foram reforçados imageticamente e precisam ser traduzidos. Nesse caso o efeito é mais importante que o conteúdo.

- **Condensação** (*condensation*)

A condensação é utilizada todas as vezes que é preciso reduzir o texto, sendo preservados todos os elementos importantes. Nessa estratégia são omitidos somente trechos desnecessários, que não interferem no entendimento do público, utilizando, por exemplo, palavras menores ou com maior carga semântica, o que torna o texto mais claro e de leitura mais rápida.

- **Dizimação** (*decimation*)

É uma estratégia de redução mais extrema do texto, principalmente por causa da velocidade mais rápida do diálogo, sem retirar os elementos mais importantes. Nesse caso, existe uma redução quantitativa e semântica de elementos que não são de extrema importância para o entendimento.

- **Eliminação** (*deletion*)

Semelhante, mas não igual, às outras duas estratégias de dizimação e condensação, esta estratégia elimina partes do texto consideradas de pouca importância para a legenda.

- **Resignação** (*resignation*)

Essa estratégia é definida por Gottlieb como a opção adotada quando o tradutor não consegue solucionar o problema de tradução e utiliza qualquer outro

tipo de estratégia que não é adequada para o trecho, podendo resultar em uma tradução inadequada e com conteúdo incompreensível. Neste caso, na falta de solução, se produzem perdas.

Grande parte das estratégias de tradução descritas por Henrik Gottlieb se assemelham às modalidades de tradução descritas pelo autor Henrik Aubert. Revendo vários estudos já feitos dos procedimentos, técnicas e tipos de tradução, acreditamos que também seria apropriado citar as modalidades propostas por Aubert (1998). Abaixo, resumimos também as treze modalidades de tradução apresentadas pelo autor, utilizando os exemplos dados por ele. (AUBERT, 1998, pp. 105-110):

- **Omissão:** quando um segmento textual do texto de partida e a informação contida nele não podem ser recuperados no texto de chegada. Por exemplo, no caso de censura do trecho omitido ou até por limites físicos de espaço (no caso de textos multilíngues, legendagem e situações similares);
- **Transcrição:** ocorre quando um segmento de texto pertence a ambas as línguas envolvidas (ex. algarismos, fórmulas algébricas e similares) ou, ao contrário, não pertence a nenhuma das duas, mas a uma terceira língua;
- **Empréstimo:** quando um segmento do texto de partida é reproduzido no texto de chegada, sem alterações;
- **Decalque:** quando se usa uma palavra ou expressão emprestada da língua de partida e fazem-se adaptações gráficas e/ou morfológicas para conformá-la às convenções da língua de chegada;
- **Tradução literal:** sinônimo de tradução palavra-por-palavra. Ocorre quando entre o texto de partida e o texto de chegada tem-se o mesmo número de palavras, na mesma ordem sintática, com as mesmas categorias gramaticais e utilizam-se opções lexicais consideradas sinônimos no contexto em que se encontram;
- **Transposição:** ocorre quando são feitos rearranjos morfossintáticos, fazendo com que a modalidade de tradução literal não seja viável. Por exemplo, se duas palavras forem fundidas em uma única (como em “*visited*” traduzido por “*visite*”);

- **Explicitação/Implicação:** ocorre quando informações implícitas no texto de partida tornam-se explícitas no texto de chegada ou vice-versa. No caso da explicitação, acrescenta-se uma informação por meio de paráfrase, nota de rodapé etc. Já na implicação as informações consideradas desnecessárias são excluídas. Por exemplo, a frase “*Brasília, the Federal Capital of the country*” pode sofrer implicação se for traduzida para o português, ou explicitação e ser necessária tornar tal informação explícita se o leitor não estiver familiarizado com a geografia administrativa brasileira;
- **Modulação:** ocorre quando há deslocamento perceptível na estrutura semântica de superfície, mantendo o mesmo sentido no contexto. Por exemplo, a tradução de “*It’s very difficult*” para o português como “*Não é nada fácil*”;
- **Adaptação:** ocorre quando entre o texto de partida e de chegada se estabelece equivalência parcial de sentido, suficiente para a finalidade da tradução, ou seja, a solução tradutória denota uma assimilação cultural. Por exemplo, “*Sheriff*” traduzido por “*Delegado de Polícia*” no português, ou “*Hobgoblin*” por “*Saci-Pererê*”;
- **Tradução intersemiótica:** quando elementos não textuais contidos no texto de partida são transpostos para o texto de chegada como material textual;
- **Erro:** considerado somente em casos evidentes de escolhas tradutórias erradas. Não inclui soluções consideradas inadequadas ou inconsistentes, visto que nesses casos deve-se considerar o caráter subjetivo do ato tradutório e as possíveis interpretações;
- **Correção:** quando no texto de chegada corrigem-se erros factuais, linguísticos, inadequações e gafes presentes no texto de partida;
- **Acréscimo:** quando há inclusão de algo no texto de chegada que não estava no texto de origem, não motivada por conteúdo implícito ou explícito no texto original, mas por escolha do tradutor.

Para relacionar as estratégias de tradução de Gottlieb e as modalidades de tradução de Aubert foi feito um quadro, apresentado abaixo:

Quadro 1 – Estratégias tradutórias de legendagem de Gottlieb e modalidades de tradução de Aubert.

Estratégias de Gottlieb	Modalidades de Aubert
Expansão	Explicitação
Paráfrase	Não há modalidade semelhante
Transferência	Tradução Literal
Imitação	Empréstimo
Transcrição	Transcrição
Deslocamento	Tradução intersemiótica
Condensação	Implicitação
Dizimação	Omissão
Eliminação	Omissão
Resignação	Erro

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da pesquisa.

A partir do quadro e das definições das estratégias tradutórias de legendagem de Gottlieb (1992) e das modalidades de tradução de Aubert (1998), podemos perceber grandes semelhanças entre os dois modelos. Em alguns casos, como as estratégias dizimação e eliminação, um procedimento se assemelha com as duas estratégias, como, por exemplo, a omissão.

Tendo elencado as estratégias e as modalidades de tradução que serão usados para a análise, explicaremos, na próxima seção, a metodologia deste trabalho.

3 METODOLOGIA

Nesta seção, discorreremos sobre a metodologia utilizada, explicando como foi construído o *corpus* de estudo, suas características, o programa utilizado na pesquisa e as ferramentas necessárias para identificação e análise dos termos.

3.1 Características do *corpus*

A seguir, apresentaremos as características do nosso *corpus* de estudo, de acordo com Berber Sardinha (2000):

Quadro 2 – Tipologia do *Corpus* de estudo

Modo	Escrito (legendas da Netflix)
Tempo	Sincrônico (legendas de 2011 – 2017)
Seleção	Amostragem (linguagem de textos da área de ficção fantástica) Estático (seleção não renovável)
Conteúdo	Especializado (legendas de uma série de fantasia)
Autoria	Língua nativa (inglês estadunidense e tradução em português brasileiro)
Disposição interna	Paralelo (original e tradução) Não alinhado.
Finalidade	Estudo (análise terminológica)

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da pesquisa

Para este estudo, foram compilados dois *subcorpora*, um *subcorpus* com as legendas LSE em inglês produzidas e com as legendas em português. Ao total foram extraídas 123 legendas da série *Grimm*, nos dois idiomas, disponíveis na Netflix, para compor cada *subcorpus*.

Como se trata de um *corpus* paralelo bilíngue, temos um *subcorpus* em inglês e um em português, os quais, separadamente, foram em seguida utilizados para a geração de uma lista de palavras no *AntConc*, chegando aos seguintes dados sobre a constituição do *corpus*:

Tabela 1 – Dimensões do *corpus*

Subcorpus	Itens (tokens)	Formas (types)
Inglês	575.086	14.459
Português	453.969	19.475
Total	1.029.055	

Fonte: Elaboração própria a partir dos dados do *corpus*.

A tabela separa itens (*types*) e formas (*tokens*). Em cada *subcorpus*, “*tokens*” dão a totalidade de palavras que compõem as legendas em inglês e em português, enquanto “*types*” indicam o número de vocábulos diferentes presentes nas legendas em cada língua. De acordo com Berber Sardinha (2000), nosso *corpus* seria classificado como médio-grande (entre um milhão e 10 milhões de palavras).

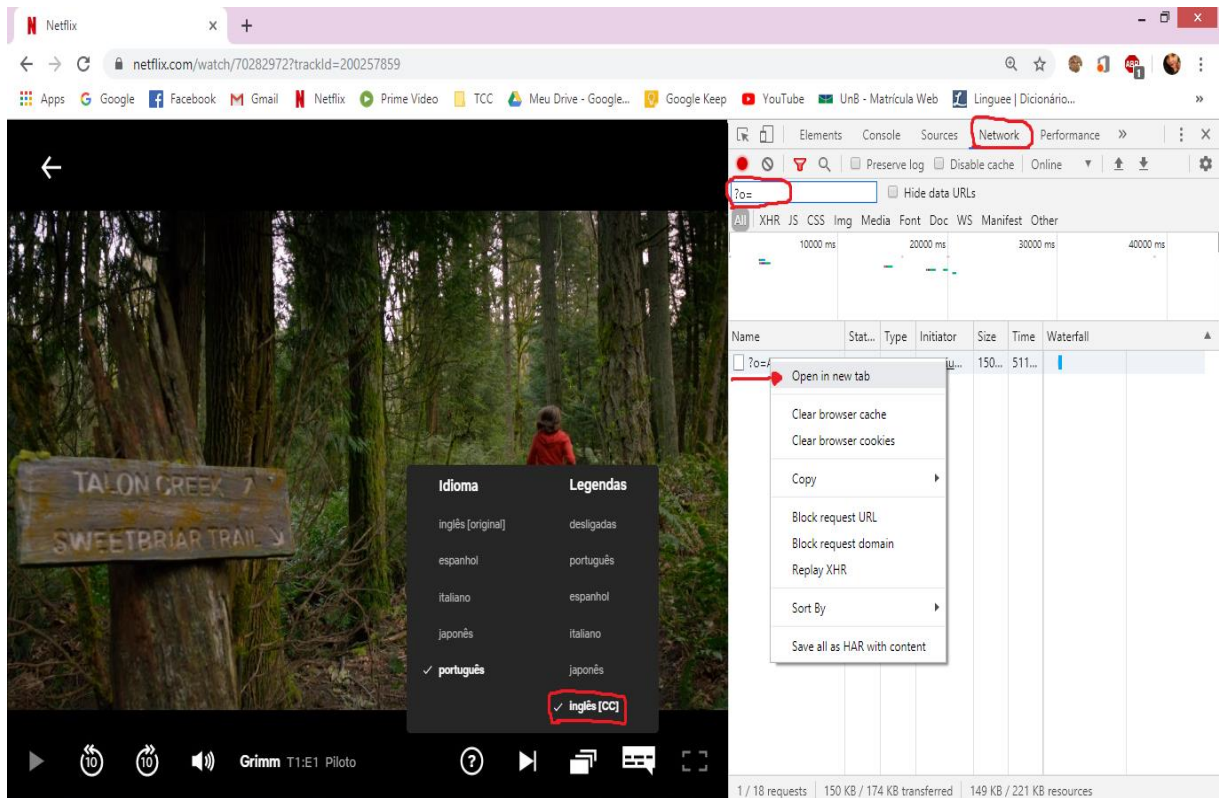
Percebe-se que, apesar de se tratar de tradução, o *corpus* em português tem 121.117 itens a menos que o *corpus* em inglês. Isso se dá pelo fato de que as legendas em inglês da série são legendas LSE, que descrevem os sons presentes na cena (como palmas, passos, trovões, gritos, risos etc.) e identificam o personagem cuja fala está sendo transcrita, mas que não aparece visualmente na cena. Ademais, são sistemas linguísticos diferentes e por esse motivo o texto traduzido pode não apresentar a mesma quantidade de palavras.

3.2 Criação do *corpus*

Para que a análise proposta neste trabalho fosse feita, primeiramente o *corpus* foi compilado por meio do *download* das legendas da série *Grimm* pela plataforma de *streaming* Netflix.

Para extrair as legendas da Netflix, foi preciso fazer o *login* e abrir as ferramentas do desenvolvedor, apertando as teclas (CTRL + Shift + I). Após isso, a série foi iniciada e depois pausada. Na aba *Network*, no campo *filter*, foi digitado “?o=”. Posteriormente, foi selecionada a legenda para extração e iniciada a reprodução da série. Com isso apareceu um arquivo nomeado “?o=”. Após a identificação do arquivo, apertando o botão do lado direito do mouse, apareceu a opção “abrir em uma nova aba” (*open in new tab*). Na opção “abrir uma nova aba”, o arquivo foi redirecionado para ser salvo na pasta de destino escolhida para cada legenda. Por fim, para salvar foi preciso somente acrescentar “.xml” ao final do nome da legenda.

Figura 1 – Processo de extração de legendas da Netflix



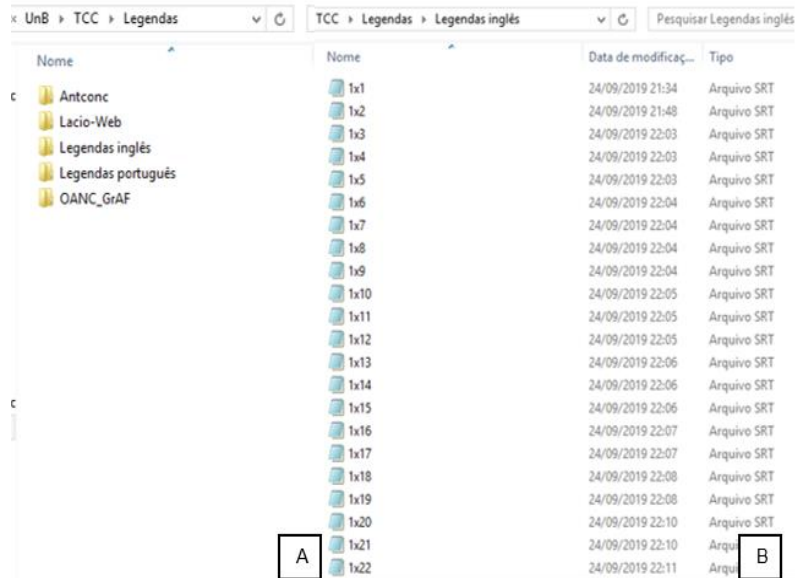
Fonte: Compilação própria.

Esse processo foi feito em todos os episódios da série *Grimm*, extraindo as legendas em inglês e português de cada episódio e salvando-as na pasta respectiva de cada idioma.

Logo após esse processo, os arquivos foram convertidos de “.xml” para “.srt” pelo programa *Batch Subtitles Converter v1.0*²¹. É importante ressaltar que as legendas no formato “.xml” são processadas pelo *AntConc* (ANTHONY, 2001), programa utilizado nesta pesquisa, porém, optamos por converter ao formato “.srt” para uma análise melhor das legendas.

²¹ Pode ser baixado pelo site: https://download.cnet.com/Batch-Subtitles-Converter/3000-13631_4-75813019.html.

Figura 2 – Diretórios com as legendas de *Grimm*

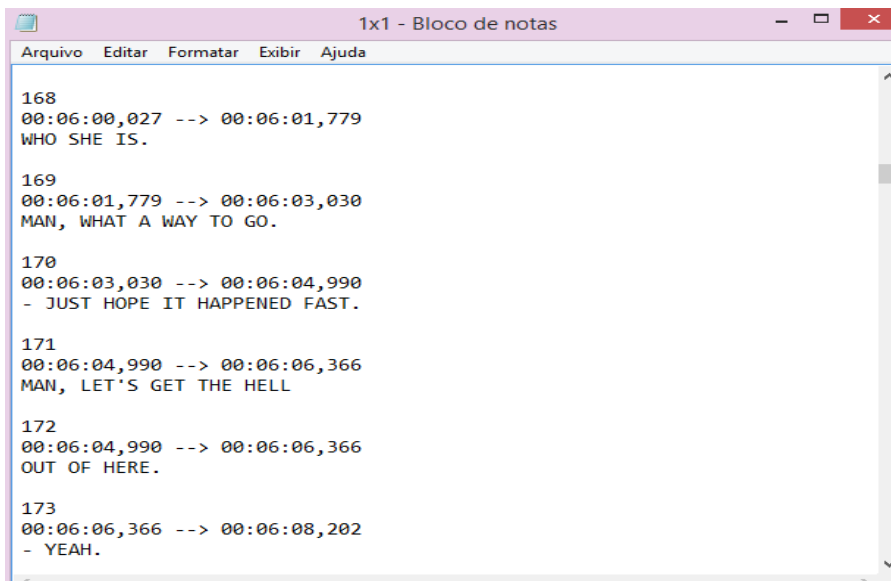


Fonte: Compilação própria.

A figura 2A representa o diretório geral, no qual foram salvas as legendas, em inglês e em português, bem como o *corpus* de referência (usado para o levantamento das palavras-chave) também nas duas línguas. A figura 2B representa as subpastas, nas quais foram salvas as legendas de todos os episódios da série.

Depois de organizar as pastas, acreditamos ser necessário editar as legendas, pois havia marcações de tempo antes das falas, como pode ser visto na figura 3.

Figura 3 – Trecho das legendas em “.srt” do primeiro episódio de *Grimm*.



Fonte: Compilação própria.

Mas uma vez que as marcações de tempo não interferiram na produção e análises das listas de palavras, optamos por mantê-las.

3.3 Análise do *corpus*

O programa que utilizamos para analisar o *corpus* deste trabalho foi o *AntConc*. Esse programa de análise lexical possui três ferramentas principais: 1) *Wordlist*: elabora uma listagem de palavras; 2) *Keywords*: através da análise contrastiva do *corpus* de estudo com um *corpus* de referência geral, obtêm-se a lista de palavras-chave; e 3) *Concordance*: exibe as linhas de concordância (os contextos nos quais os candidatos a termos estão inseridos).

Ao selecionar as legendas de *Grimm* na ferramenta *Wordlist*, optamos pelo uso de uma *stop list* (relação de palavras que não serão analisadas, pelo programa de análise lexical, como, por exemplo, pronomes, conjunções, numerais, interjeições, artigos, preposições e grande parte dos advérbios). Foram feitas duas *stop list*, uma para cada língua, eliminando assim as palavras que não queríamos que fossem identificadas.

3.3.1 Identificação dos candidatos a termos

Depois de criar as listas de palavras, utilizamos a ferramenta *Keywords* para verificar quais eram as palavras-chave do *corpus* de estudo, os possíveis candidatos a termos a serem analisados, que possuíam maior chavicidade e relevância no *corpus*. Utilizamos então uma lista de palavras de um *corpus* de referência nas duas línguas, uma em inglês do *American National Corpus* (ANC)²², com 15 milhões de palavras do inglês americano contemporâneo, e uma do *corpus* de referência Lácio-Ref²³, com 8.291.818 itens do português do Brasil. Em ambos os casos, os *corpora* de referência são bem maiores do que a proporção, de cinco para um, proposta por Berber Sardinha (2000) como o tamanho mínimo recomendado.

A seguir, apresentamos duas listas de palavras-chave do primeiro episódio da série, uma em inglês e outra em português.

²² Disponível no site: <http://www.anc.org/>.

²³ Disponível no site: <http://143.107.183.175:22180/lacioweb/index.htm>.

Figura 4 – Palavras-chave em inglês e português do primeiro episódio da série

Concordance					Concordance Plot					File View					Clusters/N-Grams					Collocates					Word List					Keyword List																																																																																																																																																																																																																																															
Keyword Types: 52					Keyword Tokens: 152					Search Hits: 0					Keyword Types: 163					Keyword Tokens: 256					Search Hits: 0																																																																																																																																																																																																																																																				
Rank	Freq	Keyness	Effect	Keyword	Rank	Freq	Keyness	Effect	Keyword	Rank	Freq	Keyness	Effect	Keyword	Rank	Freq	Keyness	Effect	Keyword	Rank	Freq	Keyness	Effect	Keyword																																																																																																																																																																																																																																																					
1	5	+ 89.97	0.0125	blutbad	1	6	+ 103.17	0.0179	blutbad	1	6	+ 103.17	0.0179	blutbad	2	5	+ 85.97	0.0149	grimm	2	5	+ 85.97	0.0149	grimm	3	5	+ 85.97	0.0149	música	3	5	+ 85.97	0.0149	música	4	4	+ 68.77	0.0119	família	4	4	+ 68.77	0.0119	família	5	4	+ 68.77	0.0119	manhã	5	4	+ 68.77	0.0119	manhã	6	3	+ 51.57	0.009	histórias	6	3	+ 51.57	0.009	histórias	7	3	+ 51.57	0.009	ipod	7	3	+ 51.57	0.009	ipod	8	4	+ 37.7	0.0088	boots	8	9	+ 48.8	0.0095	coisas	8	9	+ 48.8	0.0095	coisas	9	2	+ 35.98	0.005	bobcat	9	4	+ 45.51	0.0115	botas	9	4	+ 45.51	0.0115	botas	10	2	+ 35.98	0.005	grimm	10	2	+ 34.38	0.006	polícia	10	2	+ 34.38	0.006	polícia	11	4	+ 30.85	0.0076	disagree	11	2	+ 34.38	0.006	suéter	11	2	+ 34.38	0.006	suéter	12	3	+ 28.56	0.0069	seas	12	2	+ 34.38	0.006	universitária	12	2	+ 34.38	0.006	universitária	13	3	+ 27.69	0.0068	detective	13	5	+ 32.48	0.0094	parque	13	5	+ 32.48	0.0094	parque	14	2	+ 26.98	0.005	hiker	14	4	+ 28	0.0088	foto	14	4	+ 28	0.0088	foto	15	10	+ 26.35	0.0021	things	15	3	+ 27.19	0.0082	lobo	15	3	+ 27.19	0.0082	lobo	16	4	+ 25.74	0.0062	song	16	2	+ 24.85	0.0059	lince	16	2	+ 24.85	0.0059	lince	17	2	+ 24.2	0.0049	sweatshirt	17	2	+ 23.95	0.0059	cicatrizes	17	2	+ 23.95	0.0059	cicatrizes	18	2	+ 23.93	0.0049	grimm	18	3	+ 23.56	0.0076	trilha	18	3	+ 23.56	0.0076	trilha	19	2	+ 23.43	0.0049	gunfire	19	2	+ 20.62	0.0058	estranhas	19	2	+ 20.62	0.0058	estranhas	20	2	+ 21.88	0.0049	munition	20	2	+ 20.62	0.0058	negadas	20	2	+ 20.62	0.0058	negadas

Fonte: Compilação própria.

Por meio das palavras-chave foi possível identificar os candidatos a termos, como por exemplo, *Blutbad* e *Grimm*. Assim que fizemos as listas de palavras-chave do *corpus* da pesquisa, selecionamos alguns termos específicos. Um único critério de seleção foi adotado para essa escolha: ser uma unidade lexical ficcional da série *Grimm*, ou seja, termos que só existem no mundo ficcional do seriado. Dessa maneira, mesmo o vocábulo-termo que apresentou apenas uma ocorrência no *corpus*, foi incluído na lista de termos da presente pesquisa, quando estava dentro do critério de seleção.

3.3.2 Análise das estratégias de tradução

A partir da identificação dos candidatos a termos, foi feita a análise das estratégias tradutórias efetuadas pelos legendadores na tradução para o português. Para a realização dessa análise, foi utilizada a ferramenta *concordance*. A partir dessa ferramenta, foi possível examinar as frases nas quais se encontram os termos que aparecem nos *subcorpora* em inglês e em português, com o intuito de identificar qual foi a estratégia utilizada na tradução dos termos desta pesquisa. Na figura 5,

podemos observar a utilização do concordanciador (*concordance*) para o termo *Blutbad* em inglês e em português, que aparece no primeiro episódio da série.²⁴

Figura 5 – Utilização da ferramenta *concordance*

Inglês						
Concordance	Concordance Plot	File View	Clusters/N-Grams	Collocates	Word List	Keyword List
Concordance Hits 5						
Hit	KWIC					
1	PILATES. I'M A REFORMED BLUTBAD. A WIEDER BLUTBAD. IT'S					
2	'M NOT THAT KIND OF BLUTBAD. I DON'T KILL ANYMORE.					
3	A REFORMED BLUTBAD. A WIEDER BLUTBAD. IT'S A DIFFERENT CHURCH					
4	. - IF THIS IS THE SAME BLUTBAD THAT KILLED THAT WOMAN IN					
5	DID YOU SAY YOU WERE? - BLUTBAD. VULGARIZED BY YOUR ANCESTORS AS					
Português						
Concordance	Concordance Plot	File View	Clusters/N-Grams	Collocates	Word List	Keyword List
Concordance Hits 6						
Hit	KWIC					
1	. - O que disse que era? - Um blutbad. Banalizado por seus ancestrais como "Lobo					
2	pilates. Sou um blutbad reformado. Um blutbad diferente. É uma outra igreja. - Vocês					
3	, certo? Não sou esse tipo de blutbad, não mato mais há anos. Espere. -					
4	, pode deixar. Se for o mesmo blutbad que matou a mulher no bosque...					
5	dieta, remédios e pilates. Sou um blutbad reformado. Um blutbad diferente. É uma					
6	. Ouça bem, amigo. Não sou um blutbad. Sou um policial. E se sabe					

Fonte: Compilação própria.

Após a explicação dos procedimentos metodológicos empregados nesta pesquisa, passaremos aos resultados obtidos.

4 RESULTADOS

Nesta seção, apresentamos os resultados obtidos nesta pesquisa, as unidades lexicais fictícias identificadas na série, os possíveis candidatos a termos fictícios e as estratégias utilizadas para traduzir tais termos do inglês para o português.

4.1 Candidatos a termos fictícios

Por meio da criação do *corpus* paralelo inglês/português da série *Grimm*, foi possível identificar 81 unidades lexicais fictícias existentes no mundo ficcional do seriado. Essas 81 unidades lexicais foram consideradas no presente trabalho como termos fictícios de acordo com Carneiro (2016, p. 107), que define termos fictícios como:

²⁴ Somente para este exemplo foram retiradas as marcações de tempo, para uma melhor visualização das frases.

[...] unidades lexicais que, na maioria dos casos, designam elementos não pertencentes ao mundo experimentado fisicamente [...], de forma que a existência dos elementos por elas designadas está condicionada ao texto, além de depender parcial ou totalmente da cognição; são também unidades lexicais semanticamente representativas de uma temática, usadas para a composição de um texto literário, tendo em vista a criação de um mundo ficcional. Em outras palavras, essas unidades lexicais habitam o imaginário humano e fazem parte do acervo cultural de dada sociedade.

Segue abaixo um quadro, em ordem alfabética, com os 81 candidatos a termos ficcionais identificados no seriado *Grimm*, em inglês e a sua respectiva tradução em português, a origem da palavra e uma pequena definição do termo²⁵, para melhor entendimento da temática ficcional.

Quadro 4 - Quadro de candidatos a termos ficcionais de *Grimm*

Inglês (original)	Português (tradução)	Origem	Definição ²⁶
Alpe(n)	Alpe(n)	Alemão: <i>Alptraum</i> <i>Alp</i> “pesadelo”	Um <i>Wesen</i> que se alimenta do pesadelo de suas vítimas.
Anúbis	Anúbis	Grego antigo: <i>Άνουβις</i> . Deus egípcio dos mortos	Um <i>Wesen</i> parecido com um cão. Descendente do deus egípcio Anúbis.
Aswang	Aswang	Filipino: <i>Aswang</i> “Fantasma”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um vampiro. Indígenas das Ilhas Filipinas. Alimenta-se do feto de uma grávida.
Ataktos	Ataktos	Grego: <i>ἄτακτος</i> “Desordenado, indisciplinado”	Um <i>Wesen</i> com aspecto de cigarra. Vive sete anos debaixo da terra e por 24 horas busca alimento humano para viver mais sete anos.
Barbatus Ossifrage	Barbatus Ossifrage	Latim: <i>Barbatus</i> “Barbudo” + <i>ossis</i> “osso” + <i>fragus</i> “quebra”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um abutre que ataca, quebra e depois consome os ossos das vítimas.
Bauerschwein	Bauerschwein	Alemão: <i>Bauer</i> “camponês” + <i>schwein</i> “porco”	Um <i>Wesen</i> parecido com um porco, especificamente como um javali com presas grandes.
Blutbad(en)	Blutbad(en)	Alemão: <i>Blut</i> “sangue” + <i>Bad</i> “banho”	Um <i>Wesen</i> parecido com um lobo. Os <i>Blutbaden</i> engordam as suas vítimas para depois comê-las.

²⁵ Trata-se de uma definição preliminar elaborada para categorizar os termos ficcionais identificados no seriado. Levando em conta que redações de definições terminológicas seguem princípios definitórios específicos (cf. VÉZINA, 2009), consideramos não aplicá-las diante da incipiência desta pesquisa.

²⁶ Esta coluna foi escrita com base no site de fãs da série, “Grimm Wiki”. Disponível em: <https://grimm.fandom.com/wiki/Grimm>.

Chupacabra	Chupacabra	Espanhol: <i>Chupacabra</i>	Mito latino de uma criatura que drena o sangue das cabras.
Coyotl	Coyotl	Língua Náhuatl: <i>Coyotl</i> “coiote”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um coiote. Criaturas conhecidas por sua maldade e tendência a agressividade.
Cracher Mortel	Cracher Mortel	Francês: <i>Cracher</i> “cuspir” + <i>Mortel</i> “mortal”	Um <i>Wesen</i> parecido com o peixe baiacu. Eles cospem um líquido verde que induz as vítimas a um transe semelhante à morte.
Cucuy	Cucuy	Espanhol: <i>El coco</i> “o bicho-papão”	Um <i>Wesen</i> com olhos amarelos, dentes afiados e garras enormes Mata as pessoas que considera malvadas.
Cuegle	Cuegle	Espanhol: <i>El cuegle</i>	Um <i>Wesen</i> com três braços e três olhos. Sequestra e come os bebês quando acredita que eles se tornarão assassinos no futuro.
Eisbiber(s)	Eisbiber(s)	Alemão: <i>Eis</i> “gelo” + <i>biber</i> “castor”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um castor. Eles são covardes e mansos.
Excandesco	Excandesco	Latim: <i>Excandesco</i> “Irromper em chamas”	Um <i>Wesen</i> que quando se transforma pega fogo. Acredita-se que seja a base do mito da fênix.
Folterseele	Folterseele	Alemão: <i>Folter</i> “tortura” + <i>seele</i> “alma”	Um <i>Wesen</i> parecido com um sapo. Quando se transforma sua pele torna-se tóxica ao toque.
Fuchsbau(s)	Fuchsbau(s)	Alemão: <i>Fuchs</i> “raposa” + <i>bau</i> “toca”	Um <i>Wesen</i> semelhante a uma raposa. Criaturas conhecidas por serem muito astutas.
Fuilcré	Fuilcré	Irlandês: <i>Fuil</i> “sangue” + <i>cré</i> “barro”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um boi. Primeiros <i>Wesen</i> a cultivar a terra. Em tempos de seca ou inundação, realizam rituais de sacrifício humano.
Furis Rubian	Furis Rubian	Latim: <i>Fury</i> “fúria” + <i>Rubrum</i> “vermelho”	Um <i>Wesen</i> com a aparência similar à do diabo, com a pele vermelha.
Gallenblase	Gallenblase	Alemão: <i>Gallenblase</i> “vesícula biliar”	Uma substância feita da vesícula biliar humana. A vesícula biliar é seca e triturada, para uso dos <i>Wesen</i> como afrodisíacos.
Gedächtnis Esser	Gedächtnis Esser	Alemão: <i>Gedächtnis</i> “memória” + <i>esser</i> “devorador”	Um <i>Wesen</i> que se parece com um polvo. Uma criatura que rouba a memória das pessoas, deixando-as em estado de demência.
Geier(s)	Geier(s)	Alemão: <i>geier</i> “abutre”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um abutre. Usa os órgãos das suas vítimas para criar remédios para os <i>Wesen</i> .

Gelumcaedus	Gelumcaedus	Latim: <i>Gelum</i> “gelado/frio” + <i>caedes</i> “massacre”	Um <i>Wesen</i> parecido com um jacaré. Um dos <i>Wesen</i> mais antigos.
Gevatter Tod	Gevatter Tod	Alemão: <i>Gevatter Tod</i> “morte padrinho”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um inseto de cor esverdeada. Sua saliva venenosa permite aos <i>Wesen</i> que estão morrendo uma morte tranquila.
Grausen(s)	Grausen(s)	Alemão: <i>Grausen</i> “horror”	Uma doença que afeta somente os humanos e infecta principalmente crianças.
Grimm(s)	Grimm(s)	Sobrenome Alemão; Alemão: ira	Uma pessoa especial que possui a habilidade de ver a verdadeira forma de um <i>Wesen</i> .
Golem	Golem	Hebraico: <i>gelem</i> (גֶּלֶם) “matéria-prima”	Um espírito não- <i>Wesen</i> que ocupa um corpo em forma de homem feito de um único material, normalmente argila.
Gluhenvolk	Gluhenvolk	Alemão: <i>Glühen</i> “brilhar” + <i>volk</i> “pessoas”	Um <i>Wesen</i> que se assemelha a um alienígena com a pele azulada e brilhante.
Hasslich(en)	Hasslich(en)	Alemão: <i>Hässlich</i> “feio, repulsivo”	Um <i>Wesen</i> parecido com um <i>troll</i> , com orelhas pontudas e olhos salientes.
Hexenbiest(s)	Hexenbiest(s)	Alemão: <i>Hexen</i> “bruxas” + <i>biest</i> “fera”	Um <i>Wesen</i> semelhante a uma bruxa, com a aparência de um cadáver em decomposição.
Hundjäger(s)	Hundjäger(s)	Alemão: <i>Hund</i> “cão” + <i>jäger</i> “caça”	Um <i>Wesen</i> parecido com um cão de caça. Conhecido por ser muito cruel.
Huntha Lami Muuaji	Huntha Lami Muuaji	Suaíli: <i>Huntha</i> “hermafrodita” + <i>Muuaji</i> “assassino”	Um <i>Wesen</i> que se assemelha a um verme. Libera enzimas da faringe que se alimentam da pele do hospedeiro.
Inugami	Inugami	Japonês: 犬神 “deus cão”	Um <i>Wesen</i> fantasma parecido com um cachorro.
Jinnamuru Xunte	Jinnamuru Xunte	Maninkakan Oriental: <i>jinne</i> “espírito do mal” + <i>muruxuntee</i> “pessoa manca”	Um <i>Wesen</i> semelhante a uma mosca. Criatura que se alimenta da lágrima das pessoas.
Jubokko	Jubokko	Japonês: 樹木子 “árvore vampira”	Uma árvore que sobrevive com sangue humano.
Kallikantzaroi	Kallikantzaroi	Grego: <i>καλλικάντζαρος</i> ; pl <i>καλλικάντζαροι</i> . “duende/goblin”	Um distúrbio genético que afeta uma pequena porção de crianças <i>Wesen</i> . Transformando-as em crianças com rosto de besta e orelhas grandes e pontudas.
Kehrseite Schlich Kennen	Kehrseite Schilich Kennen	Alemão: <i>kerseite</i> “reverso” + <i>schliche</i> “ardil” + “saber, estar ciente”	Pessoas que estão cientes de que os <i>Wesen</i> existem.

Kinoshimobe	Kinoshimobe	Japonês: 木のしもべ “o servo da árvore”	Um protetor que pune aqueles que não respeitam o meio ambiente.
Klaustreich(s)	Klaustreich(s)	Alemão: <i>Klaue</i> “garra” + <i>streich</i> “travessura”	Um <i>Wesen</i> parecido com um gato. Eles são agressivos e traiçoeiros.
Konigschlange	Konigschlange	Alemão: <i>Königsschlange</i> “cobra-rei”	Um <i>Wesen</i> semelhante a uma cobra-rei. Eles possuem dentes afiados que liberam uma toxina mortal.
Koschie	Koschie	Russo: Кошчѳй <i>Koshchey</i> “esqueleto do folclore russo”	Um <i>Wesen</i> que transformado parece um esqueleto radioativo. Seu toque pode curar ou matar.
Krampus	Krampus	Alemão antigo: <i>Krapen</i> “garra”	Um <i>Wesen</i> semelhante a uma ovelha selvagem. Ele sequestra crianças malcriadas no natal e as come.
Lausenschlange	Lausenschlange	Alemão: <i>Laus</i> “piolho” <i>schlange</i> “cobra”	Um <i>Wesen</i> parecido com uma cobra. Ele agarra suas vítimas como uma jiboia.
Leporem Venator	Leporem Venator	Latim: <i>Lepus</i> “coelho” + <i>venator</i> “caçador” “caçador de coelhos”	Criaturas não- <i>Wesen</i> que caçam os <i>Wesen Willaharas</i> para cortar os pés e utilizar como símbolo de sorte e para aumentar a fertilidade.
Lowen	Lowen	Alemão: <i>Löwe</i> “leão”	Um <i>Wesen</i> parecido com um leão. Conhecido por capturar <i>Wesen</i> e usá-los para obter lucro em lutas.
Luison	Luison	Guarani: <i>Luison</i> “lobisomem”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um lobo. Eles são gananciosos, mas não são violentos.
Manticore	Manticore e Manticora	Persa: <i>Martiya</i> “homem” + <i>khvar</i> “comer” Grego: <i>Mantikhoras</i> Latim: <i>Mantichora</i>	Um <i>Wesen</i> com corpo de leão, dentes de tubarão e calda de escorpião. Injetam veneno de escorpião em suas vítimas.
Matança Zumbido	Matança Zumbido	Português	Um <i>Wesen</i> semelhante a uma enguia elétrica. Ele frita as suas vítimas de dentro para fora.
Mauvais Dentes	Mauvais Dentes	Francês: <i>Mauvais</i> “ruim” <i>Dents</i> “dentes”	Um <i>Wesen</i> que se assemelha a um tigre dente de sabre. Eles são cruéis e possuem a capacidade de destruir uma vila.
Mauzhertz	Mauzhertz	Alemão: <i>Maus</i> “ratos” + <i>herz</i> “coração”	Um <i>Wesen</i> parecido com um rato, normalmente inofensivo e tímido.
Maréchaussée	Maréchaussée	Francês: <i>maréchaussée</i> “marechal”	Caçadores de recompensa.

Mellifer(s)	Mellifer(s)	Latim: <i>Mellis</i> “mel” + <i>fer</i> “carregar”	Um <i>Wesen</i> semelhante a uma abelha. Colhem o seu próprio veneno de abelha e usam como arma.
Murcielago	Murcielago	Espanhol: <i>Murciélagos</i> “morcego”	Um <i>Wesen</i> com aspecto de morcego. Eles emitem um som penetrante, fatal para os humanos, causando sangramento nos ouvidos, nariz e olhos.
Musai	Musai	Grego: <i>Μούσα</i> ; Romeno: <i>Musai</i> “musa”	Uma <i>Wesen</i> de beleza estonteante. Elas secretam uma substância em seus lábios e com um beijo tornam a pessoa beijada em um escravo.
Musasat Alsh Shabab	Musasat Alsh Shabab	Árabe: الشباب مصاصة; <i>masasat alshabab</i> “joven otário”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um besouro com tentáculos capazes de absorver a juventude de suas vítimas.
Nuckelavee	Nuckelavee	Gaélico escocês: <i>Nuckelavee</i> Mitologia orcadiana	Um <i>Wesen</i> parecido com um cavalo.
Reinigen	Reinigen	Alemão: <i>Reinigen</i> “limpar”	Um <i>Wesen</i> que se assemelha a um rato. Eles possuem uma habilidade musical que lhes permite hipnotizar e controlar o comportamento dos ratos.
Schakal(s)	Schakal(s)	Alemão: <i>Schakal</i> “chacal”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um chacal. Eles costumam roubar joias e se alimentar de bebês humanos.
Schwarzkralle	Schwarzkralle	Alemão: <i>Schwarzkralle</i> “Garra Negra”	Um grupo de <i>Wesen</i> conhecido como Garra Negra. Eles pregam que os <i>Wesen</i> não precisam mais se esconder da sociedade.
Seltenvogel	Seltenvogel	Alemão: <i>Selten</i> “raro” + <i>vogel</i> “pássaro”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um pássaro. Produzem uma pedra valiosa, em formato de ovo, feita principalmente de ouro.
Seelengut(er)	Seelegut(er)	Alemão: <i>seelen</i> “alma” + <i>gut</i> “bom”	Um <i>Wesen</i> parecido com uma ovelha.
Siegbarste	Siegbarste	Alemão: <i>Sieg</i> “vitória” + <i>barsten</i> “quebrar”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um ogro. Uma criatura rara e muito difícil de matar.
Skalengeck(s)	Skalengeck(s)	Alemão: <i>Skalen</i> “escalas” + <i>geck</i> “mauricinho”	Um <i>Wesen</i> parecido com um lagarto. Eles não são muito inteligentes e se comportam como membros de gangues.
Spinnetod	Spinnetod	Alemão: <i>Spinne</i> “aranha” + <i>tod</i> “morte”	Um <i>Wesen</i> que se assemelha a uma aranha. Elas liquefazem os órgãos de suas presas, sugam-nos e mumificam os restos.

Steinadler	Steinadler	Alemão: <i>Steinadler</i> “águia-real”	Um <i>Wesen</i> parecido com um falcão.
Varme Tyv	Varme Tyv	Dinamarquês: <i>Varme</i> “calor” + <i>Tyv</i> “ladrão”	Um <i>Wesen</i> semelhante a uma cobra branca. Eles não conseguem produzir seu próprio calor e são forçados a roubar o calor das outras pessoas, congelando-as até a morte.
Verrat(s)	Verrat(s)	Alemão: <i>Verrat</i> “traição”	Uma poderosa organização <i>Wesen</i> , cujo objetivo é manter a estabilidade no mundo <i>Wesen</i> .
Vibora Dorada	Vibora Dorada	Espanhol: <i>Víbora Dorada</i> “víbora dourada”	Um <i>Wesen</i> semelhante a uma cobra, com escamas douradas e presas que eles usam para injetar uma dose de neurotoxina nas vítimas.
Volcanalis	Volcanalis	Latim: <i>Vulcānus</i> “vulcão”	Um demônio feito de magna puro. Eles vivem dentro de vulcões.
Wasser Zahne	Wasser Zahne	Alemão: <i>Wasser</i> “água” + <i>Zahne</i> “dentes”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um réptil aquático, com a boca cheia de dentes. Conhecido também como “Monstro do Lago Ness”.
Waldreor (chupacabra)	Waldreor (chupacabra)	Inglês arcaico: <i>Wæl</i> “massacre” + <i>drēor</i> “sangue”	Uma doença rara do sangue relacionada à dengue que faz com que um <i>Wesen</i> se torne um sugador de sangue que ataca humanos e animais.
Wendigo	Wendigo	Ojibwee, povo indígena da América do Norte: <i>wiindigoo</i>	Um <i>Wesen</i> semelhante a um canibal. São conhecidos por cavar fossas e enterrar restos humanos sob casas ou porões.
Wesen	Wesen	Alemão: <i>Wesen</i> “ser, criatura”	Um termo coletivo utilizado para descrever as criaturas visíveis para os <i>Grimm</i> , com aparência humana e natureza animal.
Wesenrein	Wesenrein	Alemão: <i>Wesen</i> “ser” + <i>rein</i> “puro”	Grupo formado por <i>Wesen</i> que querem purificar o sangue <i>Wesen</i> , acabando com matrimônios entre distintos tipos de <i>Wesen</i> .
Weten Ogen	Weten Ogen	Holandês: <i>Weten</i> “conhecer” + <i>Ogen</i> “olhos”	Um <i>Wesen</i> parecido com um lince. Respeitam a tradição do casamento arranjado.
Wildesheer	Wildesheer	Alemão: <i>Wilde</i> “selvagem” + <i>heer</i> “exército”	Um <i>Wesen</i> parecido com um lobo, de cor acinzentada. Ele corta o cabelo de suas vítimas para fazer um casaco de pele, na crença de que assim absorverá a força das suas vítimas.

Wildermann	Wildermann	Alemão: <i>Wilde</i> “selvagem” + <i>mann</i> “homem”	Um <i>Wesen</i> com aspecto de homem das cavernas, com pés enormes. Inspirado na lenda do pé grande.
Willahara	Willahara	Inglês arcaico: <i>Willa</i> “desejo, anseio” + <i>hara</i> “coelho”	Um <i>Wesen</i> semelhante a um coelho. Os seus pés podem dar boa sorte e fertilidade quando utilizados em um ritual.
Woge	Woge	Alemão: <i>woge</i> “onda”	Transformação em que o <i>Wesen</i> passa da forma humana para a forma animal.
Woge	Vogar	Alemão: <i>wogen</i> “ondular”	A ação de mudar da forma humana para a forma <i>Wesen</i> .
Wolfsangel	Wolfsangel	Alemão: <i>Wolf</i> “lobo” <i>angel</i> “gancho”	Uma armadilha de lobo e uma arma que controla todos os <i>Wesen</i> .
Zauberbiest	Zauberbiest	Alemão: <i>Zauber</i> “mágico” ou <i>Zauberer</i> “feiticeiro” + <i>Biest</i> “fera”	Um <i>Wesen</i> parecido com um bruxo. O masculino de <i>hexenbiest</i> . Eles são influentes e aterrorizantes.
Zerstörer	Zerstörer	Alemão: <i>Zerstörer</i> “destruidor”	Um ser maligno que veio de outra dimensão.
Ziegevolk	Ziegevolk	Alemão: <i>Ziege</i> “cabra” + <i>volk</i> “pessoas”	Um <i>Wesen</i> semelhante a uma cabra. Sua pele libera feromônios poderosos que atraem e subjugam as pessoas.

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da pesquisa.

É possível observar que os termos ficcionais expostos no quadro acima advêm da mitologia e do folclore de diversos países, isto é, de culturas diversas. Por exemplo, as unidades lexicais *Inugami* e *Juboko* são comumente conhecidas na mitologia japonesa como seres sobrenaturais, possuidores de grandes poderes. Outros exemplos existentes em outras culturas são: *Alpe*, um ser sobrenatural do folclore alemão; *Anúbis*, na mitologia egípcia o deus dos mortos; *Aswang*, uma criatura vampiresca do folclore filipino; *Coyotl*, um deus ou animal sagrado de mitos das culturas indígenas em toda a América; *El Cucuy*, um bicho-papão originário de Portugal e conhecido em muitos países hispânicos e lusófonos; *El Cuegle*, um monstro do folclore espanhol; Chupacabra, uma lenda existente em toda a América Latina, principalmente no Brasil; *Golem*, um ser artificial místico associado à tradição mística do judaísmo; *Krampus*, uma criatura mitológica que acompanha São Nicolau durante a época de Natal, segundo lendas de várias regiões do mundo; *Luison*, uma criatura da mitologia guarani, detentora do poder sobre a morte; *Manticore* ou

Manticora, uma criatura mitológica conhecida em diversas culturas; *Nuckelavee*, um demônio metade cavalo do folclore escocês; *Wendigo*, uma criatura devoradora de homens ou espírito maligno existente no folclore de tribos nativas americanas; e outros.

No parágrafo acima, podemos ver exemplificado o fato de que alguns dos termos ficcionais identificados na série são históricos e culturalmente já criados, advindos de lendas, contos e mitos. Nos outros casos, a maioria dos termos são neologismos, ou seja, criações de palavras novas a partir de uma composição lexical. Por exemplo, em diversos casos as unidades lexicais - expostas no quadro 4 - foram criadas a partir da junção de duas ou mais palavras, como *Bauerschwein*, que é a junção das palavras *bauer* e *schwein*, que significam, respectivamente, camponês e porco. É possível observar também que esses neologismos foram criados levando-se em consideração os aspectos físicos e outras características das criaturas ficcionais da série, por exemplo, um *Bauerschwein* é um *Wesen* que tem a aparência de um porco e vive, essencialmente, no campo.

Além dessas unidades lexicais originárias de outras culturas e povos, podem-se observar também características semelhantes entre os contos infantis dos irmãos *Grimm* - como, por exemplo, o lobo mau, os três porquinhos, o ganso de ouro, entre outros - e os *Wesen* presentes na série.

Outro exemplo a ser destacado é que as unidades lexicais identificadas com valor terminológico no universo do discurso literário de fantasia da série *Grimm* também integram denominações de espécies zoológicas do mundo real. Citamos como exemplo, a unidade lexical *Barbatus Ossifrage*. Esse candidato a termo ficcional tem origem no animal conhecido como abutre-barbudo (*Gypaetus barbatus*), um abutre originário das montanhas da Europa, Ásia e África que se alimenta quase exclusivamente de ossos.

Nos exemplos acima, têm-se, portanto casos claros de que houve uma motivação multicultural para a utilização de todas essas unidades lexicais ficcionais existentes na série *Grimm*. O uso desses termos enriquece a narrativa do seriado, de modo que, para além dos eventos narrados, há um conhecimento e uma origem própria de cada termo que fundamenta o mundo ficcional da série.

Como afirma Barbosa (2006, p. 50). “é preciso estar familiarizado com as histórias, conhecer o pensamento e o sistema de valores da cultura em questão,

para poder compreendê-los bem. De fato, é outra linguagem, que é preciso aprender, para interpretá-los corretamente”.

Ao mesmo tempo em que os termos ficcionais exercem uma função dominante na criação textual de um mundo ficcional claramente caracterizado pela fantasia, eles também conservam um valor semântico cultural, que é preciso conhecer para entender. Os termos ficcionais da série confirmam como diferentes contos, lendas e mitos de distintas culturas constituem e reformulam o imaginário humano.

4.2 Estratégias de tradução utilizadas

Para cada termo ficcional identificado na série foram analisadas a sua tradução em português e a estratégia escolhida pelo tradutor na produção da legenda. Das 81 unidades lexicais ficcionais identificadas, foi possível observar a utilização da mesma estratégia de tradução em mais de 97% dos casos. Nos quadros abaixo, pode-se observar alguns trechos das legendas em inglês e em português do seriado *Grimm*, para exemplificação das estratégias utilizadas.

Quadro 5 – Estratégia de tradução dos termos ficcionais da série

Trechos originais	Trechos traduzidos	Estratégia
- What's a <u>Wesen</u> ?	- O que é um <u>Wesen</u> ?	Transcrição
-You know, <u>Blutbaden</u> , <u>Fuchsbau</u> , <u>Wildschwein</u> , those of us the <u>Grimms</u> have been trying to eradicate for centuries.	- Você sabe ... <u>Blutbaden</u> , <u>Fuchsbau</u> , <u>Wildschwein</u> , esses de nós que os <u>Grimms</u> têm tentando erradicar por séculos.	Transcrição
- If something, happens to me, It won't just be a <u>Grimm</u> killing a <u>Hexenbiest</u> .	- Se algo acontecer comigo, não será só um <u>Grimm</u> matando uma <u>Hexenbiest</u> .	Transcrição

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da pesquisa.

No quadro 5, é possível observar que os candidatos a termos ficcionais identificados se mantiveram iguais na tradução para o português, sem nenhum tipo de alteração na morfologia da palavra. A partir disso, inferimos que a estratégia utilizada pelo tradutor das legendas foi a descrita por Gottlieb como transcrição e também identificada por Aubert como uma modalidade com a mesma denominação.

Acreditamos ter sido utilizada a estratégia de transcrição e não a de imitação, pois os termos ficcionais identificados no seriado não são da língua de partida, o inglês, e muito menos da língua de chegada, o português. Como se pode observar no quadro 4 de candidatos a termos, muitos dos termos ficcionais reconhecidos em *Grimm* advêm de um terceiro idioma (alemão, latim, grego e outros), por esse motivo percebemos que em 79 dos 81 termos ficcionais a estratégia de transcrição foi utilizada, no processo de tradução do seriado para o português.

Um dos poucos casos que se difere da estratégia tradutória de transcrição é o termo *woge*. Essa unidade lexical foi criada a partir do verbo *wogen* em alemão que significa ondular e do termo *woge* que significa onda. Para representar a transformação da forma humana para a forma *Wesen* foi criado o verbo *woge*, que está relacionado diretamente com o significado original da palavra em alemão, pois quando um *Wesen* passa da sua forma humana para a sua forma animal, ele sofre um turbilhão de emoções, que poderia ser comparado a uma onda em um mar calmo. Diante disto, inferimos que o legendador optou por utilizar a modalidade de tradução descrita por Aubert (1998) como decalque, na qual o tradutor pegou emprestado o verbo *woge* e adaptou para a escrita do português substituindo assim o “w” pelo “v”, que possui a mesma pronúncia em alemão, e acrescentando o radical “ar”, que teve como resultado final o verbo “vogar”. Acreditamos que tal escolha tradutória não foi acidental, já que o verbo vogar existe no dicionário brasileiro como navegar; manter-se ou deslocar-se à tona da água; flutuar²⁷ - o que está diretamente ligado com o sentido do verbo *wogen* em alemão.

A partir da explicação acima, podemos perceber que nenhuma das estratégias de tradução de Gottlieb (1992) se enquadra na escolha tradutória utilizada para traduzir *woge* em vogar, porém acreditamos que a modalidade de tradução decalque pode ser considerada para a presente pesquisa como uma estratégia aplicada pelo legendador. No quadro 6, vemos alguns trechos das legendas em inglês e em português, no qual o verbo *woge* aparece conjugado.

²⁷ Definição encontrada no dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, p. 2878.

Quadro 6 – Estratégia de tradução do verbo *woge*

Trechos originais	Trechos traduzidos	Estratégia
- And that's why you <u>woged</u> ?	- Por isso você <u>vogou</u> ?	Decalque
- Trubel walked right in while everyone was <u>woged</u> .	- A Trubel foi entrando quando estava todo mundo <u>vogado</u> !	Decalque

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da pesquisa.

Por fim, no quadro 7, temos exemplificados dois trechos em que o termo ficcional *Woge* e o verbo *woge* apresentam estratégias de traduções diferentes.

Quadro 7 – Estratégias de tradução do termo ficcional *Woge* e do verbo *woge*

Trechos originais	Trechos traduzidos	Estratégias
- I mean, what did you think when you first saw one <u>Woge</u> ?	- O que pensou da primeira vez que viu um <u>Woge</u> ?	Transcrição
- I can't <u>woge</u> .	- Não posso <u>vogar</u> .	Decalque

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da pesquisa.

No quadro 7, observamos que *Woge* foi mantido igualmente no trecho traduzido e que *woge*, no sentido de verbo, sofreu alterações e foi traduzido como *vogar*. Tal diferenciação se deve ao fato de que o termo ficcional *Woge*, com letra maiúscula, representa a aparência física que todos os *Wesen* possuem quando se transformam, e o verbo *woge* é a ação de se transformar em *Wesen*.

Quadro 8 – Estratégia de tradução do termo ficcional *Manticore*

Trecho original	Trecho traduzido	Estratégia
- Okay, What about that? - A <u>Manticore</u> ?	-E isso aqui? -Uma <u>Manticore</u> ?	Imitação
- You're a <u>Manticore</u> .	- Você é uma <u>Manticora</u> .	Transferência

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da pesquisa.

No quadro 8, podemos perceber que foram utilizadas duas estratégias de tradução distintas para o mesmo termo ficcional, *Manticore*. No primeiro exemplo, a estratégia de tradução utilizada foi a imitação, pois o termo ficcional em questão é da língua de origem da legenda, o inglês. Nesse caso, a estratégia de tradução não poderia ser classificada como transcrição, pois a língua de origem do termo não advém de um terceiro idioma, como nos outros casos. Já no segundo exemplo,

podemos observar que foi feita uma tradução literal, considera por Gottlieb (1992) como uma estratégia denominada transferência, na qual a unidade lexical *Manticore*, na legenda original foi traduzida pela variação *Manticora*, que é mais usual na tradução para o português. No caso exposto, o tradutor optou por utilizar uma outra unidade lexical que pode ser utilizada para definir o mesmo ser mitológico, utilizando assim uma variação do termo original sem alteração de sentido.

Em um total de 81 candidatos a termos ficcionais, foram identificadas quatro estratégias diferentes: transcrição, decalque, imitação e transferência. Na tabela 2, vemos a apresentação da porcentagem de cada estratégia utilizada neste trabalho.

Tabela 2 – Quadro de porcentagem de estratégias utilizadas

Estratégias	Porcentagem
Transcrição	97,5%
Decalque	1,25%
Imitação	1,25%
Transferência	1,25%

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da pesquisa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, buscou-se analisar as legendas da série Grimm, com o objetivo de promover a relação entre Terminologia, Tradução Audiovisual e Linguística de *Corpus*. Buscamos identificar os candidatos a termos ficcionais, a fim de mostrar que unidades lexicais ficcionais, denominadas como vocábulos-termo, situadas dentro do universo do discurso literário fantástico do seriado *Grimm* são relevantes para pesquisas terminológicas/terminográficas. Ademais, procurou-se identificar e analisar as estratégias de tradução utilizadas para traduzir os candidatos a termos ficcionais para o português, no intuito de vincular os Estudos da Tradução à Terminologia, bem como de auxiliar possíveis legendadores-tradutores, que são desafiados com a utilização de terminologias cada vez mais específicas, em produções audiovisuais.

Demonstramos que unidades lexicais podem se configurar como termos ficcionais. O estudo de termos ficcionais utilizados em discursos literários auxilia em

uma melhor compreensão da cultura, em como séries e filmes empregam elementos folclóricos e, ao mesmo tempo, criam um mundo diferente, um mundo ficcional, de forma que explorar os termos ficcionais é descrever a dimensão da imaginação humana. A análise das legendas da série *Grimm* se mostrou produtiva para pesquisas na área da Terminologia e da Tradução. Mediante o arcabouço teórico-metodológico da Linguística de *Corpus*, foi possível identificar os candidatos a termos ficcionais existentes no universo de discurso de fantasia do seriado, podendo ser replicados para outras séries e obras literárias desse universo de discurso.

Em um cenário em que a demanda no mercado da legendagem cresce, o prazo diminui e o acesso de brasileiros a canais pagos e à internet aumenta, entre outros fatores, o tradutor envolvido com a produção de legendas precisa estar bem treinado e saber lidar com as dificuldades de tradução que aparecem no seu dia a dia. Procuramos, então, apresentar as estratégias de tradução de Gottlieb (1992) e as utilizadas pelo tradutor da série *Grimm*, para que, assim, possíveis tradutores de legendas possam entender melhor quais são as soluções que podem ser utilizadas para uma boa tradução. Unidades lexicais ficcionais existentes em séries e filmes podem representar uma grande dificuldade para os tradutores, já que muitas dessas unidades podem ser desconhecidas pelos legendadores. Com o presente trabalho, os legendadores-tradutores podem se familiarizar com a linguagem, com o vocabulário particular do mundo dessa série de fantasia, e com estratégias aplicadas ao traduzi-lo.

Por essas razões, acreditamos ser essencial destacar a importância da pesquisa no tema das séries fantásticas e sobrenaturais, sobretudo, sua perspectiva inovadora. A pesquisa em terminologias ficcionais ainda não é tão abrangente, por este motivo acreditamos que este estudo possa ser o pontapé inicial para o desenvolvimento de novas pesquisas nessa área, bem como a sua inserção mais prontamente aceita como possível objeto dos Estudos de Terminologia.

Por outro lado, vemos alguns pontos que poderiam ser mais aprofundados. Um deles são os aspectos literário e histórico da mitologia que envolve seres sobrenaturais, e outro diz respeito à conceituação dos etnotermos. Conforme anteriormente informado, este não foi o foco principal deste trabalho, mas acreditamos que uma investigação maior dessas questões auxiliaria para uma

melhor caracterização do texto de seriados de tema fantástico como discurso etnoliterário.

No que diz respeito a possíveis passos futuros, podemos citar a construção de definições terminológicas que sigam princípios definitórios específicos (cf. VÉZINA, 2009). Para esta pesquisa não foi possível criar essas definições, mas com as definições preliminares feitas e o estudo da origem dos termos pode ser futuramente desenvolvida uma pesquisa nesse sentido, com o intuito de criar definições terminológicas segundo os princípios de redação necessários.

Esperamos que este estudo crie uma gama de possibilidades para os alunos do curso de LEA-MSI e de outros cursos, fazendo com que eles vejam o potencial de aliar o seu fascínio por uma série televisiva, filme ou livro com a vontade de pesquisar. Por fim, consideramos que esse tipo de pesquisa possa despertar nos estudantes um interesse na pesquisa terminológica/terminográfica que pode ser enriquecedora para diversas áreas do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ALBERTS-FRANCO, C. Linguística de Corpus e terminologia bilíngue: o programa AntConc e a extração de termos em alemão. **Revista The ESpecialist**, v. 16, n. 2, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, p. 183-202, 2015.
- ANTHONY, L. **Lawrence Anthony Website (AntConc)**. 2001. Disponível em: <https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>. Acesso em: 23 de outubro de 2019.
- ARAÚJO, V. L. S. O processo de legendagem no Brasil. **Revista do GELNE**, v. 4, n. 1, 26 fev. 2016.
- AUBERT, F. H. Modalidades de tradução: teoria e resultados. **Tradterm**, v. 5, n. 1, p. 99-128/129-157, 1998.
- ASSUNÇÃO, B. Q. “**Qual o veredito?**”: legendas de How to Get Away with Murder sob investigação. 2017. 209 f., il. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução)—Universidade de Brasília, Brasília, 2017.
- BAKER, M. Corpora in translation studies: An overview and some suggestions for future research. **Revista Target**, v. 7, n. 2, p. 223-243, 1995.
- BARBOSA, M. A. Etno-terminologia e Terminologia Aplicada: objeto de estudo, campo de atuação. In: ISQUERDO, A. N.; ALVES, I. D. (Org.) **As Ciências do Léxico**: Lexicologia, Lexicografia, Terminologia. São Paulo: Editora Humanitas, 2007. p. 433-445.
- BARBOSA, M. A. Para uma etno-terminologia: recortes epistemológicos. **Revista Ciência e Cultura**, São Paulo, v. 58, n. 2, p. 48-51, 2006.
- BARBOSA, M. A. Terminologia Aplicada: percursos interdisciplinares. **Revista Polifonia**, Cuiabá, n. 17, p. 29-44, 2009.
- BARROS, L. A. **Curso básico de terminologia**. São Paulo: Edusp, 2004.
- BARTLICK, S. Contos dos Irmãos Grimm: 200 anos de popularidade. DW Brasil. 2012. Disponível em: <https://p.dw.com/p/1723Y>. Acesso em: 12/10/2019.
- BERBER SARDINHA, T. B. Linguística de Corpus: Histórico e Problemática. **DELTA** [online]. vol. 16, n. 2, p. 323-367. 2000.
- BERBER SARDINHA, T. B. Tamanho de Corpus. **The Especialist** [S.l.], v. 23, n. 2, maio 2002. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/esp/article/view/9381>. Acesso em: 13/10/2019.

CABRÉ, M. T. La terminología hoy: concepciones, tendencias y aplicaciones, *Ciência da Informação* – vol. 24, número 3, 1995. *In: CABRÉ, M. T. La terminología – Representación y comunicación*. Barcelona: IULA, 1999.

CABRÉ, M. T. **Terminology: Theory, methods and applications**. Philadelphia: John Benjamins, 1998.

CARDOSO, C. Os discursos da tradução e a tradução do discurso: uma pesquisa introspectiva. **Antares**, Bahia, vol.3, nº 6, jul./dez. 2011.

CARNEIRO, R. M. O. **Discurso literário de fantasia infantojuvenil: proposta de descrição terminológica direcionada por corpus**. Dissertação (Mestrado e ESTUDOS LINGÜÍSTICOS), Universidade Federal de Uberlândia, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, Uberlândia, 2016.

CHESTERMAN, A. **Memes of Translation: the spread of ideas in translation theory**. John Benjamins Publishing Company: Amsterdam/Philadelphia, 1997.

CHIARO, D. Issues in audiovisual translation. *In: MUNDAY, J. (Ed.) The Routledge companion to translation studies*. New York: Routledge, 2009. p. 141-165.

DÍAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual Translation: Subtitling**. Manchester: St. Jerome, 2007.

DÍAZ-CINTAS, J.; ANDERMAN, G. (Ed). **Audiovisual translation. Language transfer on screen**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009.

DÍAZ-CINTAS, J. **Back to the future in subtitling**. *MuTra*, p. 1-17, 2005.

DOLEŽEL, L. Possible Worlds of Fiction and History. *In: New Literary History*. Maryland: The Johns Hopkins University Press, vol. 29, n. 4, 1998. p. 785-809.

ESPERANDIO, I. B. **Legendas de seriados de tema sobrenatural: uma abordagem terminológica para tradutores**. 229f. Dissertação (Mestrado em Teorias Linguística do Léxico), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, 2015.

FINATTO, M. J. B.; KRIEGER, M. da G. **Introdução à terminologia: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2004.

FRANCO, E. P. C.; ARAÚJO, V. L. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). **Tradução em Revista**, n. 11, 2011.

FROMM, Guilherme. Ficção, Tradução, Terminografia e Linguística de Corpus: confluências. *In: SIMPÓSIO NACIONAL DE LETRAS E LINGÜÍSTICA & SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE LETRAS E LINGÜÍSTICA*, 2011, Uberlândia. *Anais do SILEL*, v. 2, n. 2. Uberlândia: EDUFU, 2011.

Disponível em: <http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/pt/arquivos/silel2011/318.pdf>. Acesso em: 12/10/2019

GOTTLIEB, H. **Subtitles, Translation & Idioms**. Copenhagen: University of Copenhagen, 1997.

GOTTLIEB, H. Subtitling - A New University Discipline. In: **Teaching Translation and Interpreting: Training, Talent and Experience**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1992. p. 161-170.

GUIDERE, M. **Introduction à la traductologie**. 2nd ed. Paris et Bruxelles: De Boeck, 2008.

HOFFMAN, L. **Textos e termos por Lothar Hoffman**. Porto Alegre: Palotti, 2015.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

MACIEL, A. M. B. Linguagens especializadas e Terminologia: o passado projetando o futuro. In: PERNA, C. L.; DELGADO, H. K.; FINATTO, M. J. (Org.) **Linguagens especializadas em corpora: modos de dizer e interfaces de pesquisa**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010. p. 6-28.

MELLO, G. **O tradutor de legendas como produtor de significados**. São Paulo, Tese de doutoramento, UNICAMP, 2005.

MOLINA, L; HURTADO, A. A. **Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach**, Meta, XLVII, 4, 2002.

MUNDAY, J. **Introducing Translation Studies: Theories and Applications**. Routledge, London, New York, 2nd. Edition, 2008.

NAVES, S. B.; MAUCH, C.; ALVES, S. F.; ARAÚJO, V. L. S. A. Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis, Secretaria do Audiovisual, Ministério da Cultura, 2016.

PAIS, C. T.; BARBOSA, M. A. **Da análise de aspectos semânticos e lexicais dos discursos etnoliterários à proposição de uma etnoterminologia**. Rio de Janeiro: Matruga, 2004.

PEARSON, J. **Terms in Context**. Amsterdam: John Benjamins, 1998.

RAUS, R. **La terminologie multilingue**. La traduction des termes de l'égalité H/F dans le discours international, Bruxelles, De Boeck, 2013.

RYAN, M.-L. Mundos impossíveis e ilusão estética. **Revista Contracampo**, Niterói, v. 29, n. 1, p. 4-25, abr./jul. 2014.

VÉZINA, R. **La rédaction de définitions terminologiques**. Québec: Office québécois de la langue française, 2009.

ANEXO

Anexo A - Figuras representativas dos *Wesen* e criaturas citadas na pesquisa

Alpe



Bauerchwein



El Cucuy



Aswang

Blutbad

El cuegle



Ataktos

Coyotl

Eisbiber



Barbatus Ossifrage

Cracher-Mortel

Excandesco



Folterseele



Gedächtnis Esser



Grausen



Fuchsbau



Geier



Golem



Fuilcré



Gelumcaedus



Gluhenvolk



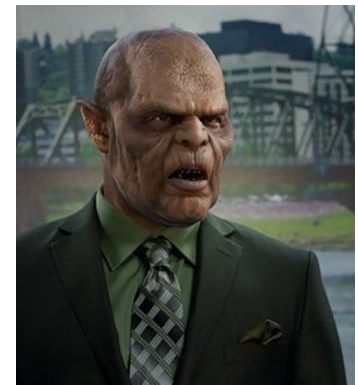
Furis Rubian



Gevatter Tod



Hasslich



Hexenbiest



Jinnamuru Xunte



Konigsschlange



Hundjäger



Kallikantzaroi



Koschie



Huntha Lami Muuaji



Kinoshimobe



Krampus



Inugami



Klaustreich



Lausenschlange



Leporem Venator



Mauvais Dentes



Musai



Löwen



Mauzhertz



Musasat Alsh-Shabab



Luison



Mellifer



Nuckelavee



Manticore



Murcielago



Reinigen



Schakal



Skalengeck



Vibora Dorada



Seltenvolgel



Spinnetod



Volcanalis



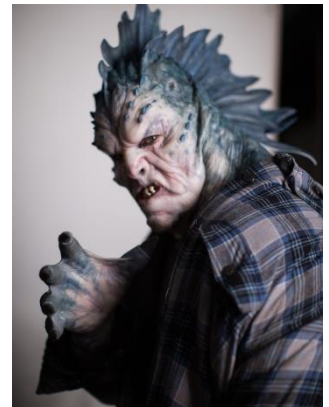
Seelengut



Steinadler



Wasser Zahne



Siegbarste



Varme Tyv



Wældreór



Wendigo



Willahara



Weten Ogen



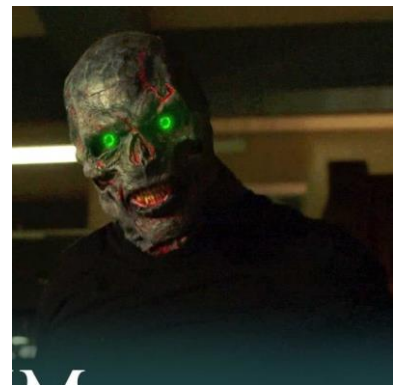
Zauberbiest



Wildesheer



Zerstörer



Wilderman



Ziegevolk

