

INSTITUTO
SUPERIOR
DE CONTABILIDADE
E ADMINISTRAÇÃO
DO PORTO

M

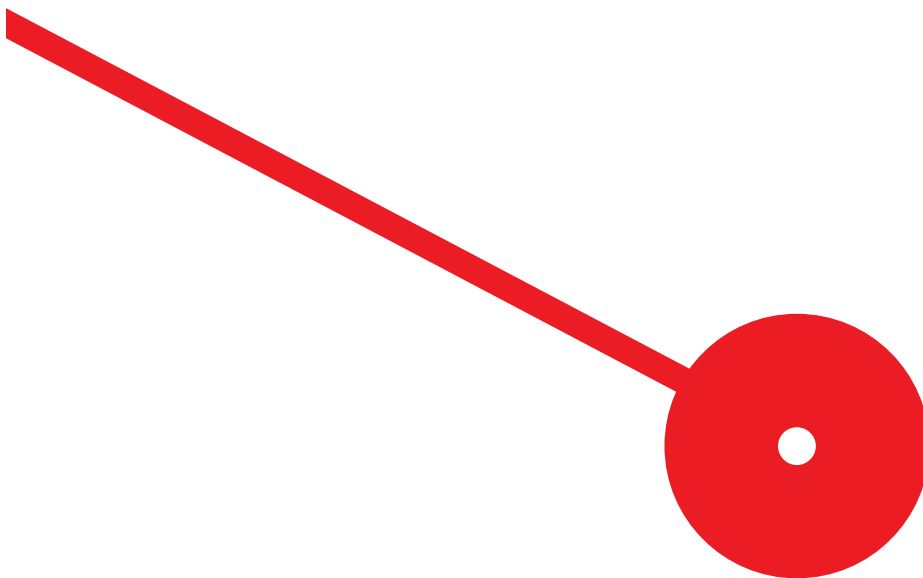
ESTRADO

TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO ESPECIALIZADAS

Legendagem de Multilinguismo no Cinema: Um Estudo de Caso

Rui de Sousa Guimarães

10/2023



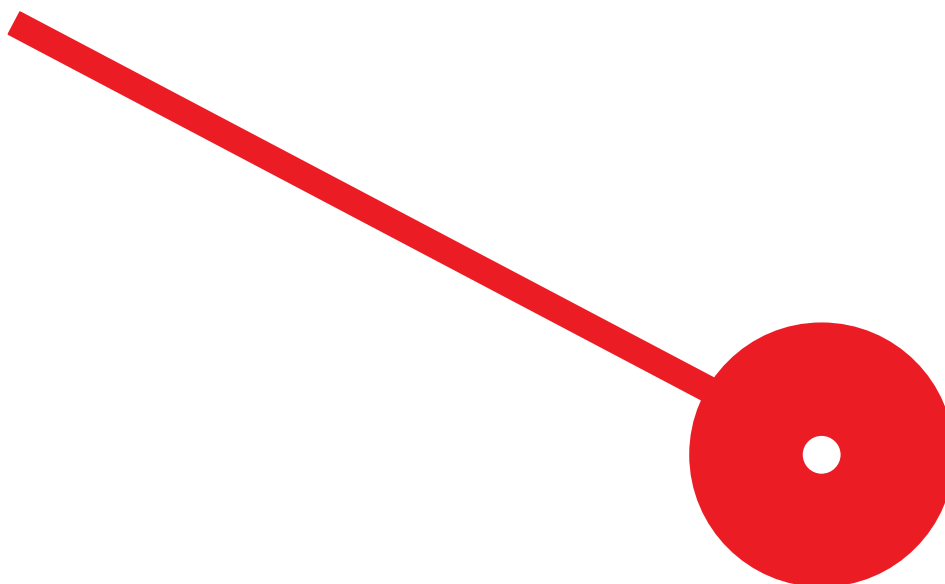


Legendagem de Multilinguismo no Cinema: Um Estudo de Caso

Rui de Sousa Guimarães

Dissertação de Mestrado

**apresentado ao Instituto Superior de Contabilidade e
Administração do Porto para a obtenção do grau de Mestre
em Tradução e Interpretação Especializadas, sob orientação
de Graça de Albuquerque Barreto Bigotte Chorão.**



Agradecimentos

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha orientadora, Doutora Professora Graça Chorão, pelo auxílio que me prestou na redação deste trabalho final. Além dos sábios contributos que me foi prestando, serviu-me de grande ajuda simplesmente pela sua presença, alguém disposta a ajudar-me com qualquer problema que me deparasse ao longo desta jornada. Obrigado pela disponibilidade e pela paciência despendida.

Este é um grande passo no meu percurso académico, por isso também gostaria de agradecer à minha família. Obrigado ao meu pai, pelo apoio constante, à minha mãe por acreditar no meu potencial, à minha irmã pelo seu exemplo servir de encorajamento e ao meu primo, pelos bons momentos que partilhamos.

Obrigado aos meus colegas e amigos ao longo destes anos, por enriquecerem a minha vida, pela simpatia e entreaajuda.

Resumo:

A presença de diferentes línguas em produtos de entretenimento audiovisual afigura-se como um factor de elevada complexidade na tradução audiovisual. Se atentarmos em particular à legendagem, a adaptação para a língua de chegada tem de tomar em consideração o multilinguismo e como deverá ser tratado.

Neste trabalho pretende-se analisar o multilinguismo conforme o modelo metodológico proposto por Patrick Zabalbeascoa e Montse Corrius (2011). Para este efeito, serão analisados quatro filmes legendados para português europeu de modo a identificar padrões e problemáticas. A seleção do conteúdo audiovisual foi feita com a sua componente multilinguística em mente, cada um dos filmes mostrando uma faceta peculiar deste fenómeno linguístico, seja pelo seu propósito narrativo ou pela forma como foi adaptada para legenda.

Palavras chave: Multilinguismo, legendagem, tradução audiovisual, estudos de tradução

Abstract:

The inclusion of different languages in audiovisual entertainment products appears to be a highly complex factor in audiovisual translation. If we look in particular at subtitling, the translation into the target language has to take into account multilingualism and how it should be tackled.

This paper aims to analyse multilingualism according to the methodological model proposed by Zabalbeascoa and Montse Corrius (2011). For this purpose, four films subtitled into European Portuguese will be analysed in order to identify patterns and challenges. The selection of the audiovisual content was made with its multilingual component in mind, each of the films showing a peculiar facet of this linguistic phenomenon, either by its narrative purpose or by the way it was adapted for subtitling.

Key words: Multilingualism, subtitling, audiovisual translation, translation studies

Índice geral

Capítulo – Introdução	1
Capítulo I – Enquadramento Teórico.....	4
1 Definir multilinguismo	5
2 Multilinguismo em conteúdo audiovisual	5
3 O modelo metodológico de Corrius e Zabalbeascoa	7
Capítulo II – Análise do corpus.....	11
4 Análise generalizada.....	13
5 Análise de segmentos seleccionados	16
5.1 Inglorious Basterds.....	17
5.2 Lost in Translation	20
5.3 The Great Dictator.....	22
5.4 The Godfather	23
Capítulo III – Resultados	25
Capítulo IV – Conclusões	29
Referências bibliográficas	32
Filmografia	35

Índice de Figuras

Figura 1 Inglorious Basterds - Exemplo 1	17
Figura 2 Lost in Translation - Exemplo 1	20
Figura 3 Lost in Translation - Exemplo 2	21

Índice de Tabelas

Tabela 1 Quadro Metodológico de Corrius e Zabalbeascoa (2011)	10
Tabela 2 Contagem de segmentos multilingues em Inglorious Basterds	14
Tabela 3 Contagem de segmentos multilingues em Lost in Translation	15
Tabela 4 Contagem de segmentos multilingues em The Godfather	16
Tabela 5 Inglorious Basterds - Exemplo 1.....	17
Tabela 6 Inglorious Basterds - Exemplo 2.....	18
Tabela 7 Inglorious Basterds - Exemplo 3.....	19
Tabela 8 Lost in Translation – Exemplo 1.....	21
Tabela 9 Lost in Translation - Exemplo 2	22
Tabela 10 The Great Dictator - Exemplo 1.....	22
Tabela 11 The Godfather - Exemplo 1	23

CAPÍTULO – INTRODUÇÃO

O mundo contemporâneo é marcado por uma crescente interconectividade cultural e linguística, impulsionada principalmente pela globalização da sociedade em que as novas tecnologias permitem que a comunicação global seja cada vez mais acessível e conveniente. Neste contexto, os filmes e longas-metragens desempenham um papel crucial para a transmissão de histórias e referências culturais que exprimem este ambiente de “aldeia global” onde vivemos (Heiss, 2004) e da realidade atual de existirem várias culturas e línguas a serem manifestadas dentro da mesma comunidade ou região. É neste contexto que surge o multilinguismo, a interação de várias línguas num só momento, elemento este que está cada vez mais presente no grande ecrã. Porém, ao adaptar a complexidade do multilinguismo ao cinema, surge um novo desafio apresentado aos tradutores audiovisuais. Trata-se de conteúdo audiovisual cuja componente verbal apresenta-se em duas ou até mais línguas (Zabalbeascoa & Corrius, 2011) com o objetivo de ser transferido para a língua de um público-alvo diferente e adaptado ao contexto deste novo público. Na verdade, o papel desempenhado pelos tradutores sempre foi mais além do que uma simples transformação literal de palavras entre dois pares linguísticos, mas a complexidade do multilinguismo desperta novas questões sobre o papel dos tradutores, os desafios técnicos e as implicações culturais envolvidas no processo de tradaptação.

Nesta dissertação, iremos explorar o conceito de multilinguismo e a sua presença em conteúdos audiovisuais, para analisarmos de seguida o modelo metodológico desenvolvido por Patrick Zabalbeascoa e Montse Corrius (2011). Este modelo será aplicado e testado num corpus de quatro longas-metragens, legendadas para português europeu, caracterizadas pelos seus diálogos e interações multilingues. Este modelo metodológico foi criado para explorar todas as soluções possíveis para a tradaptação de textos audiovisuais na sua complexidade multilinguística, além de prever os efeitos causados (positivos ou negativos) pela aplicação de cada uma das soluções propostas.

O corpus selecionado para a análise do fenómeno linguístico do multilinguismo é composto por quatro filmes: *Inglorious Basterds* (Tarantino, 2009), *Lost in Translation* (S. Coppola, 2004), *The Godfather* (F. F. Coppola, 1972) e *The Great Dictator* (Chaplin, 1945). Depois de analisarmos cada filme constituinte do corpus, importa entender o propósito estilístico ou narrativo que explica a presença do multilinguismo no filme em questão para assim podermos concluir se o significado foi efetivamente transferido na versão legendada para português dos filmes.

Recorrendo ao modelo metodológico de Zabalbeascoa e Montse Corrius (2011), analisaremos como ocorreu a adaptação da componente multilingue na legendagem do corpus, tendo como ponto de partida a deteção e quantificação dos segmentos multilingues e a posterior análise das soluções aplicadas pelos legendadores. Posteriormente, iremo-nos focar numa seleção de segmentos de legendagem em específico que demonstraram peculiaridades de elevado interesse para estas serem dissecadas e estudadas em pormenor. Este estudo permite ter a perceção de como o multilinguismo foi adaptado em casos reais de legendagem, discutir acerca dos padrões detetados e o efeito causado de certas decisões no momento de legendagem.

Importa assim entender se o modelo metodológico de Patrick Zabalbeascoa e Montse Corrius (2011) se aplica na tradução e legendagem para Português Europeu e de que modo a tradaptação é viável usando o modelo em questão, podendo assim ser aconselhado como suporte metodológico a ser utilizado por tradutores e legendadores.

CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Antes de mais importa definir o conceito de multilinguismo e a sua aplicação a conteúdos audiovisuais, a par da apresentação do modelo metodológico que será utilizado neste trabalho.

1 Definir multilinguismo

Ao conceito de multilinguismo foi atribuído de diversas definições ao longo dos anos em que este fenómeno foi explorado em diversos estudos no âmbito da linguística e estudos socioculturais. O Serviço de Estudos do Parlamento Europeu descreve multilinguismo como “the ability of societies, institutions, groups and individuals to engage, on a regular basis, with more than one language in their day-to-day lives” (Katsarova, 2022, p. 2). Noutro sentido, Bonis (2015, p. 52) opta por definir o multilinguismo como “an intercultural encounter, in which at least two different languages are spoken”. Este fenómeno sociocultural é cada vez mais observado no mundo contemporâneo dado a diversos fatores como “globalization, transnational mobility of the population, and the spread of new technologies” (Cenoz, 2013, p. 4).

Os estudos em multilinguismo têm sido aplicados às mais diversas áreas, como a ciências cognitivas, educação, neurolinguísticas, entre outras (Cenoz, 2013) mas para efeitos deste trabalho iremos apenas focar-nos no multilinguismo como fenómeno linguístico.

Ao discutir o tópico de multilinguismo, Delabastita & Grutman (2021) consideram não só as línguas que estão a ser utilizadas num ato de comunicação como também as variantes intralinguísticas, como dialetos e socioletos, distinguindo-as como línguas independentes, o que se justifica pela presença de uma carga contextual inerente a cada dialeto que deve ser tida em conta na análise destas línguas, incluindo durante a prática da tradução.

2 Multilinguismo em conteúdo audiovisual

O multilinguismo em conteúdos audiovisuais pode ser utilizado com o fim de inculcar estranheza no público-alvo ao inserir um elemento linguístico diferente num dado conteúdo. Corrius e Zabalbeascoa (2011) exemplificam que a escolha de incluir ou não diálogos em diferentes línguas pode ser utilizada para simular a autenticidade e realismo em determinadas cenas onde existe uma interação intercultural, ou para transmitir a ideia

de que os personagens estão imersos em um ambiente multicultural, o que se pode observar em peças de cinema onde o multilinguismo é utilizado “como un recurso retórico que busca mimetizar la sociedad en la que vivimos, reflejando de forma ‘realista’ historias de emigración, de diáspora, de minorías étnicas, de encuentros interculturales y de viajes, entre otras.” (Diaz-Cintas, 2015, p. 138). Por outro lado, também é frequente o uso do multilinguismo com o intuito de criar humor ou representar estereótipos relacionados com certas culturas (Dore, 2019).

Visto que o multilinguismo pode agir como fator de contraste a uma língua dominante, o que distingue uma língua principal das secundárias é a quantidade de diálogo que acontece em cada uma das línguas, ou seja, o número de incidências. Esta análise quantitativa das línguas presentes num texto também pode ser utilizada como elemento de exclusão, caso o número de situações em que participem línguas diferentes seja pequeno ao ponto de se poderem considerar ignoráveis (Zabalbeascoa & Voellmer, 2014). A título exemplificativo, se durante a totalidade de uma longa-metragem falada numa língua A existir uma só frase/expressão expressa numa língua B, a presença desta língua B não vai justificar que a longa-metragem seja categorizada como um filme que tem uma componente multilinguística, especialmente se a frase/expressão em causa não tiver um valor narrativo particularmente relevante.

Refira-se também que as línguas secundárias presentes num dado texto não têm necessariamente de ser línguas reais: “(they) may also be a fake or pseudolanguage(s) that merely displays one or two stereotypical traits” (Corrius & Zabalbeascoa, 2011, p. 115) como se pode observar no filme *The Great Dictator* (Chaplin, 1945), onde uma personagem que representa uma paródia de Adolf Hitler é acompanhada por uma língua inventada que mimica a componente fonética da língua alemã, utilizando “palavras” que na realidade não existem em nenhuma língua natural. Existem também outros casos em que algumas personagens comunicam utilizando a língua primária de um texto, mas com uma incidência notável de um sotaque, como o inglês com sotaque japonês presente em *Lost in Translation* (S. Coppola, 2004), ou a presença de um dialeto específico, como o siciliano presente em *The Godfather* (F. F. Coppola, 1972) e *Big Night* (Scott & Tucci, 1996). Para os efeitos do estudo de multilinguismo, pode considerar-se que estas variantes linguísticas constituem uma nova língua, dependendo da sua função como elemento de estranheza num texto (Dore, 2019).

Neste sentido, Corrius e Zabalbeascoa (2011) propõem uma abordagem específica para analisar o multilinguismo na tradução audiovisual. Estes autores diferenciam as línguas envolvidas em três categorias: a L1, que se refere à língua do texto de origem (ou source text (ST)); a L2, que se refere à língua do texto de chegada (ou target text (TT)); e a L3, que é utilizada para descrever as outras línguas presentes no texto de origem ou de chegada, as “segundas línguas” de um texto. A língua que constitui a L3 pode ser diferente entre o ST e o TT, e, nesses casos, a distinção é feita usando L3ST para a segunda língua encontrada no material original e L3TT para a segunda língua do material traduzido. Nos casos em que existem várias "segundas línguas" no texto, como no caso da longa-metragem *Inglorious Basterds* (Tarantino, 2004), onde coexistem diálogos em três línguas (francês, alemão e italiano), além do inglês como língua primária, Corrius e Zabalbeascoa (2011) sugerem a utilização de L3a, L3b, etc. para distinguir entre as diferentes línguas.

A razão deste fenômeno linguístico ser de elevado interesse nos Estudos da Tradução deve-se à introdução de uma terceira língua num processo que normalmente apenas envolve duas, a língua de partida e a língua de chegada (Zabalbeascoa & Voellmer, 2014). Refere-se que nas línguas de partida e de chegada é introduzida uma segunda língua de partida e/ou até mesmo uma segunda língua de chegada, fazendo desta forma surgir uma nova problemática. Significa que o tradutor terá de lidar com a complexidade de transmitir não apenas o significado literal das palavras, mas também a carga cultural, social e histórica que acompanha cada língua, além de analisar a relação cultural entre a L1 com a L3 e a L2 com a L3.

3 O modelo metodológico de Corrius e Zabalbeascoa

Patrick Zabalbeascoa e Montse Corrius (2011), são investigadores com várias publicações feitas no âmbito dos estudos da tradução e comunicação intercultural. Este trabalho visa pôr em prática o modelo metodológico criado por estes autores.

Estes autores procuram propor uma abordagem para a análise de ocorrências de L3 em conteúdos audiovisuais e levantam sugestões de como lidar com este fenômeno linguístico no momento da tradução (Zabalbeascoa & Corrius, 2011).

A premissa deste estudo é analisar as problemáticas da tradução que são levantadas com a presença de uma ou mais L3 num conteúdo audiovisual. L3 é o nome dado às linguagens presentes num texto que não se encaixam na definição de L1, a língua principal em que é elaborado o texto, que coincide com a língua em que comunica o público-alvo do texto de partida, ou na definição de L2, a língua em que o material está a ser traduzido, bem como o seu público-alvo, por outras palavras, L3 refere-se àquelas línguas que são secundárias à língua principal utilizada num texto (Zabalbeascoa & Corrius, 2011). É esta L3 que concede ao texto a sua componente multilinguística.

A L3 pode assumir várias formas. Pode ser uma língua natural ou uma língua inventada. Por língua natural entende-se aquelas línguas que são utilizadas por seres humanos que foram desenvolvidas não premeditadamente, de criação orgânica e motivada pela necessidade humana de comunicação. Dentro desta definição insere-se as línguas utilizadas no quotidiano como o português, inglês, mandarim, etc., além de incluir também diversas variantes de línguas naturais, como o português do Brasil ou o inglês americano. Uma língua inventada, também conhecida por *conlang* (entroncamento de *constructed language*) de ou língua fictícia, é uma linguagem que foi desenvolvida com um propósito específico em mente e aplicável a um contexto restrito, aqui insere-se línguas inventadas para propósitos artísticos, como a língua élfica presente na saga *Lord of the Rings* (Jackson, 2001) e o Klingon visto em *Star Trek* (Roddenberry, 1966), como também outras línguas criadas com outros objetivos, como o Esperanto e as diversas linguagens de programação. Existem inúmeros textos que utilizam línguas naturais para os efeitos de L3, enquanto a ocorrência de línguas inventadas em conteúdos multilingues, ainda que presente, é quantitativamente inferior às naturais.

Zabalbeascoa e Corrius (2011) argumentam sobre as diferentes soluções de tradução que podem emergir para lidar com multilinguismo em textos audiovisuais. Nesta análise iremos focar-nos apenas na adaptação de segmentos em L3, visto que no material que será analisado, a transformação da L1, ou seja, a língua principal do texto de partida, é feita de forma estandardizada para L2, a língua principal do texto de chegada.

A primeira solução proposta para a adaptação de L3ST é a eliminação desta (I), o que, segundo os autores “mean(s) that for all practical purposes L3 ceases to exist as such and becomes invisible in the text.” (Zabalbeascoa & Corrius, 2011, p. 125), resultando assim numa uniformização e conseqüente eliminação do multilinguismo, o que no caso pode não ser necessariamente verdade, especialmente quando aplicado ao

contexto de uma legendagem, visto que, no material legendado, o recetor do texto ainda tem recurso da componente fonética do texto, o que torna a L3 “visível”, especialmente se a língua dominante do texto e as restantes línguas presentes neste mesmo texto forem foneticamente distintas.

Nos casos onde a L3 do material original não coincide com a língua da tradução ($L3ST \neq L2$), então a componente de multilinguismo pode ser preservada se se transportar a L3 do texto de partida para o texto de chegada sem alterações, ou seja, L3ST passa a ser também a L3TT ($L3ST = L3TT$) (II). Acrescenta-se que nestas situações, embora o conteúdo textual seja o mesmo, o efeito causado pode ser diferente consoante a relação que a L3 tem com o público-alvo da versão original e da versão traduzida (Perez-Padilla, 2021), o que aconteceu na versão dobrada para o espanhol da língua *Klington* inventada para a série *StarTrek: The Next Generation* (Roddenberry, 1987). O *Klington* é uma língua que foi criada com o propósito de ter uma fonalidade “extraterrestre” para a comunidade falante do inglês e para este efeito a língua utiliza muitos fonemas com o “rr” que são muito exóticos na perspetiva do público do ST (inglês) mas não tanto no público do TT (espanhol) (Perez-Padilla, 2021). Esta disparidade na relação entre L3/L1 e L3/L2 pode ser de cariz não só fonético mas também estar relacionado com conotações histórico-culturais (Corrius & Zabalbeascoa, 2019).

Em contrapartida, duas estratégias são possíveis que resultam num texto de chegada redigido numa só língua: a segunda língua do material de partida coincide com a língua de chegada e mantem-se essa língua na tradução ($L3ST = L2$) (IV); ou o tradutor opta por verter o texto escrito na segunda língua do material de partida para a língua de chegada ($L3ST \rightarrow L2$) (III). Os autores preveem que em consequência destas duas estratégias a componente multilinguística é perdida e que a L3 se torna invisível se não houver outro mecanismo que compense a sua perda, como por exemplo, haver uma menção diegética da presença da L3 (Zabalbeascoa & Corrius, 2011), o que, como mencionado anteriormente, não representa por inteiro a realidade quando consideramos a natureza subordinada da legendagem como tradução que não substitui o texto de partida, apenas acrescenta algo nele, ou seja, ainda se consegue ouvir que está um segunda língua presente.

De forma a manter-se o multilinguismo no texto traduzido, também é possível transformar-se a L3 do texto de partida numa outra língua que não a de chegada (V). Abrem-se assim duas opções: se a língua de partida não coincidir com a língua de chegada

($L1 \neq L2$), pode-se optar por reutilizar a língua de partida para servir de L3 no texto de chegada ($L1 \rightarrow L3TT$), ou substituir-se a L3 do material de partida numa língua que não seja nem a L1, nem a L2, por outras palavras, introduzir-se uma nova língua no texto de chegada. Isto pode ser uma solução pertinente devido a diversos critérios entre L2 e a L3TT, como familiaridade e contexto cultural, com o intuito de se preservar uma conotação equivalente à encontrada entre L1 e L3ST.

As 5 soluções supramencionadas devem ser consideradas separadamente em cada uma das línguas que constituem a componente L3, nos textos em que se encontram mais de uma L3ST ou L3TT.

Em suma, como propõem Corrius e Zabalbeascoa (2011) apresenta-se na *Tabela 1* um resumo traduzido desta metodologia onde se descrevem as soluções possíveis e impacto que pode gerar no produto legendado final.

Tabela 1 Quadro Metodológico de Corrius e Zabalbeascoa (2011)

Solução	Segmento L3TT	Condição da L3TT	Resultado/Efeito possível
I - Eliminar L3ST	\emptyset	Perdido	Uniformização
II - Repetir L3ST (se $L3ST \neq L2$)	$L3ST=L3TT$	Mantido	Efeito ou conotação pode ser diferente
III - Substituir L3ST por L2	\emptyset ($L3TT=L2$)	Perdido	Invisibilidade da L3, ou característica de L3 comunicada com outra estratégia L2 (ex. mencionada). Uniformização, com ou sem compensação.
IV - Repetir L3ST (se $L3ST = L2$)			
V - Substituir L3ST	$L3TT \neq \left\{ \begin{matrix} L3ST \\ L2 \end{matrix} \right\}$ $L3TT \left\{ \begin{matrix} \neq \\ = \end{matrix} \right\} L1$	Mantido	Efeito ou conotação pode ser equivalente ou semelhante

Neste capítulo iremos fazer uma descrição generalizada de cada elemento do corpus recolhido para análise, expandindo acerca das diferentes formas que o multilinguismo presente em cada um dos filmes os distingue entre si.

Segue-se uma análise quantitativa da abordagem utilizada na legendagem do diálogo multilingue presente em cada filme propondo então uma análise detalhada de alguns segmentos de legenda específicos que fizeram emergir problemáticas ou peculiaridades notáveis, onde lhe serão acrescentados um comentário acerca da abordagem que foi efetuada. As legendas analisadas originam da versão de DVD dos filmes escolhidos, ou seja, a versão final destas.

Os quatro filmes selecionados para serem analisados foram: *Inglorious Basterds* / Sacanas Sem Lei (Tarantino, 2009), *Lost in Translation* / O Amor é um Lugar Estranho (S. Coppola, 2004), *The Godfather* / O Padrinho (F. F. Coppola, 1972) e *The Great Dictator* / O Grande Ditador (Chaplin, 1945). Estas longas-metragens foram selecionadas primariamente com base na sua relevante componente multilinguística, porém, a componente multilinguística de cada um dos filmes tem algumas particularidades que as distingue entre si, além do género de filme. Esta versatilidade na seleção garante a este estudo uma análise mais abrangente das diferentes facetas do multilinguismo.

Realizado por Quentin Tarantino, *Inglorious Basterds* (2009) é um filme que se passa durante a Segunda Guerra Mundial e segue um grupo de soldados americanos que planeiam assassinar nazis, com o objetivo final de pôr fim à vida de Adolf Hitler. Também conta a história de uma jovem francesa judia que, depois da trágica morte da família por ação dos nazis, adota uma nova identidade e abre a sua própria sala de cinema. Uma mistura de factos históricos e ficção, com diálogos inteligentes e cenas de ação intensas. Esta obra foi selecionada por conter quatro idiomas na sua versão original – inglês, francês, italiano e alemão -, por isso o carácter multilinguístico deste filme é bastante rico, sendo este filme mencionado em vários outros estudos sobre este tópico (Bonis, 2015; Diaz-Cintas, 2015; Zabalbeascoa & Voellmer, 2014).

Lost in Translation (2004) é um filme de romance realizado por Sofia Coppola. O filme retrata o encontro casual de dois estrangeiros em Tóquio: um ator americano de meia-idade que está a passar por uma crise existencial e uma jovem recentemente casada que se sente isolada e distante do seu marido. Depois de se conhecerem num bar, os dois desenvolvem uma ligação especial enquanto exploram a cidade juntos e partilham as suas

experiências de vida. O filme aborda temas de solidão, comunicação e reflexões sobre o sentido da vida. Visto que o filme se passa no Japão, o filme apresenta várias cenas onde o exotismo do sotaque japonês é utilizado como mecanismo de comédia, o que será alvo de estudo posteriormente.

Realizado por Francis Ford Coppola, *The Godfather* (1972) é considerado um dos maiores filmes da história do cinema. Este drama criminal retrata a saga da família Corleone, uma poderosa família mafiosa italo-americana. No centro da história está Michael Corleone, que relutantemente assume o comando dos negócios da família após o seu pai ser atacado por uma família inimiga. O filme aborda temas de poder, lealdade, violência e as consequências do crime organizado. Além da maioria dos diálogos ser falada em inglês, parte do filme contém diálogos em italiano. Este filme representa um fracasso na legendagem da componente de multilinguismo na versão portuguesa e o resultado de uma má adaptação será estudado.

Finalmente, *The Great Dictator* (1945) é um clássico realizado e protagonizado por Charlie Chaplin. Trata-se de uma sátira política lançada durante a Segunda Guerra Mundial. Chaplin interpreta duas personagens: um ditador que ridiculiza Adolf Hitler e um barbeiro judeu. O filme critica o nazismo e o fascismo, explorando temas de ditadura, desigualdade social e esperança na humanidade. É conhecido pelo humor característico de Chaplin e pelo discurso final poderoso e emocional. Visto que parte do elemento de paródia deste filme assume a forma de uma língua inventada, mostra-se relevante a análise desta obra.

4 Análise generalizada

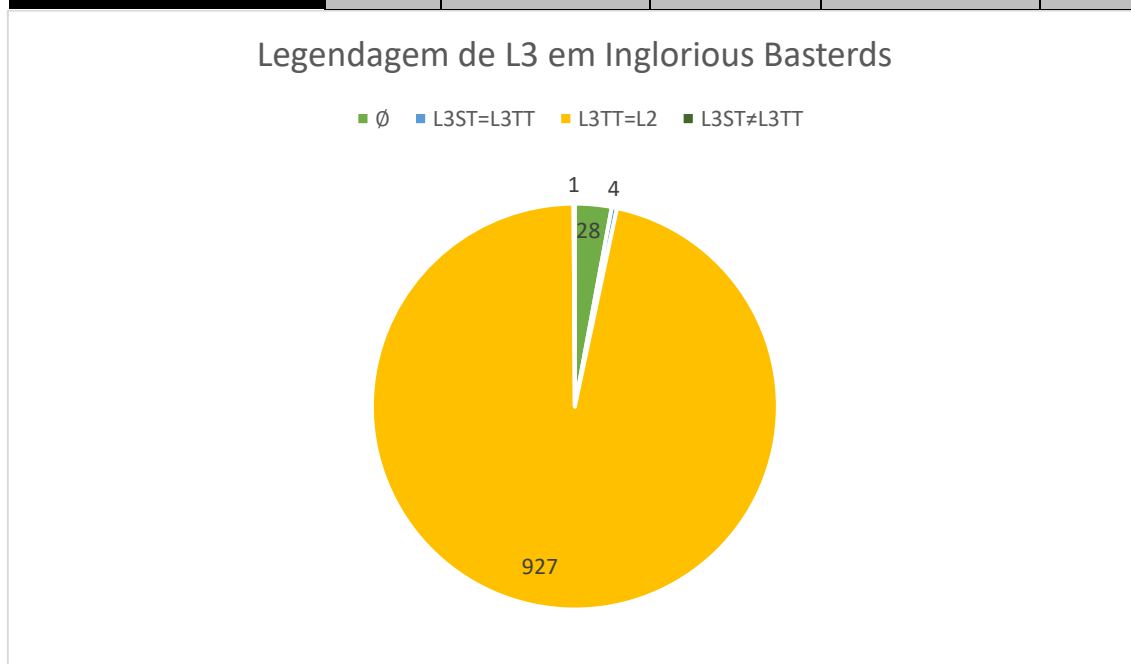
Como observamos anteriormente, existem diversas soluções possíveis para se lidar com a presença de uma “segunda língua” em textos audiovisuais, e neste capítulo iremos fazer uma análise quantitativa e generalizada das soluções adotadas para se legendar, ou não, os diálogos de caráter multilinguístico. As legendas com frases ditas em L3 foram contadas e categorizadas para se poder calcular qual o método de legendagem mais praticado em cada um dos elementos do corpus.

Em *Inglorious Basterds* (Tarantino, 2009), o filme com maior quantidade de diálogos em L3, 96% da totalidade dos diálogos em alemão, francês e italiano foram traduzidos nas legendas em português (L3ST=L2). Existem alguns segmentos de diálogo não inglês que não foram legendados (\emptyset), segmentos estes que remetiam para expressões

estrangeiras isoladas de fácil compreensão, como “*arrivederci*” ou “*au revoir*”. Curiosamente, algumas destas mesmas expressões estrangeiras foram legendadas na mesma L3 do diálogo original (L3ST=L3TT). Finalmente, denota-se que existiu uma só legenda que foi traduzida de L3ST para uma L3 diferente (L3ST≠L3TT), onde “*madame*” (francês) transformou-se em “*frau*” (alemão), porém especula-se que isto se deva a um erro de tradução. Na versão original do filme, a maioria dos diálogos em estrangeiro foram legendados para inglês.

Tabela 2 Contagem de segmentos multilingues em *Inglorious Basterds*

Inglorious Basterds	∅	L3ST=L3TT	L3TT=L2	L3TT≠L3ST	Total
Segmentos de legendagem	28	4	927	1	960



No filme *Lost in Translation* (S. Coppola, 2004), 85% dos diálogos, que corresponde às falas em japonês (L3STa), não foram legendados (∅); porém, na versão original deste filme, o diálogo em L3 também não foi legendado, isto devido à narrativa do filme. De forma a aproximar o público do filme à experiência das personagens, podemos supor que o realizador tomou a decisão de não legendar os diálogos em estrangeiros na versão original, assim expandindo o sentimento de alienação inerente ao se estar num país de onde não se conhece a língua, replicando o sentimento sentidos pelas

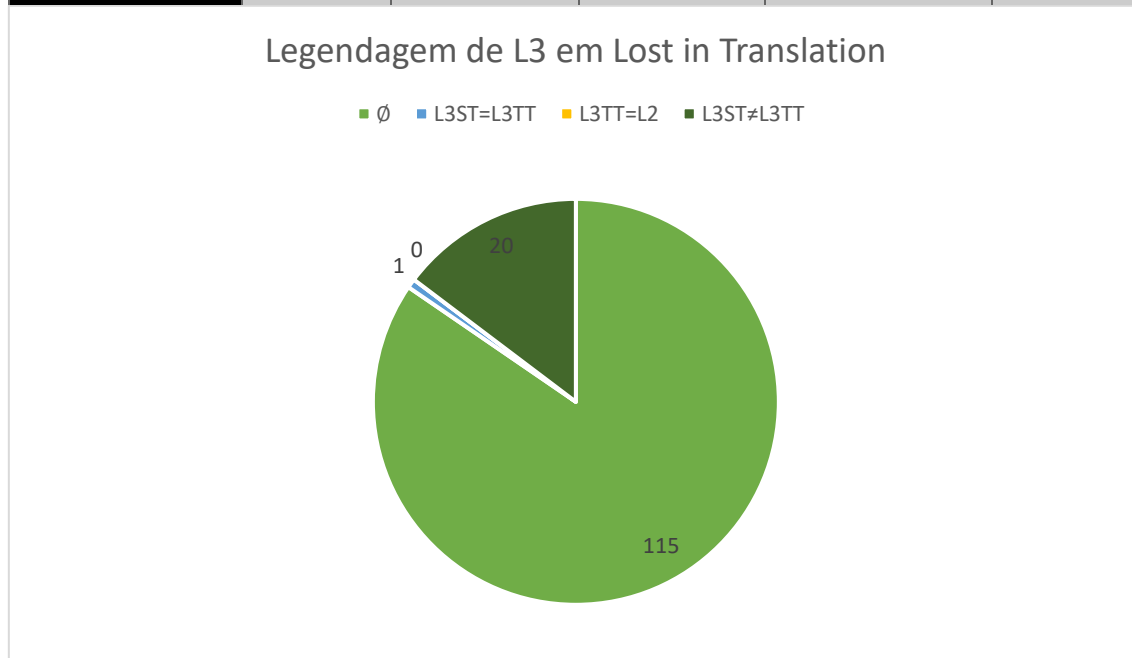
personagens do filme. Esta falta de legendagem de diálogo em L3 é compensada dentro do próprio filme com cenas de interpretação consecutiva ou elementos de contexto que facilitam a compreensão da mensagem.

Posto isto, podemos concluir que a falta de legendagem da L3 na versão portuguesa foi uma decisão deliberada com o objetivo de replicar a mesma situação criada no texto de partida.

Este filme também conta com uma L3STb, que representa as falas ditas em inglês com um sotaque pesado de japonês, que é utilizado em algumas cenas com caráter humorístico. Estes diálogos foram adaptados para uma L3TT nova, a língua portuguesa, mas com sotaque japonês. Este aspeto é explorado em maior detalhe no próximo capítulo.

Tabela 3 Contagem de segmentos multilingues em *Lost in Translation*

Lost in Translation	∅	L3ST=L3TT	L3TT=L2	L3TT≠L3ST	Total
Segmentos de legendagem	115	1	0	20	136

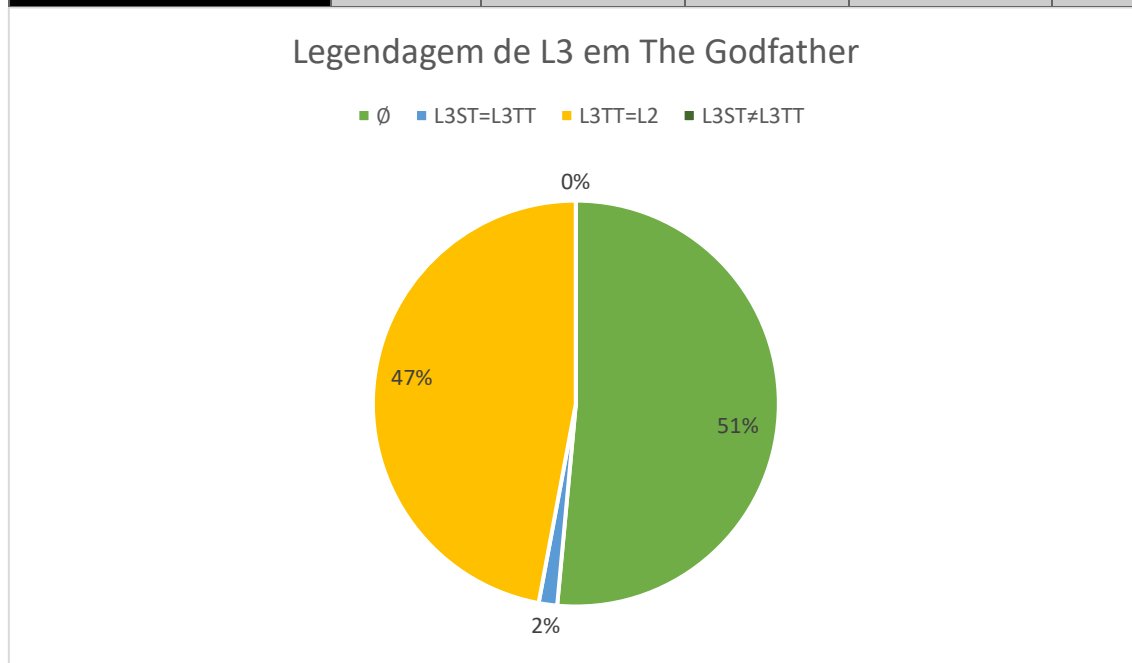


A legendagem de *The Godfather* (F. F. Coppola, 1972) demonstrou ser a mais inconsistente da seleção de filmes alvo deste estudo. Cerca de metade da legendagem do italiano, a única L3ST, foi legendada para português (47%), enquanto a outra parte não

foi legendada, o que originou algumas situações que suscitam confusão no utilizador final (mais detalhes no próximo capítulo).

Tabela 4 Contagem de segmentos multilingues em *The Godfather*

The Godfather	∅	L3ST=L3TT	L3TT=L2	L3TT≠L3ST	Total
Segmentos de legendagem	70	2	64	0	136



Não foi feita uma contagem para os diálogos em L3 de *The Great Dictator* (Chaplin, 1945) devido à natureza e adaptação da L3 em questão. Toda a comunicação em L3, que assume a forma de uma língua inventada que procura imitar o alemão em estilo de paródia, não foi legendada, na sua totalidade. Não existe qualquer documentação oficial acerca da gramática ou vocabulário desta língua, que existe apenas contida neste filme, por isso mostra-se impossível contar o número de frases ou palavras exatas desta língua no filme.

5 Análise de segmentos selecionados

Segmentos específicos do corpus foram identificados e selecionados como elementos determinantes neste estudo. Assim, esta análise será focalizada na forma como

o multilinguismo foi adaptado na legendagem dos filmes para português e averiguar se a função do multilinguismo do filme ficou preservada durante a tradução.

Os exemplos serão distinguidos pelo filme de onde foram extraídos e cada exemplo inclui a temporização do momento a ser analisado, uma transcrição do diálogo do texto de partida, a legenda extraída da versão portuguesa do filme e a abordagem empregue na legendagem. Adicionalmente, quando relevante, será anexada uma imagem da cena a ser analisada. A transcrição do diálogo original em inglês foi feita pelo autor deste trabalho; porém, devido a limitações de competências linguísticas, a transcrição dos outros idiomas (alemão, francês, japonês e italiano) foi feita recorrendo à ferramenta digital de reconhecimento de voz disponível no Microsoft Word. Os segmentos transcritos com recurso a estas ferramentas não foram validados por falantes nativos. Neste sentido, acrescenta-se que a qualidade da tradução do diálogo entre pares linguísticos não é o objetivo deste estudo.

5.1 Inglorious Basterds

Figura 1 Inglorious Basterds - Exemplo 1



Tabela 5 Inglorious Basterds - Exemplo 1

Temporização	Transcrição Original	Legenda	Abordagem
00:04:37	- Mademoiselle, a votre service.	- Mademoiselle, ao vosso dispor.	L3STa > L2

No filme *Inglorious Basterds* (Tarantino, 2009) o francês (L3STa) foi legendado para português, à exceção de alguns pronomes de tratamento como aquele exibido no Exemplo 1. Como mencionado anteriormente, quando se encontram expressões genéricas em língua estrangeira de fácil compreensão inseridas numa frase deve-se contabilizar esta expressão como um empréstimo, ou seja, não é contabilizada como presença de uma nova língua no texto (Zabalbeascoa & Corrius, 2011). Neste filme assume-se que a permanência destas formas de tratamento foi dada para sinalizar ao público que está a ocorrer diálogo na L3 em questão. Este mesmo fenómeno acontece em mais situações do filme e também com o alemão.

Tabela 6 *Inglorious Basterds* - Exemplo 2

Temporização	Transcrição Original	Legenda	Abordagem
00:34:05	- Ask him if he wants to live. - Wer ist am Leben bleiben? - Ja, Sir.	- Pergunte-lhe se quer viver. - Queres viver? - Sim, senhor.	L3STb > L2
00:34:08	- Ask him how many germans. - Wie viele Deutsche? - Könnten 12 sein. - Around about twelve.	- Pergunte-lhe quantos alemães. - Quantos alemães? - \emptyset - Cerca de 12.	L3STb > L2 / L3STb > \emptyset
00:34:21	- What kind of artillery? - Was haben Sie für Waffen? - Sie haben hier ein Maschinengewehr, graben nördlich ausgerichtet.	- Que tipo de artilharia? - Que tipo de artilharia têm? - Têm metralhadoras orientadas para norte.	L3STb > L2

Não é incomum existirem cenas de interpretação em filmes e séries que introduzem uma L3. *Inglorious Basterds* (Tarantino, 2009), *Lost in Translation* (S. Coppola, 2004) e *The Great Dictator* (Chaplin, 1945) são 3 elementos deste corpus que incluem este tipo de cenas. A interpretação como elemento narrativo é uma técnica que explora a dificuldade enfrentada por pessoas que não falam o idioma de uma determinada comunidade para interagir com seus membros. Nessa situação, as pessoas precisam recorrer à ajuda de intérpretes para facilitar a comunicação. Esse recurso permite aos espectadores compreender os diálogos ditos pelas personagens que falam em língua estrangeira sem a necessidade de usar legendas.

Nesta cena de interpretação podemos verificar que o alemão (L3STb) é traduzido para português, porém existe uma linha em alemão que não foi legendada (\emptyset). Durante o processo de legendagem de cenas de interpretação, o legendador enfrenta uma restrição de espaço e tempo. Isso significa que as legendas precisam ser ajustadas para se encaixarem dentro do tempo disponível, sincronizadas com o áudio correspondente do conteúdo (Neves, 2007). Além disso, é importante acompanhar o ritmo das conversas entre as personagens, o que pode ser um desafio em cenas de interpretação, já que as trocas de palavras acontecem de forma bastante rápida. A interpretação é uma tarefa redundante por natureza, pois seu objetivo é repetir a mesma mensagem em uma língua diferente, o que pode ser uma vantagem na legendagem desse tipo de interações. No Exemplo 2, observa-se a eliminação de uma fala devido à falta de espaço/tempo. No entanto, essa eliminação é imediatamente compensada, pois a mesma mensagem é repetida pelo intérprete, garantindo que o leitor das legendas não perca nenhuma informação.

Tabela 7 *Inglorious Basterds* - Exemplo 3

Temporização	Transcrição Original	Legenda	Abordagem
00:48:11	- Aber eigentlich müsste ich böse mit Ihnen sein, Fräulein. - Mais à vrai dire mademoiselle, je	- Devo dizer-lhe, Fräulein, que deveria estar aborrecido consigo. - \emptyset	L3STb > L2 / L3STa > \emptyset

	devrais vous en vouloir.		
--	-------------------------------------	--	--

Neste ato posterior ao exemplo anterior, a legendagem da cena de interpretação é feita de um modo diferente. Nesta situação de interpretação entre alemão e francês, apenas os diálogos em alemão são vertidos na legendagem. A problemática de falta de espaço explicada no Exemplo 2 é agravada nesta cena porque os diálogos são mais longos e densos em informação do que na cena de interpretação entre inglês e alemão. Repetindo, já que as cenas de interpretação implicam a repetição da mesma informação duas vezes, a omissão da legendagem de uma das línguas intervenientes mostra-se uma solução pertinente porque o espectador continua a ter acesso completo á conversa que está a ser interpretada.

5.2 Lost in Translation

Figura 2 Lost in Translation - Exemplo 1



Tabela 8 *Lost in Translation* – Exemplo 1

Temporização	Transcrição Original	Legenda	Abordagem
00:07:18	- Moshi moshi?	- Mushi mushi?	L3STa > L3STa

O japonês de *Lost in Translation* (Coppola, 2004) não é legendado na versão portuguesa quando falado por personagens japonesas, porém, quando uma personagem americana utiliza expressões japonesas, o diálogo é espelhado na legendagem, mas com formatação em itálico para sinalizar ao espectador que se está a falar em língua estrangeira. O itálico e as aspas na legendagem são uma técnica habitualmente utilizada para sinalizar a presença de expressões estrangeiras ou palavras ditas de forma errónea propositadamente (Fernandes, 2007).

Figura 3 *Lost in Translation* - Exemplo 2



Tabela 9 *Lost in Translation* - Exemplo 2

Temporização	Transcrição Original	Legenda	Abordagem
00:16:46	- Lip my stockings.	- <i>Lasgue</i> as minhas meias.	L3STb > L3TT

Neste filme o multilinguismo é utilizado como forma de humor onde é criada uma língua sob a forma do inglês moldado pelo característico sotaque japonês onde o fonema “r” é trocado pelo fonema “l”. Devido ao seu destinto valor narrativo, sendo este o de caracterizar um estereotipo, justifica-se a separação deste inglês com sotaque ao inglês falado pelas personagens nativas americanas como uma nova língua. Na legendagem, estes diálogos foram adaptados para uma língua portuguesa também influenciada pela troca de “r” com “l”, desta vez por escrito, ou seja, uma nova L3, português com sotaque japonês. O *itálico* é novamente empregue nas palavras alteradas pelo sotaque para sinalizar a espectador a influência estrangeira no diálogo.

5.3 The Great Dictator

Tabela 10 *The Great Dictator* - Exemplo 1

Temporização	Transcrição Original	Legenda	Abordagem
00:14:35	- (língua inventada)	- ∅	L3ST > ∅

O multilinguismo de *The Great Dictator* (Chaplin, 1945) assume a forma de uma língua fictícia que procura fazer paródia da língua alemã. As “palavras” desta língua carecem de significado e é apenas utilizada para replicar o sotaque alemão de forma a produzir o estereotipo de Adolf Hitler a discursar em alemão. Já que o propósito desta língua fictícia é realizado simplesmente pela fonética, a necessidade de legendagem destes diálogos é perdida, já que o espectador da versão legendada terá acesso ao áudio original do filme. Além desta linguagem, a paródia a Adolf Hitler também é comunicada pelos maneirismos da personagem que o representa, os seus gestos e maneira de articular,

o que acaba por servir como mecanismo de compensação na legendagem, já que a imagem é acessível ao público de chegada nesta modalidade.

5.4 The Godfather

Tabela 11 The Godfather - Exemplo 1

Temporização	Transcrição Original	Legenda	Abordagem
01:21:30	- Mi dispiace. Tu a chi dica successo tra me e tuo? Padre fu una cosa di business. Io hai un grosso rispetto per tuo padre, ma tu padri. In sala antica. Ed non lo vuoi capire? E io sono un uomo di onori.	- Ø	L3ST > Ø
01:33:25	- Una cosa lontana da casa, lo sai che sono un responsabile io la tua vita con tuo padre, no? - Ci sono un calo Fabrizio? - Ma non basta, lo stesso è pericoloso.	- Ø - Os guarda-costas estão aqui. - Ainda é perigoso...	L3ST > Ø / L3ST > L2

01:58:45	<p>- I giovani non hanno chiuso rispetto sta. Cambiando i tempi non usarci, come va a finire? Eh? Senta Michele, dopo cambiare testi la gente usava come ti chiami? E non credo che qua tu sei più sicuro. Io ho fatto un piano.</p>	- Ø	L3ST > Ø
----------	--	-----	----------

A legendagem do italiano na versão portuguesa de *The Godfather* (Coppola, 1972) é muito inconsistente porque apenas metade dos diálogos estão legendados. Isto não se deve a situações como em *Lost in Translation* (Coppola, 2004) onde existe L3 não legendada que depois é compensada em cenas de interpretação, ou seja, nas cenas onde o italiano não é legendado a mensagem é completamente perdida, o que é grave considerando a importância do conteúdo que estes diálogos transmitem para a narrativa do filme. Na versão original do filme, nas cenas onde se fala em italiano, todos esses diálogos são legendados para inglês por isso não se compreende a decisão de omitir certas legendas do italiano na versão portuguesa do filme.

Depois de analisados os dados da análise do corpus, é possível detetar padrões e chegar a conclusões acerca da metodologia que foi aplicada e da forma que a complexidade do multilinguismo é abordada pelos legendadores.

A legendagem de *Inglorious Basterds* (Tarantino, 2009) verteu a esmagadora maioria do diálogo em L3 para português, sem nenhuma formatação especial, e em *The Godfather* (F. F. Coppola, 1972), existe muito diálogo em L3 que foi traduzido na legenda para o português, o que teoricamente apontaria para que “*L3TT status is (...) lost and becomes invisible*” (Zabalbeascoa & Corrius, 2011), porém, o que se observa no produto final é que a componente/função multilingue das línguas utilizadas no filme é preservada, por outras palavras, ainda é possível para o utilizador do texto traduzido identificar que existe uma “segunda língua” presente no filme, além de ser também capaz de diferenciar com clareza os diálogos que estão a ser feitos entre todas as 4 línguas utilizadas no texto de partida (inglês, francês, alemão e italiano), no caso de *Inglorious Basterds*, e entre o inglês e o italiano no caso de *The Godfather*. Isto deve-se à natureza subordinada da legendagem (Mayoral, 1998), ou seja, a legendagem destaca-se como método de tradução porque está obrigatoriamente ligada e é acrescentada ao material de partida, ao contrário de outros modos de tradução como a dobragem, onde o texto de partida é parcialmente ou completamente substituído, pelo texto de destino. Visto que o público-alvo do texto traduzido tem acesso à componente áudio do texto de partida, torna-se possível identificar o *code-switching* feito pelas demais personagens do filme, mesmo quando a legendagem está redigida numa única língua. Uma questão que surge neste caso é se o público-alvo será capaz de detetar que várias línguas diferentes que estão a ser usadas, dependendo da sua familiaridade com elas. Bonis (2015) exemplifica esta problemática com o filme *The Syrian Bride* (Riklis, 2004), onde existe diálogo em árabe e hebraico, duas línguas que um espectador inglês (ou na mesma linha, português) dificilmente conseguiria distinguir apenas baseando-se na sua fonética. Isso cria a necessidade de atribuir formatação especial à legendagem para esses públicos, usando uma marca estilística ou outro mecanismo de diferenciação, como a utilização de itálicos ou, se possível, diferente coloração, a fim de tornar a compreensão do *code-switching* mais acessível.

Em *Lost in Translation* (S. Coppola, 2004), observamos que o japonês proferido por nativos não foi legendado e que houve uma tentativa de adaptar a segunda L3 do filme, o inglês sob a influência de sotaque japonês, para uma nova L3 no texto de chegada, o português sob a influência de sotaque japonês. Este filme valida a teoria de Corrius e

Zabalbeascoa (2011) de que, quando elaborada com sucesso, é possível adaptar-se a L3 presente no texto de partida para uma nova L3 no texto de chegada com o objetivo de replicar a familiaridade ou propósito presente entre o texto original e o público-alvo original com o público-alvo do texto traduzido. Porém, o efeito de “*standardization*”, isto é, a perda da componente multilingue, não se verifica nos momentos onde os diálogos em japonês nativo não são legendados. Isto, novamente, deve-se à natureza subordinada da modalidade legendagem, por outras palavras, o público-alvo do conteúdo legendado ainda é perfeitamente capaz de interagir com a componente multilingue do filme porque o objetivo principal da presença do japonês na versão original é criar estranheza e associá-la ao povo japonês, e depois permitir ao espectador que se imersa na experiência sentida pelas personagens do filme ao interagirem com uma cultura diferente, o que é evidenciado pela falta de legendagem do japonês na versão original do filme. De modo a replicar a estranheza associada a esta cultura oriental no público português, utiliza-se a mesma técnica de omissão de legendas dos diálogos feitos por nativos desse país.

A situação apresentada em *The Great Dictator* (Chaplin, 1945), onde nenhuma da L3ST é legendada, é semelhante àquela presente em *Lost in Translation* (S. Coppola, 2004), onde se perde a necessidade de legendagem dos diálogos em L3. No caso de *The Great Dictator* (Chaplin, 1945), a função da L3, a língua inventada que estereotipia o alemão com o objetivo de fazer paródia aos maneirismos de Adolf Hitler, é desempenhada meramente por via da fonética. Além desta linguagem ser impossível de se legendar de uma forma tradicional, já que as palavras não têm significado algum documentado, mostra-se irrelevante a legendagem porque o espectador do texto de chegada continua a ter acesso ao mecanismo usado para se comunicar a função desta L3, o som.

Finalmente, em *The Godfather* (F. F. Coppola, 1972), observa-se que a omissão parcialmente dos diálogos em L3 durante o processo de tradução pode resultar numa significativa perda de mensagem para o consumidor da obra traduzida. Concluimos que o recurso à omissão de diálogos estrangeiros como método de adaptação do multilinguismo pode ser viável em alguns casos como em *Lost in Translation* (S. Coppola, 2004) e *The Great Dictator* (Chaplin, 1945), porém este exemplo realça a necessidade de avaliar individualmente qual a abordagem adequada na adaptação do multilinguismo, já que a mesma solução teve resultados catastróficos em *The Godfather* (F. F. Coppola, 1972).

Em suma, graças a esta análise, manifestou-se várias das facetas que o multilinguismo pode adotar e fica claro que a legendagem deste fenómeno linguístico deve ser feita de modo cuidadoso porque desempenha um papel crucial na preservação da complexidade multilíngue dos filmes originais. Estas descobertas sublinham a importância contínua de adoção de abordagens sensíveis ao contexto para garantir uma experiência completa para o espectador do conteúdo traduzido.

Em consequência da migração e globalização, existem cada vez mais situações onde várias línguas interagem ativamente entre si. Este fenómeno, conhecido como multilinguismo, foi transportado para o cinema, surgindo assim várias longa-metragens com diálogos em mais de uma língua. Vários estudos foram realizados por linguistas que analisaram não só este fenómeno linguístico particular como também a problemática que representa para os profissionais de tradução no momento de adaptação deste tipo de textos. É neste contexto que surge o modelo metodológico de Patrick Zabalbeascoa e Montse Corrius (2011) que foi desenvolvido com o propósito de investigar todas as potenciais respostas para a adaptação de conteúdo audiovisual que contam com múltiplos idiomas simultaneamente. Além disso, este modelo visa antecipar os impactos provocados por cada uma das soluções de adaptação sugeridas.

Para efeitos de estudo, o corpus foi selecionado por utilizar o multilinguismo de uma forma singular e diversificada o que permitiu analisar e estudar as diferentes facetas do multilinguismo e deste modo, validar a metodologia de Corrius e Zabalbeascoa (2011).

Depois de analisado o corpus, pode concluir-se que uma das estratégias mais comuns na legendagem de segmentos em L3 (“segunda língua”) é traduzir e legendar os diálogos em L3 para a língua de chegada, o que coincide com o que se verifica na versão original dos filmes, onde estes mesmos diálogos também são legendados. Significa isto que esta estratégia diminuiu as marcas do multilinguismo, podem mesmo até apagá-las se não houver mecanismos de compensação eficazes, pois o espetador visiona todos os segmentos na sua língua. Verificou-se que noutras instâncias, alguns segmentos não são legendados para a língua de chegada à semelhança do filme original, mantendo-se assim de forma mais fiel a natureza multilingue do filme.

Durante a análise foram denotados vários segmentos de legendagem que demonstraram particularidades curiosas, práticas relevantes que visaram adaptar sotaques estrangeiros em forma de texto ou inserir marcas textuais na legenda que sinalizam ao espectador que a personagem está a dialogar em uma determinada língua.

Embora Patrick Zabalbeascoa e Corrius Montse (2011) salientem a invisibilidade da L3 como consequência da substituição dos diálogos na L3 pela mesma língua do texto de chegada (L3→L2), importa referir que este fenómeno não acontece integralmente na legendagem. Ao contrário da dobragem em que o texto de partida é parcialmente ou completamente substituído pela tradução, no caso da legendagem, a L3 pode permanecer

"visível" ao espectador através dos elementos fonéticos, preservando-se assim alguma da identidade multilingue do conteúdo audiovisual, conquanto o público-alvo da legendagem seja capaz de identificar confortavelmente o "code-switching", ou seja, a presença alternada de diferentes línguas na versão original. Por outro lado, os métodos de deteção de multilinguismo defendidos por este quadro metodológico mostraram-se adequados para serem aplicados a obras cinematográficas.

Foi possível concluir-se que o multilinguismo é um fenómeno textual mais complexo do que aparenta inicialmente, e embora exista bastante bibliografia que aborde este tópico, incluindo em estudos linguísticos, os estudos totalmente dedicados à tradução e legendagem de multilinguismo são insuficientes. Neste sentido, a análise dos filmes e consequentes resultados foram um contributo válido para os Estudos em Tradução Audiovisual e para os tradutores/legendadores que se debatem com estas questões frequentemente. Embora as limitações deste estudo assentem sobretudo no número reduzido de filmes utilizados no corpus, entende-se que este estudo pode e deve ser continuado e aprofundado, eventualmente aumentando os filmes em análise. E sempre que possível, trabalhar de perto com os tradutores/legendadores que diariamente se debatem com estas questões e muitas outras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bonis, G. D. (2015). Translating multilingualism in film: A case study on *Le concert*. *New Voices in Translation Studies* 12 (2015).
https://www.academia.edu/13837637/Translating_multilingualism_in_film_A_case_study_on_Le_concert
- Cenoz, J. (2013). Defining Multilingualism. *Annual Review of Applied Linguistics*, 33, 3–18. <https://doi.org/10.1017/S026719051300007X>
- Corrius, M., & Zabalbeascoa, P. (2019). Translating Code-Switching on the Screen: Spanglish and L3-as Theme. *Journal of Audiovisual Translation*, 2(2), 72–91.
<https://doi.org/10.47476/jat.v2i2.96>
- Delabastita, D., & Grutman, R. (2021). Fictional representations of multilingualism and translation. 4. <https://doi.org/10.52034/lanstts.v4i.124>
- Díaz-Cintas, J. (2015). Multilingüismo, traducción audiovisual y estereotipos: El caso de *Vicky Cristina Barcelona*. *Prosopopeya: Revista de crítica contemporánea*, 9, 135–161.
- Fernandes, A. V. (2007). Tradução para legendagem: Perspectivas e condicionalismos : com uma breve análise de um episódio de «*Gilmore girls*» - «Tal mãe, tal filha». http://aleph.letras.up.pt/F?func=find-b&find_code=SYS&request=000181900.
<https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/14671>
- Heiss, C. (2004). Dubbing Multilingual Films: A New Challenge? *Meta*, 49(1), 208–220.
<https://doi.org/10.7202/009035ar>
- Katsarova, I. (2022). Multilingualism: The language of the European Union. European Parliamentary Research Service.
- Mayoral, R. (1998). TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL, TRADUCCIÓN SUBORDINADA, TRADUCCIÓN INTERCULTURAL. Seminario de Traducción subordinada.

- Neves, J. (2007). *Vozes que se vêem: Guia de legendagem para surdos*. Instituto Politécnico de Leiria / Universidade de Aveiro.
<https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/411>
- Perez-Padilla, R. (2021). *Audiovisual Translation of Fictional Languages: Dubbing Klingon into Spanish in Star Trek: The Next Generation*. UNC Charlotte Electronic Theses and Dissertations.
<https://repository.charlotte.edu/islandora/object/etd%3A2748/>
- Zabalbeascoa, P., & Corrius, M. (2011). Language variation in source texts and their translations: The case of L3 in film translation^{1,2}. *Target. International Journal of Translation Studies*, 23(1), 113–130. <https://doi.org/10.1075/target.23.1.07zab>
- Zabalbeascoa, P., & Corrius, M. (2014). How Spanish in an American film is rendered in translation: Dubbing *Butch Cassidy and the Sundance Kid* in Spain. *Perspectives*, 22(2), 255–270. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2012.695380>
- Zabalbeascoa, P., & Voellmer, E. (2014). Accounting for Multilingual Films in *Translation Studies*. *Intratextual translation in dubbing*. (pp. 25–52).

Chaplin, C. (Diretor). (1945, dezembro 17). *The Great Dictator* [Comedy, Drama, War]. Charles Chaplin Productions.

Coppola, F. F. (Diretor). (1972, outubro 24). *The Godfather* [Crime, Drama]. Paramount Pictures, Albert S. Ruddy Productions, Alfran Productions.

Coppola, S. (Diretor). (2004, janeiro 22). *Lost in Translation* [Comedy, Drama]. Focus Features, Tohokushinsha Film Corporation (TFC), American Zoetrope.

Jackson, P. (Diretor). (2001, dezembro 21). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [Action, Adventure, Drama]. New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company.

Riklis, E. (Diretor). (2004, dezembro 2). *The Syrian Bride* [Comedy, Drama]. Eran Riklis Productions, Neue Impuls Film, MACT Productions.

Roddenberry, G. (Diretor). (1966, setembro 8). *Star Trek* [Action, Adventure, Sci-Fi]. Desilu Productions, Norway Corporation, Paramount Television.

Roddenberry, G. (Diretor). (1987, setembro 26). *Star Trek: The Next Generation* [Action, Adventure, Sci-Fi]. Align, Paramount Television.

Scott, C., & Tucci, S. (Diretores). (1996, setembro 20). *Big Night* [Drama, Romance]. Rysher Entertainment, Timpano Production.

Tarantino, Q. (Diretor). (2009, agosto 27). *Inglourious Basterds* [Adventure, Drama, War]. Universal Pictures, The Weinstein Company, A Band Apart.