



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM

Maria Luiza Duarte

Toy Story: a tradução e as brincadeiras com palavras

CAMPINAS

2011

Maria Luiza Duarte

Toy Story: A tradução e as brincadeiras com palavras

Monografia apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem, da Universidade Estadual de Campinas, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura em Letras – Português.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Viviane do Amaral Veras

CAMPINAS

2011

Aos meus pais e irmão, pelo amor incondicional, pela confiança em minha capacidade e pelas palavras de apoio.

À minha avó, Maria, por saber que esse dia iria chegar.

AGRADECIMENTOS

À Profa. Dra. Viviane Veras pela orientação, carinho e confiança.

À Profa. Dra. Vandersí Castro, pela ajuda e orientação durante o SEPEG.

Ao Fernando Souza, não apenas pelo amor, amizade e pela companhia para assistir aos filmes, mas também pelos constantes suportes técnicos e emocionais.

À Roseli de Fátima Cruz Ruiz pelo carinho materno, inspiração e pelas grandes ideias.

Às minhas tias, por simplesmente me amarem.

Aos meus amigos, da Unicamp e de fora dela, por toda a qualidade do tempo que passamos juntos.

“E a gente canta
E a gente dança
E a gente não se cansa
De ser criança
A gente brinca
Na nossa velha infância”

(Tribalistas – Velha Infância)



RESUMO

O presente estudo tem como finalidade uma comparação entre as legendas e as dublagens dos filmes de animação que compõem a trilogia Toy Story. Após a apresentação dos filmes, apresentam-se as análises de alguns aspectos desse tipo de tradução, tomando como base os trabalhos de autores como ARROJO (1986, 1993), VENUTI (1986, 1998), FROTA (1999), AZENHA JUNIOR (2005), entre outros, além de dados obtidos em uma oficina de tradução. Considera-se, finalmente, que é possível atribuir parte importante do sucesso do filme no Brasil aos trabalhos de dublagem e legendagem.

Palavras-Chave: Tradução; Adaptação; Dublagem; Legenda; Filmes; Toy Story.

ABSTRACT

This study is in order to compare the representation of spoken language of the subtitles and the spoken language of the characters' voices of Toy Story trilogy. After the films presentation, there are some analyses of this kind of translation, based on works of authors like ARROJO (1986, 1993), VENUTI (1986, 1998), FROTA (1999), AZENHA JUNIOR (2005), and others, as well as some relevant information obtained in a Translation Workshop.

Key-Words: Translation; Adaptation; Dubbing; Subtitles; Movies; Toy Story.

ÍNDICE

1. Introdução	9
2. A Trilogia	10
2.1. Toy Story 1	11
2.2. Toy Story 2	11
2.3. Toy Story 3	12
3. As Línguas e as Traduções	13
4. Peculiaridades da Tradução	13
5. A Domesticação e as Escolhas Lexicais	16
6. Análises: Dublagem e Legendagem.....	17
6.1. Expressões Idiomáticas	17
6.2. Referentes Desconhecidos	21
6.3. Trocadilhos	22
6.4. Dublagem e Legendagem: a oralidade e a representação escrita da oralidade.....	23
6.5. As Adaptações da Dublagem: saídas e cortes.....	25
6.6. Personagens	28
6.7. Curiosidades	29
7. Considerações Finais	30
8. Referências Bibliográficas	31
9. Sites Consultadas	32

Anexo

“A repercussão da trilogia e a relação da criança com o brinquedo”	34
--	----

1. INTRODUÇÃO

Assistido por mais de um milhão de pessoas em apenas dez dias de exibição nos cinemas brasileiros¹, Toy Story 3 encantou crianças e adultos. O sucesso dessa animação gráfica vale para a trilogia: os três filmes tiveram indicações para o Oscar, além de diversos outros prêmios para filme, roteiro, trilha sonora, canções. Todos esses fatores garantem o fascínio das plateias, e certamente, entre eles, devem ser contados, ao menos no Brasil, os trabalhos de legendadores e dubladores que deram voz (falada e cantada) a todos os personagens.

O objetivo do presente trabalho é analisar e comparar a tradução desses filmes: as legendas (representação do texto oral) e as dublagens (texto oral).

A análise foi feita a partir de uma amostra recolhida nos três filmes, com atenção para exemplos de tradução reconhecidos como de maior dificuldade – jogos de palavras, trocadilhos, referências culturais específicas – e que tiveram soluções felizes graças às estratégias dos tradutores.

A grande maioria dos textos teóricos nos Estudos da Tradução refere-se à tradução de textos escritos – literários ou não. De acordo com Diva Cardoso Camargo (2007), trabalhos que sugerem um levantamento de, neste caso, exemplos específicos de tradução são de extrema importância, pois podem

permitir um melhor entendimento das possibilidades e das limitações das trocas lingüísticas e culturais ocorridas no processo tradutório, uma melhor compreensão das convergências e divergências entre a LP e a LC², e uma percepção mais nítida do papel do tradutor e sua influência no processo tradutório. (p. 14)

Os filmes da trilogia tratam de brinquedos que falam e se comportam como humanos quando estes não estão por perto. As ações e falas dos brinquedos são extremamente contemporâneas, marcadas por termos

¹Os números podem ser conferidos em: <http://www.cineweb.com.br/numeros/>, acesso em agosto de 2011.

² Entendem-se, LP como “Língua de Partida” e LC como “Língua de Chegada”, no caso do trabalho em questão, o Inglês e o Português respectivamente.

populares, gírias e até mesmo jargões³ (exército, rodeio, viagem espacial etc.). Assim, a atenção à forma como a tradução foi adaptada na dublagem e na legenda pode ajudar a explicar grande parte da identificação dos espectadores, em particular do público infantil, com a animação.

No final do trabalho, segue um pequeno texto sobre a representação dos brinquedos para crianças, desenvolvido por curiosidade pessoal e pelo gosto de trabalhar com o público infanto-juvenil.

2. A TRILOGIA

Os filmes da trilogia “Toy Story”⁴ foram originalmente produzidos no idioma inglês e totalmente em animação gráfica pelo estúdio Pixar – Walt Disney. O enredo trata basicamente de aventuras vividas pelos brinquedos de um garoto chamado Andy.

As personagens principais são Woody, um boneco caubói de pano, e Buzz Lightyear, um boneco espacial, que são dublados respectivamente por Tom Hanks e Tim Allen no idioma original e por Alexandre Lippiani e Guilherme Briggs em Português (Brasil).

Outros brinquedos participam das aventuras: Slinky (cachorro-mola), Rex (tiranossauro), Senhor Cabeça de Batata, Porquinho (cofrinho em forma de porco), Bete (boneca pastora), Jessie (boneca vaqueira), Bala-no-alvo (cavalo de pano), Senhora Cabeça de Batata, C.R. (carrinho de controle remoto), Nel-som (toca fitas), Olho-vivo (binóculo), Pete Fedido (boneco mineiro), boneca Barbie, boneco Ken, Lotso (ursinho roxo de pelúcia), Bebezão (boneca), Senhor Espeto (porco-espinho de pelúcia), Weezy (pinguim de borracha), Tela Mágica, soldadinhos de plástico, extraterrestres de borracha, Chunkles (boneco palhaço), Trixie (tricerátope), Dolly (boneca de pano), Botão de Ouro (unicórnio de pelúcia) etc.

³ De acordo com o Dicionário Priberam Online “Jargão” é “Linguagem característica de um grupo profissional ou sociocultural”.

⁴ Trailers disponíveis no link: www.adorocinema.com.br

2.1. TOY STORY 1

Ano: 1995.

Direção: John Lasseter.

Duração: 81 minutos.

Origem: Estados Unidos.

Indicações e Prêmios: Três indicações ao Oscar: Melhor Trilha Sonora em Comédia, Melhor Roteiro Original e Melhor Canção ("You've got a friend in me" de Randy Newman). Duas indicações ao Globo de Ouro: Melhor Filme em Comédia e Melhor Canção.

Resumo: Woody, o boneco caubói de pano, sempre foi o preferido de Andy e, com o aniversário do garoto, ele e seus amigos brinquedos temem serem substituídos por outros mais novos. Entre todos os presentes, Andy ganha um boneco patrulheiro espacial, Buzz Lightyear, que passa a receber a maior parte da estima do garoto. Isso gera ciúmes no caubói, que, ao tentar chamar atenção, acaba derrubando Buzz pela janela do quarto de Andy. Woody precisa resgatar seu suposto rival para ser perdoado e aceito de volta pelos outros brinquedos. A aventura de Woody e Buzz de volta ao quarto de Andy se torna muito difícil não só pelo fato de Andy e sua família estarem prestes a mudar de casa e de Buzz realmente acreditar ser um patrulheiro espacial, mas principalmente por terem sido encontrados no meio do caminho por Sid, um garoto que tortura e quebra brinquedos por diversão. Depois de quase serem explodidos no quintal de Sid, Woody e Buzz conseguem alcançar Andy no caminhão de mudança e, depois de tantas situações perigosas que viveram juntos, acabam se tornando grandes amigos.

2.2. TOY STORY 2

Ano: 1999.

Direção: John Lasseter.

Duração: 92 minutos.

Origem: Estados Unidos.

Indicações e Prêmios: Uma indicação ao Oscar de Melhor canção ("When she loved me" de Randy Newman). Indicado ao Globo de Ouro de Melhor Canção e vencedor na categoria Melhor Filme, Comédia/ Musical. Indicado ao Grammy Awards de Melhor Trilha Sonora(Randy Newman) e vencedor na categoria Melhor Canção.

Resumo: Enquanto Andy passa as férias no acampamento de verão, sua mãe organiza um bazar de brinquedos usados no quintal de casa., Ao tentar resgatar Weezy, o pequeno pinguim de borracha que está para ser vendido, Woody é sequestrado por um colecionador de brinquedos. Na casa do colecionador, descobre que é um brinquedo raro e que junto com os outros personagens da coleção (Jessie, Bala no Alvo e Pete Fedido, o Mineiro), ele será vendido a um museu do Japão. Buzz e seus outros amigos brinquedos partem para uma operação de resgate e correm diversos riscos como serem atropelados e caírem no fosso de um elevador.

2.3. TOY STORY 3

Ano: 2010.

Direção:Lee Unkrich.

Duração: 103 minutos.

Origem: Estados Unidos.

Indicações e Prêmios: Vencedor do Globo de Ouro, Grammy e Teen Choice Awards 2010, na categoria de melhor Filme de Animação. Indicado ao Oscar em cinco categorias e, vencedor em duas: Melhor Filme de Animação, Melhor Canção Original "We Belong Together", de Randy Newman.

Resumo: Andy, o dono dos brinquedos, agora com 17 anos, está prestes a ir para a faculdade. Ele decide que irá levar Woody para a Universidade e resto de seus antigos brinquedos serão guardados no sótão. Mas, por causa de uma confusão com os sacos e caixas, o grupo de brinquedos acaba sendo jogado no lixo e se sentindo rejeitado. Woody vai salvar seus amigos e eles escapam por um triz de caírem no caminhão de lixo, porém, acabam indo parar na caixa de doação para a creche. Quando chegam à creche, ficam maravilhados por verem brinquedos que sempre têm crianças

para brincarem com eles. O que eles não sabiam é que a creche era comandada pelo ursinho de pelúcia Lotso que, apesar da aparência caridosa, colocava os brinquedos novos na sala das crianças menores, que quase os destroem. Para tentar fugir, o grupo vai parar num Lixão. No final, conseguem escapar da incineração e acabam na casa de Bonnie, uma menina que adora brincar e trata muito bem todos os seus brinquedos.

3. AS LÍNGUAS E AS TRADUÇÕES

Como já explicitado, os filmes foram originalmente produzidos no idioma inglês e traduzidos (dublados e/ou legendados) para diversos outros idiomas. A tradução, na vertente proposta por Rosemary Arrojo (1989), expõe a impossibilidade de se pensar a tradução como simples transferência ou substituição de uma língua para outra.

(...) traduzir não pode ser meramente o transporte, ou a transferência de significados estáveis de uma língua para outra, porque o próprio significado de uma palavra, ou de um texto, na língua de partida, somente poderá ser determinado, provisoriamente, através de uma leitura. (ARROJO, 1989)

O conceito de “original” (texto original), segundo Arrojo (1993), acaba por impor ao tradutor a responsabilidade de ser fiel ao texto. Nesse contexto, mesmo havendo uma cobrança por uma suposta fidelidade inatingível, escolher entre as nuances de um significante pode levar a diferentes resultados, pois os significados de um texto ou de um discurso se dão

a partir de um ato de interpretação, sempre provisória e temporariamente, com base na ideologia, nos padrões estéticos, éticos e morais, nas circunstâncias históricas e na psicologia que constituem a comunidade sociocultural (...) em que é lido (ARROJO, 1993, p.19)

4. PECULIARIDADES DA TRADUÇÃO DA TRILOGIA

Primeiramente, foi necessário assistir aos filmes diversas vezes, tanto com o áudio em Inglês e com legenda em Português, quanto com o áudio em Português. Para levantar o corpus para análise, foi necessário fazer a transcrição de determinadas falas das personagens em ambas as línguas,

tornando, assim, possível visualizar a comparação e algumas vezes sugerir a existência de alguns recursos de tradução e adaptação na dublagem e na legendagem.

Segundo Ramalho (2007), em trabalho sobre a tradução audiovisual, chama a atenção para o fato de que, na dublagem, a substituição de “todas as falas do filme original por enunciados traduzidos e gravados por dubladores” determina a obediência não só ao tamanho e volume do texto, mas também o tempo das falas e o sincronismo entre elas. Essa sincronia entre os movimentos labiais e faciais da personagem falando inglês e a dublagem, o chamado “lipsync”, como observa Gilberto Baroli⁵, tem como principal objetivo, preservar o sentido das falas das personagens. Gilberto Baroli (tradutor, dublador e diretor de dublagens) chama a atenção para casos que exigem uma compressão ou extensão da fala por parte do dublador (falar mais rápido ou mais devagar para que a fala se encaixe no lipsync da personagem).

Ao comparar as falas das personagens na língua original e em Português, nota-se que além da tradução para dublagem e legendas (que normalmente são feitas por tradutores ou até estúdios diferentes⁶) foi essencial uma adaptação, não só pela exigência de um tempo correto para a pronúncia das palavras, mas também pelas “opções determinadas pelas normas sócio-históricas da cultura de chegada, responsáveis pelas mudanças na tradução” (CAMARGO, 2007, p.28).

Segundo Venuti (1998), a escolha de um significado em detrimento de outro(s) em uma tradução é guiada pelo contexto interno de cada tradutor e por elementos do contexto social que, inscritos na materialidade do texto, mostram uma ideologia. A proposta de Venuti é a de que o texto, mesmo truncado, admita sua origem estrangeira – uma tradução em que não se perceba a estrangeiridade é uma domesticação e há “sempre uma escolha de certos valores domésticos em detrimento de outros” (VENUTI, 1998, p.174).

⁵ Em Oficina ministrada pelo próprio em um curso de Tradução para Dublagem, oferecido pela Terra Brasil Traduções e Central de Dublagem Dubrasil, em dezembro de /2011.

⁶ Informação obtida em Oficina de Introdução à Tradução para Dublagem, ministrada por Gilberto Baroli.

Venuti também explica que o objetivo de se comunicar é atingido pelo tradutor quando o texto é domesticado com uma reescrita em termos domésticos. Frota (1999) complementa essa teoria de Venuti, ao dizer que em determinados casos, durante a reescritura, é necessário que se crie “um novo contexto que faça sentido na cultura da língua meta” (p. 55).

A tradução, considerada uma espécie de “transferência cultural”, especialmente no contexto dos filmes aqui analisados, pode ser vista como instrumento de adaptação, por exemplo, buscando traduzir de forma que o texto se torne adequado à cultura alvo. Quanto à escolha por estrangeirizar ou domesticar, é possível levantar a hipótese de que essa decisão não caberia, neste contexto, ao tradutor, mas ao projeto de tradução proposto pelas empresas levando em conta, sempre em primeiro lugar, o público a quem a tradução é dirigida.

A tradução voltada para o público infanto-juvenil, segundo João Azenha Junior (2005), reflete muito a estratégia da “ancoragem cultural”. O tradutor de textos infanto-juvenis, além de toda a sua bagagem cultural e de suas experiências como leitor e espectador, traz consigo uma imagem das crianças e dos jovens. Até se pode dizer que o público é que ajusta as traduções, visto que é notável como nos últimos anos tanto os filmes voltados às crianças e jovens quanto suas dublagens estão trazendo cada vez mais gírias e expressões idiomáticas.

Azenha Junior também explicita em seu texto que da “dificuldade em se traçar um perfil do destinatário da produção e da tradução de LIJ⁷ decorre o perigo de recorrer a estereótipos, quando colocamos em confronto duas culturas distintas” (2005, p. 377). Além disso, o fato de existir, tanto no original quanto na tradução, um tipo de comunicação “assimétrica”, ou seja, adultos escrevem e traduzem para as crianças e jovens, o autor/tradutor “trabalha com a (sua) imagem daquilo que acredita ser a criança” (id., p. 378). Essa imagem influencia completamente as escolhas lexicais, compreensíveis ao público infanto-juvenil, além dos “jogos e brincadeiras com a linguagem, que marcam o caráter lúdico dessas obras” (id., p. 370).

⁷ Literatura Infanto-Juvenil.

5. A DOMESTICAÇÃO E AS ESCOLHAS LEXICAIS

A domesticação do texto dos diálogos de Toy Story é sutil, e pode-se perceber, seguindo Venuti, que “sempre resultaram na formação de identidades culturais alinhadas com grupos sociais, classes e nações específicas” (1998, p.188-189), pois, quando um espectador do público infantil se reconhece nos discursos e nos modos de falar da adaptação da tradução, os valores culturais norte-americanos, por consequência, também acabam sendo domesticados: “o leitor (espectador) se identifica com um ideal projetado pela tradução, geralmente valores que adquiriram autoridade na cultura doméstica e dominam os valores de outros grupos culturais representativos.” (VENUTI, 1998, p.190, inserção e grifo meus).

Quando passaram nos cinemas brasileiros, os filmes só tiveram versões dubladas em Português. Talvez pelo fato de o público alvo do filme ser a faixa infanto-juvenil, a legenda (presente no DVD) é menos domesticadora, no sentido de que apenas faz uma tradução com poucas adaptações.

A dublagem parece sempre mais adaptada que a legenda, utilizando mais expressões da cultura de chegada (expressões já existentes ou muito próximas às existentes), grande utilização de gírias e marcas da oralidade, principalmente quando estas auxiliam no sentido do contexto da cena, e para evitar incompreensões. Tais adaptações despertam afetos, indo do riso às lágrimas, produzindo, assim, uma aproximação das personagens do filme com o público alvo brasileiro, que acaba se identificando e se envolvendo com os brinquedos falantes e as situações que vivem no decorrer da trilogia.

Nota-se uma necessidade maior de certas adaptações em determinadas falas dos filmes, como é o caso em expressões cristalizadas, marcas de referentes desconhecidos e trocadilhos. Podemos dizer que tais falas são os maiores desafios para o tradutor, que deve garantir que as expressões estrangeiras façam sentidos na língua de chegada e, de preferência, despertando os mesmos tipos de afetos.

6. ANÁLISES: DUBLAGEM E LEGENDAGEM

É importante ressaltar que, neste trabalho, legendar é entendido como traduzir falas de filmes (MELLO, 2005), e os exemplos aqui apresentados são comparações entre as soluções encontradas pelo tradutor para a legenda – considerando a limitação de tempo de exposição da legenda na tela e a quantidade de caracteres (cerca 3,5 segundo por legenda e 28 caracteres⁸) – e para a dublagem, que precisa calcular também a sincronia entre o texto e os movimentos labiais dos personagens e suas interpretações.

6.1. Expressões Idiomáticas

Como já mencionado acima, pode-se observar que as adaptações são mais ocorrentes e necessárias na tradução de gírias, expressões idiomáticas, parlendas e ditados populares. Observe-se:

Original	Legenda	Dublagem	Personagem	Filme
Are you gonna come quietly?	Vai se entregar sem reagir?	Vai se entregar sem reagir?	Andy	1
They're not lying down on the job	Eles não dormem em serviço	Eles não dormem em serviço	Woody	1
Okay, I'm officially	Certo. Agora estou oficialmente	Ó! Vocês tão me deixando	Woody	2

⁸ Informação obtida em Oficina ministrada por Gilberto Baroli, em curso de Tradução para Dublagem oferecido pela Terra Brasil Traduções e Central de Dublagem Dubrasil, em dezembro de 2011.

freaked out now	nervoso.	maluquinho!		
Holy cow	Cacilda	Eu, heim?!	Woody	2
Cool! Thanks, Mom!	Legal! Obrigado, mãe!	Gostei! Valeu, mãe!	Andy	2
Well, what do you know?	Bem, quem diria?	Deu tudo certo!	Woody	2
Uh, m-ma'am, I...	Senhora, eu...	É, hum, mo- moça, eu...	Buzz	2
This fella says he needs to go out back for a little private time	Este aqui diz que precisa sair para uns minutos de privacidade	Ele disse que precisa fazer uma coisa que ninguém pode fazer por ele	Slink	2
Hey, Rex, I could use a hand over here, buddy	Rex, pode me dar uma mão aqui?	Ô Rex, me dá uma mãozinha aqui, cara!	Porquinho	2
I like it. Makes you look tough	Eu gostei. Deixa você com um ar... durão.	Eu gostei. Te deixou... no ponto.	Bete	2
And they're so adorable!	Eles são tão graciosos!	Eles são umas gracinhas!	Senhora Cabeça de Batata	2
Run for your lives	Salve-se quem puder	Salve-se quem puder	Andy	3

... how much we're goin' for on <u>eBay</u> ...	... quanto a gente vale na Internet	... quanto a gente tá valendo na <u>Internet</u> ...	Porquinho	3
Molly and I have been growing apart for years	Molly e eu já não éramos tão próximas há anos	A minha convivência com a Molly tava cada dia mais difícil	Barbie	3
Holy moly, guacamole!	Ora, ora, carambola!	Ora, ora, carambola!	Porquinho	3
Come to Papa!	Vem pro papai!	Vem pro papai!	Rex	3
F.A.O. my Schwartz...!	Pelas barbas de Falcon!	Pelas barbas de Falcon!	Lotso	3
We're callin' you up to the Big Leagues, son!	Você entrou pro Clube dos Bacanas, filho!	Você entrou pro Clube dos Bacanas, filho!	Lotso	3
I'll see you at the Sock Hop!	Te vejo no baile	Ô boneca, te encontro lá no baile	Woody	3
Rise and shine, Campers!	Acorda, pessoal!	Acorda pra cuspir, macacada!	Lotso	3
Flower Power	Bicho Grilo	Bicho Grilo	Barbie	3
They're a dime a dozen!	Custam 1,99	É tudo de 1,99.	Ken	3
Someone's	Tem o pé de	De quem é esse	Porquinho	3

foot is in my face	alguém na minha cara	pé na minha fuça?		
Poor Barbie!	Tadinha da Barbie!	Coitada da Barbie!	Jessie	3
I get the Corvette	A Corvette é minha!	Vou ficar com o carro dela!	Porquinho	3
I can't breathe!	Não dá para respirar	Vou sufocar!	Jessie	3
Like we were garbage!	Feito lixo!	Que nem porcaria!	Porquinho	3
"College Boy"!	Garoto da faculdade!	Ô da faculdade!	Sr. Cabeça de Batata	3
Exit schmexit	Saída que nada!	Saída uma pinóia!	Sr. Cabeça de Batata	3
Where is that boy?	Onde está esse garoto?	Cadê esse menino?	Lotso	3
Far out!	Legal!	Falou!	Ken	3
Little Ones	Os pequenos	Os pequerruchos	Lotso	3
Hungry-Hungry Hippo	Um hipopótamo faminto	Um elefante que incomoda muita gente	Lotso	3
Uh, watch out for puddles!	Cuidado! Piso Molhado!	Cuidado! Tá escorregando!	Lotso	3
I can't wait!	Que emocionante!	Tô tão empolgado!	Rex	3

Are you classically trained?	Você estudou teatro clássico?	Você estudou atuação clássica?	Espeto	3
Hold on there, Boss!	Calminha aí, chefia!	Muita calma nessa hora	Lotso	3
College! Hog-tie the mailman!	Faculdade! Diacho!	Faculdade? Pelo Rodeio de Barretos	Jessie	3

6.2. Referentes Desconhecidos

Nos exemplos no quadro a seguir, as adaptações são necessárias para que as falas façam sentido em relação a algum referente que possivelmente seria estranho ao público para o qual a tradução é voltada.

Original	Legenda	Dublagem	Personagem	Filme
Sweet mother of Abraham Lincoln!	Santa mãe de Abraham Lincoln	Pelas barbas do Profeta!	Mineiro	2
We're either in a cafe in Paris, or a coffee shop in New Jersey	Estamos em um café em Paris ou numa cafeteria em New Jersey	Ou a gente tá em um café em Paris, ou numa confeitaria em Osasco	Trixie	3

No segundo exemplo, a introdução da cidade paulista de Osasco na frase tem um efeito bastante positivo, pelo fato de, assim como New Jersey,

fazer limite com uma localidade de grande importância, respectivamente São Paulo e Nova York. Com essa escolha tradutória, o gracejo passa a fazer sentido, senão para o público brasileiro em geral, pelo menos para os espectadores paulistas.

6.3. Trocadilhos

No caso de trocadilhos presentes na língua de partida, a tradução se torna ainda mais difícil, pelo desafio de escolher um termo na língua de chegada que mantenha o duplo sentido.

Original	Legenda	Dublagem	Personagem	Filme
Nice ascot!	Gostei do seu lencinho!	É o que há, esse lencinho!	Barbie	3

No exemplo acima, pode-se considerar que parte da piada se perde na tradução. De acordo com o Urban Dictionary⁹, “ascot” é uma palavra utilizada para designar uma peça do vestuário, porém, propriamente, é o nome de uma fruta. Nessa frase, Barbie elogia o lenço no pescoço do boneco Ken. O boneco representa um personagem metrosssexual, assim, existe em inglês duplo sentido da palavra “ascot = frutinha”, muitas vezes empregada para designar homem afeminado, que não foi traduzido.

Outro exemplo interessante pode ser encontrado no primeiro filme Toy Story. O boneco caubói Woody brinca com a Tela Mágica, como se participassem, ambos, de um duelo, em uma cena de Western. De costas um para outro, caminham em direções opostas até que Woody grita “Draw”, e a tela mágica desenha um revólver. “Draw” significa tanto “desenhar”, ou melhor, “desenhe” no imperativo, como “sacar”, no sentido de puxar a arma muito

⁹ Urban Dictionary: <http://www.urbandictionary.com>

rapidamente do coldre. Tanto na dublagem quanto na legendagem, a opção foi pelo “saque”, não permitindo que se recupere o sentido de “desenhar rapidamente a arma”.

6.4. Dublagem e Legendagem: a oralidade e a representação escrita da oralidade

A legenda e a dublagem possuem outras diferenças marcantes: primeiramente, o fato de que a legenda, por necessidade de conter menos palavras para que o espectador tenha tempo de ler, costuma ser mais curta, suprimindo na maioria das vezes o sujeito da frase, as interjeições e vocativos, substituindo um nome próprio por um pronome pessoal. Já a dublagem contém muitas marcas da oralidade. Além disso, a legenda, por ser escrita, não reproduz exatamente a forma do diálogo escutada pelo espectador, e nela se percebe a preferência por uma norma mais culta da linguagem.

Original	Legenda	Dublagem	Personagem	Filme
Or your sheep get run over	Ou suas ovelhas <u>sofrerão</u>	Ou suas ovelhas <u>vão sofrer</u>	Andy	1
Hey Hamm. Look!	Porquinho, <u>Olhe!</u>	Oi, Porquinho. <u>Olha!</u>	Cabeça de Batata	1
Come on, guys. Every Christmas and birthday we go through this	Parem com isso, todo natal e aniversário é a mesma coisa	Parem com isso, <u>gente</u> , todo natal e aniversário é a mesma coisa	Woody	1
I just don't think I could take that	Acho que não <u>suportarei</u> uma	Acho que eu não <u>vou suportar</u> uma	Rex	1

kind of rejection!	rejeição dessas	rejeição dessas		
What matters is that we're here for Andy when he needs us.	O que importa é <u>estarmos</u> disponíveis quando ele precisar de nós	O que importa é <u>que estamos</u> disponíveis quando o <u>Andy</u> precisar de nós	Woody	1
We promise	Prometemos	<u>Eu</u> prometo	Rex	1
You are such a big girl	Você já é uma mocinha!	Você já <u>tá</u> uma mocinha	Mãe do Andy	2
It's getting closer	<u>Está</u> chegando perto!	<u>Tá</u> chegando perto!	Rex	3

As marcas da oralidade na dublagem aumentaram muito no terceiro filme em relação aos dois primeiros. No Toy Story 1 e 2, era possível escutar “estava”, “está”, “estou”, já no filme 3 esses verbos foram todos reduzidos para “tava”, “tá” e “tô”. A modalidade culta da legenda apresenta os verbos no modo imperativo corretas, seguindo a conjugação da terceira pessoa (ele/ você), e os verbos no futuro também conjugados, e não a locução verbal (verbo ir + infinitivo) muito utilizada na oralidade, por exemplo, “vou suportar”; na legenda aparece a forma “suportarei”.

Nota-se também que, principalmente no último filme da série, o uso de gírias e de termos que marcam a oralidade foi mais comum tanto no áudio em inglês quanto nas dublagens em português. Em alguns casos, a expressão utilizada em Português difere muito do que foi dito em Inglês, porém, até se encaixam bem no contexto da cena:

Original	Contexto	Legenda	Dublagem
That's what's happening!	Fala final do Cabeça de Batata que comenta o fato de Andy os ter jogado no lixo.	É isso que está acontecendo.	Sem dó, nem pena!
I got it...	Fala de Molly ao negar ajuda para carregar uma caixa.	Eu levo...	Tá na boa!
Okay, Potsie!	Dolly fala para Woody após ele fazer uma brincadeira sobre a própria alta popularidade.	Tá, pastel!	Saudade não tem idade!

Neste último exemplo, a expressão utilizada pela dublagem não faz tanto sentido com o diálogo das personagens, porém provavelmente foi escolhido por ser uma expressão já existente em Língua Portuguesa, além de permitir a manutenção da rima. A versão escolhida para a legendagem faz mais sentido, afinal “Potsie”, de acordo com o Urban Dictionary online, significa “tolo, bobo”, dando o mesmo efeito do significado conotativo de “pastel” em Português (Brasil).

6.5. As Adaptações da Dublagem: saídas e cortes

Em algumas cenas, algum detalhe importante é suprimido na dublagem, porém, pode-se notar que a falta de tais detalhes não comprometem o entendimento do espectador:

Toy Story 1:

Cena: brincadeira do roubo de banco

Original	Quiet, Bo Peep, or your sheep get run over!
Contexto	As ovelhas da pastora estão sobre a pista de autorama, e a ameaça é que elas podem ser atropeladas pelos carrinhos.
Tradução	Quieta, Bete, ou suas ovelhas vão sofrer!

Toy Story 1:

Cena: início do filme, antes da festa de aniversário

Original	Woody: Pull my string!
Contexto	Woody é um boneco de corda.
Tradução	Puxa vida!

Em alguns momentos, a tradução ficou comprometida, por ser necessário escolher um sentido exclusivo, como no exemplo a seguir. Porém, pode-se considerar uma boa saída do tradutor, pois tem o sentido de “pontiado”. A questão é que a expressão “What’s the point?” é mais comum para um falante de Inglês, que “Que espeto!” para um falante de Português.

Toy Story 3:

Cena em que os brinquedos estão presos no saco de lixo.

Diálogo original	Cabeça de Batata: Andy doesn’t want us! What’s the point? Buzz: Point... Point... POINT!
Contexto	Buzz olha para a cauda pontuda de Rex, que servirá para furar o saco
Tradução	Cabeça de Batata: Andy não quer mais a gente! Que espeto! Buzz: Espeto... Espeto... ESPETA!

Uma saída interessante de tradução pode ser observada no primeiro filme: o boneco Buzz pronuncia o número “twelve” (12), na legenda aparece o número 12, porém, na dublagem, a personagem diz “dezenove”. A mudança de um número pelo outro não fez diferença no sentido da fala da personagem, porém a mudança é interessante pelo fato de “twelve” e “dezenove” terminarem com o fonema labiodental [v], tornando a dublagem de “dezenove” perfeitamente sincronizada com os movimentos dos lábios da personagem.

Em outro caso, também retirado do primeiro filme, há uma troca do nome da empresa por um local de origem, e o efeito de humor produzido é muito perspicaz: o dinossauro de plástico Rex originalmente fala “And I'm from Mattel” – a personagem-brinquedo diz que é de uma determinada marca (algo como “E eu sou da Estrela, de Gulliver, da Grow...”). Na dublagem, Rex diz: “E eu sou do Paraguai”. Pelo fato de o Paraguai ter sido conhecido no Brasil, principalmente na década de 1990, pela produção de brinquedos falsificados, esse fato fica subentendido na fala dublada do brinquedo.

No caso da adaptação do exemplo a seguir, pode-se observar que foi feita de dois modos distintos em suas aparições na trilogia. Isto se dá pelo fato de o significado do termo “Yard Sale” (venda de quintal) realmente não fazer parte da cultura brasileira, havendo, assim, necessidade de uma tradução/adaptação que faz sentido no contexto brasileiro e que se encaixa bem no contexto da cena.

Original	Dublagem	Personagem	Filme
Yard sale	Rifa de escola/ venda de usados	Vários personagens	1, 2 e 3

6.6. Personagens

Algumas personagens, cujos nomes foram traduzidos na dublagem, mantiveram seus nomes originais na legenda; outros foram traduzidos tanto na legenda quanto na dublagem.

Personagem	Original	Legenda	Dublagem	Filmes
Toca fitas	Mike	Nel Som	Nel-SOM	1
Cabeça de Batata	Mr. Potato Head	Sr. Cabeça de Batata	Senhor Cabeça de Batata	1, 2 e 3
Cofre em forma de porco	Ham/ Piggy/ Dr.Porkchop	Porquinho/ Dr.Porcão	Porquinho/ Dr.Porcão (apenas no filme 2: Dr. Linguiça)	1, 2 e 3
Cavalo de pelúcia	Bullseye	Bala-no-alvo	Bala-no-alvo	2 e 3
Boneca Bebê	Big Baby	Bebezão	Bebezão	3
Boneca pastora	Bo Peep	Bo Peep	Bete	1 e 2
Porco espinho de pelúcia	Mr. Princklepants	Mr. Princklepants	Senhor Espeto	3
Unicórnio de Pelúcia	Buttercup	Buttercup	Botão de Ouro	3

A adaptação do nome da personagem-brinquedo “Mike” para “Nel-som” explora a sonoridade, permitindo que se escute um nome ‘americano’. O tradutor explorou tanto a semelhança fonética com o nome próprio brasileiro ‘Nelson’ (ou ‘Nilson’), quanto a semântica: o prefixo “neo” significa “novo”¹⁰, e tem a mesma sonoridade da palavra inglesa “new”.

6.7. Curiosidades

Nas versões dubladas para o português, outra curiosidade pode ser observada: além de as marcas de oralidade terem aumentado no último filme em relação aos dois primeiros, as traduções de placas e outros escritos secundários presentes nas cenas, que eram pouco traduzidos no primeiro filme, aumentaram, e estão completamente traduzidos no terceiro filme.

Outro fato interessante: os créditos finais do DVD do último filme da trilogia, o de 2010, os nomes dos tradutores, elenco de dublagem, dos músicos que adaptaram as canções do filme e tradutores, e até mesmo do estúdio (Delart Cine)¹¹, aparecem nos créditos da própria Disney. Já os dois primeiros filmes, tais informações aparecem como um crédito adicional após a logomarca da Disney. Segundo Conti (2007), a simultaneidade da legenda com o texto original falado dá ao espectador a impressão de que a tradução é “instantânea e automática, reduzindo a dimensão do trabalho do legendador” (p. 35). Pode-se dizer que, com o passar dos anos e de um filme para outro da trilogia (de 1995 a 2010), houve uma valorização do trabalho do tradutor de filmes (legendador e dublador).

¹⁰ Segundo www.urbandictionary.com e <http://www.priberam.pt/>

¹¹ <http://www.delart.com.br/> Acesso em outubro de 2011.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com Berman (2002), “toda cultura resiste à tradução mesmo que necessite essencialmente dela”. Essa resistência pode ser contornada pelo trabalho do tradutor, e é o que acontece com a legenda e a dublagem no caso que analisamos. Quando um espectador brasileiro escuta em um filme de outra nacionalidade uma expressão notavelmente nacional como “Pelo Rodeio de Barretos!”, sua atenção é capturada pelo filme de forma ainda mais forte, justamente pela aproximação com elementos de sua própria cultura e vestígios de sua experiência de vida.

Todas as tiradas, jogos de palavras e marcas tipicamente orais, presentes principalmente na tradução para a dublagem, evidenciadas ao longo deste trabalho, mostram a estratégia de adaptação do filme para a realidade do público alvo – lembrando que essa adaptação parecer ter em vista especialmente um público paulista¹². A consequência de tal estratégia ajuda a explicar o grande sucesso do filme não apenas entre crianças, mas também para adultos que não dominam a língua inglesa e que se divertem, riem e se emocionam, graças ao trabalho desses tradutores que produzem em português o texto das legendas e as falas da dublagem que conservam o tom cômico e inteligente do filme.

A aproximação com o público brasileiro ajudou muito o marketing Disney, afinal, não só os filmes como os produtos fazem grande sucesso no Brasil. O que acontece é está mais de acordo com o que afirma Lia Wyler (1999), quando comenta que a tradução é, em alguns casos, um meio de aculturação, e isso é extremamente evidente na repercussão dos brinquedos-personagens¹³ da trilogia Toy Story, que antes dos filmes eram praticamente restritos aos Estados Unidos e que, após o sucesso dos filmes, passaram a ter distribuição mundial.

¹² Embora a associação entre a cidade de Barretos e os rodeios seja bastante conhecida além desse Estado.

¹³ Segue anexo um pequeno artigo sobre a relação das crianças com os brinquedos e a importância dessa ligação para o grande sucesso do filme.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

ARROJO, Rosemary. **Oficina de tradução: a teoria na prática**. São Paulo: Ática, 1986.

ARROJO, Rosemary. **Tradução, Desconstrução e Psicanálise**. Rio de Janeiro: Imago, 1993.

ARROJO, Rosemary. **A ética da tradução em abordagens contemporâneas ao ensino de tradução**. In: Kleiman, Angela B.; Cavalcanti, Matilda C. *Linguística Aplicada: Suas faces e interfaces*. Campinas: Mercado de Letras, 2007, p. 39-51.

AZENHA JUNIOR, João. A tradução para a criança e para o jovem: a prática como base da reflexão e da relação profissional. **Pandaemonium germanicum**. São Paulo, N.9, 2005, p. 367-392.

BERMAN, Antoine. **A Prova do Estrangeiro**. (Tradução de Maria Emília Pereira Chanut)Bauru: Signum, 2002.

CAMARGO, Diva de Cardoso. **Metodologia de Pesquisa em Tradução e Linguística de Corpus**. São José do Rio Preto: Cultura Acadêmica, 2007.

CONTI, Davi Faria de. **As fronteiras da legendagem: um estudo dos efeitos de sentido nas legendas de Desmundo**. In: BOLOGNINI, Carmen Zink (Org.) *Discurso e Ensino: o cinema da escola*. Campinas: Mercado de Letras, 2007, p.35-40.

FROTA, Maria Paula. **Por uma definição de subjetividade nos estudos de tradução**. In: Martins, Márcia A. P. *Tradução e Multidisciplinaridade*. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 1999. p. 52-70.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1982. Tradução de Izidoro Blikstein.

MARTINS, Márcia A. P. **Tradução e Multidisciplinaridade**. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 1999.

MELLO, Giana Maria GandiniGiani de.. **O produtor de legendas como produtor de significados**. Tese de doutorado. IEL. Unicamp, 2005.

RAMALHO, Mainly Reinhart Vieira dos Santos. **Dublagem: um estudo da tradução audiovisual através das perspectivas logocêntrica e desconstrutivista**. 2007.

VENUTI, L. A invisibilidade do tradutor. Trad. Carolina Alfaro. **PaLavra**, Rio de Janeiro, n. 3, p. 111-132, 1986.

VENUTI, Lawrence. A Tradução e a Formação de Identidades Culturais. In: CORACINI, Maria José (org.). **Lingua(gem) e Identidade**. Campinas: Mercado de Letras, 1998. p. 173-200.

WYLER, Lia. **Uma Perspectiva Multidisciplinar da Tradução no Brasil**. In: Martins, Márcia A. P. **Tradução e Multidisciplinaridade**. Rio de Janeiro: Lucerna, 1999. p. 96-104.

9. SITES CONSULTADOS

ADORO Cinema. <<http://www.adorocinema.com>> Acesso em novembro de 2010.

BUSCA Filme. <<http://www.buscafilme.com>> Acesso em setembro de 2011.

CINEWEB <<http://www.cineweb.com.br/numeros/>> Acesso em agosto de 2011.

DELART Cine <<http://www.delart.com.br/>> Acesso em outubro de 2011.

DICIONÁRIO Priberam da Língua Portuguesa <<http://www.priberam.pt>> Acesso em agosto de 2011.

DISNEY, Toy Story. <<http://disney.go.com/toystory>> Acesso em maio de 2011.

IMDB, The Internet Movie Database. <<http://www.imdb.com>> Acesso em novembro de 2010.

URBAN dictionary. <<http://www.urbandictionary.com>> Acesso em dezembro de 2010.

ANEXO

A repercussão da trilogia e a relação da criança com o brinquedo

Maria Luiza Duarte

Alguns dos brinquedos que aparecem nos filmes da trilogia Toy Story já faziam ou fizeram parte da cultura infantil, especialmente norte-americana. No exemplo abaixo, a foto do brinquedo original e sua versão nos filmes.

- Senhor Cabeça de Batata, criado na década de 1950, da marca Hasbro e Playskool.



- O cachorro mola, Slinky, brinquedo original da década de 1950, produzido pela Indústria de molas James.



- Os soldados verdes de plástico são produzidos por diversas indústrias de brinquedos desde a década de 1940.



- A boneca Barbie é produzida pela marca Matel desde a década de 1950.



Os três filmes da série arrecadaram, apenas de bilheteria, mais de um bilhão e meio de dólares. Toy Story 3, sozinho, arrecadou 920 milhões de dólares, sendo o recorde de bilheteria da história da Pixar¹⁴.

O lucro da marca registrada Toy Story da Pixar foi imensamente maior, pois, após o sucesso dos filmes, diversas indústrias de brinquedos começaram a produzir (ou aumentaram suas produções de) brinquedos baseados nos filmes. A “Toy Story Mania” é nome dado à distribuição mundial de produtos ligados aos filmes, que vai desde jogos, videogames, réplicas exatas dos brinquedos, materiais escolares, livros infantis, roupas etc. Abaixo alguns exemplos retirados de um site de compras da internet¹⁵:

¹⁴ Dado retirado do site www.adorocinema.com

¹⁵ Imagens retiradas do site www.mercadolivre.com.br



De acordo com Carvalho e Pedrosa (2002), desde os primeiros anos, uma criança pode ser considerada “agente de criação e transmissão de cultura” no grupo de brincar de que ela faz parte, e isso se dá pelo adiantado “reconhecimento da espécie humana como biologicamente sociocultural”, surgindo assim as primeiras brincadeiras de faz-de-conta.

Vygotsky (1984) mostra o fundamental papel da interação social no desenvolvimento da criança, pois as crianças compartilham entre si não apenas o conhecimento de brincadeiras, mas também diversos significados e contextos, aprimorando as brincadeiras e adaptações do faz-de-conta. “Trazer para a brincadeira elementos da macrocultura compartilhada é uma estratégia comum” (CARVALHO; PEDROSA, 2002).

Pensando dessa forma, Polleto (2005), ainda com base em Vygotsky, diz que “o lúdico é um instrumento que permite a inserção da criança na cultura”, sendo assim, o brinquedo, como objeto e atividade lúdica, é um importante mediador para o desenvolvimento infantil, pois ajuda a preencher várias necessidades da criança e concede o envolvimento da criança num mundo ilusório, assim, auxilia a

favorecer a ação na esfera cognitiva, fornecer um estágio de transição entre pensamento e objeto real, possibilitar maior autocontrole da criança, uma vez que lida com conflitos relacionados às regras sociais e aos seus próprios impulsos (POLLETO, 2005)

Dessa forma, a construção do conhecimento e das regras culturais se dá pela internalização da realidade por meio da simbolização, além disso, o brinquedo estimula a imaginação e criatividade, pois, ao possibilitar a manipulação de imagens e “significações simbólicas, que constituem uma parte da impregnação cultural à qual a criança está submetida” (POLLETO, 2002), a criança consegue transformar e personaliza suas brincadeiras dando novas significações a determinadas imagens e registros.

Como já foi explicitado em nossa monografia nas teorias da tradução, também se torna possível associar a dublagem feita para o Português e as adaptações com gírias típicas da faixa etária infanto-juvenil, como ferramentas utilizadas para aproximação do filme com o público alvo. Além disso, ao observar a importância e a representatividade do brinquedo para uma criança, é fácil entender o grande sucesso internacional dos filmes da trilogia e dos acessórios originados deles.

Referências Bibliográficas:

CARVALHO, Ana Maria Almeida; PEDROSA, Maria Isabel. **Cultura no Grupo de brinquedo**. Estudos de Psicologia. 2002, vol.7, n.1. ISSN 1413-294X.

POLETO, Raquel Conte. **A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar**. Psicologia em estudo. 2005, vol.10, n.1, pp. 67-75. ISSN 1413-7372.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Sites Visitados:

MERCADO Livre <http://www.mercadolivre.com.br>, acessado em outubro de 2010.

ADORO Cinema <http://www.adorocinema.com>, acessado em outubro de 2010.

RETRO Toys <http://retrotoys.com>, acessado em novembro de 2010.

DISNEY <http://disney.go.com/toystory>, acessado em maio de 2011.