

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

BEATRIZ PELLEGRINI DA SILVA

TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM: UMA ANÁLISE DAS ADAPTAÇÕES PARA A
DUBLAGEM EM PORTUGUÊS DO BRASIL DO FILME “WiFi RALPH: QUEBRANDO
A INTERNET”

BAURU

2021

BEATRIZ PELLEGRINI DA SILVA

TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM: UMA ANÁLISE DAS ADAPTAÇÕES PARA A
DUBLAGEM EM PORTUGUÊS DO BRASIL DO FILME “WiFi RALPH: QUEBRANDO
A INTERNET”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Área de Ciências Exatas, Humanas e Sociais do
Centro Universitário Sagrado Coração, como
parte dos requisitos para obtenção do título de
bacharel em Letras-Tradutor, sob orientação da
Prof.^a Dr.^a Leila Maria Gumushian Felipini.

BAURU
2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

S586t	<p>Silva, Beatriz Pellegrini da</p> <p>Tradução para dublagem: uma análise das adaptações para a dublagem em português do Brasil do filme "WiFi Ralph: Quebrando a Internet" / Beatriz Pellegrini da Silva. -- 2021. 20f. : il.</p> <p>Orientadora: Prof.^a Dra. Leila Maria Gumushian Felipini</p> <p>Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras-Tradutor) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP</p> <p>1. Dublagem. 2. Adaptação Cultural. 3. Análise Comparativa. I. Felipini, Leila Maria Gumushian. II. Título.</p>
-------	--

TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM: UMA ANÁLISE DAS ADAPTAÇÕES PARA A DUBLAGEM EM PORTUGUÊS DO BRASIL DO FILME “WiFi RALPH: QUEBRANDO A INTERNET”

Beatriz Pellegrini da Silva¹; Leila Maria Gumushian Felipini²

¹Área de Ciências Exatas, Humanas e Sociais – Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO) – Bauru/SP – beatriz_pll@hotmail.com

²Área de Ciências Exatas, Humanas e Sociais – Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO) – Bauru/SP – leila.felipini@unisagrado.edu.br

RESUMO

A tradução para dublagem vem ganhando espaço entre o público brasileiro. Trata-se de uma modalidade de tradução audiovisual que permite o acesso do público em geral a uma obra escrita e gravada originalmente em outro idioma. Este estudo teve como objetivo discutir a adaptação de conteúdo na tradução para dublagem de um produto de animação cinematográfica, o filme “WiFi Ralph: Quebrando a Internet”. Para tanto, realizamos uma análise comparativa do áudio original em inglês e de sua tradução para dublagem para o português brasileiro. Nessa análise, foram explorados conceitos referentes aos itens culturais-específicos de Aixelá (2013) e ao conceito de domesticação de Venuti (apud MACHADO, 2016), além dos procedimentos tradutórios utilizados na tradução para dublagem de acordo com Machado (2016). Verificamos que o produto audiovisual dublado oferece uma experiência mais natural ao telespectador, que é uma tendência da indústria cinematográfica brasileira de investir na adaptação de seus produtos.

Palavras-chave: Dublagem. Adaptação Cultural. Análise Comparativa.

ABSTRACT

Translation for dubbing has gained ground among the Brazilian public. This audiovisual translation modality allows the public to access written and audiovisual works produced in another language. This study aimed to discuss the adaptation of content in the translation for dubbing of a cinematographic animation product, the movie “WiFi Ralph: Breaking the Internet”. We conducted a comparative analysis between the original audio in English and its translation for dubbing in Brazilian Portuguese. The analysis explored concepts related to cultural-specific items by Aixelá (2013) and the concept of domestication by Venuti (apud MACHADO, 2016), in addition to the translation procedures used in the translation for dubbing according to Machado (2016). We verified that the dubbed audiovisual product offers a more natural experience to the viewer, which is a trend among the Brazilian film industry that invests in the adaptation of its products.

Keywords: Dubbing. Cultural Adaptation. Comparative Analysis.

1 INTRODUÇÃO

A animação é uma arte popular considerada uma forma de entretenimento tanto para crianças quanto para adultos. Nesse gênero, a arte pode ser desenvolvida pelo meio tradicional ou pela computação gráfica. O meio tradicional é feito por uma equipe de artistas e nele são necessários milhares de desenhos para se obter alguns minutos de animação. Já pela computação gráfica, todo o processo do artista é acelerado e milhares de imagens podem ser criadas e utilizadas (MAXIMAL STUDIO, c2015).

Atualmente, um dos principais produtores de animações do mundo são os Estados Unidos da América, tendo uma grande influência cultural em vários países. Apenas em 2018, foram lançados 17 filmes de animação por estúdios como Disney Pixar, Warner Bros, Paramount Pictures e 20th Century Fox (ADORO CINEMA, 2018). A Walt Disney Pictures, em específico, foi responsável por 3 desses, sendo eles “Christopher Robin – Um Reencontro Inesquecível”, “Os Incríveis 2” e “WiFi Ralph: Quebrando a Internet”.

Esse número de animações, 17 apenas em 2018, demonstra o quanto a tradução audiovisual é importante no mercado cinematográfico, pois são pelos seus recursos que o público estrangeiro tem acesso às animações produzidas originalmente em língua inglesa.

Entre as modalidades da tradução audiovisual, temos a legendagem, que utiliza letreiros – com as falas traduzidas dos personagens – inseridos sobre a imagem em um filme, série ou outro vídeo em idioma estrangeiro; o voice-over, que é a voz gravada sobre faixa de áudio original que pode ser ouvida em segundo plano; e a dublagem, que é a substituição das falas originais para falas da língua-alvo. No caso de animações, a mais comum é a dublagem (ALBIR, 2001). Essa modalidade, em específico, vem conquistando espaço nos cinemas e nas plataformas de streaming.

Em uma pesquisa de 2014, o portal Filme B, responsável por levantar dados do cinema brasileiro, mostrou que 59% dos brasileiros optaram por assistir filmes dublados, 13% optaram por filmes nacionais e 28% optaram por filmes legendados. Outro dado importante foi disponibilizado por Todd Yellin, vice-presidente da plataforma de streaming Netflix. Yellin, em uma palestra em 2017, afirmou que os brasileiros preferem consumir conteúdos dublados, e, como exemplo, mostrou que 84% dos assinantes brasileiros assistiram a série “*13 reasons why*” dublada (GEDAI, 2017).

Ainda sobre a dublagem, de acordo com María Eugenia del Àguila e Emma Rodero Antón, no livro “El Proceso Del Doblaje Take a Take”, trata-se de um método de tradução interlinguística e de adaptação intercultural que consiste em substituir as falas originais

de uma obra audiovisual com as vozes dos atores originais pelas de outros atores, mantendo a máxima sincronização labial possível (DEL ÁGUILA, 2005 *apud* MACHADO, 2016). Além disso, a dublagem aproxima o público-alvo através de uma experiência mais naturalizada por não envolver o idioma estrangeiro na recepção do produto. As animações, entre tantos filmes dublados, elevam as chances de adaptação devido à redução de isosincronismo, que “é a sincronização da duração da tradução com os discursos dos personagens em cena” (MACHADO, pg. 41, 2016).

Além das questões de língua, essa modalidade da tradução audiovisual deve contemplar a adaptação cultural, o que é mais viável na dublagem por ter o áudio original substituído pelo traduzido, evitando, assim, interferências. Na adaptação cultural, o tradutor considera a variabilidade cultural da comunidade linguística, julgamento de valores, sistemas de classificação e hábitos ao traduzir um termo ou expressão. Esses aspectos estão incluídos no que consideramos como itens culturais específicos que, de acordo com Aixelá (2013), são palavras ou expressões que, em um determinado contexto, podem causar problemas de tradução pela falta de equivalentes na língua alvo.

Cada comunidade linguística ou comunidade linguística-nacional tem à sua disposição uma série de hábitos, julgamento de valores, sistemas de classificação, entre outros, que são às vezes muito diferentes e às vezes parecidos. Dessa forma, as culturas criam um fator de variabilidade que o tradutor terá que levar em conta.

Assim, este estudo teve como objetivo geral identificar e discutir as adaptações presentes no conteúdo dublado do filme “WiFi Ralph: Quebrando a Internet” para a cultura brasileira, como forma de conscientizar os tradutores sobre a importância dessa adaptação e a relevância dessa modalidade. Para tanto, os nossos objetivos específicos foram: identificar as adaptações culturais no conteúdo das traduções para a dublagem; discutir essas adaptações considerando as especificidades da dublagem; e identificar os procedimentos técnicos ou estratégias de tradução utilizados pelo tradutor.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Nossa revisão de literatura aborda questões pertinentes à dublagem e, em seguida, à adaptação cultural.

2.1 Tradução audiovisual

A tradução audiovisual (TAV) é a tradução destinada ao cinema, à televisão e a textos audiovisuais e apresenta quatro modalidades básicas: a dublagem, a legendagem, as vozes superpostas e, ocasionalmente, a interpretação simultânea (DIAZ CINTAS, 2007).

Segundo Agost (1999), o material audiovisual se caracteriza pela combinação de códigos: o escrito (o roteiro do filme); o oral (a interpretação dos atores ou personagens); o visual (a imagem) e o auditivo não verbal e musical (sons e trilhas sonoras). Assim, a tradução desse material é considerada atividade intersemiótica, que consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança ou o cinema (JAKOBSON, 1969, p.64-65).

Entre as modalidades da TAV, destacam-se a da legendagem e a da dublagem. Neste estudo, nos debruçaremos sobre a modalidade da dublagem, a qual será definida abaixo.

2.2. Dublagem

A dublagem chegou ao Brasil com a estreia do desenho animado “Branca de Neve e os sete anões” de Walt Disney, lançado em 1937 e dublado no ano seguinte. No início da dublagem, a sincronização dos diálogos de filmes estrangeiros na língua portuguesa era mais difícil devido aos equipamentos técnicos utilizados na época e também por haver a necessidade de melhorar a tradução e adaptação dos textos originais (MACHADO, 2016).

Uma das maiores críticas que a dublagem costumava receber estava relacionada ao sincronismo, também conhecido como *lip sync* em inglês, um termo técnico para designar a combinação dos movimentos labiais com a voz, podendo se referir também a várias outras técnicas e processos diferentes.

A dublagem é um tipo de tradução interlingual que é realizada no mesmo idioma (JAKOBSON, 1976) e entre dois códigos linguísticos, o oral e o escrito, sem apresentar uma equivalência formal, mas sim uma equivalência dinâmica, que se refere à produção do mesmo efeito causado no leitor da língua de partida também no leitor da língua de chegada (MACHADO, 2016).

No Brasil, o processo da dublagem segue as seguintes etapas:

1. A versão original é enviada para o estúdio de dublagem, geralmente contendo um script para o tradutor;
2. A empresa de dublagem escolhe um tradutor para fazer a tradução, adaptação, sincronização do texto e a marcação, ou seja, a minutagem;
3. O diretor de dublagem escala o elenco;

4. O dublador grava sua voz de acordo com o script, se atentando ao sincronismo labial e interpretação;
5. Mixagem (ajuste dos elementos sonoros) e edição preliminares;
6. Mixagem final;
7. Aprovação do cliente e transmissão.

Por se tratar da substituição do canal audiovisual, a dublagem permite que o tradutor adapte os itens culturais específicos para o público de chegada, abordagem conhecida como domesticação.

2.3. Domesticação

Para Machado (2016), a dublagem apresenta uma equivalência dinâmica, que se refere à produção do mesmo efeito causado no leitor da língua de partida no leitor da língua de chegada.

Luyken (1991 apud Machado, 2016, p.83) explica que “a dublagem não consiste em traduzir o script original, mas sim em fazer uma adaptação cultural da língua”. Para o autor, é necessária uma tradução no campo linguístico e no campo cultural, sendo natural ao ouvinte (processo de domesticação).

Desta forma, Machado (2016) complementa:

A linguagem oral precisa fluir naturalmente, dando leveza ao texto e se aproximando o máximo possível da realidade do ouvinte, afinal, não é um texto literário. É preciso dar vida à voz. A linguagem oral é viva, é a riqueza da sociedade e um fator de sociabilidade e transformação que pertence ao grupo, mais do que ao indivíduo [...] É através da voz do dublador, de sua interpretação e do conteúdo traduzido, que o público será cativado. (MACHADO, 2016, p. 128)

Machado (2016, p.85) destaca sete modos de adaptação que podem ser usados na tradução para dublagem:

Quadro 1 – Modos de adaptação.

Modos da adaptação	Definição
Transcrição do original	Tradução palavra-por-palavra da língua de partida.
Omissão	Parte do texto é excluído.
Expansão	Traz visibilidade a determinadas informações.
Exotismo	Substitui dialetos, palavras sem sentido, etc.
Atualização	Termos antigos são substituídos por outros mais atuais.
Equivalência de situação	Traz ao texto traduzido um contexto mais familiar.

2.4. Itens Culturais-específicos

De acordo com Aixelá (2013), a adaptação de termos, considerando os contextos das culturas das línguas de partida e de chegada, são de extrema importância para a compreensão do público-alvo e para um bom resultado do processo tradutório. A tradução, em qualquer momento, mistura duas ou mais culturas, o que implica em um desequilíbrio de poder, que irá depender da cultura exportadora e de como ela é sentida na cultura receptora. De acordo com o autor, no que se refere à cultura dominante:

Trata-se da cultura em que a língua do texto alvo é quase sempre elaborada e, portanto, a que geralmente toma as decisões sobre o modo como uma tradução é feita (começando com a decisão de se traduzir ou não um texto (AIXELÁ, 2013, p. 186)

A respeito das questões culturais, Aixelá (2013) relata possibilidades de se traduzir os itens culturais-específicos (ICEs) de um texto. Para o autor, esses geralmente são expressos no texto por meio de objetos e sistemas de classificação e medida, os quais estão restritos à cultura fonte. Aixelá (2013) adiciona que os ICEs são expressos também por meio da transcrição de opiniões e da descrição de hábitos, os quais são igualmente desconhecidos pela cultura alvo.

Na tradução da Bíblia, por exemplo, há um argumento de como traduzir a imagem do “cordeiro” para línguas em que esse animal não tem conotações de inocência e desamparo ou é desconhecido. Dessa forma, a palavra se tornará um ICE e conseqüentemente, um problema de tradução (AIXELÁ, 2013).

Segundo Aixelá, os ICEs podem ser classificados em quatro campos básicos como: 1. Diversidade linguística; 2. Diversidade interpretativa; 3. Diversidade intertextual ou pragmática; 4. Diversidade cultural. Para a análise deste estudo, serão detalhadas apenas duas classificações.

A diversidade pragmática é a diferença nas falas e expressões de cada discurso, sendo ele específico em cada sociedade. Já a diversidade cultural provém de cada comunidade linguística, como os hábitos, julgamento de valores, entre outros, que são diferentes ou parecidos em cada cultura, criando diferentes estratégias no trabalho tradutório (AIXELÁ, 2013).

Aixelá (2013, p.195-201) destaca estratégias de manipulação que podem ser usadas na tradução de itens culturais-específicos: 1. Repetição; 2. Adaptação ortográfica; 3. Tradução linguística (não-cultural); 4. Explicação extratextual; 5. Explicação intratextual. Além dessas, o autor também destaca estratégias de substituição: 1. Sinonímia; 2. Universalização limitada; 3. Universalização absoluta; 4. Naturalização; 5. Eliminação; 6. Criação autônoma; 7. Compensação; 8. Deslocação; 9. Atenuação.

A definição das estratégias utilizadas na análise deste estudo está no quadro abaixo:

Quadro 2 – Estratégias de manipulação.

Estratégias	Definição
Universalização limitada	Substituição de um ICE original por um termo na língua de partida que mais se aproxima do seu significado, mas menos específico. (Exemplo: <i>five grand – five thousand dollars</i> – cinco mil dólares.)
Naturalização	O tradutor traz o ICE para o corpus intertextual visto como específico para a língua
Criação autônoma	Acréscimo de referências culturais não existentes no texto de partida. (Exemplo: (El halcón del rey de España- “The Falcon of the King of Spain”): [“Shall we stand here and shed tears [...] - ¿Que nos quedemos aquí derramando lágrimas como Magdalenas [...])

Fonte: Elaborado pelas autoras

Finalizada a exposição do aporte teórico, passamos a apresentar a metodologia seguida neste estudo.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de um estudo exploratório, de cunho qualitativo, realizado a partir de uma revisão bibliográfica. A análise comparativa, de conteúdo entre script original na Língua Portuguesa Brasileira (LPTB) e sua respectiva tradução para dublagem em Língua Inglesa (LI) do filme “WiFi Ralph: Quebrando a Internet”, se deu por meio das escolhas lexicais do tradutor. Para tanto, realizamos as etapas abaixo:

Primeiro, assistimos à animação com dublagem em LPTB e selecionamos os trechos que apresentavam referentes culturais na dublagem. A opção por iniciar pela dublagem se deu levando em consideração que as animações dubladas costumam ser bastante localizadas para o público brasileiro, apresentando inclusive mais referentes culturais que o script original. Em seguida, assistimos à animação original em LI e comparamos os trechos originais e dublados. Essas etapas foram realizadas por meio da plataforma Disney+. Então, analisamos as escolhas e verificamos os procedimentos tradutórios utilizados para a localização dessas questões culturais.

Neste estudo, em específico, temos como objetos o filme “Ralph breaks the internet”, o qual foi produzido por Clark Spencer e lançado em 2018, nos Estados Unidos, e a sua versão para a língua portuguesa do Brasil, “WiFi Ralph: Quebrando a Internet”, cuja estreia ocorreu em 2019. Os cartazes de ambas as produções estão apresentados no Quadro 1.

Quadro 3 – Cartazes de divulgação do filme nos Estados Unidos e no Brasil.

Cartaz no Brasil	Cartaz nos EUA
	

Fonte: Veja São Paulo (2019) e My Poster Collection (2018)

Com classificação livre para todos os públicos, a animação foi muito bem recebida pelas críticas. (Adoro Cinema, 2018). Entre as críticas positivas, Bruno Carmelo afirma que as melhores invenções do filme provêm das respostas inocentes e criativas de perguntas como “De que maneira alguém entraria literalmente na internet?; Como as informações viajam por este espaço numérico; Como se efetua uma pesquisa de informações?”. Além da diversão concedida ao telespectador ao imaginar os aspectos físicos do mundo virtual.

A ficha técnica da animação “*Ralph Breaks the Internet*”, disponível no site Entreter-se (2020), indica que a produção de 2018 teve como diretores Phil Johnston e Rich Moore. Essa animação foi produzida pela Walt Disney Pictures nos Estados Unidos da América, com 116min de duração e com a classificação livre para todos os públicos. O filme foi indicado ao Globo de Ouro 2019 e ao Oscar 2019 de “Melhor Animação”. Mais informações estão disponíveis no quadro 4.

Quadro 4 – Ficha técnica do filme “WiFi Ralph: Quebrando a Internet”.

Nome original:	“Ralph Breaks the Internet”.
----------------	------------------------------

Gênero:	Animação, Comédia, Aventura, Família.
Direção:	Phil Johnston, Rich Moore.
Ano:	2018.
País de origem:	Estados Unidos da América
Lançamento nos EUA:	21 de novembro de 2018.
Lançamento no Brasil:	3 de janeiro de 2019.
Duração:	116min.
Roteiro:	Phil Johnston, Pamela Ribon.
Produção executiva:	John Lasseter.
Produção:	Clark Spencer.
Co-produção:	Jennifer Lee.
Distribuição EUA:	Walt Disney Studios Motion Pictures.
Distribuição Brasil:	Walt Disney Studios Motion Pictures.
Produtora:	Walt Disney Animation Studios.
Companhia:	Walt Disney Pictures.

Fonte: Fandom (2018).

3.1 As vozes originais e os dubladores

As vozes dos personagens principais Ralph e Vanellope foram interpretadas originalmente por John C. Reilly e Sarah Silverman. Os dubladores brasileiros dos personagens foram Tiago Abravanel e MariMoon (FANDOM, 2018).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As análises são apresentadas de acordo com a classificação recebida com base nos procedimentos de Machado (2016) e nas estratégias para tradução de Aixelá (2013).

No excerto 1, Ralph, um dos personagens principais da animação, está em um fliperama acompanhado de Vanellope e de seus amigos, esperando a conexão de um novo aparelho no sistema do fliperama, que, na visão dos personagens, é um suposto jogo (figura 1).

Assim que o novo aparelho é conectado, a palavra “Wi-Fi” aparece em um painel de rolagem de LED, quando Ralph questiona: “*Whiffie*”? or “*Wifey*”?

Figura 1 – Ralph no fliperama.



Fonte 2: Disney+

Quadro 5 – Excerto 1.

Língua de Partida	Língua de Chegada
“Whiffie”? or “Wifey”? Well, It’s either wiffle ball, or an arranged marriage game.”	“Ui-fi” ou “Uai-fi”? Ah, se começar com “uai” deve ter vindo de Minas Gerais .”

Fonte: Elaborado pelas autoras

Nesse contexto, o significado de “*Whiffie*”? , palavra não existente na língua inglesa, se refere à tentativa de pronunciar corretamente a palavra “Wi-Fi”. Já a palavra “*Wifey*”? é um jargão da língua inglesa, usado de forma condescendente para se referir à esposa de uma pessoa (WIFEY, c2021).

Ralph, em sua interpretação, associa os dois termos com jogos, como “*Whiffie*” associado à “*wiffle ball*”, uma bola leve feita de plástico usada em uma das modalidades de baseball nos Estados Unidos e “*Wifey*”, associado à “*arranged marriage game*”, um jogo que simula um casamento arranjado (THE WIFFLE BALL, Inc. 1996-2021).

Na língua portuguesa, a palavra “Wi-Fi” é um estrangeirismo, ou seja, um vocábulo proveniente de outra língua que se incorpora no português devido ao uso frequente (NORMA CULTA, 2017). Por se tratar de uma pronúncia conhecida pelos brasileiros e para manter o uso do trocadilho, o tradutor trouxe a interjeição “uai”, utilizada particularmente no estado de Minas Gerais, com significado de surpresa ou dúvida, sendo um dos símbolos da linguagem que faz referência aos mineiros (UAI, c1998-2021). Além disso, ele brinca com a recorrência dessa interjeição entre os mineiros, justificando que o jogo só pode ter vindo de Minas Gerais.

O tradutor faz uso de uma criação autônoma, acrescentando um referente não existente no original (AIXELÁ, 2013). Já Machado (2016), classifica como equivalência de situação, que traz a situação expressa no excerto para um contexto mais familiar na língua de chegada.

No excerto 2, Vanellope, uma das personagens principais da animação, está na Corrida Doce, um videogame de corrida, competindo contra a sua rival Taffyta Muttonfudge (figura 2). Taffyta, com a intenção de provocar Vanellope, diz: “*You’re gonna lose today, princess.*”

Figura 2 – Vanellope na Corrida Doce.



Fonte 3: Disney+

Quadro 6 – Excerto 2.

Língua de Partida	Língua de Chegada
“You’re gonna lose today, princess.”	“Segura a coroa para não cair, princesa.”

Fonte: Elaborado pelas autoras

No excerto acima, podemos observar na tradução da fala “*you’re gonna lose today, princess*” que o tradutor optou por fazer uma adaptação por meio de uma equivalência pragmática em português. Além disso, podemos observar que, na fala em língua inglesa, a palavra “princesa” está sendo utilizada ironicamente, pois não se trata da filha de um rei, conforme o significado da palavra (PRINCESA, c1998-2021). Na tradução, podemos observar que o tradutor não só manteve a ironia trazendo o termo “princesa”, como também adicionou uma brincadeira com a ideia de segurar a coroa para ela não cair, por meio de uma criação autônoma (AIXELÁ, 2013), acrescentando uma referência cultural não existente no texto de partida.

Comparando original e tradução, verificamos a opção do tradutor de trazer um meme em português, “levanta a cabeça princesa, senão a coroa cai”, frase dita por Jéssica Müller, participante da 18ª edição do Big Brother Brasil, em março de 2018, e que virou meme entre os brasileiros na internet. Mais uma vez, o tradutor faz uso de uma criação autônoma, acrescentando um referente não existente no original. Trata-se do uso de uma expressão linguística que têm apenas sentido em uma situação real de comunicação, sendo ela reexpressada na tradução para que o leitor final compreenda da mesma forma que o leitor do texto original (MOESCHLER; REBOUL *apud* SILVE, 2001). De acordo com Machado (2016), a estratégia utilizada foi de equivalência de situação (MACHADO, 2016), adaptando o texto traduzido para um contexto mais familiar para o público.

No excerto 3, o jogo Corrida Doce foi desligado e interditado no fliperama, pois o volante que controlava a personagem Vanellope foi quebrado. Desta forma, todos os personagens do jogo ficaram sem um lugar para morar e precisaram encontrar abrigo em jogos vizinhos com a permissão de outros personagens.

Gene, um dos personagens do jogo de Ralph, oferece abrigo para o Chiclete, mas se refere à ele como “Azeitona” (figura 3). O Chiclete se aborrece e o corrige, e Gene diz: “*Well, beggars can’t be choosers, can they?*”

Figura 3 – Gene e o Chiclete.



Fonte 4: Disney+

Quadro 7 – Excerto 3.

Língua de Partida	Língua de Chegada
“Well, beggars can’t be choosers, can they?”	“Cavalo dado não se olha os dentes.”

Fonte: Elaborado pelas autoras

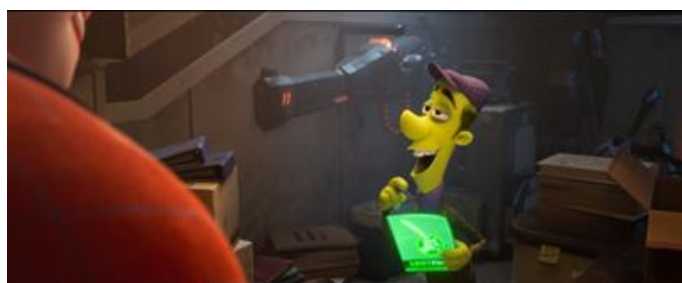
Se fossemos traduzir literalmente a frase da língua de partida para o português, ela não faria sentido algum para o público-alvo. A sua tradução literal seria: “mendigos não podem escolher”. O seu significado na Língua Inglesa, de acordo com o Cambridge Dictionary (c2021), é “quando você reconhece que deve aceitar uma oferta ou situação porque é a única disponível para você”. Dessa forma, podemos observar que o excerto se trata de uma expressão idiomática.

As expressões idiomáticas são populares, expressando os aspectos culturais de cada região, inclusive comportamentos e ações de indivíduos. Elas podem gerar problemas para o tradutor, pois se forem traduzidas literalmente, perdem o seu sentido. As expressões idiomáticas podem ser específicas de uma certa cultura e muitas vezes podem não ter equivalentes na língua de chegada (BAKER, 1992, p. 68). Nesse caso, a frase “cavalo dado não se olha os dentes” de acordo com o Dicionário Informal (c2013) “significa, de forma geral, que ao recebermos um presente, devemos mostrar satisfação mesmo que não seja do nosso agrado”, se encaixando no mesmo contexto do idiomatismo original, já que o personagem Chiclete não ficou contente com a arrogância do personagem Gene, mas não pode reclamar do favor que está recebendo.

A estratégia utilizada para a tradução na dublagem foi a naturalização de Aixelá (2013) em que o tradutor trouxe um ICE para um contexto mais específico na língua alvo.

No excerto 4, Ralph e Vanellope precisavam arrecadar USD27.001 (vinte sete mil e um dólares) para comprar um novo volante para o jogo Corrida Doce, que estava quebrado no fliperama. O personagem J.P Spamley representa um spam, termo que faz referência a e-mails indesejados, comportamentos na internet que geram notícias falsas e até mesmo golpes mais elaborados por estelionatários (TECHTUDO, 2020). Sendo assim, o personagem oferece diversas maneiras a Ralph e Vanellope para conseguirem o dinheiro desejado (figura 4). Uma delas seria roubar o carro de Shank, uma personagem do jogo Corrida do Caos: *“I got a guy in Des Moines, Iowa who will pay 40 grand for Shank’s car.”*

Figura 4 – J.P Spamley vendendo os seus produtos.



Fonte 5: Disney+

Quadro 8 – Excerto 4.

Língua de Partida	Língua de Chegada
“I got a guy in Des Moines, Iowa who will pay 40 grand for Shank’s car.”	“Olha, tem um cara que mora em Tocantins que pagaria 40 mil pelo carro da Shank.”

Fonte: Elaborado pelas autoras

No excerto acima, podemos observar que a maior cidade no estado de Iowa foi substituída pelo estado brasileiro de Tocantins na tradução para a dublagem. Os dois são semelhantes em vários aspectos, por exemplo, os relevos são formados predominantemente por planícies, com temperaturas máximas de 30°C, podendo ultrapassar facilmente essa temperatura, além de que suas economias são sustentadas pela agricultura e pecuária (WIKIPÉDIA, 2021).

A estratégia utilizada para a tradução do item cultural-específico “grand” foi a universalização limitada, na qual, segundo Aixelá (2013), o tradutor troca um determinado termo ou expressão da língua de partida por sua forma equivalente na língua de chegada. Nesse excerto, ocorreu a substituição de “40 grand” por “40 mil”, termo na língua de partida que mais se aproxima ao significado na língua de chegada, mas menos específico. Além disso, podemos ver a equivalência de situação de Machado (2016) que traz a situação expressa no excerto para

um contexto mais familiar na língua de chegada e a naturalização de Aixelá (2013) em que o tradutor trouxe um ICE para um contexto mais específico na língua alvo.

No excerto 5, Ralph e Vanellope se encontram com Yesss, proprietária do Buzztube, uma plataforma de vídeos, com a intenção de ganharem visualizações com vídeos engraçados de Ralph para conseguirem dinheiro (figura 5). Na cena, Vanellope precisa se separar de Ralph para fazer propaganda de seus vídeos pela internet. Ralph, descontente com a ideia, se frustra com a separação da amiga e diz: *“No, no, no. Me and the kid are like shoes and socks or peanut butter and bacon. One can not exist without the other.”*

Figura 5 – Yesss e a busca de visualizações para o Buzztube.



Fonte 6: Disney+

Quadro 9 – Excerto 5.

Língua de Partida	Língua de Chegada
“No, no, no. Me and the kid are like shoes and socks or peanut butter and bacon . One can not exist without the other.”	“Não, não, não. Nós dois somos que nem feijão com arroz ou pamonha com bacon . A gente não existe um sem o outro.”

Fonte: Elaborado pelas autoras

No excerto acima, podemos observar duas combinações de termos “shoes and socks” e “peanut butter and bacon”, traduzidas literalmente do original como “sapatos e meias” e “manteiga de amendoim e bacon”.

Com relação aos termos “shoes and socks”, não encontramos indicação de que se trate de uma expressão idiomática em língua inglesa, mas podemos observar que independentemente do idioma, há um sentido de proximidade. Para indicar esse sentido de proximidade na tradução, foram utilizados itens alimentícios que se combinam, feijão com arroz. Trata-se da adição de um item-cultural específico, uma vez que o feijão com arroz é um prato típico brasileiro (AVENTURAS NA HISTÓRIA, 2019).

Quanto aos termos “peanut butter and bacon”, eles expressam o sentido de incompatibilidade, fazendo uma referência ao sanduíche tradicional de pasta de amendoim e geléia (*peanut butter and jelly*), muito conhecido e preparado para crianças americanas e canadenses (READERS DIGEST CANADA, 2018) e o bacon, que tem feito parte do café da

manhã de americanos por décadas (BLUE CROSS ONTARIO, 2016). Apesar dos dois itens serem tradicionais para o público norte americano, não são consumidos juntos. Como esse sanduíche não é tradicional no Brasil, o tradutor trocou “*peanut butter*” por um item cultural-específico brasileiro, a pamonha, e manteve o bacon, ingrediente que não faz parte do doce tradicional (OBA GASTRONOMIA, 2013).

Nesse excerto, tanto o conteúdo de partida quanto a tradução retratam a amizade dos dois personagens, que horas se davam muito bem e horas brigavam. Na tradução para dublagem, a estratégia utilizada para “feijão com arroz” foi a criação autônoma (AIXELÁ, 2013), acrescentando uma referência cultural não existente no texto de partida. Já para “pamonha com bacon” a estratégia foi a naturalização, em que o tradutor trouxe um ICE para um contexto mais específico na língua alvo. Mais uma vez, podemos observar a domesticação do texto traduzido, por meio da estratégia de equivalência situacional (MACHADO, 2016) em que o texto traduzido é adaptado para um contexto mais familiar para o público.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises demonstraram que houve a manutenção do humor na tradução de todos os excertos e confirmaram a ideia de que a tradução para dublagem permite uma domesticação do conteúdo do original. Além disso, foi possível verificar que a dublagem trouxe mais referências culturais do que o original, o que amplifica a interação do público com o produto audiovisual.

Desta forma, acreditamos que o conteúdo dos excertos escolhidos não necessita de modificações, sendo muito bem adaptado e levando uma experiência natural ao telespectador.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro a Jesus Cristo por ter me sustentado em sua graça em meio aos desafios apresentados durante a graduação na pandemia. Sou grata a minha família que, com todo o amor, me encorajou a seguir em frente e conquistar aquilo que desejo. Agradeço à minha orientadora, pelo incentivo no desenvolvimento deste estudo, correções e carinho desde o início do curso de Letras-Tradutor. Também agradeço ao UNISAGRADO e todos os meus professores do curso pelo ensino e trocas de experiência excelentes junto aos meus colegas do curso que levarei para sempre em meu coração.

REFERÊNCIAS

ADOROCINEMA. **Calendário de animações em 2018**. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/slideshows/filmes/slideshow-136780/>. Acesso em: 10 abr. 2021.

ADOROCINEMA. **WiFi Ralph: Quebrando a Internet**. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-216578/criticas-adorocinema/>. Acesso em: 12 jun. 2021.

AGOST, R. *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel, 1999.

AIRES, L. De onde surgiu a combinação de arroz com feijão? **Aventuras na História**, 2019. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/arroz-feijao-comida-brasil-historia-cultura.phtml>. Acesso em: 18 nov. de 2021.

AIXELÁ, Javier Franco. Itens culturais-específicos em tradução. Tradução de Mayara Matsu Marinho e Roseni Silva. In-Traduções, Florianópolis, vol. 5, n. 8, 2013, pp. 185-218.

ARE BACON AND EGGS A HEALTHY BREAKFAST OPTION? Blue Cross Ontario, 2016. Disponível em: <https://on.bluecross.ca/health-insurance/health-tips/412-are-bacon-and-eggs-a-healthy-breakfast-option>. Acesso em: 20 nov. de 2021.

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

BARBIERI, M. *Wifi Ralph: Quebrando a Internet*. **Veja São Paulo**, 2019. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/atracao/wifi-ralph-quebrando-a-internet/>. Acesso em: 10 abr. de 2021.

BAUMEL, O. *Pamonha – Patrimônio Brasileiro*. Oba Gastronomia, 2013. Disponível em: <https://obagastronomia.com.br/pamonha-patrimonio-brasileiro/>. Acesso em: 18 nov. de 2021.

BEGGARS CAN'T BE CHOOSERS. In: *Cambridge Dictionary*, c2021. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/beggars-can-t-be-choosers>. Acesso em: 23 nov. de 2021.

CALVICCHIO, D. Ficha Técnica WiFi Ralph – Quebrando a Internet (2018). **Entreter-se**, 2020. Disponível em: <https://entreterse.com.br/ficha-tecnica-wifi-ralph-quebrando-a-internet-2018-53017/>. Acesso em: 10 abr. 2021.

CAVALO DADO NÃO SE OLHA OS DENTES. In: *Dicionário Informal*, 2013. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/cavalo+dado+n%E3o+se+olha+os+dentes/>. Acesso em: 3 nov. 2021.

DÍAZ-CINTAS, Jorge; Remael, Aline. **Audiovisual Translation: Subtitling**. Manchester/ Nova Yorque: St. Jerome, 2010 [2007].

DUBLAGEM. *In*: Maximal Studio, c2015. Disponível em: <https://maximalstudio.com.br/dublagem/>. Acesso em: 10 abr. de 2021.

GARRET, F. O que significa spam? Veja como evitar no e-mail e nas redes sociais. TechTudo, c2000-2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/07/o-que-significa-spam-veja-como-evitar-no-e-mail-e-nas-redes-sociais.ghhtml>. Acesso em: 12 nov. 2021.

GEDAI. **Direitos conexos ao autor, dubladores e seus direitos**. Disponível em: <https://www.gedai.com.br/direitos-conexos-ao-autor-dubladores-e-seus-direitos/>. Acesso em: 13 set. 2021.

HURTADO ALBIR, Amparo.

"**Clasificación y descripción de la traducción**". *In*: Traducción y traductología. Madrid: Cátedra, 2001. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3529940/mod_resource/content/1/HURTADO%20classificac%CC%A7a%CC%83o%20e%20descric%CC%A7a%CC%83o%202rev2017.pdf. Acesso em: 20 ago. 2021.

IOWA. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Iowa&oldid=62359197>. Acesso em: 3 nov. 2021.

JAKOBSON, R. Aspectos linguísticos da tradução. *In*: _____. **Linguística e comunicação**. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1969.

LEVANTA A CABEÇA SE NÃO A COROA CAI. *In*: Dicionário Popular, c2017-2021. Disponível em: <https://www.dicionariopopular.com/levanta-a-cabeca-princesa-senao-a-coroa-cai/>. Acesso em: 20 nov. de 2021.

LEWIS, A. Here's Why the PB&J Ever Became a Thing. Readers Digest Canada, 2018. Disponível em: <https://www.readersdigest.ca/culture/peanut-butter-and-jelly-history/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

MACHADO, D. **O processo da tradução para a dublagem brasileira: teoria e prática**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Transitiva, 2016.

NEVES, F. Estrangeirismos. Norma Culta, c2007-2021. Disponível em: <https://www.normaculta.com.br/estrangeirismos/>. Acesso em: 10 ago. 2021.

PRINCESA. *In*: Michaelis, Dicionário Brasileiro da Língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos Ltda, c1998-2021. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/busca?id=za09V>. Acesso em: 18 nov. 2021.

RALPH BREAKS THE INTERNET POSTER. *In*: My Poster Collection, c2018-2021. Disponível em: <https://mypostercollection.com/ralph-breaks-the-internet-poster/>. Acesso em: 10 abr. de 2021.

SILVE, S. Pragmática e Tradução: Um Método de Interpretação do Texto. CALIGRAMA, Belo Horizonte, 6:185-i 96, julho 2001.

SUGGESTED GAME RULES. *In*: The Wiffle Ball, Inc. [S.l.]: The Wiffle Ball, Inc., c1996-2021. Disponível em: http://www.wiffle.com/pages/game_rules.asp?page=game_rules. Acesso em: 10 ago. 2021.

TOCANTINS. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Tocantins&oldid=62276252>. Acesso em: 3 nov. 2021.

UAI. *In*: Michaelis, Dicionário Brasileiro da Língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos Ltda, c1998-2021. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=uai>. Acesso em: 10 nov. 2021.

WIFEY. *In*: Lexico, Oxford. c2021. Disponível em: <https://www.lexico.com/definition/wifey>. Acesso em: 10 ago. 2021.

WIFI RALPH. *In*: Fandom, Inc, c2021. Disponível em: https://vikipedia.fandom.com/pt/wiki/Wifi_Ralph. Acesso em: 10 abr. 2021.

WIFI RALPH: quebrando a internet. Produção de Clarck Spencer. Disney + 2018. Duração: 116min. Califórnia, EUA: Walt Disney Animation Studios, 2018. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br>. Acesso em: 18 de fev. 2021.