

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

**TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM: UMA ANÁLISE DAS ADAPTAÇÕES
CULTURAIS PRESENTES NA DUBLAGEM EM LÍNGUA
PORTUGUESA DO BRASIL DO FILME SHREK 2**

BAURU
2022

NICOLE BUENO FERREIRA

**TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM: UMA ANÁLISE DAS ADAPTAÇÕES
CULTURAIS PRESENTES NA DUBLAGEM EM LÍNGUA
PORTUGUESA DO BRASIL DO FILME SHREK 2**

Monografia de Iniciação Científica,
modalidade PIVIC, do curso de Letras-
Tradutor apresentado à Área de Exatas,
Humanas e Sociais do Centro
Universitário Sagrado Coração.

Orientadora: Profa. Dra. Leila Maria G.
Felipini

Coorientadora: Me. Letícia Cristina Silva

BAURU
2022

RESUMO DA PESQUISA

A dublagem é uma modalidade da tradução audiovisual que tem ganhado destaque nos dias de hoje, principalmente no que se refere à dublagem brasileira, que aos poucos vem sendo mais reconhecida e valorizada no mercado de trabalho desse país. Além disso, trata-se de uma modalidade que promove a acessibilidade. Este estudo teve como objetivos analisar, demonstrar e sugerir mudanças, quando necessárias, para as adaptações culturais presentes na dublagem para português brasileiro dos filmes da franquia Shrek. Trata-se de uma pesquisa exploratória de cunho qualitativo que foi desenvolvida por meio de análise comparativa entre as falas em língua inglesa e suas respectivas traduções para dublagem em língua portuguesa do Brasil. Para isso, foram utilizados como teoria base os conceitos de domesticação de Lawrence Venuti (1995) e algumas estratégias e modalidades da tradução abordadas no livro de Dilma Machado (2016). As análises dos excertos indicam a presença de adaptações culturais, as quais naturalizam o conteúdo se aproximando da realidade da cultura de chegada.

Palavras-chave: Tradução. Acessibilidade. Dublagem.

ABSTRACT

Dubbing is a modality of audiovisual translation that has gained prominence nowadays, especially regarding Brazilian dubbing, which is gradually being more recognized and valued in this country's labor market. In addition, it is a modality that promotes accessibility. This study aimed to analyze, demonstrate, and suggest changes whenever necessary to the cultural adaptations in the Brazilian Portuguese dubbing of the Shrek franchise films. This is a qualitative exploratory study developed through a comparative analysis of the speeches in English and their respective translations for dubbing in Brazilian Portuguese. Thus, we used the concepts of domestication by Lawrence Venuti (1995) as well as strategies and modalities of translation addressed in the book by Dilma Machado (2016). The analyses of the excerpts indicate the presence of cultural adaptations, which naturalize the content, approaching it to the reality of the target culture.

Keywords: Translation. Accessibility. Dubbing.

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

F383t

Ferreira, Nicole Bueno

Tradução para dublagem: uma análise das adaptações culturais presentes na dublagem em língua portuguesa do Brasil do filme Shrek 2 / Nicole Bueno Ferreira. -- 2022.

35f. : il.

Orientadora: Prof.^a Dra. Leila Maria Gumushian Felipini

Coorientadora: Prof.^a M.^a Letícia Cristina Silva

Monografia (Iniciação Científica em Letras Tradutor) - Centro
Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP

1. Tradução. 2. Adaptação. 3. Dublagem. I. Felipini, Leila Maria
Gumushian. II. Silva, Letícia Cristina. III. Título.

Sumário

1 INTRODUÇÃO	6
2 REVISÃO DE LITERATURA	10
2.1 TRADUÇÃO	10
2.1.1 Tradução audiovisual (TAV)	11
2.1.2 Dublagem	12
2.1.3 Procedimentos da tradução	13
2.2 CULTURA	14
3 MATERIAIS E MÉTODOS	17
3.1 OBJETO DE ESTUDO	18
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	18
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	30
ANEXO A	35

1 INTRODUÇÃO

Há décadas, a junção entre vídeo e áudio vem acompanhando o desenvolvimento da humanidade, visto que o termo audiovisual vem das expressões latinas “*audire*” (ouvir) e “*videre*” (ver). O audiovisual, de forma técnica, é uma maneira de comunicação produzida por meio de componentes visuais, os quais podem ser desenhos, imagens, gráficos etc. (VARELA, 2013). Esses elementos geralmente vêm acompanhados por itens sonoros, como música, voz, ruído, efeitos, entre outros.

Os avanços tecnológicos nos últimos anos têm proporcionado ao audiovisual um crescimento cada vez mais exponente e amplo. Se analisarmos, é possível ver notoriamente esse crescimento dentro da indústria do audiovisual. Desde o aprimoramento das câmeras de vídeo portáteis, nas décadas de 1950 e 1960, as indústrias de tecnologia passaram a pensar em diferentes formas de o público acessar conteúdos audiovisuais de suas casas conforme sua vontade, sem depender da programação da TV aberta.

Desde então, a indústria do audiovisual tem se expandido rapidamente. Para se ter uma ideia, a fita VHS (Vídeo Home System) foi um marco nas décadas de 1970, 80 e 90, mas com os aprimoramentos técnicos, por consequência, no final de 1990, começaram a aparecer os DVD Players. Logo, chegou ao mercado o Blu-ray, o Youtube e os serviços de streaming, como a Netflix, que se popularizaram velozmente gerando o aumento pelas buscas de filmes, séries e documentários com maior facilidade e conforto, causando, assim, na maioria das vezes, uma maior preferência pela dublagem (ASTRONAUTAS, 2017).

A dublagem está entre as modalidades de tradução audiovisual (TAV), assim como estão a legendagem, a audiodescrição, as vozes sobrepostas, etc., as quais facilitam a distribuição do produto em mercados estrangeiros (MARTINEZ, 2011). Além disso, podemos considerar, não apenas a dublagem, mas a tradução audiovisual na totalidade, como uma forma de tradução para acessibilidade, visto que essas tornam conteúdos audiovisuais acessíveis para pessoas que não conseguiriam consumir esses conteúdos de outra forma (CINTAS, 2005), seja por não ter conhecimento do idioma de partida do produto, por alguma deficiência e, no caso da dublagem, em específico, por não saber ou enfrentar dificuldades para ler.

Assim, com o tempo, a dublagem não só ganhou destaque devido a uma questão de preferência, mas também acabou evoluindo com as animações lançadas nesse mercado. De acordo com artigo publicado na Folha de S. Paulo (OLIVEIRA, 2016), nos últimos dez anos, foram lançados no país 16 longas animados com classificação indicativa de até 10 anos, ou seja, que podem ser vistos por crianças.

Vale ressaltar que essa demanda por entretenimento animado não envolve apenas o público infantil (apesar de ser o maior); muitas produtoras de cinema como a Fox investem consideravelmente em animações voltadas para um público-alvo mais maduro, como, por exemplo, a série Os Simpsons, que em 14 meses após sua estreia já havia lucrado 2 bilhões de dólares. “Os Simpsons viraram a mesa. Abriram definitivamente as portas do mercado das animações adultas voltadas para o grande público, e não só para os festivais especializados”, diz Aída Queiroz, presidente do Anima Mundi (VIEIRA; MOTTA, 2018).

Desde então, o mercado de animação foi ganhando força, movimentando 500 bilhões de dólares em licenciamento de marcas e personagens apenas em 2017 (VIEIRA; MOTTA, 2018). Segundo os dados do BNDES, as animações representam cerca de 25% do mercado audiovisual no mundo, com faturamento estimado em 250 bilhões de dólares em 2017 e 260 bilhões em 2018 (VIEIRA; MOTTA, 2018). Além disso, também se estima que o consumo de animação no mundo chegou a US\$ 249 bilhões, em 2016, e deve ter atingido US\$ 270 bilhões em 2020 (DIGITAL VECTOR, 2017). “Animação custa caro, mas dá dinheiro. Trata-se de uma linguagem poderosa, que sobrevive à barreira do tempo pela estética mutável e desconexão com a realidade”, ressalta Aída no artigo “O sucesso dos desenhos animados entre adultos”, publicado na revista Veja em 2018. É essa lucratividade alta que faz com que as grandes produtoras invistam em uma lista ampla de desenhos para se assistir em família ou entre adultos (VIEIRA; MOTTA, 2018). Essa visível expansão no consumo de animações também é resultado do aumento da demanda por entretenimento animado nas plataformas de *streaming*, nos canais de TV a cabo, por satélite e, principalmente, pela amplificação e pelos avanços da *internet*, o que possibilita maior acesso a produtos audiovisuais traduzidos.

Quando se pensa em filmes de animação, não é incomum pensar em algumas produções de estúdios como Disney ou DreamWorks, que estão atualmente entre os 10 maiores estúdios da história do cinema, com grandes títulos da área da animação (REDAÇÃO, 2020). Alguns desses filmes fizeram história, como a “Branca de Neve e

os Sete Anões”, primeiro longa-metragem animado dos Estados Unidos, primeiro longa animado em cores da história e ganhador de um Oscar honorário em 1938 por seu pioneirismo (ALTMAN, 2020). Outros estão entre as maiores bilheterias da história da categoria, como “Frozen - Uma Aventura Congelante”, que rendeu à Disney US\$ 1,27 bilhão em bilheteria; e “Madagascar 3” da DreamWorks com US\$ 746,9 milhões em bilheteria (TEIXEIRA, 2015; MENDES, 2018). Outra franquia de animação muito rentável da DreamWorks é a dos filmes do Shrek, que possui quatro filmes: Shrek (2001); Shrek 2 (2004); Shrek Terceiro (2007); e Shrek Para Sempre (2010), três deles ocupam posições entre as maiores bilheterias de filmes de animação (MENDES, 2018). Sendo uma das produções mais famosas do estúdio, a franquia gera destaque até os dias de hoje, com rumores de um quinto filme com roteiro pronto já confirmado desde 2017 e que poderia vir a ser lançado em 2022 (CARNEIRO, 2021).

Um dos filmes de maior destaque é o segundo da franquia, intitulado Shrek 2, lançado em 18 de junho de 2004. Ele ocupa o 11º lugar dos filmes de animação com maiores bilheterias, atingindo uma arrecadação de US\$ 919 milhões (MENDES, 2018), o que o torna o filme do estúdio DreamWorks em maior posição na lista. Além disso, é o filme de maior bilheteria mundial no ano de seu lançamento (BORGIO, 2005) e a terceira maior bilheteria do Brasil do mesmo ano, com mais de quatro milhões de ingressos vendidos (VIEIRA, 2020). O filme em inglês contou com a dublagem de grandes nomes do cinema norte americano, como Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz e Antonio Banderas. Já na versão brasileira, a tradução para dublagem foi realizada pelo tradutor Pavlos Euthymiou, também responsável pela dublagem dos outros filmes da franquia, e dublado por celebridades como o comediante Bussunda e o apresentador Pedro Bial e por dubladores já bem conhecidos pelo público como Mário Jorge Andrade, Fernanda Crispim e Manolo Rey (WIKIDUBLAGEM, c2004-2021). Considerando a sua relevância e popularidade, além de apresentar em seu enredo uma variedade de itens culturais, Shrek 2 foi o filme escolhido para a realização do presente estudo. Assim, temos como objetivo demonstrar as adaptações culturais presentes na dublagem para português brasileiro de Shrek 2, por meio de avaliação comparativa dos itens culturais específicos na versão em língua inglesa e nas suas respectivas traduções na dublagem. Além disso, o trabalho também propõe apontar as modalidades da tradução utilizadas, avaliar as escolhas

tradutórias e sugerir mudanças quando relevantes, tendo em vista que as escolhas realizadas na tradução podem ser chave para a popularização do filme.

Outro ponto importante para a expansão do mercado de animações foram as estratégias de popularização, como, por exemplo, as escolhas de estrelas do cinema e da TV para dublar, ao invés dos dubladores profissionais, uma vez que, para os estúdios, a mídia das animações se expande mais dessa forma, embora muitas vezes essa estratégia possa ser criticada pelo público. “A Origem dos Guardiões”, “Meu Malvado Favorito”, “Enrolados”, “Frozen” e “Nem Que a Vaca Tussa”, e o filme escolhido para a realização deste estudo, Shrek 2, são apenas alguns exemplos de produções em que a dublagem brasileira optou por utilizar desta estratégia (BOL, 2018). Além disso, como já citado anteriormente, as estratégias de localização utilizadas na tradução para dublagem, como a adaptação do linguajar utilizado entre seu público-alvo, no que diz respeito tanto a questões culturais quanto de faixa etária, podem influenciar no bom desempenho, popularização e aceitação do filme. Por exemplo, se a animação for infantil, a linguagem utilizada será própria para esse grupo, e se for uma animação para adultos, provavelmente terá uma linguagem mais madura e com direito até a algumas referências ou frases subliminares.

Assim, o tradutor para dublagem utiliza de várias estratégias que possibilitam que o produto audiovisual alcance mais pessoas. As escolhas referentes à língua e à cultura são aspectos importantes para a recepção do produto pelo público. A dublagem ainda permite uma maior apreciação visual do produto, não dividindo a atenção; o que pode ser parte importante na preferência pelo público por essa modalidade, com estatísticas que chegam a 59% do público total em cinemas no ano de 2014 (CORREIO, 2015) e 84% do consumo nacional em uma série da plataforma de *streaming* Netflix (PAYÃO, 2017). Além disso, como já citado, por ser considerada uma forma de tradução para acessibilidade, a dublagem se torna também a escolha de crianças, idosos e analfabetos. Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios de 2020 (TOKARNIA, 2020), mais de 11 milhões de brasileiros são analfabetos e os analfabetos funcionais representam 29% da população (LOURENÇO, 2020). Assim, podemos afirmar que a dublagem no Brasil não se trata apenas de uma opção de escolha, mas de desempenhar um papel social de possibilitar que grande parte da população tenha acesso a essas mídias, proporcionando certo conforto e inclusão para esses grupos, o que justifica a realização desta pesquisa. Faz-se necessário ressaltar a importância da tradução

para a dublagem, enfatizando as possibilidades de localização e a popularização dessa modalidade tão relevante para tornar obras estrangeiras acessíveis.

O tradutor é parte extremamente importante no processo da produção da dublagem. Para ele, trata-se de um desafio enorme que exige espontaneidade, flexibilidade e criatividade para fazer, a partir do roteiro original, uma tradução que se adéque ao público, à sua língua e sua cultura de modo a produzir uma tradução natural que possivelmente contemple gírias, dialetos locais ou sociais, além de linguagem própria de um determinado lugar e tempo. Todo o exposto acima demonstra a importância de se realizar a discussão das adaptações feitas da língua de partida para a língua de chegada, conteúdo fundamental para o tradutor em formação.

Tendo concluído a introdução deste estudo, passamos a apresentar a literatura utilizada como aporte para a discussão dos nossos resultados. Entre os autores abordados, destacam-se Nord (2005), Aixelá (2013) e Venuti (1995).

2 REVISÃO DE LITERATURA

Nesta seção, tratamos dos conceitos teóricos pertinentes à discussão do nosso objeto de estudo. Para tal, abordamos dois eixos, sendo o primeiro uma explanação a respeito de conceitos da tradução audiovisual, mais especificamente, sobre a prática da dublagem e as modalidades da tradução utilizadas para propor as adaptações culturais tão comuns nessa prática. Já no segundo eixo, abordamos as teorias a respeito da cultura e de itens culturais específicos, que são de extrema importância para o fazer tradutório.

2.1 TRADUÇÃO

Segundo a teoria funcionalista de Christiane Nord (2005), a tradução pode ser compreendida como uma ação comunicativa mediada, ou seja, um diálogo entre duas culturas que ocorrem por meio de um mediador, sendo esse o tradutor. Deste modo, o tradutor passa a ser não apenas um reproduzidor, mas sim um criador de significados,

que, a partir das intenções presentes no texto de partida, cria um texto completamente novo, mas que reproduz as mesmas intenções para o público de chegada.

O processo de tradução, então, passaria a ser guiado por um propósito a ser atingido no texto de chegada, o qual se torna referência para a realização das escolhas tradutórias necessárias. A fidelidade sintática do texto passa a ser secundária, uma vez que o foco principal está em se a tradução consegue cumprir, na cultura de chegada, o mesmo papel que cumpre na cultura de partida (NORD, 2005; REISS; VERMEER, 1996).

Entretanto, é importante ressaltar que públicos de ambientes culturais diferentes possuem vivências e visão de mundo diferentes, aspectos que devem ser gerenciados pelo tradutor para que o texto de chegada tenha uma boa aceitação, o que depende das expectativas do leitor, construídas pela situação em que o receptor lê o texto, pelo seu conhecimento de mundo e pelas suas necessidades comunicativas (NORD, 2005).

2.1.1 Tradução audiovisual (TAV)

Segundo Agost (1999, apud Silva; Couto; Silva. 2017, p. 05), “[...] o material audiovisual se caracteriza pela combinação de diferentes códigos: o escrito (o roteiro do filme previamente elaborado); o oral (a interpretação dos atores ou dos personagens de animação); o visual (a imagem), o auditivo não verbal e musical (sons e trilhas sonoras)”. Para o autor, essa combinação de códigos faz com que o material audiovisual seja tratado como texto multimodal ou multissemiótico.

A tradução audiovisual (TAV) existe como uma prática profissional que aos poucos foi crescendo e, a partir dos anos 90, com a distribuição dos materiais audiovisuais na sociedade, foi ganhando maior visibilidade. Ela refere-se à tradução realizada por meio de dublagem, legendagem, audiodescrição, vozes sobrepostas etc., modalidades que facilitam a distribuição do produto em mercados estrangeiros (MARTINEZ, 2011).

Esse tipo de tradução vem cada vez mais se revolucionando devido ao aumento da demanda dos produtos audiovisuais, consequência da multiplicação das plataformas digitais, canais televisivos e até atividades como a do ensino à distância.

No caso específico do material legendado, trata-se de um tripé multimodal: imagem, áudio original e texto escrito na tela (legenda). Já a dublagem apoia-se na imagem, trazendo a substituição do áudio original pela sua tradução, ou seja, consiste na gravação de falas e/ou partes cantadas, posteriormente à filmagem original, em sincronia com o movimento labial das personagens, para montagem da trilha sonora de uma produção cinematográfica ou televisiva (SILVA; COUTO; SILVA, 2017).

2.1.2 Dublagem

A dublagem é uma modalidade que permite a realização de adaptações culturais na tradução e que está em alta por apresentar uma popularização no mercado audiovisual.

Podemos defini-la como a substituição do som original pela voz interpretada de um ator profissional da língua de chegada do produto, conduzida pelo sincronismo, ou seja, pela harmonia entre a voz do dublador e as características gestuais e faciais da personagem que aparece na tela (SILVA; COUTO; SILVA, 2017).

O isocronismo é o primeiro tipo de sincronismo que está presente nesta categoria em geral, corresponde à entrada e à saída de fala, ou seja, é basicamente o sincronismo encontrado na boa dublagem. No que se refere ao sincronismo em dublagem, é preciso entender que existe mais de uma forma de classificação entre os teóricos que se dedicam ao estudo da tradução para essa modalidade, podendo citar, por exemplo, o teórico e tradutor para dublagem Frederic Chaume, que propõe três tipos de sincronismos: O fonético, o semântico e o dramático (NORIEGA, 2017).

Além de Chaume, no livro “O processo da tradução para dublagem brasileira: teoria e prática”, a autora Dilma Machado, apresenta alguns tipos de sincronismo, os quais são classificados em seis categorias, que também são citadas por Henrik Gottlieb (NORIEGA, 2017).

1. Sincronismo labial, que consiste na combinação dos movimentos dos lábios com a voz, proporcionando um resultado agradável ao espectador, como se o próprio autor estivesse falando.

2. Sincronismo bilabial, que propõe que para combinar com o movimento bilabial da personagem, o número de sílabas das palavras adaptadas deve

corresponder ao número de sílabas do original, ou seja, as palavras traduzidas e adaptadas devem terminar com uma vogal de mesmo timbre que o original.

3. Sincronismo de núcleo, apresenta que os movimentos corporais, expressões e gestos devem coincidir com a pronúncia das sílabas tônicas. Há também o **sincronismo silábico** em que a entrada e a saída da fala do dublador precisam ser iguais às da fala original, no **sincronismo de discurso**, a dublagem não pode acabar antes nem depois da fala do ator em tela, o movimento labial da fala original deve ser equivalente à duração do diálogo traduzido. E por último, o **sincronismo de voz**, em que o timbre de voz do personagem em tela e a interpretação do ator de voz na dublagem tem de ser parecidos, fazendo dessa forma, a fala soar o mais natural possível na língua traduzida (MOURA; MATOS, 2020).

2.1.3 Procedimentos da tradução

Ainda citando o livro “O processo da tradução para dublagem brasileira: teoria e prática”, Dilma Machado apresenta uma dificuldade enfrentada pelo tradutor de dublagem no início do capítulo 12, “Traduzindo e adaptando para dublagem”, definindo a tradução dessa modalidade como uma adaptação, pois para que o texto soe o mais natural possível, são necessárias várias mudanças: “o que distingue o código linguístico nos textos audiovisuais é que [...] estamos diante de um texto escrito (*script*) que precisa ser transformado em oral e espontâneo, sendo difícil alcançar um equilíbrio” (p. 83).

A domesticação também é um conceito bastante abordado, de modo geral, nas traduções para dublagem e acontece quando há uma valorização da cultura alvo em detrimento da cultura do texto de partida. O processo da domesticação consiste basicamente em uma adaptação cultural da língua, ou seja, é um procedimento que busca tornar a tradução mais natural possível ao público da língua de chegada. Em seu livro, Machado consolida essa ideia (2016), indicando que:

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).

A domesticação é a estratégia contrária à estrangeirização, que consiste em levar para a cultura de chegada os elementos da língua de partida. Venuti (1995) define a estrangeirização como uma forma de dar importância aos elementos culturais presentes no texto fonte, mantendo-os no texto alvo. Essa abordagem, muitas das vezes, causa um estranhamento na cultura alvo (VENUTI, 1995). Por isso, há opção do tradutor pela domesticação ao invés da estrangeirização é a mais apropriada para a dublagem.

Ao tratar da adaptação na tradução para dublagem, Machado (2016) apresenta algumas possibilidades: **Transcrição do original**, que também pode ser chamada de tradução literal, pois é a reprodução palavra por palavra; a **omissão**, que elimina ou reduz parte do texto; a **expansão**, que explicita informações que, no original, não estavam visíveis e o **exotismo**, que é a substituição de gírias, palavras e expressões que não fariam sentido, se traduzidas ao pé da letra, por equivalentes aproximados na tradução. Além dessas, a autora ainda apresenta a **atualização, que** é a substituição de informações obsoletas ou obscuras por equivalentes modernos; a **equivalência** de situação, em que um contexto é inserido na tradução, deixando o texto mais familiar do que se tivesse usado o contexto do original e, por fim, a **criação**, em que um termo mais amplo do texto original é substituído por outro que mantém somente a mensagem, a ideia ou a sua função (MACHADO, 2016).

2.2 CULTURA

Definir cultura não é uma tarefa fácil, devido à grande discussão a respeito do termo e a diversos autores que propõem diferentes visões e definições para esse conceito. Uma das primeiras definições propostas é a de Edward Tylor, em 1920, que definiu cultura como um conjunto de capacidades e hábitos que os membros de uma

determinada sociedade adquirem, podendo esses serem conhecimentos, leis, moral, costumes ou crenças, entre outros.

Outra definição bem conhecida é a de Kroeber e Kluckhohn (1952), que propõem que a cultura seria constituída de padrões de comportamento, que podem ou não ser explícitos, e que são passados e adquiridos por meio de símbolos que constituem os diversos grupos humanos.

Assim, de forma geral, é possível dizer que cultura seria o complexo de costumes, visões de mundo, valores e forma de vida específicos de determinada sociedade e esses, por estarem intrinsecamente ligados a esta sociedade, podem ou não serem semelhantes em diferentes comunidades. As línguas também correspondem a um fator cultural, uma vez que estão diretamente ligadas à comunidade em que seu falante habita e sofrem alterações baseadas na forma de vida e necessidade de seus falantes, podendo-se dizer que “em uma língua tudo é produzido culturalmente, a começar pela língua propriamente dita” (AIXELÁ, 2013)

Essas especificidades culturais dentro de uma língua, são chamadas, no âmbito dos Estudos da tradução, de itens culturais-específicos (ICE), os quais já foram definidos por Baker (1992, p. 21) como:

[...] dada palavra de uma língua de partida pode expressar um conceito que é totalmente desconhecido na cultura de chegada. Esse conceito pode ser abstrato ou concreto, estar relacionado a uma crença religiosa, um costume social ou até mesmo a um tipo de comida. São, pois, específicos de dada cultura.

Já Aixelá (2013) vai um pouco mais a fundo na definição, propondo que os ICEs são termos que não existem por si só, mas como resultado de conflitos sobre qualquer referência linguisticamente apresentada em um texto de partida que, ao ser representado no texto de chegada, ocasionará um problema, devido a sua não existência ou sua diferença de conceito ou valor. Ou seja, qualquer item pode ser considerado um item cultural-específico, desde que falte na cultura de chegada um equivalente direto com a mesma carga semântica do texto de partida. Assim, “um ICE é apenas um ICE em sua materialização textual, e sempre do ponto de vista do grupo que recebe a mensagem” (AIXELÁ, 2013).

O autor ainda descreve as estratégias mais utilizadas por tradutores para lidar com cada tipo de ICE encontrado, classificando-as em duas categorias, sendo elas: conservação e substituição.

Sob a categoria de conservação estão:

- Repetição - conservação do máximo possível do referente original, a qual é muito utilizado para topônimos (Seattle - Seattle);
- Adaptação ortográfica - adaptação de um referente para a ortografia da cultura de chegada, por meio dos processos de transcrição e transliteração. Atualmente muito utilizada quando o referente original vem de uma cultura que possui um alfabeto diferente do utilizado pela cultura de chegada;
- Tradução linguística (não-cultural) - realizado a partir da escolha de traduções pré-estabelecidas no corpus da língua de chegada ou da utilização da transparência linguística do ICE, em que o tradutor escolhe uma referência denotativa próxima do texto de partida. Muito utilizada para medidas e moedas (*dollars* - dólares);
- Explicação extratextual - o tradutor utiliza das estratégias acima, mas considera que elas somente podem não ser capazes de entregar ao público alvo o sentido que deve ser passado e assim insere uma explicação, fora do conteúdo do texto, a respeito do ICE. São exemplos: notas de rodapé, comentários do tradutor, notas de fim;
- Explicação intratextual - serve ao mesmo propósito da estratégia acima, mas o tradutor insere a explicação dentro do conteúdo do texto para não atrapalhar a atenção do leitor.

Já na categoria de Substituição, são elencadas as seguintes estratégias:

- Sinônimos - utilização de um sinônimo ou referência paralela para não repetir o ICE;
- Universalização limitada - substituição de um ICE por uma referência que ainda pertença a cultura de partida, mas que seja de mais fácil entendimento do público de chegada;
- Universalização absoluta - parecida com a estratégia anterior, mas não se encontra um ICE mais conhecido pela cultura de chegada e por isso se opta por apagar qualquer conotação estrangeira, mantendo uma referência neutra.

Como referências a marcas que podem ser substituídas pelo objeto que é vendido (*a Chesterfield* - um sofá).

- Naturalização - o tradutor opta por trazer o referente para o corpus intertextual específico do público alvo. Segundo o autor, esta estratégia não é muito utilizada atualmente, exceto na literatura infantil.
- Eliminação - omissão do ICE do texto de chegada. Essa estratégia ocorre quando os tradutores consideram o referente inaceitável, seja no nível ideológico ou estilístico, e não é relevante o suficiente para ser mantido no texto.
- Criação autônoma - inserção de referentes culturais não existentes no texto fonte. É muito pouco utilizada, mas pode aparecer com certa frequência em materiais como títulos de filmes.

Vale ressaltar que essas estratégias podem ser utilizadas de forma combinadas e que um mesmo ICE pode ser tratado de formas diferentes ao longo de um texto, dependendo de sua função e contexto (AIXELÁ, 2013).

Tendo apresentado a teoria base para o desenvolvimento deste projeto, passamos a apresentar a metodologia a ser seguida durante sua execução.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa exploratória de cunho qualitativo realizada por meio de análise comparativa das falas em língua inglesa (LI) dos filmes da franquia Shrek e de suas respectivas traduções para dublagem em língua portuguesa (LP). A análise será de conteúdo e terá como fundamentação teórica as especificidades da dublagem e os procedimentos tradutórios utilizados nessa modalidade da tradução.

Para tanto, serão realizadas as seguintes etapas:

1. As falas contendo itens culturais específicos serão identificadas nos filmes em LI, sendo que algumas serão selecionadas para a análise comparativa.
2. As traduções dessas falas selecionadas na etapa anterior serão identificadas e inseridas em tabelas.
3. As falas em LI e suas traduções serão comparadas com base nas especificidades da dublagem e por meio dos procedimentos tradutórios.
4. As

traduções serão avaliadas quanto à qualidade da recepção em LP e novas possibilidades serão propostas quando necessário.

Esta pesquisa dispensa a apreciação do Comitê de Ética do Unisagrado por não envolver a participação de seres humanos (ANEXO A).

3.1 OBJETO DE ESTUDO

O objeto de estudo deste projeto é o filme “Shrek 2” da franquia “Shrek”, lançado em 2004, produzido pela DreamWorks Animation. É um filme de animação computadorizada, dos gêneros comédia, fantasia e aventura.

A escolha desse objeto de estudo se deu por conta das variadas adaptações presentes na tradução da dublagem dessa franquia.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Algumas escolhas de excertos do filme foram feitas a partir de análises comparativas, visando a qualidade e variedade das adaptações e gírias inseridas, assim como acréscimos na tradução para o texto de chegada.

SITUAÇÃO 01:

O primeiro excerto selecionado para a análise acontece no minuto 33:22 do filme. No filme, Shrek e Burro estão a caminho do chalé da Fada Madrinha, quando percebem que estão perdidos e caminhando em círculo (Figura 01). Em determinado ponto, Burro passa por um arbusto que possui uma silhueta feminina e compara a forma desse arbusto com a de Shirley Bassey: “*The bush shaped like Shirley Bassey!*” (Quadro 01). Bassey é uma das maiores cantoras do século XX que ficou muito conhecida como uma das mais poderosas vozes já registradas, sendo a maioria de suas músicas do gênero musical pop. Entre os trabalhos dessa cantora que ficaram mais conhecidos estão os temas que Bassey cantou para os filmes de James Bond: *Goldfinger* (1964), *Diamonds Are Forever* (1971) e *Moonraker* (1979). (INFOPÉDIA, 2021).

Na tradução, houve a inserção da expressão culturalmente marcada “É a cara da”, procedimento denominado equivalência de situação (MACHADO, 2016). Essa escolha deixou o texto mais atrativo do que se tivesse sido realizada a tradução literal que ficaria “no formato da”. A opção pela tradução literal estaria correta também, mas a troca por uma linguagem com tom informal e cômico aproxima o texto do leitor.

Figura 01 - arbusto referido pela personagem Burro.



Fonte: Filme Shrek 2.

Quadro 01.

TEXTO DE PARTIDA	TEXTO DE CHEGADA
<i>The bush shaped like Shirley Bassey!</i>	E esse arbusto aqui que é a cara da Fafá de Belém!

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Além disso, apesar da popularidade mundial de Shirley Bassey, o tradutor optou por uma aproximação da cultura alvo, ou seja, pela naturalização, substituindo a referência de Shirley Bassey pela cantora brasileira Fafá de Belém. A domesticação (VENUTI, 1995) é uma modalidade da tradução que se refere à inclusão de adaptações que valorizam e aproximam a cultura alvo dos espectadores. Fafá de

Belém, nome artístico de Maria de Fátima Palha de Figueiredo é uma cantora e atriz brasileira, assim como Basseby, seu gênero musical também é, em sua maior parte, o “pop”. Ficou conhecida pelo primeiro sucesso “Filho da Bahia” que estourou nas rádios. Outro ponto a abordar é o porquê da escolha desses artistas especificamente, podemos observar na imagem que tanto o formato do arbusto, quanto o de Basseby e de Fafá são muito semelhantes.

Deste modo, consideramos que a adaptação realizada pelo tradutor foi adequada, visto que o referente escolhido para substituir o existente em inglês faz sentido com o proposto no texto de partida, é facilmente entendido pelo público de chegada devido à grande popularidade da cantora e se adequa à imagem mostrada na tela.

SITUAÇÃO 02:

O segundo excerto selecionado para a análise acontece no minuto 41:25 do filme. Ao chegar no chalé da Fada Madrinha, Shrek a procura e pergunta ao recepcionista se ela está. O recepcionista responde que a Fada Madrinha não está no momento, mas logo ela o chama pelo nome Jerome (Quadro 02), pedindo para ele levar “*Coffee and a Monte Cristo*” até a sala dela (Figura 02).

A primeira adaptação realizada na tradução é a substituição do nome Jerome por seu equivalente oficial Gerônimo (AIXELÁ, 2013), a qual se dá no contexto religioso. O nome São Jerônimo aparece como a tradução de Saint Jerome (SAINT, c2006-2021), responsável pela primeira tradução completa da bíblia (NUNES, c2017-2021). Além disso, tanto o nome em inglês quanto o nome em português derivam do grego “*Hieronimus*”, que tem como significado “nome sagrado” (JEROME, c2022).

Figura 02 - personagem chamado Jerônimo.



Fonte: Filme Shrek 2.

Quadro 02:

TEXTO DE PARTIDA	TEXTO DE CHEGADA
<i>Jerome! Coffee and a Monte Cristo. Now!</i>	Gerônimo, me traz um café com Bauru. Agora!

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Outra adaptação é a inserção do “me traz um”, expressão que não consta na língua inglesa, deixando assim a tradução para dublagem mais clara, por meio do uso da expansão, procedimento que propõe a explicitação de informações que, no original, não estavam visíveis (MACHADO, 2016). Isso é resultado de o inglês apresentar uma linguagem mais direta por ser uma língua parte de uma cultura “*low context*”. Os conceitos de “*high context culture*” e “*low context culture*” demonstram a variação da forma como as pessoas se comunicam dentro de uma cultura (COMMUNICATING, c2021). A cultura de baixo contexto (*low context culture*), especificamente, tem como característica um processo claro e direto na comunicação e geralmente se enquadra nas culturas Ocidentais (COMMUNICATING, c2021), o que acontece na fala de Fada Madrinha no texto de partida que é concisa e direta. Em contrapartida, a cultura de alto contexto (*high context culture*) tende a ser mais expansiva e sutil.

Por fim, a domesticação também se faz presente na substituição do nome do sanduíche. O Monte Cristo é um sanduíche que possui algumas variedades, feito com geleia ou queijo, e ganhou popularidade nos Estados Unidos na década de 1960, quando começou a ser servido em um restaurante da Disneylândia (OQUE, 2021). Embora não se saiba com certeza a origem desse sanduíche, antes mesmo de sua popularidade, já era servido em restaurantes de Los Angeles (OQUE, 2021). Já o Bauru é um sanduíche paulista, declarado, em dezembro de 2018, patrimônio imaterial do Estado de São Paulo (WIKIPÉDIA, 2020), mas conhecido em todo território do Brasil. Esse sanduíche, criado por Casimiro Pinto Neto em 1937, apesar de possuir variedades, tem em sua receita original ingredientes como o pão francês com rosbife, fatias de tomate, picles e queijo derretido.

Assim, consideramos que a tradução se adéqua ao contexto, visto que mesmo os sanduíches possuindo características e ingredientes diferentes, a adaptação foi realizada por meio da substituição de um sanduíche específico da cultura de partida, o qual tem o nome amplamente conhecido por seus falantes, por um referente também específico da cultura de chegada.

SITUAÇÃO 03:

O terceiro excerto selecionado para a análise acontece no minuto 40:55 do filme. Shrek, Burro e Gato de Botas estão andando no meio da floresta em busca do chalé da Fada Madrinha. Quando eles o encontram (imagem 3), antes de entrarem, temos uma fala irônica do Burro, que não gosta da Fada Madrinha e era contra essa busca: *"That's the old Keebler's place, let's back away slowly"*.

A fala de Burro, no texto de partida, faz referência aos comerciais de TV que a "United Biscuit Company" veicula para sua marca Keebler Cookie. Essa série de anúncios foi construída em torno da premissa de que todos os biscoitos Keebler são assados por elfos que vivem em uma árvore oca (HILL, 2004), que se parece com um chalé.

Figura 03 - Chalé da Fada Madrinha.



Fonte: Filme Shrek 2.

Quadro 03:

TEXTO DE PARTIDA	TEXTO DE CHEGADA
<i>That's the old Keebler's place, let's back away slowly.</i>	Parece a casa da mãe Joana, vamos sair daqui bem de fininho.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Por se tratar de uma referência específica da cultura de partida, ou seja, não compartilhada com a cultura de chegada, faz-se necessária sua adaptação para o público de chegada. Neste caso, a adaptação foi realizada pela substituição por uma expressão que não possui relação com o conteúdo original, mas é amplamente conhecida na cultura de chegada, "Parece a casa da mãe Joana". Assim, podemos afirmar que houve o uso de exotismo, procedimento que, segundo Machado (2016), deve ser utilizado quando é necessária a substituição de expressões, dado que não fariam sentido se fossem traduzidas literalmente. A expressão "Casa da mãe Joana" é bastante conhecida e usada há muito tempo na cultura de chegada. Essa expressão se refere a um lugar desorganizado, em que qualquer um faz o que quiser. Tendo sua origem no século XIV, a mulher que deu nome a tal casa era Joana, Condessa de Provença e rainha de Nápoles. Em 1347, aos 21 anos, a Condessa regulamentou os bordéis da cidade de Avignon, onde vivia refugiada. Uma das normas dizia: "o lugar terá uma porta com que todos possam entrar". Então, "Casa da mãe Joana", virou

sinônimo de prostíbulo, de lugar onde impera a bagunça (CASA, c2007-2021). Analisando a imagem e o contexto da cena, não identificamos uma razão em específico que justifique a escolha do tradutor por “Casa da mãe Joana”. Acreditamos que a conotação negativa da expressão reforça a ideia de que não era um lugar em que o Burro gostaria de estar.

Se a continuação da fala de Burro “*let’s back away slowly*” tivesse sido traduzida literalmente por “vamos voltar devagar”, também faria sentido no contexto da cena. Entretanto, podemos observar que a sua substituição por “sair daqui bem de fininho”, apresentando uma linguagem mais informal e divertida, está mais alinhada com a proposta da tradução, se encaixando bem no tom do filme e na característica de ironia da personagem.

SITUAÇÃO 04:

O quarto excerto selecionado acontece no minuto 7:00 da animação. Após Fiona e Shrek voltarem de sua lua de mel, eles se deparam com Burro ainda dentro de sua casa. Eles pedem para que esse se retire e Burro, antes de sair, fala “*Me and Pinocchio was going to catch a tournament, anyway*”, conforme quadro a seguir.

Quadro 04:

TEXTO DE PARTIDA	TEXTO DE CHEGADA
<i>Me and Pinocchio was going to catch a tournament, anyway.</i>	Eu e o Pinóquio vamos dar um rolê por aí.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Pinóquio é uma personagem de ficção que surgiu em 1883, no livro “As aventuras de Pinóquio”, escrito pelo escritor e jornalista italiano Carlo Collodi (1826-1890), que se tornou popular pela adaptação da Disney (CARDOSO, 2009). Sua história conta sobre um carpinteiro talentoso chamado Gepeto, que possuía o sonho de ser pai. Um certo dia, o homem constrói um boneco de madeira e deseja que ele ganhe vida, e assim, acontece. Pinóquio ganha vida e suas aventuras acontecem com base na premissa de que toda vez que o boneco mente, seu nariz cresce (HISTÓRIA, c2022).

Se traduzido literalmente, “Eu e o Pinóquio íamos pegar um torneio, de qualquer maneira”, a tradução seria de difícil entendimento, uma vez que a utilização do termo “pegar” não é comum no Brasil em contextos como o apresentado no filme, diferente da situação em língua inglesa, no qual a expressão “*to catch*” possui o significado de ver ou fazer algo (*do/see something*), sendo um verbo transitivo que possui sua utilização majoritariamente no inglês americano ao se referir a ir à algum lugar a fim de fazer ou ver algo, como “*we could catch a movie = go to a movie*” (CATCH, c1996-2021). Já “*tournament*”, não é utilizada como gíria, mas pode-se apontar uma possível justificativa para seu uso, uma vez que “torneio”, sua tradução literal, tem o significado de uma determinada competição, que mostra as habilidades e a coragem na luta entre soldados da Idade Média (LONGMAN, c1996-2022), neste caso, é possível que a escolha deste termo tenha sido feita levando em conta a época em que Shrek se passa, na Idade Média.

Tendo isso em vista, o tradutor optou por não traduzir literalmente, mas sim adaptar para uma gíria muito mais conhecida no contexto brasileiro, sendo essa “dar um rolê”, fazendo uso de uma estratégia conhecida como equivalência situacional, que ocorre quando um novo contexto é inserido na tradução, deixando o texto mais familiar do que se tivesse usado o contexto do original, como é o caso do excerto apresentado.

Essa escolha nos parece adequada, uma vez que a gíria utilizada possui o significado de “passear” ou “dar uma volta” (INFORMAL, c2006-2022), mantendo assim, a carga semântica do inglês e também a informalidade e humor do texto.

SITUAÇÃO 05:

O quinto excerto selecionado ocorre no minuto 12:40, quando as personagens Shrek, Fiona e Burro partem para a cidade de Tão Distante para conhecer os pais de Fiona. No enredo do filme, Tão Distante representa a capital do reino que a história se passa, sendo uma metrópole que tem modos de vida diferentes do campo, local onde os personagens estavam anteriormente. Assim, ao chegar na cidade e se deparar com uma realidade completamente diferente do que estava acostumado, Burro direciona a fala “*You working that hat*” a uma garota que caminhava pelas ruas da cidade (Quadro 5).

Figura 05 - Burro falando com a garota na rua.



Fonte: Filme Shrek 2.

Quadro 05:

TEXTO DE PARTIDA	TEXTO DE CHEGADA
<i>You working that hat.</i>	Me amarrei nesse chapéu.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Assim como em excertos já analisados, o exotismo se faz presente na substituição da expressão apresentada no quadro 5. A expressão “*working it*”, nesse contexto, significa vestir-se bem, estar aparentemente bonito, entre outras possibilidades (WORK, 2015), mas, apesar de manter a ideia de um elogio, a escolha do tradutor não foi por um equivalente em língua portuguesa.

A frase em inglês é direcionada para a garota que caminha, a quem ele faz um elogio, que poderia ser traduzido como “você está arrasando com esse chapéu”. Já a tradução proposta não é direcionada para a garota, uma vez que o comentário de Burro se refere a ele mesmo, ou seja, indica que ele gostou do chapéu. “Me amarrei” é uma gíria brasileira que significa gostar muito de algo (AMARREI-ME, c2022).

Diante disso, o tradutor optou por não traduzir literalmente, mas adaptar para uma gíria mais conhecida e utilizada, preferindo manter o tom cômico na fala e também o sincronismo labial, que consiste na combinação dos movimentos dos lábios com a voz, proporcionando um resultado agradável ao espectador, como se o próprio autor estivesse falando.

SITUAÇÃO 06:

O sexto excerto selecionado para a análise acontece no minuto 44:30 do filme. Após Shrek invadir o chalé da Fada Madrinha, ele se veste com as roupas dos funcionários do local, na intuição de se camuflar. Assim, ao chamar a atenção passando por um corredor, ele direciona a fala “*TGIF, EH, BUDDY? Working hard or hardly working, eh, Mac?*” a um dos funcionários.

Quadro 06:

TEXTO DE PARTIDA	TEXTO DE CHEGADA
<i>TGIF, EH, BUDDY? Working hard or hardly working, eh, Mac?</i>	Graças a Deus é Sexta Feira, hein? Tá dando duro ou tá voando xará?

Fonte: Elaborado pelas autoras.

“TGIF”, em inglês, trata-se de uma sigla para a expressão “*Thank God it’s Friday*” (BUENO, c1997-2022), que traduzida literalmente significa “Graças a Deus é Sexta-Feira”. Como podemos observar no quadro 6, essa foi a escolha do tradutor, apenas com a diferença de que não usamos uma sigla para essa expressão em português.

Já “*Working hard or hardly working*”, também é uma expressão bastante conhecida no inglês, que tem como tradução literal “Trabalhando duro ou mal trabalhando”. Podemos perceber que se trata de um trocadilho no inglês, que é possível ser feito, uma vez que ao trocarmos o adjetivo *hard* pelo advérbio *hardly*, altera-se o significado que seria um trabalho árduo para uma crítica ao comportamento de quem está “mal trabalhando”, ou seja, quase não fazendo nada (CARVALHO, c1997-2022).

Dessa forma, nota-se a utilização da equivalência de situação, em que um contexto é inserido na tradução, deixando o texto mais familiar do que se tivesse usado o contexto do original. E por fim, houve a tradução do “*Mac*” por “xará”, uma gíria muito utilizada no Brasil para designar pessoas que possuem o mesmo nome próprio, ou em outras regiões que também é utilizado como vocativo, uma forma de cumprimentar alguém, possuindo o significado de amigo ou camarada. Em inglês “*Mac*” também é uma gíria utilizada como vocativo, como um termo designado

especificamente para homens (WORDREFERENCE, c2022). Sendo assim, o tradutor se utilizou do exotismo, já que houve a substituição de uma gíria por um equivalente aproximado na tradução.

SITUAÇÃO 07:

O último excerto selecionado acontece no minuto 49:10 da animação. Após roubarem uma “poção do amor” do chalé da Fada Madrinha, Shrek, Burro e Gato de Botas estão na floresta a caminho de casa. Quando Shrek sugere tomar a poção, ele abre o frasco e sente o cheiro do conteúdo, que o faz espirrar. Então, Burro deduz que o amigo poderia ser alérgico àquilo e diz *“And if you think I’ll smear vapor rub over your chest, think again!”*.

Quadro 07:

TEXTO DE PARTIDA	TEXTO DE CHEGADA
<i>And if you think I’ll smear vapor rub over your chest, think again!</i>	E se você acha que eu vou ficar aqui fazendo massagem no seu peito, pode tirar o burrinho da chuva.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Se usarmos a tradução literal para a fala de Burro, ficaria “E se você acha que vou espalhar vapor rub no seu peito, pense novamente!”. “Vapor rub” é uma pomada da marca “Vicks”, indicada para o alívio de sintomas de gripes e resfriados (COSTA, 2022). Apesar de ser uma marca bastante conhecida mundialmente, podemos levar em consideração que o tradutor optou por omitir o nome da pomada, uma vez que, nem todos saberiam a que se refere.

Neste caso, é possível identificar o uso de expansão em: “E se você acha que eu vou ficar aqui fazendo massagem no seu peito”, ou seja, a adaptação explícita de informações que, no original, não estavam visíveis. Essa troca nos parece adequada, pois apesar de omitir a referência feita à pomada, o sentido da mensagem no texto de partida foi mantido no de chegada.

E por fim, “Pode tirar o burrinho da chuva” é uma expressão seguida de um trocadilho, visto que, a original seria “Pode tirar o cavalinho da chuva”. Essa

expressão significa que alguém não deve esperar que um determinado acontecimento ocorra, que deve abandonar suas pretensões ou desistir de algo (SIGNIFICADOS, c2011-2022). A escolha dessa expressão, muito conhecida entre os brasileiros, torna o texto muito mais divertido, principalmente pelo trocadilho que o tradutor optou por fazer trocando “cavalinho” por “burrinho”, fazendo com que a personagem Burro se referisse a sua própria espécie. Sendo assim, é perceptível o uso de criação, em que um termo mais amplo do texto original é substituído por outro que mantém somente a mensagem, a ideia ou a sua função, já que houve um acréscimo de uma expressão popular, ao invés da tradução literal, contemplando a proposta cômica e informal do filme.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dublagem é uma modalidade da tradução audiovisual que promove a acessibilidade, por isso a grande importância desse recurso na indústria do audiovisual. Sendo assim, neste estudo, foram analisadas as escolhas lexicais da tradução para dublagem de cada excerto selecionado, os quais trouxeram muitas adaptações para a língua portuguesa. Entre as estratégias utilizadas, podemos citar a domesticação (VENUTI, 1995), o exotismo, a expansão, a equivalência de situação e a transcrição do original, entre outros (MACHADO, 2016). Em vários momentos, as escolhas lexicais não apenas são equivalentes, mas também são mais próximas do público-alvo do que os próprios termos em inglês, demonstrando a qualidade e a variedade das adaptações realizadas, assim como acréscimos na tradução.

Portanto, acreditamos que o conteúdo foi muito bem adaptado, não havendo a necessidade de propormos novas soluções para os excertos escolhidos, uma vez que eles proporcionam uma experiência bem natural no que diz respeito à recepção das traduções, indo ao encontro do que está sendo proposto atualmente pela indústria cinematográfica brasileira, a qual tem investido muito na adaptação de seus produtos ao trazer um conteúdo mais próximo à realidade do telespectador, tornando a recepção desses produtos mais natural.

REFERÊNCIAS

ALTMAN, M. Hoje na História: 1938 - 'Branca de Neve e os Sete Anões' estreia nos cinemas dos EUA. **Opera Mundi**, São Paulo, 4 fev. 2020. Disponível em: <<https://operamundi.uol.com.br/historia/26963/hoje-na-historia-1938-branca-de-neve-e-os-sete-anoes-estreia-nos-cinemas-dos-eua>>. Acesso em: 7 ago. 2021.

AMARREI-ME. In: Priberam Dicionário. Lisboa: Priberam, 2022. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/amarrei-me>. Acesso em: 24 maio 2022.

ASTRONAUTAS, 2017. **História do audiovisual (Atualmente)**. Disponível em: <<https://astronautasfilmes.com.br/noticias/historia-do-audiovisual-atualmente/>>. Acesso em: 16 fev. 2021.

BAKER. M. In *Other Words: a coursebook on translation*. 1a ed. London: Routledge, 1992.

BAURU, 2020. **Wikipédia**. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Bauru_\(sandu%C3%ADche\)3](https://pt.wikipedia.org/wiki/Bauru_(sandu%C3%ADche)3)>. Acesso em: 15 dez. 2021.

BOL. 30 animações que foram dubladas por celebridades brasileiras. **Bol**, São Paulo, 1 out. 2018. Disponível em: <<https://www.bol.uol.com.br/listas/celebridades-brasileiras-que-emprestaram-sua-voz-para-personagens.htm>>. Acesso em: 7 ago. 2021.

BORGO, E. Os 15 maiores filmes de 2004. **Omelete**, 3 jan. 2005. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/homem-aranha-2/os-15-maiores-filmes-de-2004>>. Acesso em: 19 ago 2021.

BUENO, c1997-2022. **TGIF: o que a sigla significa? Qual é a tradução de TGIF?** Disponível em: < <https://www.teclasap.com.br/tgif/>>. Acesso em: 10 ago 2022.

CARDOSO, 2009. **Onde Pinóquio nasceu?** Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/dicas/di04040910.htm>>. Acesso em: 15 dez. 2021.

CARNEIRO, F. **Shrek 5 ainda será lançado?** Drop Cultura, 22 abr. 2021. Disponível em: <<https://www.dropcultura.com.br/2021/04/22/shrek-5-ainda-sera-lancado/>>. Acesso em: 7 ago. 2021.

CASA da mãe Joana. **Só Português**, c2007-2021. Disponível em: <https://www.soportugues.com.br/secoes/proverbios/casamaejoana.php>. Acesso em: 15 dez. 2021.

CATCH. In: LDOCE - **Longman Dictionary of Contemporary English**. England: Pearson Education Limited, 2022. Disponível em: https://www.ldoceonline.com/Cricket-topic/catch_1. Acesso em: 15 dez. 2021.

CARVALHO, c1997-2022. **Qual é a diferença entre "HARD" e "HARDLY"?** Disponível em: <https://www.teclasap.com.br/qual-e-a-diferenca-entre-hard-e-hardly/>. Acesso em: 10 ago 2022.

COMMUNICATING in high context vs. low context cultures. United Language Group, Minneapolis, c2021. Disponível em: <https://www.unitedlanguagegroup.com/blog/communicating-high-context-vs-low-context-cultures>. Acesso em: 15 dez. 2021.

CORREIO, Redação. Pesquisa revela que 6 em 10 brasileiros preferem filmes dublados. **iBahia**, Bahia, 9 ago. 2015. Disponível em: <https://www.ibahia.com/entretenimento/detalhe/noticia/pequisa-revela-que-6-em-10-brasileiros-preferem-filmes-dublados/>. Acesso em: 11 ago. 2021.

COSTA, 2022. **Vick VapoRub: para que serve, como usar e onde passar**. Disponível em: <https://www.tuasaude.com/vick-vaporub/>. Acesso em: 11 ago 2022.

COUTO, L; Silva, L; Silva, C. **Tradução audiovisual: estratégias pragmáticas e conversacionais americanas e europeias na legendagem das formas de tratamento nominais**. Caracol, São Paulo, N. 14, jul./dez. 2017. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/caracol/article/view/131712>. Acesso em: 10 Mar. 2021.

DIGITAL VECTOR. **Global Animation industry: Strategies, trends & opportunities**. [S.l.], 2017. Acesso em: 16 fev. 2021.

HILL, 2004. **"Shrek 2" features dizzying array of in-jokes and cultural references. Did you spot them all?** Disponível em: <https://www.skwigly.co.uk/shrek-2-features-dizzying-array-of-in-jokes-and-cultural-references-did-you-spot-them-all/>. Acesso em: 15 dez. 2021.

HISTÓRIA de Pinóquio, de Carlo Collodi. **Mãe-Me-Quer**, 2022. Disponível em: <https://maemequer.sapo.pt/desenvolvimento-infantil/educacao/contos-e-fabulas-infantis/pinoquio/>. Acesso em: 15 dez. 2021.

INFOPÉDIA, 2021. Porto Editora – **Shirley Bassey** na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2021-10-19 23:31:27]. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/\\$shirley-bassey](https://www.infopedia.pt/$shirley-bassey). Acesso em: 19 out. 2021.

INFORMAL, c2006-2022. **Dar um rolê**. Disponível em: <<https://www.dicionarioinformal.com.br/dar+um+rol%EA/>>. Acesso em: 24 maio 2022.

JEROME. In: Collins Dictionary. Glasgow: HarperCollins, c2022. Disponível em: <https://www.collinsdictionary.com/pt/dictionary/english/jerome>. Acesso em: 24 maio 2022.

KROEBER, Alfred e KLUCKHOHN, Clyde. **Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions**. New York: Vintage Books, 1952. 223 p.

LOURENÇO, T. Escolas brasileira ainda formam analfabetos funcionais. **Jornal da USP**, Ribeirão Preto, 13 nov. 2020. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/atualidades/escolas-brasileiras-ainda-formam-analfabetos-funcionais/>>. Acesso em: 11 ago. 2021.

MAC. **WordReference.com**, c2022. Disponível em: <<https://www.wordreference.com/enpt/mac>>. Acesso em: 10 ago 2022.

MENDES, T. Conheça as 20 animações de maior bilheteria da história do cinema. **ADOROCINEMA**, 11 ago. 2018. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/slideshows/filmes/slideshow-142350/>>. Acesso em: 7 ago. 2021.

MARTINEZ, S. L. **Tecnologia Digital, Acessibilidade e Novos Mercados para o Tradutor Audiovisual**. Tradução em Revista, 2011. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/18880/18880.PDFXXvmi=>>. Acesso em: 16 fev. 2021.

MOURA, W. H. C; MATOS, M. A. de. **Resenha do livro O Processo da Tradução para a Dublagem Brasileira: Teoria e Prática, de Dilma Machado**. *Belas Infiéis*, Brasília, v. 9, n. 4, p. 279-289, jul./set. 2020. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/article/view/25061>>. Acesso em: 24 Mar. 2021.

NORD, C. **Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis**. 2. ed. Amsterdã: Rodopi, 2005.

NUNES, L. **São Jerônimo: 40 anos dedicados aos textos bíblicos**. Vatican News, c2017-2021. Disponível em: <https://www.vaticannews.va/pt/igreja/news/2021-09/sao-jeronimo-40-anos-dedicados-aos-textos-biblicos.html>. Acesso em: 15 dez. 2021.

NORIEGA, P. **A dublagem e seus sincronismos**. Traduzindo a Dublagem, 2017. Disponível em: <<http://www.traduzindoadublagem.com/a-dublagem-e-seus-sincronismos/>>. Acesso em: 18 Mar. 2021.

OLIVEIRA, C. **Animações infantis brasileiras crescem; conheça 10 para você assistir.** Folha de S. Paulo, São Paulo, 26 de Mar. de 2016. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2016/03/1754154-animacoes-infantis-brasileiras-crescem-apesar-de-enfrentar-baixo-orcamento.shtml>>. Acesso em: 16 fev. 2021.

OQUE é um sanduíche Monte Cristo. Oque-e.com, 2021. Disponível em: <https://oque-e.com/o-que-e-um-sanduiche-monte-cristo/>. Acesso em: 15 dez. 2021.

PAYÃO, F. Hábito de consumo: brasileiros preferem conteúdos dublados na Netflix. **Tecmundo**, 4 ago. 2017. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/172683-habito-de-consumo-brasileiros-preferem-conteudos-dublados-na-netflix.htm>>. Acesso em: 11 ago. 2021.

REDAÇÃO, 2020. **As 10 maiores produtoras de filmes no planeta.** Disponível em: <<https://diariodoestado.com.br/as-10-maiores-produtoras-de-filmes-do-planeta-67807/>>. Acesso em: 17 ago. 2021

REISS, K; VERMEER, H. **Fundamentos para una teoria funcional de la traducción.** Tubigen: Akal Ediciones, 1996. Tradução do alemão de Sandra García Reina e Celia Martín de León.

SAINT, c2006-2021. **SAINT Jerome tradução.** ReversoDicionario, c2006-2021. Disponível em: <https://mobile-dictionary.reverso.net/pt/ingles-portugues/Saint+Jerome>. Acesso em: 15 dez. 2021.

SIGNIFICADOS, c2011-2022. **Significado de Tirar o cavalinho da chuva.** Disponível em: <<https://www.significados.com.br/tirar-o-cavalinho-da-chuva/>>. Acesso em: 11 ago 2022.

TEIXEIRA, L. B. 20 maiores animações da história do cinema. **Forbes**, 12 out. 2015. Disponível em: <https://forbes.com.br/outros_destaquas/2015/10/20-maiores-animacoes-da-historia-cinema/>. Acesso em: 7 ago. 2021.

TOKARNIA, M. Analfabetismo cai, mas Brasil ainda tem 11 milhões sem ler e escrever. **Agência Brasil**, Rio de Janeiro, 15 jul. 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-07/taxa-cai-levemente-mas-brasil-ainda-tem-11-milhoes-de-analfabetos>>. Acesso em: 11 ago. 2021.

TOURNAMENT. In: LDOCE - **Longman Dictionary of Contemporary English.** England: Pearson Education Limited, 2022. Disponível em: <https://www.ldoceonline.com/dictionary/tournament>. Acesso em: 24 maio 2022.

TYLOR, E. B. **Primitive Culture**. 6^o ed. Londres: Murray, 1920. 501 p.

VARELA, U. N. **Convergências tecnológicas: a evolução do vídeo na internet**. Universidade Metodista De São Paulo, 2013. Disponível em: <https://www.academia.edu/5301536/Artigo_Converg%C3%A2ncias_tecnol%C3%B3gicas_a_evolu%C3%A7%C3%A3o_do_v%C3%ADdeo_na_internet>. Acesso em: 16 fev. 2021.

VIEIRA, M. C.; MOTTA, B. **Para maiores: O sucesso dos desenhos animados entre adultos**. Veja, 11 de dez. 2018. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/para-maiores-o-sucesso-dos-desenhos-animados-entre-adultos/>>. Acesso em: 16 fev. 2021.

VIEIRA, T. **20 anos de sucessos na bilheteria brasileira** - Ano 2004. **Legado+**, 23 ago 2020. Disponível em: <<https://legadoplus.com.br/20-anos-de-sucessos-na-bilheteria-brasileira-ano-2004/>>. Acesso em: 19 ago 2021.

VENUTI, L. **The translator's invisibility: a history of translation**. London: Routledge, 2004.

WIKIDUBLAGEM. Shrek 2. **Fandom**, [de 2004 e 2021]. Disponível em: <https://dublagementpedia.fandom.com/pt-br/wiki/Shrek_2>. Acesso em: 19 ago 2021.

WORK it. In: Farlex Dictionary of Idioms, 2015. Disponível em: <https://idioms.thefreedictionary.com/work+it>. Acesso em: 24 maio 2022.

ANEXO A



CARTA DE DISPENSA DE APRESENTAÇÃO AO CEP OU CEUA

À

COORDENADORIA DO PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UNISAGRADO

Informo que não é necessária a submissão do projeto de pesquisa intitulado **TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM: UMA ANÁLISE DAS ADAPTAÇÕES CULTURAIS PRESENTES NA DUBLAGEM EM LÍNGUA PORTUGUESA DO BRASIL DOS FILMES DA FRANQUIA SHREK**, ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP) ou à Comissão de Ética no Uso de Animais (CEUA) devido à não participação de seres humanos.

Atenciosamente,

Profa. Dra. Leila Maria G. Felipini

Bauru, 30 Mar. 2021.