

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

LARISSA SOUZA NUNES

LEILA MARIA GUMUSHIAN FELIPINI

**Humor e Itens Culturais Específicos na Tradução
Audiovisual: uma análise da tradução para dublagem
do filme Monstros S.A da Disney Pixar**

BAURU

2021

LARISSA SOUZA NUNES

LEILA MARIA GUMUSHIAN FELIPINI

**Humor e Itens Culturais Específicos na Tradução
Audiovisual: uma análise da tradução para dublagem
do filme Monstros S.A da Disney Pixar**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Letras – Tradutor pelo Centro Universitário Sagrado Coração.

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

BAURU

2021

LARISSA SOUZA NUNES

Humor e Itens Culturais Específicos na Tradução Audiovisual: uma análise da tradução
para dublagem do filme Monstros S.A da Disney Pixar

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
parte dos requisitos para obtenção do título de
Bacharel em Letras – Tradutor pelo Centro
Universitário Sagrado Coração.

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

Aprovado em: ___/___/___.

Banca examinadora:

Prof.^a Dr.^a Leila Maria Gumushian Felipini (Orientadora)
Centro Universitário Sagrado Coração

Prof.^a Dr.^a Patrícia Viana Belam
Centro Universitário Sagrado Coração

Prof. Me. Gustavo Inheta Baggio
Centro Universitário Sagrado Coração

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família pelo apoio e incentivo, principalmente a minha mãe que me escutou falar dessa pesquisa no último ano e acompanhou todas as mudanças ao longo do caminho.

Agradeço minha orientadora, professora Dra. Leila Maria Gumushian Felipini, por ter me apoiado na pesquisa, por acreditar e fazer com que tudo isso fosse possível, mas principalmente por me entender como pessoa autista e embarcar comigo nas diversas ideias que tive para essa pesquisa.

Agradeço professora Patrícia Belam pela sensibilidade que sempre teve comigo por sempre acreditar no meu potencial e nunca parar de encorajar seus alunos.

Agradeço também aos professores, Carlos Eduardo dos Santos Zago, Gustavo Inheta Baggio, Antonio Walter Ribeiro de Barros Junior, Flavia Cristina Bandeca Biazoto e aos demais professores do curso de Letras Tradutor por sempre me incentivarem e acreditarem no meu potencial.

Aos amigos Andressa, Beatriz, Fernanda, Gabriele, Glória, Jamily, Jennifer, Lucas, Lívia, Matheus e Murilo por me apoiarem na minha jornada universitária, por entenderem meu jeito diferente de olhar para o mundo, me aceitarem como sou e se mostrarem verdadeiros amigos. Alguns não estão mais comigo na caminhada, mas o sentimento de gratidão é pra sempre.

Por fim, também agradeço ao Unisagrado por todo o apoio e a ajuda em todos os momentos da minha passagem pelo curso de Letras Tradutor.

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

N972h	<p>Nunes, Larissa Souza</p> <p>Humor e Itens Culturais Específicos na Tradução Audiovisual: uma análise da tradução para dublagem do filme Monstros S.A da Disney Pixar / Larissa Souza Nunes. -- 2021. 31f. : 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. tradução. 2. audiovisual. 3. itens culturais específicos. 4. humor. 5. Monstros S.A. I. Felipini, Leila Maria Gumushian. II. Título.</p>
-------	---

Humor e Itens Culturais Específicos na Tradução Audiovisual: uma análise da tradução para dublagem do filme Monstros S.A da Disney Pixar

Larissa Souza Nunes¹, Dr^a Leila Maria Gumushian Felipini².

tradutora.larissa@outlook.com

leila.felipini@unisagrado.edu.br

¹ Curso de Letras-Tradutor, Área de Exatas, Humanas e Sociais – UNISAGRADO

² Professora no curso de graduação Letras-Tradutor - UNISAGRADO

RESUMO

Com a chegada do cinema falado e o surgimento da profissão de dublador, o tradutor conquistou mais um ramo de trabalho, a tradução para a dublagem, tema principal deste estudo. O tradutor audiovisual e o dublador se deparam muitas vezes com elementos específicos da cultura de partida do produto audiovisual, denominados itens culturais específicos (ICEs), tendo que adaptá-los para a cultura de chegada. Outro ponto na dublagem que o tradutor tem de se atentar é o humor, pois mantê-lo de uma cultura para outra demanda atenção e conhecimento, já que o que pode ser engraçado em uma cultura pode não ser em outra. Em alguns momentos esse trabalho de tradução é feito pelo dublador, o qual não recebe o roteiro na íntegra, tendo de fazer um trabalho de adaptação para entregar uma dublagem de qualidade. Por meio de teorias como as de Tagnin (1988), Nord et al. (2016), Konecni (2016), Albir (2011) e Aixelá (2013), este estudo teve como objetivo analisar as escolhas tradutórias realizadas na dublagem em língua portuguesa do Brasil do filme Monstros S.A., da Disney Pixar. Os excertos analisados demonstraram que as escolhas tradutórias possibilitaram em determinados momentos a manutenção do sentido e do humor, aproximando o público da história.

Palavras-chave: tradução, audiovisual, itens culturais específicos, humor, Monstros S.A.

ABSTRACT

Humor and Specific Cultural Items in the Audiovisual Translation: a translation analysis about the dubbing of Monsters Inc. Movie from Disney Pixar.

The talking movies and the emergence of the profession of dubber provided the translator with a new field of work, the translation for dubbing, which is the principal theme of this study. The audiovisual translator and the voice actor often face difficulties dealing with specific cultural elements. These professionals must adapt these items to the culture of the target audience. Another issue in dubbing is that the translator must pay attention to the maintenance of the humor. Taking it from one culture to others demands attention and knowledge since what may be funny in one culture may not be in others. Sometimes this translation work is made by the voice actor, who does not receive the storyline, and has to adapt some adaptations to deliver a quality dubbing. Through theories by Tagnin (1988), Nord et al. (2016), Konecsni (2016), Albir (2011), and Aixelá (2013), this study analyzes the translation and the Brazilian Portuguese language dubbing of the movie *Monster Inc.*, by Disney Pixar. The translator, most of the time, was able to keep the meaning and the humor of the original and approach the story to the public.

Keywords: translation, audiovisual, specific cultural items, humor, Monsters Inc.

1. INTRODUÇÃO

Com o desenvolvimento das tecnologias, surgiram os computadores e, conseqüentemente, os softwares, o que levou ao surgimento do processo de localização, processo complexo que envolve diversas atividades, entre elas a da tradução (O'Donnell 1994. apud Antunes, 2001). A princípio, esse processo envolvia apenas a alteração do programa e dos seus códigos fonte, isto é, detectavam-se os elementos codificados do programa e substituíam-se pela nova versão.

Já em um mundo cada vez mais globalizado, a necessidade da localização se expandiu para diversas outras áreas, tornando-se um processo que vai além de simplesmente converter código por código. Palavras, cores e personagens podem ser alterados de forma que causem envolvimento em um público específico e gerem uma maior rentabilidade no mercado internacional.

Teorias da Tradução, como as de Nord (1991, 1997), Reiss e Vermeer (1996), nos mostram que a tradução é um processo de transferência guiada por um propósito a ser seguido na cultura de chegada, tendo como foco o leitor final. Esses autores afirmam que não importa a equivalência ou a fidelidade no texto de chegada, mas sim se na tradução foram atendidos os pedidos do iniciador (autor) de forma adequada, e se estes chegaram com clareza ao público-alvo, o que faz com que a tradução se torne um produto único na língua de chegada.

Para Díaz Cintas (2010), a tradução audiovisual (TAV), em específico, é um dos ramos dos Estudos da Tradução que abrange várias práticas, tais como a tradução para legendagem e a dublagem, entre outras. A dublagem, tema principal deste estudo, é um dos meios de tornarmos um produto audiovisual acessível para um determinado público-alvo. Segundo Oliveira (2019), a dublagem é a substituição da voz original de uma produção audiovisual por uma voz no idioma em que o produto está sendo exibido.

Um dos grandes desafios enfrentados pelo tradutor de audiovisual é a tradução de animações de humor, visto que, além de se preocupar com as especificidades da dublagem, por exemplo, ele precisa se preocupar também com causar o mesmo efeito de humor no público-alvo.

Entre os produtos audiovisuais mais famosos, temos o filme de animação da Pixar *Monstros S.A. (Monsters Inc.)*, cuja história, segundo Russo (2013), gira em torno do

astro do susto Sulley e seu assistente Mike. No filme, os dois trabalham na Monstros S.A., uma fábrica que coleta gritos de crianças humanas para geração de energia na cidade de Monstropolis. Para os monstros, as crianças são consideradas tóxicas e, por isso, a cidade entra em reviravolta quando uma menininha invade o mundo dos monstros.

De acordo com uma reportagem de Forlani (2001), publicada no site Omelete, o filme arrecadou, com a bilheteria dos três primeiros dias em cartaz, um total de US\$ 63.5 milhões, sendo considerado um dos filmes de animação de maior sucesso da Pixar na época. Em sua exibição total, segundo informações postadas na página do filme no site Wikipédia (2003), a animação arrecadou com bilheteria total o valor de US\$ 1.306.110.769 bilhões, sendo exibido em todo o continente americano e em países como Espanha e Portugal, além de diversos outros lugares no mundo.

Considerando o exposto, este estudo tem por objetivo analisar a localização de humor e a adaptação de Itens Culturais Específicos (ICEs), entre eles, exemplos de idiomatismos, por meio da tradução para dublagem do filme de animação Monstros S.A, além de verificar eventuais problemas que possam ter ocorrido na tradução para a dublagem. Para tanto, utilizaremos como aporte teórico, autores como Fernandes (1989); Delabastita (1996); Brezolin (1997); Zabalbeascoa (2001); Guimarães (2017); Tagnin (1988); Albir (2001 e 2011); Aixelá (2013); Fernandes (1989); Delabastita (1996); Brezolin (1997); Zabalbeascoa (2001); Guimarães (2017).

1. REVISÃO DE LITERATURA

Neste tópico, serão abordados temas ligados à TAV, mais especificamente, à dublagem, além de temas como tradução e cultura, tradução e humor, Itens Culturais Específicos (ICEs) e, mais especificamente, idiomatismos.

1.1 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL - DUBLAGEM

Segundo Konecsni (2016), em 1925, houve a chegada do cinema sonoro na indústria cinematográfica. A autora comenta que em 1927, com o filme O Cantor de Jazz (The Jazz Singer), os primeiros resquícios da dublagem apareceram. Porém, foi apenas com o filme Luzes de Nova York, em 1929, que houve uma dublagem total de um produto audiovisual.

A chegada da dublagem segundo Konecsni (2016), possibilitou a reprodução de obras cinematográficas em diversos idiomas, mas, como a tecnologia era insuficiente, a

refilmagem com os mesmos atores e equipe ainda era necessária. Konecsni (2016), explica que em 1930, Jacob Karol criou um sistema que permitia a sincronização do áudio com a imagem, diminuindo assim os custos de refilmagem. Segundo Freire (2011), no momento em que Hollywood migrou para o cinema sonoro, a dublagem se consolidou no mercado internacional.

Esse processo ao longo do tempo foi melhorado e barateado, acarretando que países como França, Alemanha, Itália, entre outros, devido a políticas de proteção e regimes nacionalistas, criassem leis que tornaram obrigatório que os produtos audiovisuais fossem dublados em seus territórios. Um ponto positivo é que com a dublagem houve a melhoria do som dos produtos audiovisuais.

Albir (2001) considera a dublagem como uma tradução audiovisual, em que a imagem visual não sofre alterações e apenas o texto oral sofre uma substituição por outro na língua de chegada. Assim, para realizar uma dublagem, é preciso que o dublador não apenas substitua as palavras da língua original, mas também interprete o personagem, colocando na voz as principais características que o definam e o façam ser reconhecido pelo público através de sua fala. O autor também menciona que a principal e mais importante fase na dublagem é a fase da sincronia, em que o dublador tem de adequar o seu trabalho ao tempo de fala do texto traduzido, além de adequar as falas aos movimentos labiais e aos gestos feitos pelo personagem.

Essa fase contempla três categorias de sincronia: sincronia fonética, em que a tradução deve concordar com a sincronia labial do personagem/ator no momento de fala; sincronia cinésica, em que a tradução é adequada aos movimentos corporais do ator/personagem quando se expressa, mantendo a coerência dos gestos e comportamentos não com a proposta de tradução; e isocronia, em que a tradução deve concordar com a fala do ator/personagem, em que cada frase, pausa e sincronia fonética e, segundo Albir (2001), precisam ser adequadas ao tempo que o ator precisa para dizer sua fala.

Segundo Farias (2014), o processo de tradução para dublagem é um processo que demanda o trabalho de diversos profissionais. Na Europa, além do tradutor e do dublador, há o adaptador, responsável pela contextualização e adaptação da obra antes dela chegar ao tradutor. Farias (2014), ainda comenta que, no Brasil, os produtos audiovisuais são disponibilizados para a empresa de dublagem pelas distribuidoras que disponibilizam parcialmente ou integralmente o trabalho ao tradutor. Após receber o vídeo original e

talvez o roteiro da obra, ele faz o trabalho que será revisado pelo diretor de dublagem, quem verificará se há imperfeições. Estando pronta a tradução, os dubladores recebem o texto e começam a gravação da dublagem.

O próximo tópico a ser estudado neste trabalho abordará as questões de tradução e cultura com base no modelo de Nord et al. (2016) e na teoria de Bassnett (1999, 2009).

2.2 TRADUÇÃO E CULTURA

De acordo com Nord et al. (2016), a tradução é uma forma de comunicação na qual há um emissor (cultura A), que possui um propósito de comunicação textual em determinada situação comunicativa, e um receptor (cultura B), pertencente a uma entidade cultural, em situação de comunicação. Nord et al. (2016), cita que para ambos se entenderem, é necessário que haja um intermediador entre eles, uma pessoa que tenha o domínio entre às duas línguas e culturas (geralmente um tradutor e/ou intérprete).

Já um texto, segundo Nord et al. (2016), é uma outra forma de comunicação realizada através da combinação de elementos verbais e não verbais, cuja função é atribuída a partir de sua recepção por alguém, em uma situação específica. Desse modo, segundo Nord et al. (2016) a comunicação de um texto é interligada ao sistema linguístico e as normas específicas de cada cultura a ser traduzida, para assim poder se manifestar.

Antes de dar início a uma tradução é preciso, segundo Nord et al. (2016), analisar o texto de partida de forma abrangente para que, assim, ele seja corretamente compreendido. O texto deve fornecer uma base confiável que ajude o tradutor a tomar de forma coerente a sua decisão tradutória.

Para a realização de uma tradução, é preciso entender alguns papéis fundamentais (NORD et al. 2016), dentre eles: o papel do iniciador e do tradutor. No processo tradutório, o iniciador é quem dá início processo tradutório e determina como ele vai seguir. Já o tradutor ao realizar a sua tarefa que é fazer a mediação entre línguas e culturas, identifica os aspectos da língua de partida/texto base que podem ser mantidos e os que serão adaptados. Já que o processo tradutório conta com procedimentos conservadores e procedimentos de adaptação.

A tradução é de acordo com Bassnett (1999), um processo que não acontece sem um motivo aparente, ele é parte de um processo de transferência entre culturas, o qual não

ocorre de maneira isolada, dependendo assim de vários fatores para que possa existir. Bassnett (1999 apud JAKOBSON, 1995), define alguns tipos de tradução utilizados no processo tradutório: **tradução intralingual**, uma tradução onde há uma combinação de sinais verbais ou visuais, os quais são interpretados por meio de outros sinais na mesma língua, ou seja é uma tradução de uma língua para essa mesma língua por meios diferentes; **tradução interlingual**, um tipo de tradução que ocorre quando um sinal verbal ou visual é interpretado por meio de outra língua; e a **tradução intersemiótica** que, segundo Jakobson (1995), é um processo tradutório no qual há uma interpretação dos sinais verbais ou visuais por meio dos sinais não verbais ou visuais.

Bassnett (1999) afirma que quando se dá ênfase nos fatores culturais em uma tradução, essa é condicionada à recepção pelo público, de acordo com o aspecto cultural em que o texto foi traduzido, como ele foi traduzido e o porquê foi traduzido de determinada maneira.

O próximo tópico desta sessão, abordará, de acordo com os parâmetros de Aixelá, como devemos tratar os Itens Culturais Específicos (ICEs) na tradução.

2.3 ITENS CULTURAIS ESPECÍFICOS E IDIOMATISMOS

Na tradução, é muito comum nos depararmos com termos específicos de uma determinada cultura, o que demanda um esforço árduo do tradutor para encontrar um equivalente na língua em que se quer traduzir determinado texto. Esses termos são chamados de Itens Culturais Específicos (ICEs). Segundo Aixelá (2013), os ICEs abrangem itens cujas conotações e funções textuais são consideradas problemas tradutórios na transferência para a língua alvo, caso não haja um ICE semelhante no sistema cultural dessa língua.

Aixelá (2013) também fala que um termo ou conteúdo linguístico pode ser um ICE, já que não funciona de maneira isolada em cada texto que se insere. Além disso, a forma como é percebido na cultura de chegada também influencia como ele será trabalhado na tradução. O autor ainda cita que denominar um item linguístico como ICE é complexo, pois tudo em uma língua é cultural, inclusive a própria língua, e ainda explica que isso acontece porque geralmente esses itens são identificados como ICEs em diversos pares de línguas, demonstrando o que é um ICE quando não há contextualização dos exemplos, como no caso de um nome de uma empresa ou de um sobrenome famoso. O autor cita como exemplo para explicar essa situação o sobrenome Shakespeare na literatura, pelo

qual o autor, poeta e teatrólogo *William Shakespeare*, ficou mundialmente conhecido, mostrando assim que muitas vezes já está culturalmente enraizado na cultura de chegada, não sendo necessária assim sua contextualização.

Aixelá (2013) propõe algumas estratégias tradutórias que podem ser utilizadas na tradução de ICEs:

O autor classifica como **conservação**, cinco casos, em específico. A **repetição**, em que os tradutores mantêm o máximo possível da referência original, estratégia que corresponde ao empréstimo puro, conforme proposto por Albir (2011). A **adaptação ortográfica (transcrição e transliteração)**, em que os ICEs da língua de partida são adaptados para uma grafia conhecida na língua de chegada, com base na pronúncia original do ICE e transcrição por meio do alfabeto ou de regras ortográficas da língua de chegada. **Já a tradução linguística (não cultural)** de acordo com Aixelá (2013), trata da tradução de um ICE para uma referência próxima do original. Nesse caso, a escolha é baseada em algo que já existe na língua de chegada, como acontece na conversão de medidas e na conversão monetária. Segundo Aixelá (2013), a **explicação extratextual** ocorre quando o tradutor se utiliza de alguma das estratégias anteriores e inclui mais alguma informação que considera relevante passar para o seu leitor, sem misturá-la com o texto. Sendo assim, o comentário é distinguido através de: nota de rodapé, nota final ou glossário. Por fim, temos a **explicação intratextual**, a mesma coisa que a extratextual, porém nela os tradutores sentem a necessidade de incluir o seu comentário em uma parte indistinta do texto, não atrapalhando o leitor.

Na **substituição**, Aixelá (2013), contempla seis tipos de casos. O primeiro, denominado **sinônimo**, é uma estratégia que ocorre quando o tradutor não quer fazer muitas repetições no texto e assim recorre a algum sinônimo para o ICE. A **universalização limitada** acontece segundo Aixelá (2013), quando há uma troca de um ICE da língua de partida por outro ICE também da língua de partida, ou seja, é a busca por um item que, mesmo relacionado à língua de partida, é menos específico e mais próximo dos leitores da língua de chegada. A universalização limitada **corresponde à generalização de Albir** (2011). Já a **universalização absoluta** corresponde a troca de um ICE por uma referência genérica não específica da cultura fonte, como ocorre com comidas típicas. Assim como a universalização limitada, a universalização absoluta também **corresponde a generalização de Albir** (2011). A **naturalização** nada mais é do que a substituição de um ICE da língua de partida por um correspondente na língua de

chegada, por exemplo, pesos, medidas e moedas correntes; Esse processo corresponde à adaptação de Albir (2011). Já a **eliminação** segundo Aixelá (2013), corresponde à eliminação total do ICE da língua de partida no texto de chegada. Por fim, temos a **criação autônoma**, em que acontece o acréscimo de referências culturais que não existem no texto de partida, e corresponde à criação discursiva de Albir (2011).

Além das propostas feitas por Aixelá, temos algumas propostas feitas por Albir (2011) com relação à tradução dos ICEs.

A **ampliação linguística** ocorre quando se adicionam elementos linguísticos ao texto a ser traduzido, aumentando, assim, o número de palavras nesse texto, sendo utilizada na interpretação consecutiva e na dublagem. A **compreensão linguística** ocorre quando os elementos linguísticos são diminuídos, sendo utilizada na interpretação simultânea e na legendagem. Já a **descrição**, trata-se da substituição de um termo ou expressão pela descrição de sua forma, ou função. O **equivalente consagrado** ocorre quando há uso de um equivalente já reconhecido e recorrente na língua de partida, e é facilmente encontrado em dicionários. Já a **particularização**, trata-se do uso de uma palavra ou expressão mais específica na língua de chegada do que a palavra ou expressão da língua de partida. A **modulação** é considerada uma mudança do ponto de vista ou do pensamento em relação ao texto original. Já a **substituição**, de acordo com Albir (2011), ocorre quando há uma troca de elementos linguísticos na língua de chegada. A **transposição** é uma mudança que ocorre na classe gramatical de um ICE na língua de chegada. Por fim, a variação é uma troca de elementos linguísticos ou paralinguísticos que influenciam na variação linguística, como, por exemplo, a mudança do tom textual.

Para finalizar este tópico, explicaremos o que são os idiomatismos propostos por Tagnin (1988). A autora explica que idiomatismos ou expressões idiomáticas nada mais são do que expressões que não podem ser decodificadas literalmente e o significado delas é convencionalizado. Essas expressões são consideradas culturais, pois transmitem um dado cultural. Os idiomatismos, de acordo com Tagnin (1988), podem ser substituídos utilizando uma das estratégias abaixo:

A **Tradução literal** de acordo com Tagnin (1988), é a um tipo de tradução em que os itens a serem traduzidos, são traduzidos integralmente de acordo com língua de chegada. A **explicitação** refere-se ao momento em que uma expressão da língua de partida não é traduzida na língua de chegada, e uma explicação sobre ela é adicionada ao

texto, pois não há um idiomatismo equivalente. Por fim, temos o **equivalente pragmático**, o qual é empregado quando não há na língua de chegada um referente ao idiomatismo da língua de partida, mas a sua função é exercida por outro referente.

No próximo tópico trataremos das questões e desafios relacionados à tradução de conteúdo humorístico.

2.4 TRADUÇÃO E HUMOR

Um dos campos dos Estudos da Tradução é a tradução de conteúdos humorísticos, tema que vem sendo cada vez mais estudado pela academia. Para se realizar esse trabalho, é preciso que o tradutor tenha criatividade e entenda o humor na língua fonte para que, assim, esse possa ser traduzido na língua alvo. Além disso, segundo Brezolin (1997), é importante o tradutor ter conhecimento das estratégias cômicas e dominar do texto com o qual está trabalhando.

Brezolin (1997) afirma que o criador de humor lida com a complexidade que é causar riso por meio da linguagem verbal, tanto na escrita do original, quanto na tradução. Assim, entra em jogo o aspecto cultural, sobre o qual devemos considerar que algo como estereótipos tipicamente brasileiros não são utilizados pelo público espanhol, por exemplo. Assim, a tradução desse conteúdo demanda adaptação que faz uso de criatividade e domínio linguístico, para que as características do original não se percam.

Zabalbeascoa (2001) conceitua o humor como: elemento da comunicação humana cuja principal função é provocar riso ou graça (no sentido cômico) nos destinatários do texto, ou seja, a capacidade de manifestar sentimentos de divertimento em seu receptor. Assim, segundo Zabalbeascoa (2001), o humor desfaz o que está adormecido. O autor também afirma que a tradução de textos audiovisuais busca melhorar a tradução de conteúdos de humor por meio da especialização visual, criando uma melhor compreensão dos mecanismos cômicos em diferentes culturas para se atingir diversas estratégias de adaptação e compensação linguísticas, paralinguísticas e tecnológicas pelo tradutor que, segundo Fernandes (1989), não deve trazer à tona, o que o autor quer deixar implícito.

Zabalbeascoa (2001) afirma que cultura, idade, personalidade e outros conceitos determinam a percepção de humor e regem o seu processo tradutório de acordo com os objetivos do texto. Além disso, cita que as diferentes camadas sociais consomem

diferentes tipos de humor, fazendo com que cada época e seu povo possuam um sentido único de humor que pode ser compreensível ou não fora de cada uma delas.

Na tradução de humor, muitas vezes o tradutor recorre ao uso de trocadilhos. Esse recurso, nada é do que um jogo de palavras usado em um texto ou produto audiovisual para se criar humor (DELABASTITA, 1996; GUIMARÃES 2017). O trabalho de tradução de trocadilhos é árduo, pois um trocadilho na língua de partida pode perder o sentido na tradução para a língua de chegada. Além disso, o contexto em que eles estão inseridos influenciam muito na escolha tradutória no momento da dublagem.

Tendo finalizado a nossa revisão de literatura, passaremos a descrever as etapas seguidas nos métodos deste estudo.

3 MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa exploratória e de cunho qualitativo, desenvolvida por meio de análise comparativa com foco no conteúdo do texto de partida e na sua respectiva tradução. Especificamente, serão analisadas as escolhas lexicais do tradutor.

Como objetos de estudo, foram analisadas a tradução para humor e os itens culturais específicos e os idiomatismos no filme de animação *Monstros S.A.* (2001) que, segundo Russo (2013), se passa na fictícia cidade de Monstropolis, onde a grandiosa fábrica de sustos *Monstros S.A.* é responsável pela coleta de sustos de crianças humanas para a geração de energia da cidade. A história gira em torno de *Mike Wazowski* e seu amigo, o grande assustador *James P. Sullivan*. A história começa mostrando o dia a dia dos amigos em casa e no serviço como assustador e assistente e sofre uma reviravolta quando uma criança (considerada tóxica pelos monstros) invade o mundo monstro e causa uma série de problemas. A pesquisa foi desenvolvida seguindo as etapas abaixo:

Primeiro, foram selecionados os excertos em que havia uma carga humorística expressiva ou um ICE relevante. Depois, esses excertos foram analisados tanto no áudio original do filme quanto em sua dublagem. Por meio dessa análise comparativa, verificamos se a carga humorística foi mantida ou adaptada da língua fonte para a língua alvo e qual foi o processo tradutório escolhido para o ICE mencionado. A análise e classificação das estratégias utilizadas foram feitas com base nas teorias de Aixelá (2013), Albir (2011) e Tagnin (1988).

No quadro 1, apresentamos a ficha técnica dos objetos de estudo.

Quadro 1 – Ficha Técnica de “Monstros S.A.”

Nome original:	<i>Monsters, Inc.</i>
Nome em português brasileiro:	Monstros, S.A.
Gênero:	Animação, fantasia, comédia
Direção:	Pete Docter
Ano:	2001
País de Origem:	EUA
Lançamento nos EUA:	28 de outubro de 2001 (El Capitan Theare) e 2 de novembro de 2021 (cinemas)
Lançamento no Brasil:	14 de novembro de 2001
Duração:	92 minutos.
Roteiro:	Pete Docter; Jill Culton; Jeff Pidgeon; Ralph Eggleston
Distribuição:	Buena Vista Pictures Distribution

Fonte 1: Baseado nos dados disponíveis no site Adoro Cinema

Na figura 1, podemos observar dois cartazes de divulgação, sendo o primeiro utilizado nos Estados Unidos e o segundo no Brasil. Podemos ainda observar que o título do filme *Monster INC.* foi traduzido no português do Brasil para *Monstros S.A.* A sigla *INC.*, conforme consta no dicionário Cambridge (2021), é a abreviação de *incorporation* e a sigla *S.A.*, no português brasileiro, é a abreviação de *Sociedade Anônima*, segundo a Porto Editora – *S.A.* no Dicionário Infopédia de Siglas e Abreviaturas (2021). Uma diferença que se nota é que no cartaz brasileiro há a informação de que o filme foi produzido pela Disney Pixar, o que não é mostrado no cartaz americano.

Figura 1 - Cartazes de divulgação do filme nos Estados Unidos e no Brasil



Fonte 2: Imagens retiradas dos sites Pinterest (Poster EUA) e Papo de Cinema (Poster Brasil)

Na próxima seção, traremos os resultados e as discussões deste estudo.

4 DISCUSSÃO E RESULTADOS

Foram selecionadas sete cenas que apresentam excertos que contém ICEs marcados pelo humor. Esses estão destacados em negrito nos quadros, os quais trazem os excertos na língua de partida e na língua de chegada.

O primeiro excerto foi retirado da cena em que *Mike Wazowski* e *Sullivan* estão saindo de casa e caminhando em direção à empresa Monstros S.A (Figura 2). No caminho, enquanto conversam sobre o comercial da empresa em que apareceram, os dois mantêm o seguinte diálogo: *Mike: I'm telling you, you're gonna be seeing this face on TV more often. Sullivan: Yeah? On Monstropolis' Most Wanted?* Na dublagem, em português, o diálogo foi traduzido como: *Mike: Não vou te enganar não, você ainda vai ver muito esse rostinho na TV. Sullivan: É? Só se for na Pegadinha do Monstrão* (quadro 2).

Figura 2 – Mike e Sullivan a caminho da empresa Monstros S.A



Fonte 3: Disney+

Quadro 2 – Excerto 1

Língua de Partida	Língua de Chegada
<i>Mike: I'm telling you, you're gonna be seeing this face on TV more often.</i>	<i>Mike: Não vou te enganar não, você ainda vai ver muito esse rostinho na TV.</i>
<i>Sullivan: Yeah? On Monstropolis' Most Wanted?</i>	<i>Sullivan: É? Só se for na Pegadinha do Monstrão.</i>

Fonte 4: elaborado pelas autoras

Neste excerto, podemos identificar uma alusão a dois programas de TV famosos. Na fala de partida, a alusão foi feita ao extinto programa de talentos norte-americano, produzido pela companhia produtora *20th Television* da rede de canais da *Fox Corporation*, chamado *América's Most Wanted*. Já em língua portuguesa do Brasil, a alusão foi feita ao quadro Vídeo Cassetadas, que, em 2001, ano em que a dublagem foi

realizada, era um quadro do programa Domingão do Faustão, apresentado pelo famoso Fausto Silva na emissora brasileira Rede Globo.

América's Most Wanted era um programa televisivo veiculado nos Estados Unidos até o ano de 2021 e teve 24 temporadas. Seu conceito era baseado no programa alemão *Aktenzeichen XY ... ungelöst (File Reference XY ... Unsolved)*, e no programa britânico *Crimewatch* cujo objetivo era encontrar criminosos e contava com a ajuda da plateia, a qual compartilhava informações sobre o criminoso do episódio.

Já o Domingão do Faustão foi um programa de auditório veiculado de 26 de março de 1989 até 13 de junho de 2021, com a apresentação de Fausto Sila, na televisão brasileira. O programa possuía diversos quadros e recebia anônimos e famosos. Um dos seus quadros mais famosos é o Vídeo Cassetadas, quadro em que são mostrados vídeos, enviados pelo público, de pessoas em situações embaraçosas. De 24 de junho a 28 de agosto de 2021, o quadro foi apresentado por Dani Calabresa e Welder Rodrigues, como parte do programa Super Dança dos Famosos, apresentado por Tiago Leifert. A partir do dia 4 de setembro de 2021, com o apresentador Luciano Huck assumindo o comando do dominical, agora com o nome de Domingão com Huck, o quadro foi retirado da grade do programa.

No que se refere à tradução para dublagem, é possível identificar o uso da estratégia tradutória conhecida como naturalização proposta por Aixelá (2013). Nessa estratégia, o ICE da língua de partida é substituído por outro mais próximo da língua de chegada, torando a fala e a cena mais naturais para o público de chegada, sendo assim de fácil compreensão.

O segundo excerto acontece em uma cena na empresa Monstros S.A em que *Mike* vai até à recepção conversar com a recepcionista Celia (Figura 3). O público percebe que eles são um casal de namorados a partir do diálogo: *Mike: Schmoopsie-poo. Celia: Googly bear. Mike: Happy birthday. Celia: Googly-woogly, you remembered.* O diálogo foi traduzido como: Mike: Oi meu chuchu. Célia: Zoiudim da Mamãe. Mike: Feliz Aniversário. Celia: Oh Zoiudimdim, você lembrou (quadro 3).

Figura 3 – Mike, Sullivan e Celia na recepção da Monstros S.A



Fonte 5: Disney+

Quadro 3 – Excerto 2

Língua de Partida	Língua de Chegada
<i>Mike: Schmoopsie-poooh.</i>	Mike: Oi meu chuchu .
<i>Celia: Googly bear.</i>	Célia: Zoiudim da Mamãe .
<i>Mike: Happy birthday.</i>	Mike: Feliz Aniversário.
<i>Celia: Googly-woogly, you remembered.</i>	Celia: Oh Zoiudimdim , você lembrou

Fonte 6: elaborado pelas autoras

Neste trecho, podemos perceber uma troca de diálogos entre o casal um tanto quanto estranha e melosa. Algumas das palavras ditas por Celia são desconhecidas no Brasil. *Googly bear* e *googly-woogly*, segundo o “*Online Etymology Dictionary*”, são palavras inglesas utilizadas para demonstração de carinho para com a pessoa amada e que correspondem a palavras da língua portuguesa brasileira usadas com o mesmo intuito.

Na tradução para dublagem, foram usados respectivamente os termos *chuchu*, *zoiudim da mamãe* e *zoiudimdim*, sendo que “*chuchu*” se refere a uma mulher graciosa, bonita e atraente e pode ser um sinônimo da palavra *tetéia* (Michaelis, 2021). Já “*zoiudim*” indica carinho por estar no diminutivo ao mesmo tempo que se refere às características físicas do personagem e o terceiro termo “*da mamãe*” soa estranho, uma vez que se refere ao relacionamento entre mãe e filho. Assim, para adequar a tradução ao contexto da cena, trazemos como sugestão a substituição de “*da mamãe*” por “*lindinho*”.

A estratégia tradutória utilizada na tradução do excerto foi a busca por um equivalente pragmático que, segundo Tagnin (1988), ocorre quando não há um referente idiomático da língua de partida na língua de chegada, mas há outro idiomatismo que tem a mesma função do usado no texto original.

O terceiro excerto ocorre no momento seguinte ao do anterior (figura 4), em que *Mike* diz para *Celia* que conseguiu uma reserva para eles no restaurante mais famoso e concorrido de Monstropolis. Ao se despedir, ele canta para ela a seguinte canção: ♪ *You*

and me, me and you, Both of us together ♪. A Canção foi traduzida como: Mike: ♪ Tu es pra mim um chuchu que colhi na vida ♪ (quadro 4). Quando Mike começa a cantar ele tenta parecer romântico e para isso canta com o tom de tenor (por mais que dasafinado). Além disso ao cantar a música é possível notar algumas referências a música *Happy Together* de 1967 da banda norte-americana de pop e folk-rock chamada *The Turtles* no excerto original.

Veja o trecho da música que é referência para a canção de *Wazowski*:

♪ The only one for me is you
And you for me
So happy together ♪

Figura 4 – Mike e Celia se despedindo



Fonte 7: Disney+

Quadro 4 – Excerto 3

Língua de Partida	Língua de Chegada
<i>Mike: ♪ You and me, me and you, both of us together ♪</i>	Mike: ♪ Tu es pra mim um chuchu que colhi na vida ♪

Fonte 8: elaborado pelas autoras

Identificou-se na tradução para dublagem desse excerto o uso de humor e a repetição do termo chuchu, também utilizado no excerto anterior. A tradução tu és pra mim um chuchu que colhi na vida faz alusão ao termo chuchuzinho, conforme mencionado acima, ou seja, *Mike* está querendo dizer que *Célia* é a mulher mais bonita e graciosa que ele encontrou na vida. Quanto ao processo tradutório, pode-se identificar a criação autônoma proposta por Aixelá (2013), pois há o acréscimo de referências junto ao ICE que não existem no texto de partida. Além da questão do ICE, podemos observar a presença de humor pelo uso de um trocadilho com a palavra chuchu na língua de chegada. A ironia está no fato de que na canção ele se refere à fruta chuchu e não ao

sentido figurado utilizado anteriormente, tornando a letra da música mais engraçada ainda, já que essa fruta não tem gosto e é totalmente insossa.

O quarto excerto ocorre após uma conversa entre *Mike*, *Sullivan* e *Randall* (inimigo de *Sullivan*) (figura 5) que acontece no vestiário masculino da empresa, onde, após uma conversa sobre quem será o assustador número 1, Mike imita Randall com um ar de deboche e solta a expressão: “*You hear that? It’s the winds of... What a creep.*” O excerto na dublagem foi traduzido como: Mike (tom de deboche): Ouviu, nha, nha, nha, seboso. (quadro 5).

Figura 5 – Mike e Sullivan no vestiário após conversa com Randall



Fonte 9: Disney+

Quadro 5: Excerto 4

Língua de Partida	Língua de Chegada
<i>Mike (mocking voice): “You hear that? It’s the winds of...” What a creep.</i>	Mike (tom de deboche): Ouviu, nha, nha, nha, seboso.

Fonte 10: elaborado pelas autoras

What a creep é uma expressão inglesa utilizada para dizer que alguém é idiota, ou seja, uma pessoa que não possui inteligência, discernimento ou bom senso sobre as coisas (Michaelis, 2021). No Brasil, também se emprega o termo idiota com o mesmo sentido, porém, como *Randall* se acha melhor que *Sullivan* como assustador, podemos ver que na tradução da palavra *creep* (idiota ou tolo em português), houve o processo de substituição proposto por Aixelá (2013) através do uso do termo seboso que é sinônimo para alguém imprestável que não tem valor (Priberam, 2021). Como se trata de uma animação infantil onde o foco é o humor, o tradutor buscou a troca de sentido para fazer a manutenção do humor, além do fato de fazer referência a aparência do personagem. Outro ponto que podemos ver nesta tradução é também o uso de um trocadilho com a palavra seboso, já que *Randall* é um monstro que rasteja e sua pele é escamosa e grudenta.

O quinto excerto é parte de um diálogo que acontece em um dia de trabalho na empresa Monstros S.A. (figura 6). Para entender o contexto da história, é preciso saber que Randall estava na noite anterior tentando aumentar a sua pontuação no quadro de sustos e *Mike* precisava de sua papelada que estava na mesa de trabalho no setor em que Randall estava. Como ia sair com Celia, Sullivan se oferece para buscá-la e, nesse momento, acontece pela primeira vez de uma criança humana adentrar o mundo monstro. Depois do reboliço causado pelo ocorrido, *Mike* e *Sullivan* estão tentando mandar *Boo* (a criança que entrou no mundo monstro) de volta para o mundo dela, porém a porta correspondente a ela não é encontrada. Neste momento, *Mike* diz: *Put that thing back where it came from or so help me*, fala traduzida como: Manda esse treco de volta se não o bicho pega (quadro 6), devido ao fato de não saberem realmente o que são os humanos. Após falar isso, todo mundo fica olhando e ele diz que é um musical da empresa. (o qual, acontece nos extras do DVD/VSH).

Figura 6 – *Mike* e *Sullivan* tentando mandar *Boo* para casa



Fonte 11: Disney+

Quadro 6 – Excerto 5

Língua de Partida	Língua de Chegada
<i>Mike: Put that thing back where it came from or so help me.</i>	<i>Mike: Manda esse treco de volta se não o bicho pega.</i>

Fonte 12: elaborado pelas autoras

O termo *thing* (Cambridge, 2021) significa coisa e é usado quando queremos mencionar um objeto e não sabemos exatamente o seu nome. Aqui no Brasil, também podemos usar coisa com esse propósito, porém dicionários como *Michaelis* (2021) trazem que também é bem usual o uso da palavra sinônima treco para um objeto que não se sabe o nome. Já a frase “o bicho pega” vem da famosa expressão brasileira “o bicho vai pegar”, usada como ameaça de que algo ruim vai acontecer caso uma atitude não seja tomada imediatamente (Dicionário Informal, 2021). O que está adequado na tradução, pois se *Mike* e *Sullivan* não mandassem Boo logo para casa e alguém descobrisse que a

criança estava com eles, sérios problemas ocorreriam. No excerto original, há o uso da expressão *so help me* do inglês americano, a qual segundo o dicionário *Cambridge* (2021), é utilizada quando se quer enfatizar algo dito anteriormente.

Pode-se identificar na dublagem o processo tradutório de substituição proposto por Aixelá (2013), através do uso de um sinônimo na língua alvo (thing = coisa / substituiu-se coisa por treco), e o processo tradutório de naturalização, também proposto por Aixelá (2013), no qual é escolhido um ICE que seja mais conhecido pelo público da língua de chegada. Neste caso o sentido muda, pois a palavra deixa de ser um marcador de ênfase e passa a ser uma expressão que explica a situação perigosa em que *Mike* e *Sullivan* se meteram, mantendo assim o humor que é o foco principal do filme.

O sexto excerto acontece em uma cena após Randall descobrir que *Boo* está com *Mike* e *Sullivan*. Na cena, *Mike* quer impedir que ele faça algum mal para ela (figura 7). Para isso, *Wazowski* se esconde em uma caixa de cilindros coletores de susto, carregada por *Randall* e seu assistente. Ao abrirem a caixa, *Mike* sai e *Randall* faz a seguinte pergunta: *Wazowski! Where is it, you little one-eyed cretin?* *Mike* responde: *It's cretin. If you're gonna threaten me, do it properly.* O excerto foi traduzido como *Randall: Wazowski! Onde está ela, figura “nevasta”?* *Mike: É nefasta. Ofende, mas não assassina o português.* (quadro 7).

Figura 7 – Mike e Randall discutindo



Fonte 13: Disney+

Quadro 7 – Excerto 6

Língua de Partida	Língua de Chegada
<i>Randall: Wazowski! Where is it, you little one-eyed cretin /krθtən/?</i>	<i>Randall: Wazowski! Onde está ela, figura “nevasta”?</i>
<i>Mike: It's cretin /kritən/. If you're gonna threaten me, do it properly.</i>	<i>Mike: É nefasta. Ofende, mas não assassina o português.</i>

Fonte 14: elaborado pelas autoras

No excerto original, podemos observar um jogo com a escrita da palavra *cretin*: /kritən/ (Dicionário Word Reference, 2021). Na fala de Randall, a pronúncia da palavra *cretin* está errada /krθtən/, uma vez que a transcrição fonética dessa palavra é /kritən/. Acreditamos que o erro tenha sido uma forma de criar um trocadilho (quadro 8) com a palavra *threaten* que aparece logo abaixo na fala de Mike: *If you're gonna threaten me, do it properly.*

Quadro 8 – Trocadilho com o som das palavras *Cretin* e *Threaten*

Palavra em Inglês	Fonética
<i>Cretin</i>	/krθtən/
<i>Threaten</i>	/θretən/

Fonte 15: elaborado pelas autoras

A palavra *cretin* em sua tradução para o português brasileiro pode ser *cretino* (Dicionário online Bab.la, 2021), que faz referência a uma pessoa considerada desprovida de inteligência, ou ainda pode ser um sinônimo de *idiota* ou *estúpido* (Dicionário Priberam, 2021).

Já na dublagem, o trocadilho está na escrita da palavra *nefasta*, em que a consoante *f* é trocada pela consoante *v*, levando também a uma mudança na pronúncia da palavra (quadro 9). De acordo com o dicionário online de português (Dicio, 2021), *nefasta* significa aquele que traz algo de ruim, que provoca prejuízos e situações ou acontecimentos desagradáveis, ou ainda que provoca ideias fúnebres e faz o outro pensar em morte.

Quadro 9 – Fonética palavras *Nevasta* e *Nefasta*

Palavra em Português	Fonética
Nevasta	-----
Nefasta	[nef'asta]

Fonte 16: elaborado pelas autoras

Podemos observar que o tradutor buscou manter o recurso utilizado na fala original do personagem (uma brincadeira com a sonoridade das palavras), priorizando a manutenção do humor. Ou seja, notou-se o uso de um trocadilho que, de acordo com Delabastita (1996) e Guimarães (2017), nada mais é do que um jogo feito com as palavras para causar ou manter o humor no texto/produto audiovisual. Além do uso do trocadilho,

pode-se perceber ao assistir à animação, um tom de ironia e raiva na fala de *Mike* ao falar com *Sully* sobre o ocorrido e a escolha feita por ele.

Entretanto, para isso, o tradutor adaptou o conteúdo, o que levou a mudança do tom de ameaça do excerto original para um tom mais ofensivo na dublagem conforme explicaremos abaixo.

A fala *It's cretin. If you're gonna threaten me, do it properly*, possui o verbo *threaten* com o sentido de ameaçar (Dicionário Cambridge, 2021). Já na dublagem, o tradutor encontrou como uma saída para manter o humor o uso da expressão “ofende, mas não assassina o português”, que é geralmente usada quando alguém é ruim no português e comete constantemente erros grotescos de gramática e de pronúncia. Segundo Felipe (2014) essa expressão é derivada da expressão “estão assassinando o português”

Assim, verificou-se que, na tradução para dublagem, houve o processo de modulação proposto por Albir (2011), que acontece quando na tradução para a língua de chegada há uma mudança no ponto de vista em relação ao texto original, já que a ameaça feita na fala original virou uma ofensa na dublagem. Também se verificou o uso do processo de particularização de Albir (2011), pois houve a escolha de uma expressão particular da língua de chegada no momento da tradução.

O sétimo e último excerto selecionado acontece após o chefe da Monstros S.A *Mir Waternoose* tomar conhecimento sobre Boo. *Mike* e *Sullivan* tentam explicar o ocorrido e o plano de *Randall* para ser o maior assustador de Monstropolis. O chefe diz que vai ajudá-los, porém, como ele estava o tempo todo envolvido com o plano, abre uma porta para o mundo humano, os manda para lá e fica com a Boo (figura 8). Mike, que está nervoso com a situação, diz as seguintes palavras: *What a great idea, going to your old pal Waternoose. Too bad he is in the whole thing*. O excerto foi traduzido como Ah! Que grande ideia ir falar com seu chapa Waternoose! Pena que ele tava na maracutáia. (quadro 8).

Figura 8 – Mike e Sullivan no mundo humano



Quadro 8 – Excerto 7

Língua de Partida	Língua de Chegada
<i>Mike: What a great idea, going to your old pal Waternoose. Too bad he is in the whole thing.</i>	Mike: Ah! Que grande ideia ir falar com seu chapa Waternoose! Pena que ela tava na maracutáia .

Fonte 18: elaborado pelas autoras

No excerto original, podemos perceber o uso de um termo comum no inglês norte-americano, **old pal**, o qual é utilizado quando uma pessoa quer se referir a outra como amigo(a) de longa data (Dicionário Collins, 2021). Também podemos observar a expressão **whole thing**, utilizada para demonstrar que algo se refere a toda uma situação ou que alguém sabe de tudo o que está acontecendo. No português brasileiro, podemos traduzí-la como coisa toda ou simplesmente como tudo. Na tradução para dublagem, a escolha foi por um sinônimo que se refere à tradução do termo **old pal**, o termo **chapa**, que é dito quando se quer dizer que uma pessoa é companheira de todas as horas (Dicionário Informal, 2021). Houve também o uso de um equivalente pragmático na tradução da expressão **whole thing**. Ela foi substituída pelo termo **maracutaia**, o qual, em uma linguagem mais informal (geralmente a linguagem política), refere-se a um plano de fralde ou uma manobra ilícita (Michaelis, 2021). A troca na tradução para dublagem por elementos da linguagem informal, utilizados em algumas regiões do Brasil, fez com que o excerto ficasse mais natural e que o humor fosse maior, trazendo o público para mais perto da história.

Quanto ao processo tradutório se verificou o uso do processo de substituição, proposto por Aixelá (2013), por meio do uso de um sinônimo do termo **old pal** na língua de chegada, e do processo de equivalência pragmática proposto por Tagnin (1988) para a expressão **whole thing**, já que a função exercida pelo termo em português difere na dublagem.

5. CONCLUSÕES FINAIS

Com as análises, confirmou-se que tanto o humor quanto os itens culturais específicos (ICEs), entre eles os idiomatismos, são grandes desafios na tradução, pois a percepção do público-alvo com relação a essas questões varia de acordo com a cultura de cada país. O que pode ser engraçado nos Estados Unidos pode não ser engraçado no

Brasil, por exemplo. Assim, faz-se necessária a busca por um equivalente da língua de partida na língua de chegada. O mesmo acontece com outros ICEs, pois algo que é bastante comum na língua de partida como, por exemplo, uma comida típica, pode não ser comum na língua de chegada, demandando uma adaptação.

Também pudemos observar que o tradutor pode fazer uso de uma imensa gama de estratégias durante a busca pela manutenção do humor e adaptação dos ICEs. Desta forma, podemos concluir que a formação do tradutor deve incluir o estudo dessas estratégias.

Em alguns excertos, percebeu-se ser preciso na tradução a mudança de sentido para que assim houvesse a manutenção do humor e o público-alvo ficasse mais interessado e próximo da história. Adaptando, substituindo e de diversas outras maneiras, foi assim que o tradutor conseguiu, de forma adequada, fazer com que o público entendesse o contexto da cena e o sentido da fala dos personagens. Esse procedimento foi utilizado com excelência em alguns momentos em que o conteúdo era mais complexo na hora da tradução, o que mostrou que muitas vezes o tradutor vai além do procedimento tradutório trazendo algumas “sacadas” muito boas, valorizando assim o seu trabalho.

REFERÊNCIAS

AIXELÁ, Javier Franco. “**Itens Culturais Específicos em Tradução**”, 2013. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4679170/mod_resource/content/1/AIXELA%C%81%20Itens%20especi%C%81ficos%20em%20traduc%C%A7a%CC%83o.pdf.

Acesso em 10 maio 2021.

ANTUNES, António Jorge Pais. **Tradução e Localização: Pontos de Contacto e de Afastamento**, 2001. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/18482>. Acesso em 10 maio 2021.

BAB.LA, Dicionário. **Significado da Palavra Cretin**, 2021. Disponível em: <https://pt.bab.la/dicionario/ingles-portugues/cretin>. Acesso em 01 de nov. de 2021.

CAMBRIDGE, Dicionário. **Significado da Palavra Thing**, 2021. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/>. Acesso em 22 agosto 2021.

CAMBRIDGE, Dicionário. **Definição da Sigla Inc**, 2021. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/inc>. Acesso em 15 set. 2021.

COLLINS, Dicionário. **Significado da Palavra Old Pal**, 2021. Disponível em: <https://www.collinsdictionary.com/pt/dictionary/english/old-pal>. Acesso em 22 agosto 2021.

COSTA, Andréa Moraes da. **Patronagem: Um Diálogo Entre Os Estudos da Tradução e os Estudos Culturais**, 2013. Disponível em: <http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/pt/arquivos/silel2013/1238.pdf>. Acesso em 31 maio. 2021.

DUARTE, Andreia Gameiro Neves. **A tradução audiovisual: tradução e legendagem do episódio “Opposites-A-Frack” de Os Simpsons**, 2018. Disponível em: https://eg.uc.pt/bitstream/10316/81904/1/Andreia_Duarte_Relatorio_Estagio.pdf. Acesso em 10 de maio de 2021.

EDITORA, Porto – S.A. no Dicionário Infopédia de Siglas e Abreviaturas. **Definição da sigla S.A**, 2021. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/siglas-abreviaturas/S.A>. Acesso em 15 set. 2021.

FARIAS, Rachel Rocha. **Tradução Para Dublagem e Variação Linguística: Um Estudo de Caso no Filme Bastardos Inglórios, 2014.** Disponível em: <https://docplayer.com.br/2791776-Traducao-para-dublagem-e-variacao-linguistica-um-estudo-de-caso-no-filme-bastardos-inglorios.html>. Acesso em 30 maio. 2021.

FELIPE, Marco. **Assassinaram o Português, 2014.** Disponível em: <https://www.pensador.com/frase/MTk4MDI2OA/>. Acesso em 24 out. 2021

FREIRE, Rafael. **“Versão brasileira” - Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940, 2011.** Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36850>. Acesso em 04 maio. 2021.

FORLANI, Marcelo. **Bilheteria USA - Monstros S.A. assusta todo mundo, 2001.** Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/bilheteria-usa-monstros-sa-assusta-todo-mundo>. Acesso em 15 set. 2021.

Giacobbo, Paula. **A Tradução De Itens Culturais Específicos (ICEs) em m Livro Reportagem Sobre a História do Brasil, 2017.** Disponível em <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/174525>. Acesso em 10 maio de 2021.

INFORMAL, Dicionário. **Significado da Expressão “O Bicho Vai Pegar”, 2021.** Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/>. Acesso em 22 agosto 2021.

INFORMAL, Dicionário. **Significado da Expressão “Meu Chapa”, 2021.** Disponível em <https://www.dicionarioinformal.com.br/meu+chapa/>. Acesso em 24 out. 2021

KONECSNI, Ana Carolina. **Tradução Para Dublagem: Segunda Edição, 2016.** Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=lang_pt&id=F3lvDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=hist%C3%B3ria+da+dublagem&ots=tCGKHDJeKh&sig=Lk5yQEFxlAYdf6FKcU5rzSq3aM#v=onepage&q&f=false. Acesso em 04 maio. 2021.

LUIZ, Tiago Marques. **Tradução de Humor: Algumas Considerações, 2016.** Disponível em: http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/21310/1/2016_art_tmluiz.pdf. Acesso em 25 abr. 2021.

MICHAELIS, Dicionário. **Significado das Palavras Chuchu, Idiota, Maracutaia e Coisa, 2021.** Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/>. Acesso em 22 agosto 2021.

NORD, Christiane, ALMEIDA. Hutan do Céu, ABREU, Juliana de, ZISPER, Meta Elizabeth, AIO, Michelle de Abreu e POLCHLOPECK, Silvana Ayub. **Análise textual**

em tradução: bases teóricas, métodos e aplicação didática, 2016. Disponível em <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/186875/An%C3%A1lise%20Textual%20em%20Tradu%C3%A7%C3%A3o.pdf?sequence=1>. Acesso em 31 maio. 2021.

ONLINE, Priberam, Dicionário. **Significado da Palavra Seboso, 2021.** Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/>. Acesso em 22 agosto 2021.

PONTES, Valdecy de Oliveira; PEREIRA. Livya Lea de Oliveira. **A tradução a partir do modelo funcionalista de Christiane Nord: perspectivas para o ensino de línguas estrangeiras, 2016.** Disponível em: [https://revista.pgskroton.com/index.php/traducom/article/view/1732/1654#:~:text=Segundo%20Nord%20\(1991%2C%201997\),tradutor%20passa%20a%20gerenciar%20no](https://revista.pgskroton.com/index.php/traducom/article/view/1732/1654#:~:text=Segundo%20Nord%20(1991%2C%201997),tradutor%20passa%20a%20gerenciar%20no). Acesso em 22 abr. 2021.

PORTUGUÊS, Dicionário Online de (DICIO). **Significado da Palavra Nefasta, 2021.** Disponível em: <https://www.dicio.com.br/nefasta/>. Acesso em 06 de nov. 2021

PRIBERAM, Dicionário. **Significado da Palavra Cretino, 2021.** Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/cretino>. Acesso em 01 de nov. de 2021.

ROSAS, Marta. **Tradução de humor: transcriando piadas. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2002.** Acesso em 31 maio. 2021.

RUSSO, Francisco. **Monstros S.A, 2013.** Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-26862/>. Acesso em 10 agosto 2021.

TAGNIN, Stella Esther Ortweiler. **A Tradução dos Idiomatismos Culturais, 1988.** Disponível em <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/tla/article/download/8639056/6652>. Acesso em 15 agosto. 2021

TORRES, Thierry de Lima. **Uma Perspectiva Crítica Sobre a Tradução de Trocadilhos em uma Série de Comédia: Uma análise da Legenda de The Office (U.S).** Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/200165>. Acesso em 28 set. 2021.

WIKIPÉDIA, Jimmy Walles. **Monster, Inc, 2004.** Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Monsters,_Inc. Acesso em 15 set. 2021.