

**Soraya Ferreira Alves**

*Universidade de Brasília - UnB*

so.ferreira@uol.com.br

**Karine Simões Alencastro**

*Universidade de Brasília - UnB*

ka.alencastro@gmail.com

Anhanguera Educacional Ltda.

Correspondência/Contato  
Alameda Maria Tereza, 4266  
Valinhos, São Paulo  
CEP 13.278-181  
rc.ipade@anhanguera.com

Coordenação  
Instituto de Pesquisas Aplicadas e  
Desenvolvimento Educacional - IPADE

Artigo Original  
Recebido em: 23/07/2013  
Avaliado em: 21/10/2013

Publicação: 17 de dezembro de 2013

## A TRADUÇÃO DE HUMOR, CULTURA E VALORES NA LEGENDAGEM DO FILME 'COMO TREINAR SEU DRAGÃO'

---

### RESUMO

Este artigo visa descrever aspectos do processo de tradução das legendas do filme *Como Treinar Seu Dragão* relacionados à cultura e aos valores presentes nas atitudes dos personagens, bem como apresentar sugestões que vão ao encontro de estudos sobre tradução de humor, adaptação e padrões de legendagem. Pretende-se, com isso, refletir sobre o ensino-aprendizagem da tradução audiovisual que, além da complexidade inerente à prática tradutória, deve levar em conta, neste caso específico, que filme é um meio de comunicação audiovisual com sistema de linguagem repleto de multicódigos que requerem um pré-julgamento da estrutura fílmica para o discernimento da sua plurissignificação, bem como o fato de estar condicionada a limitações técnicas. Dessa forma, é montado um modelo de análise e execução baseado em estratégias propostas por Perego (2009), Vinay e Darbelnet (1977) e no conceito de adaptação como estipulado por Baker (2007). Ademais, é intuito aqui discutir e exemplificar como o ensino e aprendizagem da prática de tradução pode se enriquecer à medida que são suscitadas reflexões sobre o processo de tradução e as implicações das escolhas efetuadas pelos alunos.

**Palavras-Chave:** tradução audiovisual; legendagem; ensino-aprendizagem

---

### ABSTRACT

This article aims at describing the aspects of the process of subtitling in the movie *How To Train Your Dragon* related to culture and values in the characters' attitudes, as well as to present suggestions grounded in studies about translation of humor, adaptation and subtitling patterns. It intends to propose a reflection about the teaching and learning process of audiovisual translation which, besides the complexity inherent to the translation practice, must take into consideration that a film is a mean of audiovisual communication with a language system of multicode that demands previous analysis of the filmic structure for the understanding of its plural significations; as well as the fact that it is subjected to technical limitations. Thus, it is established a model of analysis and practice based on strategies proposed by Perego (2009), Vinay & Darbelnet (1977) and the concept of adaptation as explained by Baker (2007). It is also an objective to discuss and exemplify how the teaching and learning of translation practice may enrich when students reflect about the process of translation and the implications of their choices.

**Keywords:** audiovisual translation; subtitling; teaching and learning.

## 1. INTRODUÇÃO

Durante a disciplina Enfoques de Pesquisa em Tradução II ministrada em 2012.2 pela Prof. Dra. Soraya Ferreira Alves, no Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução - POSTRAD da Universidade de Brasília, foi realizado um trabalho final sobre a prática da legendagem sob o ponto de vista de autores estudados em sala para que houvesse uma reflexão sobre as implicações das escolhas efetuadas. O filme eleito pela aluna Karine Simões Alencastro como *corpus* do trabalho foi *Como Treinar Seu Dragão*<sup>1</sup>. Este artigo visa descrever o processo tradutório das legendas e fazer uma reflexão sobre as escolhas efetuadas durante tal prática.

O filme do *corpus* foi escolhido devido à relevância de valores morais e culturais em seu enredo. Também porque as animações têm se tornado, cada vez mais, voltadas tanto ao público infantil quanto aos pais que acompanham os filhos nas sessões de cinema. O roteiro ganha mais ambiguidades, ironias, sarcasmos e críticas indiretas sobre temas polêmicos. Por isso, o critério de tradução deve ser estabelecido cautelosamente para que o humor seja preservado.

Muitas vezes, a falta de equivalências ou conhecimento do tradutor sobre a temática de um filme faz com que o roteiro de legendagem seja traduzido para um novo contexto apelando à literalidade ou aos cortes em falas que descaracterizam traços da personalidade dos personagens, além de outros desvios, na cultura para a qual está sendo traduzido.

No intuito de manter tanto o humor quanto a referência à cultura *viking* apresentada no filme em questão, foram feitas sugestões de legendagem em português ao roteiro original em inglês. Não foi levada em conta a legenda para o português, já existente, nem será o intuito aqui estabelecer comparações e críticas, mas, descrever como as ferramentas utilizadas no processo de tradução podem auxiliar nas escolhas, bem como apresentar sugestões que vão ao encontro de reflexões sobre tradução de humor, adaptação e padrões de legendagem.

Para tanto, realizou-se a análise da legenda oficial do filme em inglês, verificando-se seus códigos de significação (PAYÁ, 2007). Após essa análise aplicou-se o modelo de tradução da autora Elisa Perego (2009), que consiste em quatro composições semióticas divididas em três tipos de tradução e, devido à maior complexidade dos

---

<sup>1</sup> Filme em animação computadorizada original da *Dream Works Studios*, 2010. Direção: Chris Sanders e Dean DeBlois. Roteiro: William Davies, Dean DeBlois, Chris Sanders. Baseado no livro de mesmo nome (2003) de Cressida Cowell.

diálogos, foi necessário o acréscimo da taxonomia de Vinay e Darbelnet (1958) às quatro composições citadas, para compor as ferramentas e referencial teórico deste trabalho.

## 2. ASPECTOS TÉCNICOS E ESTÉTICOS DA LEGENDAGEM

A técnica para legendagem segue diferentes padronizações de acordo com cada país e cultura, embora haja fatores que concernem à prática de legendagem independentemente de seu local de origem. Luyken (1991, p.42-45 *apud* ARAÚJO, 2006, p.4) apresenta três fatores que são universais para o procedimento: o primeiro é o espaço disponível para a legenda na tela, chegando ao máximo de 40 caracteres por linha; o segundo é o tempo de inserção e retirada de cada legenda, que varia de corte (mudanças de cena) às pausas respiratórias; e o terceiro é o tempo disponível para cada legenda, que muda de acordo com a quantidade de texto, a velocidade de leitura dos telespectadores e os intervalos de uma legenda para outra. Já no Brasil, a legendagem deve ter a duração máxima de 4 segundos seguindo os parâmetros de 1s para 14, 15 ou 16 caracteres; 2s (uma linha) 28, 30 ou 32 caracteres; 3s (uma linha e meia) 42, 45 ou 48 caracteres e 4s (duas linhas) 56, 60 ou 64 caracteres, observando-se espaço e pontuação (ARAÚJO, 2008, p.62).

No processo de legendagem do filme utilizou-se o software *Subtitle Workshop 4.0* que auxilia o tradutor a sincronizar legendas, áudio e imagem, visando à compreensão e à atenção do espectador para todos os aspectos do filme. No programa, há a opção de fazer as marcações manualmente ou usar um recurso que dá exatidão à sincronia, em que a legenda original fica do lado esquerdo e a tradução a ser feita se adéqua à mesma marcação de tempo no lado direito. O recurso escolhido, por ser baseado na legenda americana, que é muito próxima à transcrição das falas, permite que a tradução acompanhe a velocidade da fala dos personagens, podendo chegar a 6 segundos, de acordo com o padrão americano/europeu.

A legendagem é um dos últimos passos na produção de um filme, que passa por alterações de texto de autor para roteirista e diretor e processos de codificação. Dentro do processo de comunicação é necessário que haja um emissor, um receptor e uma mensagem a ser transmitida. Porém, a mensagem surge junto com alguns estímulos e interferências ocasionais que podem atrapalhar a percepção do receptor. O entendimento do receptor depende de filtros: o primeiro deles é o sensorial perceptivo, que anula ou altera parte da mensagem visual de acordo com as preferências do receptor; o segundo é o operativo, que depende das características constitucionais do receptor, como a idade; o terceiro filtro é o cultural, que só aceita a mensagem que o receptor reconhece; e o último

filtro é o psicológico, relacionado à subjetividade, em que o próprio receptor pode inferir termos valorativos a partir da objetividade descrita (PAYÁ, 2007, p. 21-25).

Observando-se do ponto de vista semiótico, “o espectador cinematográfico também é um leitor de texto”, pois um filme passa por diversos códigos de significação. (CHAUME, 2004; CARMONA, 1996, *apud* PAYÁ, 2007, p.16)<sup>2</sup>. O roteirista de cinema parte da realidade observável como material para converter um texto já concebido pelo autor, que faz uma apropriação do espaço textual para gerar um texto. Com isso, o texto fílmico produz sentido para o espectador pelo descobrimento de significados providos de leituras individuais e concretas em um determinado contexto, necessárias para a identificação dos telespectadores, ativadas pela imaginação e memória (PAYÁ, 2007, p.16-21).

O espaço textual enquanto categoria pode dar conta de qualquer tipo de textualidade (TALENS, 1926, p.22) e é a etapa em que se obtém sentido. Essa categoria tem relação de codependência com os códigos e subcódigos como cenário, iluminação, montagem e diálogos e com as competências profissionais, como conhecimento especializado e léxico específico de cada área. O tradutor, assim como um espectador que ao assistir ao mesmo filme muda sua percepção, tem suas competências formativas e culturais em constante renovação (PAYÁ, 2007, p.23-24).

### 3. COMO TREINAR SEU DRAGÃO

O filme *Como treinar seu dragão* conta a história de Solução, um adolescente *viking* com problemas para se adaptar ao modo de vida de seu povo. Na vila em que mora, todos enfrentam diariamente dragões que atacam o povoado para roubar alimento.

Na tentativa de matar um dragão para provar sua bravura ao pai, Solução acerta um deles e o deixa sem uma parte da cauda. Ao se identificar com a fragilidade do animal, Solução decide ajudá-lo e se empenha em criar uma prótese para o dragão. Os dois começam uma relação de amizade e Solução o chama de Banguela.

Bocão, que é ferreiro e treinador, convence o pai de Solução, Estoico, a colocá-lo no treinamento com dragões – nesse treinamento, o aluno que se saísse melhor teria a honra de matar um dragão na frente de todos da vila. Solução, que aprendeu alguns truques com Banguela, usa seus métodos com os dragões sem precisar feri-los e é escolhido para confrontar o dragão.

---

<sup>2</sup> Do original: Si entendemos la lectura y los textos en un sentido semiótico, el espectador cinematográfico es también lector de un texto: el texto cinematográfico. (tradução nossa)

Soluço se vê obrigado a compartilhar seu segredo com Astrid, menina competitiva e destemida pela qual ele é apaixonado. Ela decide ajudá-lo e durante um voo com Banguela ambos descobrem que há um dragão muito maior do que os outros, que os obriga a roubar comida.

No dia da batalha de Soluço, Banguela aparece para salvá-lo e é pego por Estoico, que o mantém prisioneiro para que mostre a localização do ninho dos dragões.

Ao se aproximar do ninho, os *vikings* se deparam com o enorme dragão, que pretende matar a todos. Soluço reúne seus colegas e juntos voam montados em dragões para salvar a vila. Chegando lá, utilizam os métodos que aprenderam durante as aulas e Soluço e Banguela conseguem atrair o dragão para uma armadilha.

Durante a batalha, Soluço perde a perna e começa a usar uma prótese que se encaixa na prótese de Banguela. Mesmo sem partes de seus corpos, os dois quando juntos, se tornam completos. Após esse episódio, a vila finalmente vive em harmonia com os dragões e Soluço conquista o respeito e a admiração de todos.

#### 4. ADAPTAÇÕES CULTURAIS

Por trás da aparência de um animal mitológico, os dragões, na animação, exibem reações de várias espécies de animais, bem como humanas e é nessa particularidade que o filme transmite respeito, aceitação ao próximo e o estímulo à coexistência entre humanos e animais, detalhes que nem sempre são percebidos de forma clara, mas são fundamentais para transmitir a mensagem.

Essa mensagem é transmitida pela decodificação da linguagem que transmite a cultura por meio da realidade de um povo, suas ações cotidianas e heranças culturais, resultando na constante interferência de costumes e juízos de valor.

Em uma visão mais ampla, a tradução cultural permite alcançar o reconhecimento linguístico e a troca de conhecimento que, muitas vezes não possuem equivalências e permitem o uso de adaptações que acontecem por diferentes motivos. A *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (BAKER, 2005, p.5) define dois tipos de adaptação: a local e a global. A adaptação local restringe-se a partes isoladas do texto-fonte e pode ocorrer tanto devido à falta de equivalentes lexicais na língua de chegada como à não existência de um contexto cultural abordado no texto-fonte. Cintrão e Zavaglia (2007, p.1) explicam que “Esse tipo de adaptação é uma técnica localizada, motivada por fatores internos ao texto fonte, que o tradutor pode aplicar a uma unidade de tradução que envolve encontros e assimetrias entre língua e cultura-fonte *vs.* língua e

cultura-meta". Já a adaptação global abrange o texto-fonte como um todo, reformulando-o de acordo com fatores externos a ele e operando mudanças profundas em seu conjunto (BAKER, 2005, p. 5).

Dessa forma, afirmamos que nossa ideia de adaptação, no que se refere às traduções das legendas, corrobora a definição de adaptação local, pois, no momento em que se opta por mostrar aspectos e valores culturais da obra fílmica contidos nos diálogos associados às imagens, são produzidos signos que traduzem signos dessa obra e são acrescentadas, necessariamente, marcas da cultura de chegada aos novos signos criados. Deve-se levar em conta que a legendagem não está sendo feita a partir de uma obra originada de uma mesma cultura, o que traz a necessidade de se pensar a questão da tradução de signos culturais, que precisam ser reconhecidos pelos espectadores da cultura de chegada dessa tradução, já que, como qualquer ato de interpretação, o ato tradutório está inserido no presente. Vale ressaltar que, mesmo tratando-se de um filme que procura trazer à tona costumes de uma cultura antiga, como a *viking*, esses costumes estão mesclados aos atuais, da cultura ocidental, e servem tanto para criticá-la, em certos momentos, como aproximar-se de valores atuais, na eterna dicotomia do bem contra o mal.

Pode-se dizer, assim, que o texto traduzido, no caso as legendas, configura-se em um produto de recriação, reescritura, como define Lefevere (1992). Sua teoria leva em consideração aspectos como quem e porque reescreve, sob quais circunstâncias e para quem reescreve.

Para tentar manter, ou dialogar com os aspectos inerentes à ambientação nórdica e o tipo de humor empregado no filme, utilizou-se o método de tradução de Elisa Perego (2009) somado à taxonomia criada por Vinay e Darbelnet (1958) para concepção desse trabalho.

Em seu artigo sobre a codificação de informações não-verbais em legendas, Elisa Perego analisou as traduções feitas nos filmes: *O talentoso Ripley* (1999) do inglês para o italiano; *Szerelem [Love]* (1970), do húngaro para o italiano e *Szerelmesfilm [A Film about Love]* (1970) também do húngaro para o italiano. A autora enfoca o processo de recodificação na tradução de filmes baseando-se em quatro composições semióticas que o tradutor se depara no processo de legendagem: A troca da paralinguagem para verbalização; da diamesia para a língua escrita; da imagem para linguagem verbal; dos efeitos sonoros para verbalização.

São expostas por Perego (2009, p. 59) três formas de explicitação na codificação de informações não verbais que servem para tirar a ambiguidade e esclarecer ideias sem alterar a mensagem:

1. *Adição*: Inserção de elementos linguísticos ausentes no texto original.
2. *Especificação*: Opera a nível lexical a linguagem e envolve a substituição de unidades léxicas do texto-fonte por outra no texto-alvo.
3. *Reformulação*: Opera a nível textual a substituição de frases ou sentenças, em qualquer parte da sentença, por outra mais informativa e precisa.

Embora o filme *Como Treinar Seu Dragão* seja rico em onomatopeias e sonoplastia, os excertos relacionados à acústica não foram encontrados, pois a alteração do roteiro para referir-se ao som, no nosso caso especificamente, traria uma redundância desnecessária ao contexto. Por outro lado, devido à riqueza de informações culturais e efeitos cômicos, foi necessário acrescentar a taxonomia dos canadenses Vinay e Darbelnet às composições semióticas de Perego para completar a reflexão sobre as estratégias de tradução do filme.

Os canadenses Vinay e Darbelnet identificaram, a partir de um estudo comparativo, diferentes estratégias utilizadas em traduções francesas e inglesas, em que contrastam a tradução literal (tradução direta) e a livre (tradução oblíqua) e que podem se configurar em um modo de descrever em detalhes o processo de tradução. Esses dois métodos se subdividem em sete procedimentos, três para a tradução direta e quatro para a tradução oblíqua:

Na tradução direta há:

- a) *Empréstimo*: transferência exata para a língua alvo (MUNDAY, 2001, p.56). Visando um resultado mais adequado, a "absoluta estrangeirização" retém o estilo sociocultural presente no texto fonte e obtém uma equivalência mais assertiva do que procurar uma tradução (NI, 2009, p.1).
- b) *Decalque*: tipo de empréstimo que mantém a expressão ou a estrutura de uma expressão do original para uma tradução literal na língua alvo (MUNDAY, 2001, p.57). Há diversos decalques fixos que com o passar do tempo se integram à cultura da língua alvo, porém, alguns tradutores preferem decalques que diminuam as dificuldades linguísticas sem usar realmente um empréstimo, que pode confundir o receptor. O decalque tem dupla finalidade, a primeira é que não se usa exatamente a mesma palavra do texto-fonte, e a segunda, é que seu uso suprime as expectativas do público-alvo (KHAN, 2008, p.3).
- c) *Tradução direta ou tradução literal*: "ou palavra por palavra, passa-se diretamente o TF para o TM, porém a idiomaticidade e gramaticalidade adequadas à LM são asseguradas" (OLIVEIRA, 2008, p.16). A literalidade só deve ser evitada quando: der um significado diferente ao receptor; não tiver significado; for impossível devido a razões estruturais; corresponder a algo em um nível diferente de linguagem; não ter uma expressão correspondente dentro da metalinguística da cultura-alvo (VINAY;

DARBELNET, 1995, p.34-5).

Na Tradução Oblíqua há:

- a) *Transposição*: envolve a troca da classe gramatical de uma palavra sem alterar o significado da mensagem (VINAY; DARBELNET, 1995, p.94).
- b) *Modulação*: mudança da semântica e do ponto de vista do texto-fonte e, à nível da mensagem, pode ser subdividido em: abstrato para concreto/ causa para efeito/ uma parte para o todo/ uma parte para outra parte/ reversão de termos/ negação de oposição/ ativo para passivo (e vice versa)/ espaço para tempo/ um outro pensamento para intervalos e limites/ mudança de símbolo (incluindo as já presentes e novas metáforas (VINAY; DARBELNET, 1995, p.246).
- c) *Equivalência*: se refere a casos em que as línguas descrevem a mesma situação por meio de diferentes significados estruturais ou estilísticos. É particularmente usado para traduzir provérbios, expressões idiomáticas, onomatopeias; não necessariamente de modo literal, mas em sua conotação cultural (VINAY; DARBELNET, 1995, p.38).
- d) *Adaptação*: relacionada à mudança na referência cultural quando não há equivalência na cultura alvo, situação em que o tradutor se vê obrigado a criar e adaptar o texto (VINAY; DARBELNET, 1995, p.39-40).

A taxonomia de Vinay e Darbelnet (1977) foi utilizada, embora as taxonomias da tradução tendam a concentrar-se no nível da palavra ou do sintagma, por mostrar-se interessante se nos concentrarmos na descrição das operações tradutórias. Mesmo que não correspondam a todas as dificuldades possíveis de serem enfrentadas pelos tradutores, podem contribuir para a compreensão de vários aspectos que envolvem a prática tradutória.

Outros teóricos reformularam ou recategorizaram as propostas de Vinay e Darbelnet, como Francis Aubert (1998) e Heloisa Barbosa (2004[1990]). O primeiro, a fim de elaborar um modelo de pesquisa com base em *corpus* que visa à análise quantitativa de traduções e a segunda, por entender que as categorias dos autores seriam incompletas e presas à dicotomia tradução literal x tradução não literal, levantando a questão da fidelidade ao texto, discutida em pesquisa e teorias mais atuais. Barbosa afirma, porém, que os procedimentos propostos pelos autores poderiam servir para a análise do que acontece no ato da tradução, além de serem úteis no sentido de ampliar o alcance da descrição (idem, p. 16).

De qualquer modo, escolhamos as estratégias propostas por Vinay e Darbelnet por considerarmos suficientes para a descrição desta experiência realizada no âmbito de uma disciplina, atendendo às demandas de uma prática iniciante pela aluna. Não levamos em consideração as antigas dicotomias nas discussões sobre a tradução das legendas, mas procuramos entender e descrever as escolhas efetuadas nessa prática.



Ademais, é nosso intuito aqui discutir e exemplificar como o ensino da prática de tradução pode se enriquecer à medida em que são suscitadas reflexões sobre o processo de tradução e as implicações das escolhas efetuadas pelos alunos.

## 5. SUGESTÃO E ANÁLISE DAS TRADUÇÕES

Será feita, agora, a exposição de trechos das legendas em inglês e as sugestões em português, dando-se destaque às modificações referentes a cada composição em questão, tentando-se estabelecer e exemplificar as estratégias utilizadas na tradução, levando-se em consideração as teorias estudadas. Para tal, se partirá das composições semióticas de Perego (2009), que serão então complementadas com a taxonomia de Vinay e Darbelnet (1977), nessa sequência.

### 5.1. Paralinguagem para verbalização

A Paralinguagem constitui a comunicação verbal do ser humano, o que inclui entonação, prosódia, linguagem proxêmica e os movimentos corporais que dão poder de convencimento à fala dos personagens (PEREGO, 2009, p.60).

Em um exemplo de *adição* na legendagem do filme, a paralinguagem se dá pela pressa dos personagens que, ao se depararem com o ataque dos dragões, se preparam rapidamente para contra-atacar. Por ser filho do chefe e também por não ter atributos para o campo de batalha, todos têm o dever de proteger Solução, ao mesmo tempo em que ele se torna um estorvo ao tentar ajudar. O acréscimo da palavra “já” sugere a urgência do pedido/ordem de cada habitante ao ter o dever de manter a linhagem do chefe da tribo e proteger a vila simultaneamente, o que faz com que se crie uma linha tênue entre a rispidez e a preocupação na fala dos personagens.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
- What are you doing out?!	-O que você está fazendo aqui?
Get back inside!	Vá <u>já</u> para dentro!

A necessidade da *especificação* na legenda, apresentada na próxima tabela, acontece pela entonação da personagem, que faz uso do sarcasmo para advertir Estoico. Nessa parte do filme, Bocão planeja colocar Solução no treinamento com dragões, mas sabe que, pela total inexperiência do garoto, somente pedir ao pai não adiantaria, então o convence de que é melhor para sua própria segurança colocá-lo no treino. Sabendo que Solução é desajeitado e ao mesmo tempo muito criativo, foi trocada a expressão de que ele terá “muito tempo para si mesmo”, para outra que explicita que, diante de tantas

possibilidades, algo vai dar errado se ele ficar sozinho na oficina por colocar em prática sua criatividade.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Perfect. And, while I'm busy, Hiccup can cover the stall.	Ótimo. E, enquanto estou ocupado, Solução pode cuidar da oficina.
Molten steel, razor-sharp blades, lots of time <u>to himself</u> .	Aço fundido, lâminas afiadas, muito tempo <u>para ter ideias</u> .
What could possibly go wrong?	O que poderia dar errado?

No exemplo a seguir, percebe-se que, a partir do ponto de vista do protagonista, um dos focos do filme é mostrar que só porque os ancestrais agiam de uma determinada maneira, não significa que seus descendentes tenham de dar continuidade nas ações sem contestar. Com base nessa ideia, o exemplo de *reformulação* na paralinguagem altera uma legenda, na qual se muda uma afirmação que permite a dedução de que o enfrentamento do perigo se dá por hábitos rotineiros, por outra, que denota que correr riscos vem da essência *viking*, o que fica exemplificado na atitude de Estoico, em que a única coisa que importa é tentar destruir o ninho, algo que seus ancestrais vêm tentando há gerações, mesmo que ninguém sobreviva.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Those ships never come back.	Aqueles barcos nunca retornarão.
We're Vikings. It's an occupational hazard.	Somos Vikings. Desafiamos o perigo.
Now who's with me?!	Quem está comigo?

Como exemplo de *empréstimo* segue a legenda na qual se optou por manter o xingamento feito por Cabeça-Dura ao dragão gigante para tentar distraí-lo pela carga emotiva em seu sentido. Na mitologia pagã acreditava-se na hereditariedade de dons a partir de um deus presente na raiz da linhagem humana e o sucesso da sua manifestação em cada indivíduo dependeria da humildade para utilizá-los sem esquecer-se de que seriam meros mortais (GREENE; SHARMAN-BURKE, 1999, p.41). Por ser um monstro anglo-saxão medieval do livro de poemas *Beowulf*, manuscrito anglo-saxão do século XI que reflete crenças e costumes escandinavos no século VI, pode-se inferir que a associação de um mortal a alguma criatura maldita é uma das piores ofensas que se pode ter. A outra justificativa para a escolha de não traduzir nomes de monstros, deuses e criaturas mitológicas se deu pelo aumento da popularidade de filmes e jogos com esses personagens. Quanto mais o receptor for exposto às novas culturas, melhor será sua associação.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Bride of Grendel!	Noiva de Grendel!

Para os exemplos de *decalque* que serão apresentados utilizaram-se equivalências de sentido, seguindo sua estrutura semântica que, nestes casos, por dependerem de componentes semióticos, poderiam variar de acordo com contextos situacionais.

O *decalque* aparece na legenda a seguir por meio da expressão “Thor Almighty” que neste caso, denota alívio quando Estoico pensa que seu filho finalmente se tornou um Viking. Por se tratar de um filme com crenças pré-estabelecidas, não há margens para adaptações culturais e uma expressão religiosa relacionada a um deus pagão se torna uma ponte entre língua-fonte e língua-alvo.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Oh, Thor Almighty!	Oh, Thor Todo-Poderoso!

Na cena a seguir, Solução lê informações sobre os dragões no manual do dragão. A linguagem formal se torna obrigatória, por se tratar de um livro de instruções, por isso a *transposição* do verbo “habita” para o substantivo “habitante”. O ideal seria transcrever que o dragão é “habitante de cavernas marinhas e piscinas naturais”, o que ultrapassaria o limite de 40 caracteres. A escolha se deu pela associação de caverna à moradia de várias espécies de animais. Na questão referente ao nome dos personagens, foi decidido preservar os nomes criados pelos tradutores oficiais do filme, principalmente porque alguns nomes foram adaptados.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Thunderdrum. This reclusive dragon inhabits sea caves and dark tide pools.	Estrondoso. Dragão arisco habitante de cavernas marinhas.

Em outro exemplo de *transposição*, apresenta-se a legenda na qual há a troca da classe gramatical do substantivo “calibragem” para o verbo “calibrar”. Na cena, Solução tenta convencer Bocão de que é capaz de matar um dragão com uma catapulta. Bocão desaprova tal apelação, mas o menino não o escuta e continua com o plano. Como posteriormente será de fato alcançado o objetivo de atingir Banguela, foi sugerida a troca da afirmação de que havia um problema com a máquina, deixando o diálogo mais condizente com o que é mostrado na próxima cena.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
OK, fine, but this will throw it for me.	Sei disso... Mas isso vai atirar por mim!
See? Now this right here is what I'm talking about!	Viu? É disso que estou falando!
<u>Mild calibration issue...</u>	<u>Só precisa calibrar...</u>

Na *modulação* a mudança do ponto de vista ocorre pela troca do significado central pelo periférico.

Na cena a seguir, Solução, garoto franzino, ironiza sua própria aparência ao dizer que é muito musculoso para os dragões virem atrás dele. Bocão aproveita a deixa do menino para continuar a brincadeira. Solução, que também é o narrador, apresenta o personagem ao público. A palavra *meathead* = *burro*, tolo tem sentido pejorativo e prejudicaria a imagem do personagem, que é o melhor amigo de Estoico e conselheiro de Solução. Contudo, a troca por “cabeça oca” se adequa ao contexto, pois se refere ao comentário de Bocão.

A palavra *interchangeable* (intercambiáveis) é traduzida por “trocadas” para dar mais fluência à fala e enfatizar o uso de próteses do personagem e sua habilidade com trabalhos manuais.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Who, me?	-Quem, eu?
No, come on, I'm way too muscular for their taste.	Claro que não, sou muito musculoso para eles.
They need toothpicks, don't they?	Eles precisam de palitos de dentes, não precisam?
The meathead with attitude and interchangeable hands is Gobber.	O cabeça oca com atitude e mãos trocadas é Bocão.

Na *equivalência* observada na legenda a seguir foi utilizado o sufixo -dade, que assim como o sufixo inglês *-ness*, transforma adjetivos em substantivos abstratos que expressam situação, quantidade e estado.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
You, sir, are playing a dangerous game.	O senhor está jogando um jogo muito perigoso...
Keeping this much raw <u>Vikingness</u> contained.	Querendo manter toda essa " <u>vinkingdade</u> " reprimida.

Na *adaptação* houve uma alteração no texto para a junção com a expressão popularmente conhecida “pelas barbas do profeta”, para que diminuísse o possível estranhamento causado pela nova cultura.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
<u>Beard of Thor!</u>	<u>Pelas barbas de Thor!</u>
What is that?	O que é aquilo?

## 5.2. Diamesia para a língua escrita

A *diamesia* evidencia o impacto da troca do código oral para o escrito. Ao contrário da oralidade que apresenta redundâncias e falta de coesão, a linguagem escrita dá precisão ao texto (PEREGO, 2009, p. 63).

Não foi necessário seguir estritamente o modelo de Elisa Perego com tabelas divididas em transcrições da fala, legendas e a tradução das legendas, pois, no filme, as legendas em inglês já representavam a fala, com exceção das legendas que ultrapassariam o limite de caracteres.

No exemplo a seguir, a *adição* das palavras “só” e “se” na diamesia deixam clara a vontade de Solução de matar um dragão.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Please, two minutes.	Por favor, <u>só</u> dois minutos!
I'll kill a dragon.	<u>Se</u> eu matar um dragão...
My life will get infinitely better.	Minha vida vai ficar bem melhor.

Um dos focos do filme é mostrar que sempre há alternativa para resolver os problemas além da violência. Os comentários de Solução o tornam a voz da razão em um lugar onde todos agem instintivamente. Em meio à batalha com dragões um dos *vikings* assusta o protagonista apenas por dizer “bom dia”. A alteração de “comportamento charmoso” para “comportamento amigável” *especifica* os valores de Solução ao ter uma visão de fora do comportamento *viking*.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Parents believe a hideous name will frighten off gnomes and trolls.	Os pais acreditam que um nome feio espanta gnomos e trolls.
Like our <u>charming Viking Demeanor</u> wouldn't do that.	Como se nosso <u>comportamento amigável</u> já não fizesse isso.

Na *reformulação* o foco da narração de Solução é modificado. Ao invés de mostrar que é obrigatoriedade habitual correr riscos, optou-se por mostrar que a teimosia faz parte da personalidade de um Viking, o que é posteriormente explicado por Estoico ao contar

que, quando criança, destruiu uma rocha com a cabeça, o que o mostrou que um Viking tem poder para enfrentar qualquer tipo de situação ou fúria da natureza.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Most people would leave. Not us	Muitas pessoas fugiriam, nós não.
We're Vikings. <u>We have stubbornness issues.</u>	Somos Vikings. <u>Somos teimosos por natureza.</u>

Outro exemplo estaria na cena em que Soluço reclama a Bocão sobre o comportamento do pai, contudo, como Soluço não percebe que age da mesma forma, Bocão ironiza seu comentário ao afirmar que é uma herança de família.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
He never listens.	Ele nunca me escuta.
<u>It runs in the family.</u>	<u>Herança de família.</u>

Sobre o uso do *empréstimo* da palavra *troll*, Cintrão e Zavaglia (2007, p.3) discutem as escolhas feitas por Francis Henrik Aubert, em 1995, ao traduzir contos do folclore norueguês com a intenção de facilitar uma leitura posterior sobre a aquela literatura. Um dos exemplos criticados é a palavra *tröll*, que ao ser adaptada para a língua-alvo, carrega um teor estrangeirizante, ao contrário da familiaridade proposta na língua-fonte. Entretanto, tal familiaridade já foi alcançada devido à divulgação de livros e filmes sobre o assunto, excluindo sua obrigatoriedade de tradução.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Parents believe a hideous name will frighten off <u>gnomes and trolls.</u>	Os pais acreditam que um nome feio espanta <u>gnomos e trolls.</u>

No *decalque*, assim como já citado, as traduções das expressões do inglês são baseadas no contexto. Assim, no exemplo que se segue, vemos que no treino decisivo para a escolha do aluno que matará um dragão na frente de todos, Soluço é indicado ao cargo e Astrid se revolta com a decisão. Um “meio-troll” é uma raça de monstro pouco conhecida criada por J.R.R. Tolkien. Por ser um personagem fictício não possui uma equivalência, por isso a espécie “meio-troll” é um *decalque* e simultaneamente possui um *empréstimo*.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
No! No, son of a half-troll	Não! Não, seu filho de um meio-troll

A *tradução literal* na diamesia presente no diálogo, assim como no exemplo da paralinguagem, não necessita de modificações, por ter relação com a imagem.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
They wouldn't know what to do with all this.	Eles não saberiam o que fazer com tudo isso.

No início do filme *Solução* apresenta sua vila e seus hábitos. A *transposição* muda a classe gramatical dos substantivos pesca, caça e vista para verbos no presente, o que deixa a narração mais adequada para descrição de rotina.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
It's been here for seven generations, but every single building is new.	Está aqui por 7 gerações, mas cada construção é nova.
We have <u>fishing, hunting and a charming view</u> of the sunsets.	Nós <u>pescamos, caçamos e vemos os belos pores-do-sol</u> .

A *modulação* na diamesia aparece pela troca da palavra *stall* = pequena loja; estábulo, por oficina. Na cena, ao ser intimado a cuidar de *Solução*, Bocão diz que o menino pode ficar no local de trabalho de ambos, mas desta vez sozinho. Para complementar o comentário, Bocão diz que há vários objetos pontiagudos que ficarão perto do garoto. A substituição dá mais fluidez ao texto por se adequar ao cenário e aos hábitos dos personagens.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Perfect. And, while I'm busy, Hiccup can cover the <u>stall</u> .	Ótimo. E, enquanto estou ocupado, <i>Solução</i> pode cobrir a <u>oficina</u> .

Nesta cena *Solução* se refere ao comportamento inflexível e autoritário do pai. Para traduzir essa afirmação havia a opção de *equivalência* de humor, mantendo a aliteração de *span of a sparrow*, ou contextual. Por ser principalmente visual, em um filme é preferível acompanhar o contexto sem utilizar um efeito poético que talvez não seja perceptível a uma criança que geralmente se prende mais à história e detalhes visuais do que auditivos.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
He doesn't listen.	Ele não escuta.
He has the attention span of a <u>sparrow</u> .	É teimoso como uma <u>mula</u> .

A *adaptação* mostra alterações de palavras com duplo sentido no inglês para outras geralmente utilizadas no ambiente citado na cena.

A cena que serve de exemplo mostra Solução fazendo uma imitação exagerada de seu pai, em seu jeito de falar e agir. Apesar de também ser visual, por Solução imitar seus trejeitos, o foco da ironia está na comparação de si mesmo a uma comida. No diálogo aparecem palavras relacionadas a restaurantes como *beefy* = grande ou gordo, nesse caso um trocadilho para bife e massa muscular, *barmaid* = garçomete de taberna, *on the side* = ao lado, no sentido de acompanhamento, *offspring* = filhote e *order* = pedido.

Manter a literalidade não seria possível por ultrapassar o limite de caracteres e também por perder a ambiguidade do diálogo. Para manter a relação presente no original, houve a troca de *extra-large boy* por apenas “grandão” que se refere ao “filhote”, *beefy* por carnudo e no caso de *extra guts* = entranhas extras e *glory on the side*, que perderia o sentido, foi adaptado para “... estômago forte e uma pitada de glória”.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Excuse me, barmaid. You brought me the wrong offspring.	Dá licença, garçomete! Acho que trouxe o filhote errado!
I ordered an extra-large boy with beefy arms, extra guts and glory on the side.	Pedi um grandão com braços carnudos, estômago forte e uma pitada de glória.
This here, this is a talking fishbone.	Esse aqui é uma espinha de peixe falante!

## 6. IMAGEM PARA LINGUAGEM VERBAL

A observação da imagem, segundo Perego (2009, p.65), serve como auxílio para que o tradutor possa "verbalizar" imagens quando necessário.

A seguir, exemplo de cenas em que a contemplação da imagem contribuiu para escolhas que podem tornar a legenda e o sentido mais claros.

Ao descobrir sobre a repentina mudança do filho, o personagem Estoico, em êxtase, aponta para cima para agradecer ao deus Odin e depois aponta para o filho. A *adição* da palavra “filho” serve para deixar claro que Estoico quase desistiu de Solução, e não da própria fé, o que não ficaria claro se ficasse apenas focado na modulação da voz do personagem.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Odin, it was rough.	- Odin, essa foi difícil.
I almost gave up on you.	Eu quase desisti de você, <u>filho</u> .

No inglês, o pronome “*this*” pode se referir tanto a coisas quanto a animais. Em meio à batalha, Estoico afirma poder enfrentar o dragão à sua frente, o que traz a



obrigatoriedade da *especificação* da ação “eu cuido desse” ao invés de referir-se à situação “eu cuido disso”.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Reload! I'll take care of this.	Recarreguem! Eu mesmo cuido desse!

No primeiro dia de treino os alunos têm de enfrentar um dragão da espécie *Gronckle*, animal de proporções exageradas e pequenas asas. Nesta cena, Solução está prestes a ser atacado quando o treinador Bocão puxa o dragão e o manda de volta para a jaula. Em sua fala, Bocão se refere a ele como “linguiça gigante” e pela imagem percebe-se a aparência de um réptil robusto e verrugento, o que sugere o uso da *modulação* para “lagartixa gigante”.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
Go back to bed, you overgrown sausage!	Volte para a cama, sua lagartixa gigante!

Na cena a seguir, enquanto Solução fala de suas intenções, Bocão lista coisas que o garoto não pode fazer para que ele não alimente falsas expectativas. A palavra “boleadeira”, além de ser uma *especificação* do tipo de arma mostrada em prática no filme para a captura dos dragões, é uma *adaptação* para um aparato de mesma aparência utilizado no sul do Brasil para caça aos bovinos.

Legenda em inglês	Sugestão de legenda
You can't lift a hammer, you can't swing an axe.	Você nem consegue levantar um martelo, ou arremessar machados...
You can't even throw one of <u>these</u> !	Nem essa <u>boleadeira</u> você sabe jogar.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscou-se, neste artigo, refletir sobre estratégias que podem auxiliar no processo tradutório de legendagem de filmes. Ao descrever o processo pelo qual se chegou às escolhas apontadas, procurou-se demonstrar que, ao se legendar um filme, é preciso ter em mente que esse sistema é repleto de multicódigos que requer uma análise minuciosa para o discernimento da sua plurissignificação. Assim, a legendagem passa por um processo de decodificação do enfoque da significação da palavra para a significação situacional, fazendo uso de diferentes estratégias como: pesquisas sobre o tema, interpretação de cada cena e do filme como um todo, análise das composições semióticas, bem como reflexões sobre adaptações culturais, a fim de que haja um melhor aproveitamento e assimilação da mensagem por parte do espectador.

Coadunamos com as ideias de Alves, Magalhães e Pagano (2003, p. 07), sobre a formação do tradutor quando afirmam que:

A ideia de levar o tradutor em formação a desenvolver estratégias de tradução está imbuída do espírito de conscientizá-lo da complexidade do processo tradutório e da necessidade de monitorar suas ações e examinar com cuidado as decisões tomadas ao longo do processo tradutório. (...) O processo de tradução que aqui propomos aplica-se tanto ao reconhecimento da complexa rede de inter-relações subjacentes ao ato de traduzir, como também à própria concepção da tarefa tradutória.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Fabio; MAGALHÃES, Célia; PAGANO, Adriana. **Traduzir com autonomia: estratégias para o tradutor em formação**. São Paulo: Contexto, 2003.
- ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. O processo de legendagem no Brasil. **Revista do GELNE**, Fortaleza, v. 1/2, n.1, p. 156-159, 2006.
- \_\_\_\_\_. Por um modelo de legendagem para surdos no Brasil. **Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores**, n.17, p.59-76, 2008. Disponível em: <<http://sare.anhanguera.com/index.php/rtcom/article/view/148/147>>.
- AUBERT, Francis Henrik. Modalidades de tradução: teoria e resultados. **TradTerm**, São Paulo, v.5.1, p. 99-128, 1998.
- \_\_\_\_\_. (Org. e Trad.). **Novas aventuras de Askeladden**. São Paulo: EDUSP, 1995.
- BARBOSA, H. G. **Procedimentos técnicos da tradução: uma nova proposta**. 2.ed. Campinas, SP: Pontes, 2004. (1.ed. 1990).
- BAKER, Mona (ed.). **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. London / New York: Routledge, 2005.
- CARMONA, Ramón. **Cómo se comenta un texto fílmico**. Madrid, Cátedra, 1996.
- CHAUME, Frederic. **Cine y Traducción**. Madrid, Cátedra, 2004.
- CINTRÃO, H.P.; ZAVAGLIA, A. Domínios culturais e função poética como condicionantes da adaptação dentro da tradução: reflexões sobre o conceito de "adaptação". In: XI Encontro Regional da ABRALIC 2007, 2007, São Paulo. **Anais do XI Encontro Regional da ABRALIC 2007, 2007**. p. 1-11.
- GREENE, L.; SHARMAN-BURKE, J. **Uma viagem através dos mitos: o significado dos mitos como um guia para a vida**. 1.ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2000, 212 p.
- HORNBY, A.S. **Oxford advanced learner's dictionary of current English**. 8.ed. (edited by Joanna Turnbull, phonetics editor, Michael Ashby). Oxford [England] : Oxford University Press, 2010. 1796p.
- KHAN, Muhammad. **Stylistic and Communicative Dimensions in Translations of Sūrah Yāsīn into English**. PhD thesis, National University of Modern Languages, Islamabad. 2009, 378 p.
- LUYKEN, G.M. et al. **Overcoming language barriers in television**. Dubbing and subtitling for the european audience. Manchester: The European Institute for the Media, 1991.
- MUNDAY, J. **Introducing translation studies: theories and applications**. London: Routledge, 2001.
- NI, L. For Translation and Theories. **English language teaching**, v.2, n.2, jun. 2009.
- PAYÁ, M.P. **Guión cinematográfico y guión audiodescritivo: un viaje de ida y vuelta**. María Pérez Payá. Trabajo de Investigación. Junho, 2007.
- PEREGO, E. The codification of non-verbal information in subtitled texts", In: DIAZ CINTAS, J. (ed.). **New trends in audiovisual translation**. Bristol, UK: Multilingual Matters, 2009. p. 58-69.
- TALENS, J. **El ojo tachado: Lectura de Un perro andaluz, de Luis Buñuel**. Madrid: Cátedra, 1986.

VINAY, J-P.; DARBELNET, J. **Stylistique comparée du français et de l'anglais**: méthode de traduction. 2.ed. Paris: Didier, 1977. (1.ed. 1958). Translated and edited by J. C. Sager and M.-J. Hamel (1995) as *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*, Amsterdam; Philadelphia, PA: John Benjamins.

---

*Soraya Ferreira Alves*

Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP. Professora adjunta da Universidade de Brasília - UnB, Curso de Línguas Estrangeiras e Tradução, Mestrado em Estudos da Tradução, Coordena grupo de pesquisa em Tradução Audiovisual.

---

*Karine Simões Alencastro*

Aluna Especial no Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução - POSTRAD da Universidade de Brasília, Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução - LET/UnB.