

INSTITUTO SUPERIOR ANÍSIO TEIXEIRA

MARCIO DOS SANTOS MARQUES

COMPARAÇÃO ENTRE A TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM  
E A TRADUÇÃO PARA LEGENDAGEM DO FILME *MADAGASCAR*

São Gonçalo – RJ

2009

MARCIO DOS SANTOS MARQUES

COMPARAÇÃO ENTRE A TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM  
E A TRADUÇÃO PARA LEGENDAGEM DO FILME *MADAGASCAR*

Monografia apresentada ao curso de Bacharelado em Letras Tradução do Instituto Superior Anísio Teixeira – ISAT como requisito parcial à obtenção do título Bacharel em Letras – Tradução.

Orientador: Prof. Mestre José Manuel da Silva

São Gonçalo – RJ

2009

MARCIO DOS SANTOS MARQUES

COMPARAÇÃO ENTRE A TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM  
E A TRADUÇÃO PARA LEGENDAGEM DO FILME *MADAGASCAR*

Monografia apresentada ao curso de Bacharelado em Letras Tradução do Instituto Superior Anísio Teixeira – ISAT como requisito parcial à obtenção do título Bacharel em Letras – Tradução.

Orientador: Prof. Mestre José Manuel da Silva

---

José Manuel da Silva - ISAT

---

---

São Gonçalo – RJ

2009

## **AGRADECIMENTO**

A Deus, por ter me ajudado em todos os momentos em que mais precisei, pois levo comigo a certeza de que Ele sempre esteve ao meu lado. Aos meus pais, pelo apoio incondicional ao longo desses anos e por terem feito tudo o que podiam para que eu chegasse até aqui. Quero continuar dando cada vez mais orgulho a vocês dois! À minha família e aos meus amigos, que sempre entenderam o motivo de eu faltar encontros, festas e por estar tão ausente em alguns momentos. Muito obrigado pela compreensão e pelo apoio. Aos professores Rafael Lanzetti e José Manuel da Silva, que se dedicaram constantemente para aprimorar os conhecimentos da turma no campo da tradução. A todos os funcionários do Instituto Superior Anísio Teixeira, que sempre deram total apoio a nós, alunos, em todos os momentos. O meu muito obrigado a todos vocês!

*E assim, depois de muito esperar, num dia como outro qualquer, decidi triunfar.*

*Decidi não esperar as oportunidades e sim, eu mesmo buscá-las. (...)*

*Naquele dia, aprendi que os sonhos existem para tornar-se realidade.*

*E desde aquele dia, já não durmo para descansar...*

*Simplesmente, durmo para sonhar.*

*Walt Elías Disney*

## RESUMO

Sabe-se que a atividade tradutória exige uma ampla variedade de conhecimentos específicos do profissional que trabalha nesta área. Além da necessidade do conhecimento linguístico e cultural da língua-fonte e da língua-alvo, o tradutor precisa estar atento às normas para a realização do seu trabalho, que variam de uma modalidade tradutória para outra. No campo da tradução audiovisual, a dublagem e a legendagem são os destaques, e, com a competitividade cada vez mais acirrada no mercado, o nível de qualificação profissional exigido para a realização deste trabalho está cada vez mais alto. Este estudo investiga a qualidade das traduções audiovisuais que são realizadas no Brasil, usando como base o filme *Madagascar*. A análise do filme é feita seguindo as bases teóricas disponíveis sobre tradução audiovisual, tradução de humor e procedimentos técnicos tradutórios. A questão do humor foi incluída neste trabalho por ser uma das principais fontes de divergência entre o texto original e a tradução nos exemplos analisados. Por fim, após a realização da análise, o trabalho apresenta comentários pertinentes à forma como a atividade tradutória é exercida no país, além de esclarecer de maneira objetiva todos os processos envolvidos na tradução.

**Palavras-chave:** tradução audiovisual. dublagem. legendagem. humor. procedimentos tradutórios.

## ABSTRACT

It is known that the translation activity demands a wide variety of specific knowledge of the professional that works in this area. Besides the necessity of linguistic and cultural knowledge of the source and target languages, the translator must be aware of the rules for the performance of his work, which vary from a type of translation to another. In the audiovisual translation field, dubbing and subtitling are the highlights, and with the competition getting tougher and tougher in the market, performing this work requires an increasing high level of professional qualification. This study investigates the quality in audiovisual translations that are done in Brazil, using the movie *Madagascar* as a basis. The analysis of the movie is done according to available theoretical material about audiovisual translation, translation of humor and technical procedures of translation. Humor was included in this work because it was identified as one of the major sources of discrepancy between the original text and its translation in the examples analyzed. Finally, after concluding the analysis, this work presents some pertinent comments on the way that the translation activity is performed in this country, and objectively clarifies all the translation procedures involved.

**Keywords:** audiovisual translation. dubbing. subtitling. humor. translation procedures.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	573
<b>2 DESENHO ANIMADO E ANIMAÇÃO</b> .....	577
<b>2.1 O filme <i>Madagascar</i></b> .....	580
<b>3 TRADUÇÃO DE HUMOR</b> .....	583
<b>4 PROCEDIMENTOS TRADUTÓRIOS</b> .....	587
<b>4.1 A nova categorização dos procedimentos tradutórios         segundo Heloísa Barbosa</b> .....	590
<b>5 TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM E LEGENDAGEM</b> .....	595
<b>6 A TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM E A TRADUÇÃO     PARA LÉNDAGEM DO FILME <i>MADAGASCAR</i></b> .....	600
<b>6.1 Comparação entre as traduções</b> .....	621
<b>7 CONCLUSÃO</b> .....	624
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	626

## 1 INTRODUÇÃO

Durante muito tempo, o conceito de tradução era definido como o simples ato de transferir a mensagem dita em uma determinada língua para outra. Devido à falta de divulgação do processo complexo que envolve a tradução, o tradutor não era visto como um elemento fundamental para a divulgação internacional de livros, filmes, programas de televisão e demais produções.

Sabe-se que a atividade tradutória exige, na verdade, um amplo conhecimento linguístico e cultural por parte do tradutor para a perfeita transmissão de significados entre idiomas diferentes. Segundo Alves et al. (2003, p. 27), “traduzir é mais do que conhecer uma língua, ou seu vocabulário, ou apenas transpor palavras de uma língua para outra”. Além da necessidade de o profissional dominar a língua para a qual irá traduzir, existem diversos pré-requisitos básicos que englobam a atividade tradutória e que vão muito além do simples conhecimento da língua-fonte. Cada modalidade de tradução, seja ela, por exemplo, audiovisual, técnica ou literária, apresenta suas próprias normas para a realização do trabalho.

Com o passar dos anos, por meio da difusão da atividade tradutória, uma pequena parcela do público passou a conhecer melhor o procedimento de tradução, o que já foi suficiente, em parte, para quebrar alguns mitos referentes à fidelidade tradutória, conceito que pode ser mal interpretado pelo público leigo.

Segundo Barbosa (2004, p. 11), a tradução é “uma atividade humana realizada através de estratégias mentais empregadas na tarefa de transferir significados de um código linguístico para outro”. Estas estratégias, também chamadas de procedimentos técnicos da tradução, foram descritas inicialmente por Vinay e Darbelnet em 1958 e, recentemente, foram caracterizadas e recategorizadas por Barbosa (2004).

O presente trabalho se propõe analisar o método com que a atividade tradutória é realizada dentro do campo audiovisual, com foco na dublagem e na legendagem. Os meios audiovisuais vivem seus momentos de glória desde o século XX, com o surgimento do cinema falado, seguido pela televisão, a computação e o DVD. (CARVALHO, 2005, p. 18). Com o mercado da tradução ganhando cada vez mais espaço e a necessidade mundial de enviar produções de um país para outro em um ritmo cada vez mais rápido, a tradução precisou se adaptar a esta velocidade, principalmente no que se refere ao cumprimento de prazos cada vez mais apertados, para que não se tornasse um empecilho para a globalização.

A tradução audiovisual requer um cuidado ainda maior por parte do tradutor, visto que há uma sequência de imagens em exibição paralelamente ao texto – oral ou escrito –, exigindo uma tradução que mantenha a ideia original sem diferenciar o que é falado daquilo que é exibido. Algumas traduções de legendas, por exemplo, não são bem aceitas pelo público por apresentarem uma linguagem não muito comum na língua-alvo, com características típicas da cultura de origem. Muitas vezes, algumas informações também são omitidas na tradução e o público fica sem uma explicação lógica para tal omissão. Estas pessoas, sem qualquer tipo de conhecimento na área, geralmente são as responsáveis por julgar erroneamente a qualidade da tradução.

É por este e outros motivos que o presente trabalho também irá analisar as diferenças existentes entre as traduções para dublagem e legendagem, principais causadoras das divergências encontradas na versão final das traduções. Estas divergências incluem, mas não se limitam a, questões estilísticas, estruturais e semânticas. Pode-se citar o humor como um exemplo causador de divergências entre o texto original e a tradução, visto que trechos que apresentam piadas, gírias e

demais frases cômicas costumam ser alguns dos que exigem uma maior análise profissional para que a tradução seja, de fato, funcional na cultura-alvo.

Para a realização desta análise, o filme *Madagascar*, animação gráfica americana produzida pelos estúdios da DreamWorks Animation, no ano de 2005, será utilizado como base de estudo. Serão destacados os trechos do filme considerados mais interessantes e que possam gerar uma reflexão a respeito da tradução realizada. A análise qualitativa e quantitativa da dublagem e da legendagem de *Madagascar* será feita a partir das transcrições do áudio e da legenda originais do filme, em inglês, e da dublagem e da legendagem em língua portuguesa.

O próximo capítulo deste trabalho irá definir os conceitos de desenho animado e animação, apresentando, em seguida, o filme *Madagascar*. O terceiro capítulo aborda a tradução de humor, tendo como base a teoria apresentada por Rosas (2002). Depois, o capítulo quatro apresenta os procedimentos técnicos da tradução, segundo Vinay e Darbelnet, e a recategorização destes procedimentos proposta por Barbosa (2004). O capítulo de número cinco fala sobre os processos de dublagem e legendagem de conteúdo audiovisual. Ambas as modalidades utilizadas no filme *Madagascar* serão confrontadas paralelamente no capítulo seis. Ao todo, serão 20 trechos que passarão por uma análise completa seguindo a tabela de procedimentos tradutórios de Barbosa (2004) e a teoria sobre tradução de humor apresentada por Rosas (2002). Os comentários finais estarão disponíveis no capítulo sete com a conclusão do trabalho.

Devido à complexidade do tema e à ampla repercussão de *Madagascar* no mundo inteiro, este trabalho pode ser útil na formação de estudantes da área de tradução, tradutores para dublagem e legendagem que já exercem ou não a função,

tradutores profissionais de outras áreas, cinéfilos e o público em geral que possa estar interessado no tema proposto.

## 2 DESENHO ANIMADO E ANIMAÇÃO

A indústria cinematográfica de desenho animado passou por grandes transformações desde o seu surgimento, especialmente a partir da aproximação com o fotorrealismo (estilo que enriquece a obra com detalhes) no final da década de 1930; as animações tornaram-se cada vez mais populares e passaram a ser produzidas por meio de tecnologias diferentes. (ANDRADE et al., 2007, p. 1)

Durante o desenvolvimento de tais tecnologias de produção, foram criadas novas linguagens, estilos e conceitos para os mais variados tipos de histórias. Entre as principais técnicas de animação, estão a “tradicional” e a “digital”.

A animação tradicional, também chamada de “animação por célula” ou “desenhada à mão”, é a forma de animação mais antiga e popular do mundo. Neste tipo de desenho animado, cada quadro é desenhado à mão e traçado novamente ou copiado num plástico transparente chamado “célula”.

A animação digital é aquela criada através da utilização de computadores. É um subcampo da computação gráfica e da animação, podendo ser em 2D (duas dimensões) ou em 3D (três dimensões).

A produção de desenhos animados curtos ou longas-metragens exige um trabalho bastante intenso. A chegada da animação digital ao mercado ajudou a cortar o trabalho repetitivo, porém mesmo após tantas décadas, o estilo de animação tradicional ainda é utilizado.

Os desenhos produzidos em 2D são aqueles que não possuem uma perspectiva de visão muito detalhada, apresentando apenas duas dimensões: altura e largura. Os desenhos mais famosos aqui no Brasil foram produzidos a partir desta vertente da animação. São exemplos de desenhos animados em 2D: *Pica-Pau*, *Pernalonga*, *Tom e Jerry*, *Pinky e Cérebro* e *A Vaca e o Frango*.

Na animação em 3D, a figura é modelada no computador e, em seguida, constrói-se um “esqueleto” virtual da imagem. A partir daí, o animador movimenta a imagem virtualmente, criando três dimensões de visualização: altura, largura e profundidade. Assim como a produção de animações em 2D, as criações em 3D também se consolidaram na indústria cinematográfica e atraem cada vez mais atenção. Entre os principais estúdios de animação em 3D estão a Pixar Animation e a DreamWorks Animation.

Desenho não é coisa só de criança há um bom tempo. E isso se deve – e em muito – à Pixar (...) e à Dreamworks Animation (...). Equilibrando humor ora ingênuo, ora sarcástico, e por vezes até malicioso – no caso da Dreamworks –, a roteiros descolados e uma infinidade de referências pop, suas produções ganharam adultos e crianças. (GALO, 2009).

No início, a Pixar era conhecida como Graphics Group, uma divisão da Lucasfilm Ltd., sendo que em 1986, a empresa foi comprada por Steve Jobs, tornando-se independente. Neste mesmo ano, foi criada a famosa luminária animada Luxo Jr., personagem principal do primeiro curta-metragem de animação gráfica produzido pelo estúdio e que até hoje aparece no início de todas as produções da Pixar. Até 1994, a empresa restringiu seus trabalhos à criação de curtas-metragens e comerciais, sendo que em 1995, lançou seu primeiro longa-metragem: *Toy Story*. O filme foi produzido em parceria com a Walt Disney Pictures, empresa com a qual a Pixar assinou um contrato de 10 anos.

Com isso, a Disney tornou-se responsável pela distribuição de todos os principais filmes que a Pixar produzia, até que em 2006, a The Walt Disney Company comprou a Pixar Animation Studios por 7,4 bilhões de dólares.

Em meio aos principais longas-metragens de animação da Pixar, estão *Toy Story 1*, *Toy Story 2*, *Vida de Inseto*, *Monstros S.A.*, *Procurando Nemo*, *Os Incríveis* e *Carros*.

Três anos após o lançamento do primeiro *Toy Story*, o estúdio de animação Pacific Data Images (PDI) resolveu entrar neste mercado de sucesso e, em parceria com a DreamWorks SKG, criou o filme *FormiguinhaZ*, oficialmente o primeiro longa-metragem de animação computadorizada do estúdio. Devido ao sucesso do filme, a DreamWorks fundou uma nova divisão que se dedicaria exclusivamente à produção de animações. Foi assim que surgiu a DreamWorks Animation, em 2000.

Apesar do início pouco empolgante, a DreamWorks não demorou a mostrar suas armas, a mais evidente os roteiros para lá de irreverentes. Com *Shrek*, em 2001, ela não só conquistou crítica e público, como satirizou, da primeira à última cena, a Disney. (GALO, 2009).

A história de *Shrek* chamou a atenção do mundo inteiro ao parodiar uma série de histórias infantis e contos de fadas clássicos, como *A Branca de Neve*, *Os Três Porquinhos*, *Pinóquio*, *Robin Hood*, além de filmes de sucesso da época, como *Matrix*. O conteúdo humorístico do filme foi bem aceito e resultou em milhões de dólares para a DreamWorks.

Três anos após todo este sucesso, a empresa resolveu continuar investindo na mesma fórmula, porém com o objetivo de superá-la, e assim lançou *Shrek 2*, que continua até hoje entre os filmes de animação que tiveram a maior bilheteria da história.

“A partir daí, o fato é que de repente o modelo testado e aprovado em ‘Shrek’ virou fórmula – muito bem sucedida, é verdade.” (GALO, 2009). Os próximos filmes de animação que surgiram, fossem eles da DreamWorks ou não, passaram a incorporar alguns elementos da franquia de *Shrek*, como as referências à cultura popular, principalmente por meio de músicas.

Com o sucesso estrondoso das animações, a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas criou uma nova categoria para a premiação do Oscar, em 2002,

para contemplar a melhor animação, sendo que a DreamWorks e a Pixar estão sempre na disputa com longas-metragens cada vez mais bem produzidos.

Entre os principais filmes de animação computadorizada da DreamWorks, estão *Shrek 1*, *Shrek 2*, *Shrek Terceiro*, *O Espanta-Tubarões*, *Bee Movie*, *Os Sem-Floresta*, *Kung Fu Panda*, *Madagascar* e *Madagascar 2 – Escape África*, o penúltimo o tema deste trabalho e que será apresentado a seguir.

## **2.1 O filme *Madagascar***

*Madagascar* foi lançado pela DreamWorks Animation em 2005. Produzido em animação gráfica, o filme conta a história de Alex, Marty, Melman e Glória – um leão, uma zebra, uma girafa e um hipopótamo fêmea, respectivamente – que vivem em Nova York, no zoológico do Central Park.

Os quatro animais são muito amigos, foram criados em cativeiro e não imaginam como é a vida na selva. Curioso para saber o que existe além dos muros do zoológico, Marty resolve fugir em busca de uma nova vida na natureza, seguindo a sua lembrança de ter ouvido falar sobre uma suposta selva no estado de Connecticut. Ao descobrirem a fuga da zebra, Alex, Melman e Glória também saem do zoológico para localizar Marty, mas quando o encontram na Estação Central do metrô, todos são capturados por autoridades do governo e enviados para a África em um navio.

No meio do caminho, devido a uma discussão, os caixotes de madeira em que os animais estão acabam caindo no mar e são levados pela correnteza até a ilha de Madagascar. No início, eles pensam que foram parar em um zoológico da Califórnia, mas em pouco tempo, todos são apresentados ao rei Julien e sua tribo de

lêmures. A partir daí, eles vivem uma grande aventura e descobrem, na prática, como é a vida numa floresta de verdade.

Assim como os principais filmes de animação da DreamWorks, *Madagascar* também apresenta algumas referências a outras produções cinematográficas, como *Beleza Americana* e *Náufrago*.

Mesmo com uma fraca estreia (ofuscada pelo lançamento de *Guerra das Estrelas – Episódio III* no mesmo final de semana), *Madagascar* seguiu crescendo na opinião do público nas semanas seguintes e gerou mais de 500 milhões de dólares nos cofres da DreamWorks apenas com a arrecadação das bilheterias. O filme acabou fazendo tanto sucesso que, em 2008, a DreamWorks lançou *Madagascar 2 – Escape África*, que estreou em primeiro lugar nas bilheterias dos Estados Unidos.

A trama, que possui um nítido orgulho nova-iorquino altamente comercial, dá espaço para que as personagens secundárias também se desenvolvam. O arguto grupo de pingüins, por exemplo, detém as cenas mais hilárias do filme e participa de diálogos geniais – além de, é claro, possuírem uma personalidade extremamente carismática. Do outro lado, os macacos extravagantes que habitam a ilha de Madagascar também participam dos melhores momentos e rendem boas risadas. (AUGUSTO, 2005).

Atualmente, a DreamWorks vive uma ótima fase. Mesmo com a concorrência acirrada com a Pixar, o estúdio consegue revolucionar a cada produção que disponibiliza no mercado e se mantém em meio aos filmes mais divertidos da atualidade, além de oferecer competência técnica em seus lançamentos, como é o caso de *Madagascar*.

“Por apresentar piadas nos contextos mais diversos, [*Madagascar*] agrada a todas as idades. Tem técnica dedicada e bem realizada, roteiro inusitado e competente diversão. Mais uma vez, pontos para a DreamWorks.” (AUGUSTO, 2005).

Aqui no Brasil, o filme *Madagascar* não é considerado uma produção infantil, como muitos pensam. O Ministério da Justiça elevou a classificação indicativa da animação para “inadequado para menores de 12 anos”. *Madagascar* está definido como uma comédia e possui o roteiro repleto de piadas, gírias e falas divertidas, exigindo assim um amplo domínio de técnicas para a tradução de humor, aspecto que será abordado no próximo capítulo.

### 3 TRADUÇÃO DE HUMOR

Entre as principais vertentes que existem no campo tradutório, a tradução de humor vem ganhando um pouco mais de destaque em meio aos estudos e publicações que estão disponíveis atualmente. Ainda assim, esta área continua carente em relação a materiais mais aprofundados sobre o tema.

O profissional que se propõe traduzir um texto humorístico precisa de atenção redobrada na hora de efetuar seu trabalho, visto que é preciso analisar uma série de fatores para que a tradução produza o mesmo efeito da língua-fonte na língua-alvo. O fato de o tradutor ser o “elo” entre duas ou mais culturas diferentes exige uma responsabilidade muito grande na hora da transmissão da mensagem humorística, visto que o sentido do humor pode variar de acordo com a sua aceitação no meio social, cultural e/ou individual. Como os textos desta área, principalmente as piadas, são geralmente baseados em situações do cotidiano pertencentes à cultura de origem, muitas vezes a mensagem original não produz o efeito esperado na língua-alvo, sendo necessárias algumas modificações e adaptações à cultura para a qual se está traduzindo. Mas até que ponto o tradutor tem a liberdade de modificar um texto para torná-lo, de fato, funcional na língua-alvo?

Até parte dos anos 1980, acreditava-se que a tradução era realizada sem levar em conta o momento e a cultura em que o texto foi escrito, de modo que “uma ideia formulada numa língua [pudesse] ser automaticamente transmitida para outra como se se tratasse de uma operação matemática de equivalências entre palavras”. (ALVES et al., 2003, p. 14). Esta afirmação desencadeou uma grande quantidade de comentários que perduram até hoje com relação a possíveis piadas – e demais textos humorísticos – que, devido a fatores linguísticos e culturais, só produziram o efeito esperado dentro de suas respectivas línguas de origem.

A verdade é que, assim como em outros tipos de traduções, a eficiência de um texto humorístico em uma nova língua pode envolver um processo bem maior do que uma simples tradução literal, que nem sempre consegue provocar a mesma reação da língua-fonte na língua-alvo. O que se quer dizer aqui é que alguns elementos do texto até podem sofrer alterações, mas desde que não se perca o objetivo do texto original. Tais modificações serão determinadas pela cultura para a qual a tradução é destinada. Da mesma forma que o público pode ficar sem compreender uma piada, o tradutor precisa tomar cuidado na hora da interpretação de um texto, visto que um simples equívoco pode prejudicar todo o trabalho. Para auxiliar nesta questão, Rosas (2002) aponta (1) a indissociabilidade entre o elemento linguístico e o cultural, (2) a função do texto traduzido e (3) o papel de intérprete que cabe ao tradutor na hora de realizar o seu trabalho.

A partir disto, fica clara a necessidade de se observar o contexto em que determinado texto é empregado, levando em conta aspectos como o nível de conhecimento de mundo compartilhado entre o emissor e o receptor, o contexto em que eles estão inseridos e a continuação que será dada ao assunto. “O contexto da situação promove, em termos linguísticos, a relação entre os participantes, os objetos e o efeito da ação verbal.” (ALVES et al., 2003, p. 83). Em outras palavras, a situação em que o texto é empregado torna-se responsável por relacionar o emissor e o receptor do texto com o enredo da história, além de auxiliar na produção do efeito desejado após a produção do enunciado. No caso do humor, o efeito esperado é a risada produzida por quem compreendeu o texto; a risada mostra que a interpretação foi efetivamente bem-sucedida, seja por parte do público ou mesmo do tradutor que precisou interpretar o texto antes que ele se tornasse disponível na língua-alvo.

Quando entra em cena a questão da produção de sentido, automaticamente entra em jogo a da **interpretação**, fator essencial ao estudo do humor e da tradução. (...) Esse enfoque (...) não pode deixar de remeter à noção de *comunidade interpretativa*. Com a expressão, o teórico Stanley Fish se refere ao grupo social, econômico, cultural, ideológico etc., no qual o indivíduo se insere e cujos padrões de conduta segue. (ROSAS, 2002, p. 20).

Todo e qualquer texto, traduzido ou não, nada mais é do que uma consequência da interpretação a que ele é submetido, ou seja, os fatores supracitados são indispensáveis para a compreensão de determinadas mensagens. A partir do fato de que o tradutor precisa interpretar um texto antes de transferi-lo para uma nova língua, torna-se evidente a importância que deve ser dada ao processo de interpretação, considerado elemento chave na decodificação da linguagem humorística por Rosas. (2002, p. 23)

Mesmo com toda a atenção dada a estes elementos, o sucesso de uma tradução humorística pode depender de um fator bastante variável: o senso de humor da pessoa que vai receber o texto de chegada. A noção de “engraçado” varia muito de uma pessoa para outra, deixando o tradutor de mãos e pés atados após ter feito o melhor para a realização do trabalho. É o que diz Niedzielski<sup>1</sup> (*apud* ROSAS, 2002, p. 23):

O senso de humor depende de vários fatores sociais e mesmo individuais. Vez que cada comunidade cultural organiza seu próprio sistema de valores, costumes e comportamentos de modo distinto do de qualquer outra comunidade, as normas e incongruências humorísticas variam de cultura para cultura. Na verdade, a percepção e a expressão do humor são determinadas pela lógica coletiva de uma dada comunidade e pela lógica particular, dela derivada, que possui cada membro dessa comunidade. (1989, p. 2).

A intenção desta afirmação não é apontar o tradutor e/ou o público como culpado(s) por um possível fracasso na tradução, mas sim deixar claro que ambos precisam de informações linguísticas e culturais adequadas para que entendam o

---

<sup>1</sup> NIEDZIELSKI, Henry. **Cultural Identification as a Prerequisite to the Translating of Humor**. University of Hawaii, Department of European Languages & Literature, 1989.

porquê de um determinado enunciado ser engraçado ou não. Tanto um quanto o outro não pode apresentar diferenças no que se refere à intenção do texto e à interpretação do mesmo.

Para resumir o que já foi dito até aqui, caso haja a necessidade de modificação do texto de chegada, que esta seja a mais discreta possível, visto que o objetivo de ambos os textos não pode ser diferente em termos funcionais. Mesmo com todos os impasses tradutórios causados pela falta de equivalentes linguísticos e culturais, é possível recorrer a algum procedimento tradutório eficaz, que fará com que o texto de chegada nunca fique menos interessante – ou divertido – que o original.

O processo de tradução de humor, como visto neste capítulo, é bastante semelhante às traduções em geral, porém uma solução bastante simples pode ser de grande valia: traduzir o humor usando o próprio senso de humor.

#### 4 PROCEDIMENTOS TRADUTÓRIOS

A tradução envolve algumas etapas principais durante a sua realização: a leitura/interpretação do texto original, a transferência da mensagem para o novo idioma, a redação do texto traduzido e a revisão. Conforme mencionado nos capítulos anteriores, o profissional precisa estar atento a todas as formas possíveis de se interpretar um determinado texto. O ser humano está sujeito a falhas, porém só ele pode possuir domínio linguístico adequado para a realização de um trabalho como a tradução.

“Sendo, portanto, a tradução vista como uma atividade humana, uma operação linguística, aqueles que se ocupam dela têm procurado fornecer uma resposta à pergunta ‘como traduzir’.” (BARBOSA, 2004, p. 21). A partir desta pergunta, tornou-se necessária uma análise mais aprofundada sobre os procedimentos técnicos de que o profissional dispõe na hora de fazer uma tradução, de modo que sejam apontados os meios mais práticos para a realização do trabalho.

Em 1958, Vinay e Darbelnet ganharam destaque ao publicarem a obra *Stylistique comparée du français et de l'anglais: méthode de traduction*, a partir da qual buscavam bases teóricas que pudessem auxiliar o tradutor. Para eles, a tradução deve ser feita levando em conta a forma com que um nativo da língua-alvo emitiria aquela mensagem espontaneamente.

Vinay e Darbelnet dividiram os procedimentos tradutórios em duas categorias: *tradução direta* e *tradução oblíqua*, conforme explicado por Barbosa (2004, p. 24):

*A tradução direta*, para Vinay e Darbelnet (1977) é o mesmo que *tradução literal*, ou *tradução palavra-por-palavra*, tanto mais possível quanto maior for a semelhança entre as duas línguas em questão, como no caso de línguas de mesma família. (...) *A tradução oblíqua*, por outro lado, é aquela que não é *literal*. Isto porque há casos em que a *tradução literal* não é possível (...).

No caso da impossibilidade da tradução direta, Vinay e Darbelnet querem dizer que em muitas ocasiões é possível que esta técnica produza um significado diferente da intenção original, uma estrutura incorreta, um registro inadequado ou mesmo um enunciado sem sentido algum. Veja-se um exemplo ilustrativo:

<i>Marta</i>	<i>hit</i>	<i>the</i>	<i>window.</i>
↓	↓	↓	↓
<i>Marta</i>	<i>acertou</i>	<i>a</i>	<i>janela.</i>

O exemplo acima permite a *tradução literal*, *palavra-por-palavra*, para a língua portuguesa. Porém, ao alterá-lo para algo como “*Marta hit the sack*”, a *tradução literal* perderia completamente o sentido em português, visto que a ideia original era dizer que “Marta foi dormir”. Com isso, seria necessário recorrer a um outro procedimento para que a tradução se tornasse, de fato, funcional na língua-alvo. O quadro a seguir apresenta a classificação dos procedimentos técnicos tradutórios segundo Vinay e Darbelnet:

TRADUÇÃO DIRETA	TRADUÇÃO OBLÍQUA
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Empréstimo</li> <li>- Decalque</li> <li>- Tradução literal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transposição</li> <li>- Modulação</li> <li>- Equivalência</li> <li>- Adaptação</li> </ul>

**Quadro 1 – A classificação dos procedimentos tradutórios segundo Vinay & Darbelnet**

Resumidamente, Vinay e Darbelnet dizem que o *empréstimo* ocorre quando uma palavra da língua-fonte que não existe na língua-alvo passa a ser utilizada. A palavra no idioma de origem é transferida, da mesma forma, para o idioma para o qual se está traduzindo. (Ex.: She’s using *playback*. / Ela está usando *playback*.) O *decalque* é uma ampliação do *empréstimo*: o *empréstimo* refere-se a palavras isoladas, enquanto o *decalque* engloba os sintagmas formados por duas ou mais palavras. (Ex.: Let’s go to a *fast food* restaurant. / Vamos a um *fast food*.) Já a *tradução literal* é aquela que permite a tradução *palavra-por-palavra*, quando os

elementos do texto da língua de origem podem ser transferidos para a língua-alvo na mesma ordem, desde que sejam respeitados os aspectos estruturais e semânticos do idioma para o qual se traduz. (Ex.: *Marta hit the window.* / *Marta acertou a janela.* – As palavras foram traduzidas na mesma ordem em que aparecem no original.)

Na *tradução oblíqua*, a *transposição* consiste em transferir uma palavra, termo ou expressão de uma determinada categoria gramatical para outra na língua-alvo. (Ex.: [...] with the lightest *hesitation.* / [...] sem *hesitar* nem um pouco. – O substantivo “*hesitation*” foi traduzido como o verbo “hesitar”.) O procedimento de *modulação* envolve a modificação do ponto de vista entre as línguas, quando um termo comum a ambos os idiomas não possui o mesmo aspecto. (Ex.: *keyhole* [que seria algo como “buraco da chave”] / *buraco da fechadura*) A *equivalência* entra em ação quando as duas línguas podem apresentar a mesma mensagem através de meios diferentes, como no caso das expressões idiomáticas e dos provérbios. (Ex.: *A bird in the hand is worth two in the bush.* / *Mais vale um pássaro na mão do que dois voando.*) Por último, a *adaptação* ocorre em casos extremos, quando a mensagem apresentada no idioma original não possui correspondentes na língua para a qual se traduz, o que exige uma recriação linguística, uma adaptação. (Ex.: *It's June! Summer is coming!* / *É dezembro! O verão está chegando!* – Foi preciso adaptar o mês, visto que o verão começa em dezembro no Brasil.)

Após Vinay e Darbelnet, vários outros autores deram continuidade à tentativa de categorização dos procedimentos tradutórios, sendo que nenhum deles chegou ao ideal esperado pela professora Heloísa Barbosa, conforme será mostrado a seguir.

#### **4.1 A nova categorização dos procedimentos tradutórios segundo Heloísa Barbosa**

Conhecida por sua vasta experiência no campo tradutório, a professora Heloísa Gonçalves Barbosa ganhou ainda mais notoriedade após a publicação da obra *Procedimentos Técnicos da Tradução – Uma nova proposta* (1990), na qual aborda as principais dificuldades dos profissionais de tradução na hora da realização de suas atividades.

O principal objetivo de seu trabalho é oferecer uma nova proposta de categorização dos procedimentos técnicos da tradução, visto que a autora afirma ter encontrado falhas nas descrições feitas por Vinay e Darbelnet e outros autores que também abordaram este assunto, como Eugene Nida (1964), Catford (1965), Gerardo Vázquez-Ayora (1977) e Peter Newmark (1981).

Muitos dos apontamentos feitos por tais autores foram de grande valia no que diz respeito às possibilidades existentes na hora de se traduzir um texto, mas de acordo com Barbosa (2004, p. 16) “havia discrepância entre as categorizações efetuadas (...), englobando divergências terminológicas e modos diversos de recortar os procedimentos descritos”. Por conta disto, a autora buscou uma forma mais coerente e simples de organizar os procedimentos, de modo que as discrepâncias encontradas também fossem eliminadas.

Além de recharacterizar os procedimentos técnicos da tradução, Heloísa Barbosa também criou uma nova maneira para agrupar as estratégias, abandonando o conceito principal de tradução literal (em parte) e passando a utilizar o método que é definido de acordo com o grau de divergência linguística, indo do mais simples ao mais complexo, conforme apresentado no quadro a seguir:

<b>Convergência do Sistema Linguístico, do Estilo e da Realidade Extralinguística</b>	<b>Divergência do Sistema Linguístico</b>	<b>Divergência do Estilo</b>	<b>Divergência da Realidade Extralinguística</b>
Tradução palavra-por-palavra	Transposição	Omissão vs. Explicação	Transferência
Tradução literal	Modulação	Compensação	Transferência c/ Explicação
	Equivalência	Reconstrução	Decalque
		Melhorias	Explicação
			Adaptação

**Quadro 2 – A nova classificação dos procedimentos tradutórios segundo Heloísa Barbosa**

O conceito de *Convergência do Sistema Linguístico, do Estilo e da Realidade Extralinguística* ocorre quando duas línguas possuem diferenças mínimas no que se refere ao sentido morfológico, sintático e estrutural em ambas, sendo que sua frequência é maior entre línguas de mesma família e mesma cultura. Incluída neste conceito, a *tradução palavra-por-palavra* pode ser realizada em alguns segmentos do texto, possibilitando a transferência dos termos numa ordem similar. Exemplo:

<i>I</i>	<i>am</i>	<i>fine.</i>
↓	↓	↓
<i>Eu</i>	<i>estou</i>	<i>bem.</i>

Enquanto isso, a *tradução literal* aceita algumas alterações morfossintáticas que tornem o texto compreensível na língua-alvo. Exemplo:

<i>It</i>	<i>is</i>	<i>raining.</i>
↓	↓	↓
-	<i>Está</i>	<i>chovendo.</i>

A *Divergência do Sistema Linguístico* engloba a utilização de alguns procedimentos um pouco mais complexos, visando manter o sentido original da língua-fonte e a gramaticalidade da língua-alvo. As definições de Heloísa Barbosa para os procedimentos de *transposição*, *modulação* e *equivalência* seguem as mesmas de Vinay e Darbelnet, apresentadas anteriormente.

A *Divergência do Estilo* apresenta os métodos para traduzir o modo de se expressar em uma língua, quando este modo não for compatível com a língua-alvo. Deve-se ter bastante cuidado com o estilo na hora da tradução. A *omissão* nada mais é do que o ato de omitir na tradução alguns elementos desnecessários e/ou repetitivos do texto original. (Ex.: *We lived in a brown wooden house.* / Vivíamos numa casa de madeira.) A *explicitação*, como o próprio nome sugere, consiste no procedimento inverso à *omissão*. (Ex.: *When the room was warm [...]* / Depois, quando o aposento já estava aquecido [...]) Quando não é possível utilizar na tradução o mesmo recurso estilístico da língua-fonte na ordem em que aparece no texto original, o tradutor pode recorrer ao procedimento de *compensação*, que consiste em deslocar tal recurso para alguma outra parte da tradução. (Ex.: *Don't tell me what to do.* / Não me diga o que fazer. – O pronome pessoal oblíquo *me* foi posicionado antes do verbo na tradução, por ser “atraído” por expressões negativas na língua portuguesa.) A *reconstrução* é utilizada para dividir ou agrupar períodos do idioma original na tradução, para que esta fique mais funcional. (Ex.: *Guaraparí is one of the best places for snorkeling and scuba diving. Boat rides and water sports are available.* / Além de ser um dos melhores locais para o mergulho, Guaraparí também oferece opções de passeios de escuna e prática de desportos náuticos.) As *melhorias*, como o próprio nome já diz, consistem em melhorar o texto, de modo que os erros cometidos no texto original não sejam repassados para a tradução. (Ex.: *Angra dos Reis is one of the most popular beaches in Rio de Janeiro.* / Angra dos Reis é uma das mais conhecidas *idades litorâneas* do Rio de Janeiro. – O texto em inglês errou ao usar o termo “beaches”, visto que, oficialmente, Angra dos Reis não é uma praia, e sim uma cidade litorânea com várias praias.)

Por fim, a *Divergência da Realidade Extralinguística* é considerada a mais complexa no ato da tradução, por causar divergência no léxico e na forma de se expressar.

Em termos de tradução, [as divergências] podem obrigar o tradutor a introduzir [na tradução] itens lexicais do [texto original], acompanhados ou não de um procedimento tradutório que os explique, ou a utilizar um desses procedimentos explicativos sem o item lexical da [língua original]. (BARBOSA, 2004, p. 97).

Independente do procedimento que seja utilizado pelo tradutor, este é o tipo de divergência que mais causa trabalho ao profissional e que mais pode gerar problemas para a leitura e compreensão do texto traduzido.

São cinco os procedimentos incluídos nesta categoria. O primeiro deles, a *transferência*, consiste em transferir material textual da língua-fonte para a tradução através dos seguintes métodos: *estrangueirismo* – transcrever ou copiar termos do texto original para a tradução; algo como o “empréstimo” de um vocábulo que não faz parte da língua-fonte (Ex.: Monte Makaya has several inversions, including a *looping*. / A Monte Makaya tem diversas inversões, inclusive um *looping*.); *transliteração* – ocorre quando as duas línguas em questão não possuem um alfabeto comum, necessitando a substituição da convenção gráfica; e a *aclimatação* – quando os “empréstimos” são adaptados à língua-alvo. (Ex.: Let's play *football*! / Vamos jogar *futebol*!)

Uma das principais preocupações na hora de usar a *transferência* é que o leitor possa compreender o significado da mensagem através do contexto, porém muitas vezes o texto original não proporciona tal compreensão, sendo necessário acrescentar uma pequena explicação – diluída no texto ou em nota de rodapé –, o que caracteriza o procedimento de *transferência com explicação*. (Ex.: He was eating a *Whopper*. / Ele estava comendo um *Whopper*, famoso sanduíche da rede *Burger King*.) Além deste procedimento, também existe a *explicação*, que retira o

*estrangeirismo* e coloca, de fato, uma explicação em seu lugar. (Ex.: He was eating a *Whopper*. / Ele estava comendo um *sanduíche do Burger King*.) O *decalque* ocorre quando se traduzem literalmente sintagmas ou tipos frasais da língua original. (Ex.: There's a *skyscraper* under construction in Shanghai. / Há um *arranha-céu* em construção em Xangai.) E por último, a *adaptação*, que possui as mesmas características apresentadas por Vinay e Darbelnet, descritas na seção anterior deste capítulo.

Por apresentar uma proposta mais organizada e categorizada de acordo com a ordem de utilização mais frequente, a tabela de procedimentos tradutórios apresentada por Barbosa (2004) será utilizada como base nas análises feitas neste trabalho.

## 5 TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM E LEGENDAGEM

Após o surgimento do cinema, os meios audiovisuais começaram a se desenvolver e a se diversificar numa velocidade cada vez maior. No mundo globalizado de hoje, as produções de um determinado país vão de um lado do mundo para o outro rapidamente, tornando-se cada vez mais influentes nas culturas e países em que são exibidas. Com a propagação dos meios audiovisuais pelo mundo a partir do século XX, a tradução precisou acompanhá-la, seguindo o mesmo ritmo frenético com que as produções deixavam seus respectivos estúdios.

No que se refere às modalidades de tradução para as produções audiovisuais, entram em cena a *tradução para dublagem* e a *tradução para legendagem*. Ambas as modalidades são responsáveis pelas traduções utilizadas no cinema, em DVDs e fitas VHS, além dos canais de televisão abertos e fechados.

A dúvida sobre qual modalidade deve ser usada por tais meios audiovisuais conseguiu amenizar este problema a partir do surgimento dos DVDs, que possibilitam a escolha de como o conteúdo do disco será reproduzido. Com o VHS, a única alternativa é disponibilizar fitas diferentes, uma dublada e outra legendada, enquanto a televisão e o cinema podem recorrer a outros métodos. Em princípio, o cinema costuma oferecer sessões dubladas e legendadas do mesmo filme em horários alternativos. Já a televisão, quando não oferece a possibilidade de trocar o áudio e/ou adicionar legendas, acaba pondo em risco a aceitação de sua programação pelo público.

Em um sentido mais amplo, a linguagem – seja ela oral, escrita ou até mesmo gestual – sempre foi o elemento chave para a comunicação. A forma com que uma mensagem deve ser transmitida precisa de uma análise bastante minuciosa do público-alvo. Geralmente, a linguagem oral é mais utilizada por ser considerada uma

habilidade nata do indivíduo, visto que quase todas as pessoas falam, mas muitas delas não escrevem.

A questão de escolher entre a dublagem e a legendagem pode ser, muitas vezes, definida de acordo com o nível de escolarização de quem vai assistir àquela produção.

Foi justamente esta a pergunta feita, por mera curiosidade, para a turma de 3º período noturno de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora (...). Numa sala com aproximadamente 20 discentes, após a indagação ter sido feita espontaneamente, todos levantaram suas mãos para comprovar sua preferência por produções legendadas. (LESSA, 2002, p. 14).

Devido ao nível elevado de escolarização, a comunidade acadêmica tende a optar por conteúdos legendados, porém não é ela que define o método favorito do público, visto que tal “fatia” da sociedade corresponde a um grupo bastante reduzido em comparação com o restante do país. O presente trabalho não busca descobrir a preferência da população, portanto a dublagem e a legendagem serão analisadas com o mesmo peso, sem que uma ganhe mais destaque que a outra.

O principal objetivo da dublagem e da legendagem é tornar um conteúdo audiovisual compreensível em outros países que não compartilhem o mesmo idioma da produção original. A *dublagem* consiste em substituir o canal de áudio original pelo que possui as vozes traduzidas, enquanto a *legendagem* é a apresentação em forma escrita de tudo que é falado nas cenas, mantendo o áudio original das produções e exibindo textos curtos – com, no máximo, duas linhas – na parte inferior da tela.

A tradução para dublagem e legendagem costuma ocorrer no estágio conhecido como “pós-produção” do conteúdo audiovisual, quando a edição já está praticamente pronta e o produto se encaminha para a finalização. Neste momento, já existe um roteiro escrito que é enviado para que os estúdios realizem as traduções para outros países. É importante ressaltar que muitas produções também podem ser

traduzidas sem roteiro, o que exige uma compreensão auditiva mais apurada do tradutor que realiza o trabalho. O roteiro geralmente vem com uma numeração chamada de *time code*, que apresenta a hora, o minuto, o segundo e, muitas vezes, o quadro (*frame*) em que a fala ocorre. Caso o tradutor tenha acesso ao conteúdo audiovisual, o vídeo também pode apresentar o *time code* na parte superior ou inferior da tela.

Segue o percurso comum com os seis passos do processo completo de tradução audiovisual apresentado por Carvalho (2005, p. 84-85):

- (i) Negociação do produto audiovisual entre a distribuidora multinacional e a agência ou distribuidora da cultura-alvo para que fique acertada a forma em que o produto será exibido: cinema, DVD, VHS, canal de televisão aberto ou fechado.
- (ii) Após a escolha das formas de exibição, é hora de definir as diferentes modalidades de tradução que serão utilizadas – de acordo com os critérios de cada meio – e contratar o profissional ou empresa que ficará responsável para a realização do serviço.
- (iii) Realização da tradução de acordo com a modalidade e o meio especificado previamente.
- (iv) A tradução é encaminhada à produtora para que o processo de pós-produção seja finalizado (gravações e edições).
- (v) Revisão ou controle de qualidade.
- (vi) Comercialização e veiculação do produto na cultura-alvo.

Conforme visto no item (iii) acima, o tradutor precisa estar atento a algumas normas para a realização de seu trabalho. Geralmente, é o próprio estúdio no país da língua-alvo que determina aspectos como o registro linguístico a ser utilizado, incluindo a tolerância a palavrões, além da cor/tamanho da fonte e o intervalo entre uma legenda e outra, geralmente entre 4 e 10 quadros. Meios como o cinema, DVDs, fitas VHS e canais de televisão abertos ou fechados possuem suas normas particulares, sendo que a legendagem possui requisitos variados de um meio para outro, enquanto a dublagem costuma ser única.

No caso da legendagem, as principais preocupações estão relacionadas ao tempo de exibição das legendas na tela, que é de cerca de seis segundos (tempo

médio necessário para a leitura de duas linhas completas de legenda), e ao limite de caracteres aceitável por cada meio, que varia de 32 a 40 caracteres por linha, incluindo os espaços. O quadro a seguir apresenta a quantidade de caracteres permitida em cada meio:

MEIO	CARACTERES
Cinema	Entre 32 e 40 caracteres
VHS / Televisão	Entre 30 e 35 caracteres
DVD	Widescreen: entre 32 e 40 caracteres Anamórfico: entre 30 e 35 caracteres

**Quadro 3 – Limite de caracteres para a legendagem**

No quadro acima, nota-se que o tamanho da tela do cinema, por exemplo, possibilita a utilização de legendas mais extensas que as utilizadas na televisão. O limite de caracteres do DVD é dividido em duas categorias devido à variação do formato da tela, que pode ser proporcional à do cinema (widescreen / 16x9) ou à da televisão convencional (4x3).

Na dublagem, é preciso tomar cuidado com as restrições temporais, como o movimento labial dos personagens, visto que a fala na língua-alvo não pode exceder o tempo em que a boca do artista/personagem se movimenta. É bastante comum ouvir reclamações de dubladores que receberam textos traduzidos mal adaptados, exigindo uma modificação de última hora no momento em que se está prestes a realizar a gravação oficial do novo áudio.

Se dissermos que o trabalho é de somente “traduzir”, estaremos cometendo um equívoco grandioso. Não basta passar de uma língua para a outra, é preciso adaptar o texto para que os dubladores tenham um roteiro ideal para o seu trabalho. Infelizmente, isto não acontece com frequência. (LESSA, 2002, p. 73)

A partir destes comentários, torna-se evidente que o trabalho do tradutor de conteúdos audiovisuais vai muito além de uma simples transferência de significados

de uma língua para outra. É preciso saber parafrasear e adaptar a tradução para que o texto oral ou escrito esteja de acordo com as respectivas normas de cada meio em que a produção será veiculada. O tradutor precisa estar ciente de tudo que foi falado aqui para se tornar apto a trabalhar com todas as normas que podem coexistir dentro de uma mesma tradução.

## 6 A TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM E A TRADUÇÃO PARA LEGENDAGEM DO FILME *MADAGASCAR*

Assim como a maioria dos filmes que são traduzidos no país, *Madagascar* contou com dois tradutores principais para todo o trabalho de dublagem e legendagem. O estúdio carioca Audio Corp. Ltda foi o responsável pela tradução de *Madagascar* para a língua portuguesa, realizada pelos tradutores Antonio Pavlos (tradução para dublagem) e Rossana Pasquale Fantauzzi Largman (tradução para legendagem). Vale ressaltar que a tradução para dublagem contou com a consultoria de adaptação da atriz e humorista Heloisa Périssé.

Ambas as traduções serão analisadas simultaneamente, de modo que sejam feitas comparações pertinentes a respeito dos procedimentos tradutórios utilizados na dublagem e na legendagem, assim como possíveis erros de tradução (caso existam) e as saídas encontradas pelos tradutores no que se refere às falas cômicas – será verificado se o apelo humorístico foi mantido ou não em língua portuguesa.

Os trechos destacados do filme serão analisados neste trabalho em pequenos grupos chamados de “Fala” (Fala 1, Fala 2, Fala 3, etc.), apresentados com o *time code* (indicando o momento exato em que a fala se inicia no filme); a transcrição do áudio original; *closed captions* (legendas em inglês); transcrição do áudio em língua portuguesa e legendas em português. Para que não haja dúvidas quanto à formatação das legendas, elas foram divididas da mesma forma em que são apresentadas na tela, sendo que o símbolo “//” (duas barras) indica que o texto seguinte aparece na linha de baixo da tela, enquanto o símbolo “///” (três barras) indica que o texto seguinte foi apresentado no próximo grupo de legendas.

## Fala 1 – Time Code: 00:01:24

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Marty:</b> Alex. Do not interrupt me when I'm daydreaming. When a zebra's in the zone, leave him alone.	Alex, vê se não corta o meu barato, cara. Quando a zebra tá zoando, não vem falando.	Alex, não me interrompa quando // estou sonhando acordado. /// Quando a zebra está zen, // não zoe com ela.
<b>C/C – Alex.</b> Do not interrupt me // when I'm daydreaming. /// When a zebra's in the zone, // leave him alone.		

A fala acima faz parte do primeiro diálogo apresentado no filme, quando a zebra Marty é “acordada” de seu devaneio, enquanto corria em uma esteira ergométrica, pelo amigo Alex. Na fala original, os pontos-chaves estão no humor contido em não interromper alguém que está “sonhando acordado” (“*interrupt*” / “*daydreaming*”) e na rima da segunda parte da fala (“*zone*” / “*alone*”).

A dublagem do filme apresenta a primeira parte da fala (“Alex, vê se não corta o meu barato, cara.”) com um significado diferente do original (“*Alex. Do not interrupt me when I'm daydreaming.*”), optando por manter o humor através da utilização de uma gíria (“corta o meu barato”) que soasse divertida na língua-alvo, enquanto a legendagem apresentou uma tradução mais *literal*, mantendo o humor original sobre interromper alguém que está “sonhando acordado”. Além disso, a legendagem também apresenta um exemplo de *compensação* nesta frase, com o deslocamento do pronome pessoal oblíquo “me”, que, em português, é sempre atraído por palavras ou expressões negativas (próclise por atração).

A rima na segunda parte da fala foi recriada na dublagem, através da utilização de termos diferentes entre as línguas (“*zone*” / “*alone*”; “zoando” / “falando”), mas que transmitissem a mesma mensagem, o que caracteriza o procedimento de *adaptação*. Neste caso, todo o jogo de palavras da situação original foi recriado, para que a dublagem tivesse um efeito semelhante à versão original. Já a legendagem recorreu novamente a uma tradução que ficasse mais

próxima do original, sendo que a rima foi perdida (“zen” / “ela”). Entretanto, pode-se observar uma aliteração com as palavras “zebra”, “zen” e “zoe”, devido à repetição do fonema /z/.

### Fala 2 – Time Code: 00:01:43

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Marty:</b> You came to the right place, my friend. Dr. Marty, D.D.S., is in the house.	Você veio ao lugar certo, amigão. Dr. Marty, dentista, tá na área.	Veio ao lugar certo, amigo. /// O dr. “Mar-tyradentes” está na casa.
<b>C/C –</b> You came to the right place, my friend. /// Dr. Marty, D.D.S., is in the house.		

Esta segunda fala é apresentada quando Alex esconde o presente de aniversário de Marty na boca e finge estar com uma forte dor de dente, fazendo com que o amigo encontre a “surpresa” quando for examinar os seus dentes (como se fosse um dentista).

Tanto a dublagem quanto a legendagem optaram pela *tradução literal* do primeiro trecho (“*You came to the right place, my friend.*”), que mantém uma fidelidade semântica adequada à língua portuguesa.

Na segunda parte da fala, a dublagem traduziu *D.D.S. (doctor of dental surgery)* corretamente como “dentista”, enquanto a legendagem tomou liberdade para criar uma brincadeira com o nome do personagem Marty, usando o termo “Mar-tyradentes”. Não se sabe se a tradutora das legendas quis fazer uma referência à profissão de dentista com um jogo fonético para os termos “tira dentes” (alguém que tira/extrai dentes) ou citar Joaquim José da Silva Xavier, o Tiradentes, considerado o mártir (herói) da Inconfidência Mineira, um dos movimentos em prol da Independência do Brasil.

A expressão idiomática inglesa “*is in the house*” equivale ao “tá na área” em língua portuguesa, que foi corretamente utilizado na dublagem. Esta tradução é um exemplo de *equivalência*, visto que uma expressão idiomática da língua-fonte foi corretamente substituída por outra da língua-alvo de mesmo valor funcional. Já a legendagem talvez não tenha sido muito feliz ao traduzir a expressão original, *palavra por palavra*, “está na casa”, o que não dá a mesma ideia do original.

### Fala 3 – Time Code: 00:02:21

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Alex:</b> Ten years old, huh? A decade. Double digits. The big “one-o”.	Dez anos, hein! Uma década! Dois dígitos. Cinco mais cinco.	Dez anos! É uma década! /// Dois dígitos. Grande 10!
<b>C/C –</b> Ten years old, huh? A decade. /// Double digits. The big 1-0.		

Após entregar o presente de aniversário a Marty, Alex fala o trecho acima, sendo que no final da fala, o leão aparece em destaque na tela fazendo os números 1 e 0 com as mãos, no momento exato em que ele diz “*The big one-o*”.

Este exemplo foi citado para reforçar a importância de o tradutor ter acesso ao vídeo original antes de finalizar a tradução, visto que a dublagem e a legendagem precisam estar rigorosamente de acordo com os elementos visuais que são exibidos. No caso desta cena, o elemento visual de maior importância é o momento em que Alex aparece na tela fazendo o número 10 com as mãos, exigindo uma tradução *literal* do trecho “*The big one-o*” para que fique de acordo com a imagem exibida.

A dublagem e a legendagem traduziram toda a fala *literalmente*, porém justamente o trecho que mais exigia cuidado na hora da tradução foi alterado na dublagem. A tradução de “*The big one-o*” para “Cinco mais cinco” poderia ser um bom exemplo de *adaptação* caso o leão não aparecesse na tela fazendo os números

1 e 0 com as mãos. Como existe este elemento visual em destaque na tela, o resultado da tradução deste trecho para a dublagem pode ser considerado correto, já que cinco mais cinco é igual a dez, porém talvez não seja uma *adaptação* satisfatória. Uma sugestão para este caso seria traduzir como “Um e zero”, transmitindo a mensagem original corretamente e de acordo com a movimentação das mãos do personagem.

#### Fala 4 – Time Code: 00:02:31

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Alex:</b> I should've gotten you the Alex alarm clock. That's the one. That's the big seller.	Eu devia ter dado o despertador do Alex. Esse é legal. Vende como banana.	Devia ter comprado o Despertador-Alex. // É o que há de melhor.
<b>C/C –</b> I should've gotten you the Alex // alarm clock. That's the big seller.		

Ao receber seu presente de aniversário, Marty volta a apresentar um semblante triste, o que faz com que Alex pense que o problema seja o presente que ele deu ao amigo. Neste momento, Alex começa a questionar Marty sobre qual é a causa da tristeza e acredita que talvez fosse melhor ele ter dado um despertador personalizado que tem o próprio leão como tema.

Esta fala apresenta um tom cômico, pois mesmo vendo que Marty está triste, Alex continua se vangloriando pela sua linha de produtos personalizados que é comercializada no zoológico.

Tanto a dublagem quanto a legendagem conseguiram manter o humor deste trecho, utilizando uma tradução *literal* para a primeira parte da fala (“*I should've gotten you the Alex alarm clock.*”). Já na segunda parte, o tradutor para dublagem optou por fazer uma *adaptação*. A frase “*That's the big seller*” poderia ter sido traduzida sem grandes problemas para a língua portuguesa (algo como “Vende

muito/bastante.”), porém o tradutor preferiu utilizar uma expressão que aumentasse o grau de humor da fala, usando a expressão “Vende como banana”. A tradutora para legendagem, entretanto, omitiu esta última frase, talvez por falta de espaço e tempo devido à velocidade rápida em que esta fala é apresentada. Ocorreu uma *omissão* da última parte. Com isso, o trecho do meio, “*That’s the one*”, foi traduzido na legendagem por uma equivalente em português, “É o que há de melhor”, caracterizando o procedimento de tradução por *equivalência*, enquanto a dublagem fez outra *adaptação*, traduzindo a frase como “Esse é legal”.

#### Fala 5 – Time Code: 00:02:52

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<p><b>A – Alex:</b> You just need to break out of that boring routine. (...) Throw out the old act. Who knows what you’ll do. Make it up as you go along. Ad lib. Improvise. On the fly. Boom, boom, boom.</p>	<p>Você precisa quebrar essa rotina monótona. (...) Muda o disco, meu querido! Tira esse pijama. Não pensa no que pode acontecer não. Vai viver o momento. Crie, improvisa, manda ver, rapaz! Tcha! Tcha, tcha, tcha!</p>	<p>Só precisa quebrar a rotina. /// Abandone o seu antigo papel. /// Faça o que vier na cabeça. /// Improvise. Seja espontâneo.</p>
<p><b>C/C –</b> You just need to break out // of that boring routine. /// (...) Throw out the old act. /// Who knows what you’ll do. // Make it up as you go along. /// Ad lib. Improvise. On the fly. // Boom, boom, boom.</p>		

Esta fala foi o conselho dado por Alex ao seu amigo Marty, que estava cansado da vida dentro do zoológico.

A primeira frase foi traduzida quase *literalmente* tanto na dublagem, quanto na legendagem, porém há exemplos de *omissão* neste trecho: a dublagem omitiu o advérbio “*just*”, enquanto a legendagem omitiu o pronome pessoal “*you*” e o adjetivo “*boring*”, provavelmente devido ao espaço reduzido disponível para a legenda.

O restante da fala foi quase que completamente *adaptado* para a língua portuguesa na dublagem. A exceção fica com a expressão latina “*Ad lib*” (abreviação

de “*Ad libitum*”) e o verbo no imperativo “*Improvise*”, que possuem o mesmo sentido de “improvisar”, o que fez com que um deles fosse *adaptado* para “Crie” e o outro, traduzido *literalmente* para “improvisa”. O trecho em questão (“Crie, improvisa, manda ver [...]”) apresenta uma questão estilística da língua portuguesa, referente à variação do uso do imperativo afirmativo: crie *tu*, improvisa *você*, manda *você*. Por se tratar de um texto oral e informal, esta variação é considerada aceitável.

A legendagem traduziu *literalmente* a segunda frase, “*Throw out the old act*”, uniu os períodos “*Who knows what you’ll do*” / “*Make it up as you go along*”, *adaptando* para uma única frase imperativa, “Faça o que vier na cabeça”. Como “*Ad lib*” e “*Improvise*” possuem o mesmo significado, ambos foram traduzidos uma única vez, o que economizou espaço na legenda. Já a expressão idiomática “*on the fly*”, que significa fazer alguma coisa às pressas ou dinamicamente, foi *adaptada* para “Seja espontâneo”.

No que se refere ao humor, nota-se que a dublagem conseguiu elevar o nível de comicidade da fala se comparada a original, devido à utilização de expressões como “Muda o disco, meu querido” e “Tira esse pijama”. Isso mostra o peso do elemento linguístico na hora da construção do humor em uma nova língua. O tradutor para dublagem fez a *adaptação* com a frase “Tira esse pijama” se aproveitando do fato de Alex falar diretamente com Marty, que é uma zebra; sua pelagem listrada costuma ser comparada a um pijama. Tal *adaptação* consegue despertar o riso no público, um dos principais objetivos em uma comédia.

Outro exemplo similar de *adaptação* pode ser visto no momento em que o Rei Julien faz a pergunta “*Who would like a cookie?*” (*Time Code*: 00:51:07), que foi traduzida *literalmente* na legendagem (“Quem quer um biscoito?”), enquanto a dublagem – sem qualquer motivo aparente – traduziu como “Quem quer bolinho Ana

Maria?”. Não há *a priori* um motivo que exija a *adaptação* de “cookie” para “bolinho Ana Maria”, porém a escolha deixou a fala ainda mais engraçada.

**Fala 6 – Time Code: 00:03:13**

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Alex:</b> Here come the people, Marty. I love the people. It's fun people fun time!	Aí vêm os “home”, Marty. Eu adoro os “home”. É hora da diversão.	Aí vêm as pessoas. // Pessoas divertidas. Horas divertidas.
<b>C/C –</b> Here come the people, Marty. // I love the people. /// It's fun people fun time!		

A fala acima ocorre no momento em que o zoológico é aberto ao público pela manhã. Uma das *adaptações* no filme *Madagascar* que mais chamam a atenção foi feita na dublagem com a utilização do termo “home” (versão dos animais para “homens” / “pessoas”) no lugar de “*people*”. Esta é uma *adaptação* que, além de transmitir o sentido original da fala de um modo mais informal que em inglês, acaba criando um problema de interpretação, tendo em vista que a expressão “os home” é fortemente associada à “polícia” na linguagem coloquial do Brasil.

No que se refere aos procedimentos tradutórios, a dublagem e a legendagem traduziram a primeira parte da fala *literalmente*, com exceção da *adaptação* de “*people*” para “home” na dublagem. A segunda parte, “*I love the people*”, foi traduzida *literalmente* na dublagem e *omitida* na legendagem. Por fim, a terceira e última parte, “*It's fun people fun time*”, teve o começo *omitido* na dublagem (“É hora da diversão”) e foi traduzida *literalmente* na legendagem.

**Fala 7 – Time Code: 00:03:43**

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Melman:</b> Not for me. I'm calling in sick.	Não para mim. Eu vou dizer que eu tô dodói.	Para mim, não. Vou pedir atestado.
<b>C/C –</b> Not for me. I'm calling in sick.		

Por ser hipocondríaco, Melman, a girafa, recusa-se a deixar sua cama para participar do dia em que o zoológico recebe excursões escolares. Alex, contente, tenta animar seu amigo dizendo que é hora de diversão, porém Melman diz que ele não vai se divertir, porque acredita estar doente.

A primeira parte da fala, “*Not for me*”, foi traduzida *palavra-por-palavra* na dublagem e *literalmente* na legendagem. A segunda parte, “*I’m calling in sick*”, que significa avisar que se está doente, foi *adaptada* tanto na dublagem quanto na legendagem (“Vou pedir atestado.”), sendo que a tradução para dublagem transformou a fala neutra em algo mais infantil (“Eu vou dizer que eu to dodói.”).

O humor contido na fala original referente a uma girafa querendo informar a administração do zoológico de que está doente foi mantido nas duas traduções, com a dublagem utilizando o termo “dodói” e a legendagem dizendo que a girafa vai pedir atestado médico.

#### Fala 8 – Time Code: 00:06:28

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Marty:</b> In fact, I’ll be here for my whole life. Three hundred and sixty-five days a year, including Christmas, Hanukkah, Halloween, Kwanzaa.	Na verdade, vou ficar aqui a minha vida toda. Trezentos e sessenta e cinco dias do ano, incluindo Natal, Páscoa, Carnaval e Ano Novo.	Na verdade, estarei aqui // a vida toda. /// 365 dias ao ano... /// ... incluindo o Natal, Hanukah, // Halloween, Kwanzaa.
<b>C/C –</b> In fact, I’ll be here // for my whole life. /// Three hundred // and sixty-five days a year, /// including Christmas, // Hanukkah, Halloween, Kwanzaa.		

A fala acima traz exemplos claros de *adaptações* de datas comemorativas. Este trecho é apresentado quando Marty lamenta saber que vai ficar o restante da vida preso no zoológico, sem saber o que há além dos muros.

A primeira parte da fala, “*In fact, I’ll be here for my whole life*”, foi traduzida *literalmente* na dublagem e na legendagem, sendo que ocorreu uma *omissão* do pronome pessoal “*I*” / “eu” nas duas traduções e do pronome possessivo “*my*” / “minha” na tradução para legendagem. A segunda parte, “*Three hundred and sixty-five days a year*”, foi traduzida *literalmente* na dublagem e na legendagem, sendo que para economizar espaço, a tradução para legendagem não escreveu o número por extenso, optando por utilizar os algarismos “365”.

O restante da fala, “*including Christmas, Hanukkah, Halloween, Kwanzaa*”<sup>1</sup>, apresenta datas comemorativas que, apesar de famosas no calendário americano, não são conhecidas por grande parte da população brasileira, o que poderia causar problemas para a compreensão do dilema de Marty. Para evitar este tipo de problema, o tradutor para dublagem optou pela *adaptação*, utilizando datas comemorativas populares no Brasil e que não deixariam dúvidas – Natal, Páscoa, Carnaval e Ano Novo –, enquanto a legendagem fez uma tradução *literal*, mantendo as festividades estrangeiras.

Mesmo não sendo uma regra, é importante ressaltar algo que já foi abordado neste trabalho e que diz respeito ao possível alto nível de escolarização do telespectador que escolhe assistir a uma produção legendada. Este tipo de público costuma apresentar um nível de conhecimento básico que lhe permite assistir ao filme com o áudio original e o apoio das legendas. Neste caso, a legenda precisa ficar bem próxima do que é falado, para que este público possa acompanhá-la juntamente com o áudio original. Isso pode explicar o motivo pelo qual a tradutora para legendagem não adaptou as datas comemorativas para a língua portuguesa da mesma forma que o tradutor para dublagem.

---

<sup>1</sup> Para fins de compreensão, “*Christmas*” corresponde ao Natal. “*Hanukkah*” é uma festa judaica comemorada por oito dias, com início no 25º dia do mês judaico. “*Halloween*” é o Dia das Bruxas”. “*Kwanzaa*” é uma celebração afro-americana que ocorre entre 26 de dezembro e 1 de janeiro.

**Fala 9 – Time Code: 00:06:51**

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Pinguim:</b> You, quadruped. Sprechen sie Englisch?  <b>Marty:</b> I sprechen.	– Você, quadrúpede. Sprechen sie Portuguese?	– Ei, quadrúpede! // Sprechen Sie Portuguesch?
<b>C/C</b> – You, quadruped. // Sprechen sie Englisch?  – I sprechen.	– Eu sprechen.	– Eu sprechen.

Este trecho é apresentando durante a tentativa de fuga dos pinguins, que saem cavando por baixo da terra para chegarem no lado de fora do zoológico. Por acreditarem que já teriam cavado o suficiente para a fuga, eles abrem um buraco na superfície da terra e dão de cara com Marty, para quem fazem a pergunta acima (“*Sprechen sie Englisch?*”), pensando que a zebra fosse um estrangeiro, quando na verdade, eles ainda não tinham nem mesmo saído de dentro do zoológico.

Esta pergunta apresenta uma questão a que o tradutor, principalmente para dublagem, precisa estar atento: o idioma em que o áudio do filme é reproduzido. Como no áudio original de *Madagascar*, os pinguins falam em inglês, eles perguntaram (em alemão) se Marty também falava a língua inglesa. O que deve ser observado nesta situação é que em uma tradução para legendagem – com o áudio original em execução –, é importante reproduzir o que foi falado originalmente, levando-se em conta que o público está ouvindo a fala original e pode compreender que o idioma dos pinguins é o inglês. Porém, a tradutora para legendagem optou por *adaptar* o idioma de “*Englisch*” para “*Portuguesch*”, o que pode gerar um certo conflito para quem procura uma legenda próxima ao áudio original. O mais indicado seria manter o “*Sprechen Sie Englisch?*”, já que há um áudio em inglês para guiar o público. A dublagem, por apresentar o áudio em português, optou por manter o idioma dos pinguins como “português”, apesar de o tradutor ter colocado a palavra em inglês (“*Portuguese*”) no meio de uma pergunta em alemão. Talvez fosse melhor

manter a fala toda em um único idioma: “*Sprechen Sie Portuguesch?*” (alemão) ou “*Do you speak Portuguese?*” (inglês). O importante aqui é destacar que o tradutor precisa estar ciente do meio para o qual ele vai realizar seu trabalho. Uma tradução que funciona bem na dublagem pode não ser tão funcional na legendagem.

O restante da fala, “*You, quadruped*” e “*I sprechen*”, foi traduzido *palavra-por-palavra* na dublagem e na legendagem, com exceção do vocativo “*You*”, que foi *adaptado* para “*Ei*” na legendagem, e do verbo alemão “*Sprechen*”, que foi mantido em sua forma original na dublagem e na legendagem.

O humor apresentado na fala original foi mantido na língua portuguesa, inclusive o erro de conjugação verbal cometido por Marty ao dizer “*I / Eu sprechen.*”, quando a conjugação correta do verbo alemão para a primeira pessoa do singular seria “*spreche*”. “*Sprechen*” só é usado na primeira pessoa do plural ou na segunda e terceira do singular e do plural, um erro típico de conjugação verbal cometido por pessoas que, na verdade, não dominam um determinado idioma.

#### Fala 10 – Time Code: 00:09:25

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
A – Marty: Mother...	Que nojo!	Filho da...
C/C – Mother...		

Assim que recebe seus presentes de aniversário, Marty fica feliz com o termômetro que ganhou de Melman e acaba colocando o objeto na boca, sem saber que aquele era, na verdade, um termômetro retal já usado. Ao descobrir a verdadeira utilidade daquele termômetro, Marty cospe e grita “*Mother...*”, início de um palavrão bastante comum na língua inglesa e um tanto pesado – “*motherfucker*” (“filho da puta”) –, porém antes de terminar de xingar, ele é interrompido por seus amigos, que começam a cantar parabéns.

Este é um exemplo claro para apresentar a diferença da aceitação de termos ofensivos entre a cultura americana e a brasileira. Por ser um filme com uma classificação indicativa que engloba a faixa etária de crianças e pré-adolescentes, o filme jamais poderia apresentar um palavrão tão forte como o que foi mencionado acima. Ainda assim, a cultura americana possui uma tolerância maior, em comparação com a cultura brasileira, no que se refere à insinuação de tal termo de baixo calão. Enquanto aqui no Brasil seria desagradável para uma família assistir a um filme dublado com um personagem gritando simplesmente “*Filho da...*”, a cultura americana aceita este tipo de insinuação com mais naturalidade.

Este é mais um tipo de divergência cultural que precisa ser analisada com bastante cautela pelo tradutor. Tais insinuações precisam ser *adaptadas* quando passadas de uma cultura para outra, e foi justamente o que o tradutor para dublagem fez. O profissional *adaptou* a fala para algo mais simples (“Que nojo!”), de modo que o áudio não causasse um impacto negativo em quem estivesse assistindo. Já a legendagem, traduziu a insinuação por algo *equivalente* em língua portuguesa (“*Mother...*” => “*Filho da...*”); afinal não há motivo para esconder através da legendagem algo que está explícito no áudio original e que pode ser compreendido por algumas pessoas que conheçam a língua inglesa. A empresa responsável pela tradução poderia até solicitar que a tradutora para legenda neutralizasse o termo em português, porém este não foi o caso da produção de *Madagascar* em língua portuguesa.

#### Fala 11 – Time Code: 00:15:10

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Marty:</b> I guess I’ll hit the sack.	Eu acho que eu vou capotar.	Acho que vou para a cama.
<b>C/C –</b> I guess I’ll hit the sack.		

Depois de se divertir e conversar com os amigos em sua festa de aniversário, Marty resolve ir dormir e fala o trecho acima para Alex.

“*Hit the sack*” é uma expressão idiomática bastante comum na língua inglesa que significa “ir dormir”. O tradutor para dublagem recorreu ao procedimento de *equivalência*, usando uma gíria brasileira que não traduz a fala original literalmente, mas sim funcionalmente. Com a tradução por *equivalência*, o humor apresentado pelo fato de a zebra utilizar uma linguagem informal em inglês foi mantido em língua portuguesa. A legendagem optou por traduzir *literalmente* a expressão idiomática, porém sem usar um termo equivalente em português (como na dublagem); apenas colocou um “vou para a cama”, que transmite o sentido da fala, porém perde o humor contido na gíria “capotar”.

Outro exemplo de tradução por *equivalência* pode ser observado na frase “*A bull’s eye*”, dita pelo Rei Julien (*Time Code*: 01:04:10), que foi traduzida corretamente na dublagem por “Foi bem no alvo!” e, na legendagem, por “No alvo!”.

#### Fala 12 – Time Code: 00:17:41

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
A – Alex: You don’t bite the hand that feeds you.	Não se cospe no prato em que se come.	Não se morde a mão que te alimenta.
C/C – Don’t bite the hand that feeds you.		

Seguindo a Fala 11, o trecho acima também apresenta um exemplo de tradução por *equivalência*. Alex, Glória e Melman descobrem que Marty fugiu do zoológico, atitude que seria uma ofensa aos donos do local que sempre cuidaram de todos os animais oferecendo bastante conforto. É neste momento que Alex fala “*You don’t bite the hand that feeds you*”.

A tradução para dublagem utilizou um dito popular brasileiro equivalente ao original, “Não se cospe no prato em que se come”, caracterizando um procedimento de tradução por *equivalência*. Enquanto isso, a legendagem fez uma tradução *literal* do dito popular em inglês. A questão do humor foi mantida em ambas as traduções, visto que a versão em inglês e a versão em português do dito popular já possuem uma comicidade superficial comum a ambos os idiomas.

Este exemplo possui um outro fator que precisa ser levado em consideração. No momento em que fala o dito popular, Alex faz um gesto de mão ferida, uma alusão à mão que alimenta e que acabou sendo mordida. Não se sabe se o tradutor para dublagem não observou este detalhe ou se o fato do gesto com a mão ferida poderia ser ignorado, já que a câmera não foca diretamente a mão do personagem, apesar dela ser visível.

Com este fator, resta a dúvida de se a tradução para dublagem ou legendagem foi a mais apropriada para o caso. Em uma tradução composta unicamente por texto, o procedimento de *equivalência* seria o mais correto nesta ocasião, porém com as imagens apresentadas em *Madagascar*, a tradução *literal* feita pela legendagem pode ser considerada como mais de acordo com o conteúdo.

### Fala 13 – Time Code: 00:18:39

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Macaco:</b> I heard Tom Wolfe is speaking at Lincoln Center.	Tem uma palestra sobre hierarquia social no Lincoln Center.	Tom Wolfe está se apresentando // no Lincoln Center.
<b>C/C –</b> I heard Tom Wolfe // is speaking at Lincoln Center.		

Esta fala é apresentada no momento em que Glória derruba um pedaço do muro do zoológico para que os animais saiam em busca de Marty. Ao ver o caminho livre para a rua, um dos macacos fala o trecho acima.

O jornalista e escritor norte-americano Tom Wolfe, citado na fala do macaco, é bastante famoso nos Estados Unidos, porém o tradutor precisa saber se as referências externas de filmes (exóforas), como a citação de Tom, são conhecidas nos países para os quais se traduz. Apesar de sua fama nos Estados Unidos, Tom Wolfe pode não ser reconhecido por boa parte da população brasileira, o que levou o tradutor para dublagem a não citar o nome do jornalista em sua tradução. A dublagem aproveitou o movimento da boca do macaco ao dizer “*I heard Tom Wolfe is speaking*” para fazer uma *adaptação* para a língua portuguesa, usando a fala “Tem uma palestra sobre hierarquia social”. As falas em inglês e português não possuem qualquer correspondência neste caso, porém isto não alterou a compreensão do filme, visto que esta fala representa um caso isolado do filme, sem fatos relacionados anteriormente e/ou posteriormente. A legendagem realizou mais uma tradução *literal* (“Tom Wolfe está se apresentando”), transferindo o nome de Tom Wolfe do inglês para o português.

#### Fala 14 – Time Code: 00:34:10

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
A – Melman: San Diego.	Califórnia.	San Diego.
C/C – San Diego.		

Ao chegarem na ilha de Madagascar, Alex, Glória, Marty e Melman ainda estão perdidos e pensam que foram parar no zoológico de San Diego, na Califórnia.

Como pode ser visto no trecho acima, Melman fala o nome da cidade de San Diego que, apesar de mundialmente famosa, pode não ser conhecida por parte do público que assiste ao filme dublado e que não possui conhecimento necessário para localizar San Diego no mundo.

O tradutor para dublagem recorreu a uma *adaptação* bastante útil em casos como esse: a tradução a partir do hiperônimo. Este tipo de tradução, que não é categorizado como um procedimento tradutório de fato, consiste em partir de um conceito específico para algo mais amplo. No caso desta tradução, o profissional partiu do nome da cidade de San Diego para o estado em que ela está localizada: Califórnia. A solução encontrada pelo tradutor para dublagem foi bastante plausível, visto que o estado da Califórnia pode ser bem mais conhecido internacionalmente do que a cidade de San Diego. A legendagem manteve o topônimo San Diego, possivelmente para evitar conflitos por quem esteja acompanhando as legendas juntamente com o áudio original do filme.

#### Fala 15 – Time Code: 00:34:58

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Alex:</b> Now, I'll have to compete with Shamu and his smug little grin.	Agora, eu vou ter que competir com aqueles... com aqueles...	Agora terei que competir com a // Shamu e seu sorrisinho malicioso.
<b>C/C –</b> Now, I'll have to compete // with Shamu and his smug little grin.	com aqueles golfinhos bonitinhos.	

Ainda acreditando estar em um zoológico da Califórnia, Alex começa a pensar que vai perder o seu posto de “rei da selva” para os animais mais antigos do local. Neste momento, ele pensa em um famoso animal da Califórnia, a baleia orca Shamu – símbolo dos parques de aventura marinha Sea World, que conta com uma filial na cidade de San Diego –, e acredita que terá que competir com ela para ver quem tem mais atenção.

Como Shamu não é tão popular entre a maioria da população brasileira, manter o nome da baleia na dublagem poderia fazer com que o público não entendesse o motivo da preocupação de Alex. Talvez pensando nisso, o tradutor

para dublagem fez uma *adaptação*, trocando “*Shamu and his smug little grin*” por “aqueles golfinhos bonitinhos”. Já a legendagem traduziu a fala *literalmente* como “Shamu e seu sorrisinho malicioso”, mantendo o nome da baleia.

Mesmo com uma alteração tão significativa na dublagem, o humor contido na fala original foi preservado em ambas as traduções.

Outro exemplo similar de *adaptação* pode ser visto no momento em que Alex diz “*You’re on the Jersey side of this cesspool.*” para Marty (*Time Code: 00:46:36*). Este trecho foi *adaptado* na dublagem (“Você tá do lado caído dessa vala.”) e também na legendagem (“Você está no lado caído desta pocilga.”). Ambos os tradutores evitaram a referência ao estado americano de Nova Jersey, que foi apresentado na versão original do filme como sinônimo de lugar ruim. Como alternativa para ambas as traduções, visto que tal referência a Nova Jersey não é tão popular no Brasil, a dublagem e a legendagem utilizaram o sintagma “lado caído”.

#### Fala 16 – Time Code: 00:35:21

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Marty:</b> He just shushed me. (...)	– Ele fez “shh” pra mim. (...)	– Ele me mandou calar. (...)
<b>Glória:</b> Don’t you shush me.		
<b>C/C –</b> He just shushed me. (...)	– Que “shh” nada!	– Não mande eu me calar!
– Don’t you shush me.		

Enquanto discutem na ilha de Madagascar, Alex ouve um barulho vindo do meio da selva e pede para que seus amigos fiquem calados para que ele possa identificá-lo.

Neste momento, ele usa a interjeição “*Shush!*”, algo como “Silêncio!” ou “Calados!”, o que fez com que Marty reclamasse falando “*He just shushed me*” e

Glória ficasse nervosa, falando “*Don’t you shush me*”. Ambas as falas foram traduzidas *literalmente* na legendagem (“Ele me mandou calar.” / “Não mande eu me calar.”), porém algumas modificações podem ser notadas na dublagem. O verbo “*shush*” foi *adaptado* para a língua portuguesa para a expressão “fazer shh” (“Ele fez ‘shh’ para mim.”), enquanto na fala de Glória, ocorreu uma *transposição*: o verbo “*shush*” teve sua classe gramatical alterada, não por obrigação, passando a funcionar em português como a interjeição “shh” (“Que ‘shh’ nada!”). Tal *transposição* está embutida no meio de um procedimento completo de *adaptação* da fala de Glória.

Esta *adaptação* para a língua portuguesa acabou elevando o nível de informalidade observado na fala do personagem, causando um efeito cômico talvez até mais acentuado que o original.

#### Fala 17 – Time Code: 00:36:47

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Marty:</b> This is like a Puffy party.	Isso tá parecendo uma rave.	Parece festa do Sean Puffy Combs.
<b>C/C –</b> This is like a Puffy party.		

Quando vão atrás da música que ouviram vindo de dentro da selva, Alex, Glória, Marty e Melman encontram uma grande festa realizada pelos lêmures. Marty fica tão entusiasmado com a festa que chega a compará-la às do cantor, dançarino, ator, produtor musical e empresário Sean John Combs, também conhecido como “*Puffy*”.

Apesar de sua fama internacional, seu apelido “*Puffy*” começou a deixar de ser utilizado, o que mais uma vez poderia gerar um problema de compreensão por parte do público que não conhece Sean Combs. Novamente, o tradutor para dublagem recorreu a uma *adaptação*, transformando “*Puffy party*” em “*rave*”, visto

que a festa apresentava características parecidas com as de uma *rave* de verdade. Como quase toda a população brasileira sabe em que consiste este tipo de festa, a alternativa escolhida pelo tradutor é completamente aceitável. Na legendagem, mesmo com a possibilidade de traduzir a fala *literalmente* e manter o apelido “*Puffy*”, a tradutora preferiu utilizar o procedimento de *explicitação*, apresentando o nome completo de Sean na legenda (“Parece festa do Sean Puffy Combs.”), o que pode auxiliar no reconhecimento da pessoa a que Marty se refere.

#### Fala 18 – Time Code: 00:48:40

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
<b>A – Alex:</b> Darn you! Darn you all to the heck!	Maldito! Maldito seja!	Droga! /// Vocês todos são mesmo uma droga!
<b>C/C –</b> Darn you! /// Darn you all to heck!		

A fala acima foi dita por Alex em um momento de raiva, quando Melman, por acidente, põe fogo e destrói o sinalizador construído por Alex.

Este trecho foi selecionado apenas para demonstrar que além da legendagem, a dublagem também pode precisar reduzir algumas falas para que fiquem de acordo com o tempo em que a boca de um personagem se movimenta. Uma tradução completa de “*Darn you! Darn you all to the heck!*” talvez ficasse grande demais em português para a dublagem, o que pode ter levado o tradutor a *omitir* o trecho “*to the heck*” da fala original. A legendagem teve um pouco mais de espaço para desenvolver a sua tradução, porém a tradutora *adaptou* a fala para reduzir um pouco o peso da revolta do personagem. Em vez de apresentar o “Maldito!”, como na dublagem, a legendagem utilizou “Droga!”. Uma rápida observação de ambas as exclamações deixa claro que a tradução para legendagem ficou mais amena, neste caso, do que a que foi utilizada na dublagem.

**Fala 19 – Time Code: 00:52:12**

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
A – X	Alex: Inferno!	INFERNO
C/C – X		

Depois de ter o seu sinalizador queimado e discutir com os amigos, Alex constrói um letreiro gigante com galhos, formando a palavra “*HELP*”, “socorro” em inglês, para que qualquer embarcação que passasse pela ilha pudesse avistar o pedido de socorro. Para que o público que não fala inglês compreenda o significado de “HELP”, a versão dublada de *Madagascar* acrescentou uma legenda neste trecho com a palavra “SOCORRO”.

Em um determinado momento, dois galhos que faziam parte da letra “P” caem no chão transformando a letra em um “L”, o que formou a palavra “HELL”, “inferno” em português. No momento em que os galhos caem, Alex olha para trás e, por estar distante da tela e com a cabeça virada, a dublagem acrescentou uma fala que não existe na versão original, com o próprio personagem resmungando a palavra “Inferno!” em voz baixa.

A alternativa encontrada pelo tradutor para dublagem foi excelente e serve como exemplo para, mais uma vez, reforçar a importância de o tradutor ter acesso ao conteúdo audiovisual na hora da tradução. Caso o profissional não soubesse que a cabeça do leão estaria de lado neste exato momento, a única tradução possível seria a utilização de uma legenda com a palavra “INFERNO”, o que ficaria de acordo com a mesma técnica apresentada no momento em que o letreiro com a palavra “HELP” surge na tela. Outra alternativa seria colocar um narrador falando em português a palavra que está na tela.

### Fala 20 – Time Code: 00:58:08

ORIGINAL	DUBLAGEM	LEGENDAGEM
A – Rei Julien: Look at that, that's not a bad view.	Vejam só, coisa linda, cheia de graça.	Olhem só, não é uma vista feia.
C/C – Look at that, that's not a bad view.		

Assim que apresenta a ilha de Madagascar a Alex, Glória, Marty e Melman, o Rei Julien faz o comentário acima em relação à paisagem deslumbrante do local.

Apesar de a fala aceitar uma tradução *literal*, o tradutor para dublagem utilizou o procedimento de *modulação*, que em casos como este, é facultativo. O profissional alterou o modo de interpretar o que o personagem disse: enquanto o Rei Julien utiliza elementos negativos para elogiar (“*that's not a bad view*”), o tradutor para dublagem utilizou apenas palavras positivas (“coisa linda”), *adaptando* o restante da fala, com o acréscimo do trecho “cheia de graça”. Provavelmente, esta tradução foi criada como uma referência à música “Garota de Ipanema”, de Tom Jobim, que traz os versos “olha que coisa mais linda, mais cheia de graça”. A legendagem fez uma tradução *literal*.

Nota-se que a *adaptação* feita pela dublagem tornou a fala mais engraçada que a original, fato já observado na análise de alguns trechos anteriores.

#### 6.1 Comparação entre as traduções

Conforme visto neste capítulo, as traduções para dublagem e legendagem do filme *Madagascar* apresentam muitas diferenças. Tal constatação pode ser feita a partir da observação dos procedimentos tradutórios que foram empregados em cada modalidade. O gráfico a seguir apresenta os números obtidos:

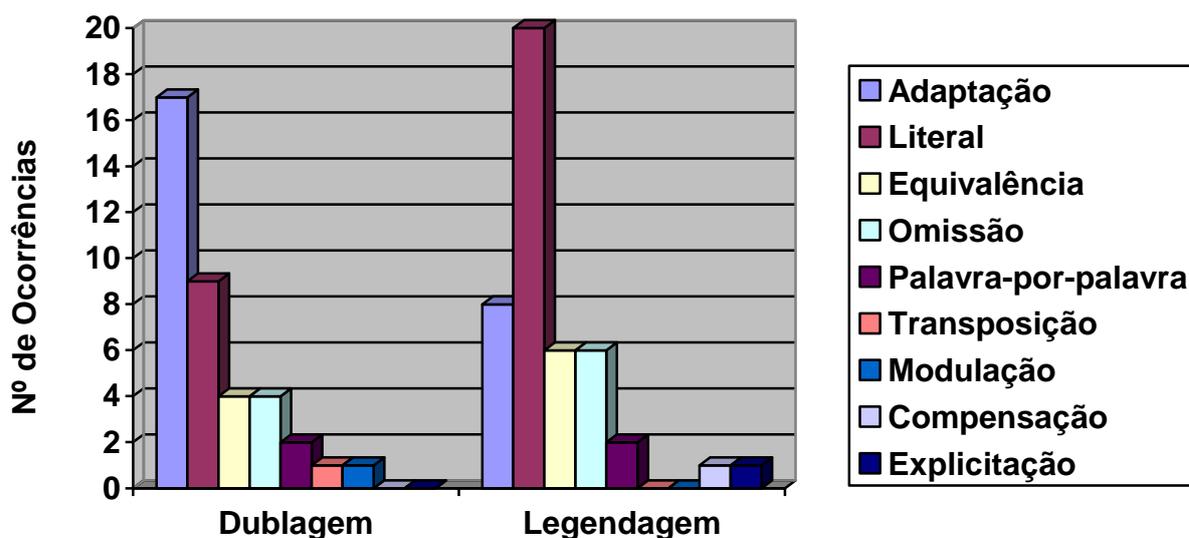


Gráfico 1 – Os procedimentos tradutórios encontrados na análise de *Madagascar*

Com os exemplos analisados, foi possível observar que a dublagem e a legendagem recorreram ao mesmo número de procedimentos tradutórios, sendo que a dublagem utilizou mais vezes a *adaptação*, e a legendagem, a tradução *literal*.

Em nenhum momento a tradução para dublagem deixou de transmitir a essência do filme; pelo contrário, até mesmo nos momentos em que mais se poderia ter problemas para transferir itens culturais, o tradutor soube utilizar *adaptações* apropriadas. Estas *adaptações* também influenciaram diretamente no nível do humor apresentado em *Madagascar*. Pode-se até observar que muitas falas tornaram-se possivelmente ainda mais engraçadas na dublagem do que na versão original em inglês, visto que diversos trechos passaram a contar com elementos da cultura nacional, como datas comemorativas, gírias e o jeito peculiar de se expressar do brasileiro.

Em compensação, a tradução para legendagem procurou ficar o mais próximo possível do conteúdo original, mantendo elementos típicos da cultura americana que são citados durante o filme, além de evitar *adaptações* que causassem problemas para quem conseguisse acompanhar *Madagascar* com o áudio original.

Resumidamente, após esta análise segundo os procedimentos de Barbosa (2004), a dublagem do filme pode ser considerada uma tradução mais *adaptativa*, enquanto a legendagem apresenta uma tradução mais *literal* de todo o conteúdo. Ambas as traduções possuem pontos fortes e merecem o devido reconhecimento por terem colaborado diretamente com o sucesso de *Madagascar* no Brasil.

## 7 CONCLUSÃO

A análise apresentada neste trabalho sobre o filme *Madagascar* ajudou a elucidar algumas das principais questões que estão englobadas na atividade tradutória. Primeiramente, esclareceu-se que um filme não conta com apenas uma tradução e sim várias, sendo que cada uma é produzida por um profissional diferente, que realiza o trabalho de acordo com cada meio audiovisual específico em que o filme será reproduzido (cinema, DVD, VHS, TV). Esta explicação foi necessária, visto que não há muitos trabalhos sobre a área da tradução audiovisual.

Em segundo lugar, foi apresentada a diferença entre as regras que existem nas modalidades de tradução para dublagem e legendagem, incluindo a variação do limite de caracteres aceito por cada meio para as legendas, que varia de 32 a 40 caracteres por linha, incluindo os espaços, e a restrição temporal da dublagem, que está relacionada ao tempo da movimentação da boca dos personagens. Existem também as regras impostas por cada estúdio que encomenda a tradução, como o registro linguístico a ser utilizado, a tolerância a palavrões, a cor e o tamanho da fonte das legendas.

Além das diferenças de normas e regras entre as modalidades tradutórias, também existe a questão da diferença de objetivo entre a dublagem e a legendagem. Sabe-se que, em princípio, ambas são indicadas ao público que não possui um nível de conhecimento adequado do idioma original, exigindo uma tradução – oral e/ou escrita – que transmita toda a essência do filme com as devidas adaptações que forem necessárias para que todas as falas, gírias, jogos de palavras, piadas e expressões idiomáticas tornem-se funcionais na cultura-alvo. Entretanto, existe uma pequena parcela deste público que possui certo conhecimento do idioma original e que pode querer acompanhar as legendas

juntamente com o áudio original do filme. Isto faz com que o tradutor responsável por esta modalidade evite realizar adaptações desnecessárias, mantendo-se o mais fiel possível ao áudio original do filme, salvo as alterações obrigatórias para que a legenda faça sentido na língua-alvo.

A observação de todos os pontos apresentados acima explica o porquê de, por exemplo, um DVD que é colocado em exibição com o áudio dublado mais as legendas em português apresentar tanta diferença entre o que é ouvido e lido. Além de ser produzida por profissionais diferentes, a tradução audiovisual engloba mais de uma modalidade e aceita a utilização de procedimentos tradutórios variados para uma mesma fala. O que se afirma aqui é que o tradutor precisa estar ciente de todos os assuntos abordados neste trabalho, para que o profissional esteja sempre preparado para apresentar uma tradução de qualidade, seguindo as normas impostas pelos estúdios e atendendo às expectativas do público.

Com isso, todos saem beneficiados: o estúdio, que ofereceu um bom serviço à produtora do filme; o tradutor, que se empenhou para exercer a função e ganhará reconhecimento por isso; o público, que teve acesso a uma tradução de qualidade; e o mercado de tradução, que ganha cada vez mais reconhecimento no país devido ao excelente trabalho que é realizado por boa parte dos profissionais da área.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Fábio; MAGALHÃES, Célia; PAGANO, Adriana. **Traduzir com Autonomia: Estratégia para o Tradutor em Formação**. Belo Horizonte, MG: Contexto, 2003.
- ANDRADE, William Machado de; TOLEDO, Glauco Madeira de. **O Cinema em Desenho Animado: pioneirismo, experimentalismo e consolidação**. In: XXX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2007. Intercom, Santos, 2007.
- ARROJO, Rosemary. **Oficina de Tradução: A Teoria na Prática**. São Paulo: Ática, 1986.
- AUGUSTO, Flávio. **Críticas – Madagascar**. Cine Players. 23 de junho de 2005. Disponível em: <<http://www.cineplayers.com/critica.php?id=500>>. Acesso em: 5 set. 2009.
- BARBOSA, Heloísa Gonçalves. **Procedimentos Técnicos da Tradução: Uma Nova Proposta**. 2. ed. Campinas, SP: Pontes, 2004.
- CARVALHO, Carolina Alfaro de. **A Tradução para Legendas: Dos Polissistemas à Singularidade do Tradutor**. Dissertação de Mestrado, Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.
- DARNELL, Eric; MCGRATH, Tom. **Madagascar**. DreamWorks Animation. 2005. Inglês. Dublado e legendado para o português. (DVD)
- DREAMWORKS. **Company Overview**. Disponível em: <<http://www.dreamworksanimation.com>>. Acesso em: 12 set. 2009.
- GALO, Bruno. **As diferenças de Pixar e DreamWorks**. Estadão, São Paulo. 20 de janeiro de 2009. Disponível em: <[http://www.estadao.com.br/estadaodehoje/20090120/not\\_imp309867,0.php](http://www.estadao.com.br/estadaodehoje/20090120/not_imp309867,0.php)>. Acesso em: 13 set. 2009.
- IMDB. **Madagascar**. The Internet Movie Database. 2005. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0351283>>. Acesso em: 13 set. 2009.
- LESSA, Leandro Pereira. **A Dublagem no Brasil**. Monografia, Comunicação Social, Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais, 2002.
- PIXAR. **Pixar History**. Disponível em: <<http://www.pixar.com/companyinfo/history/index>>. Acesso em: 12 set. 2009.
- ROSAS, Marta. **Tradução de Humor: Transcriando Piadas**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.
- VELOSO, Waldir de Pinho. **Como Redigir Trabalhos Científicos**. São Paulo: IOB Thomson, 2005.