

os “limites” dentro dos quais podem fazer suas próprias escolhas no que diz respeito às convenções ditadas pelo gênero textual de chegada, à estrutura sintática e ao léxico, adotando, portanto, uma abordagem segundo a qual o geral determina o particular. Isso facilitaria a escolha do registro mais em consonância com a situação, pois permitiria identificar situações comunicativas análogas na língua materna.

Por encontrarmos muitas vezes traduções extremamente literais, que derivam da incerteza na compressão do texto-fonte e/ou da pobreza expressiva na própria língua ou, ao contrário, traduções cruas e aproximativas, fruto do hábito a uma abordagem comunicativa, como também da atual liberdade linguística e da recusa do prescritivismo, consideramos que enquadrar a dimensão pragmática, seja do texto de partida, seja do texto de chegada, forneceria aos estudantes orientações para que encontrem um posicionamento coerente dentre duas tendências aparentemente opostas, mas, contudo, relacionadas.

Bibliografia

- Cronin 2003: Michael Cronin, *Translation and Globalization*, Routledge, Londra 2003.
- Gaballo 2009: Viviana Gaballo (a cura di), *English in Translation Studies: Methodological Perspectives*, eum, Macerata 2009.
- Hopkirk 1991: Peter Hopkirk, *The Great Game: The Struggle for Empire in Central Asia*, Oxford University Press, Oxford 1991.
- Klein-Braley e Franklin 1998: Christine Klein-Braley, Peter Franklin, *The Foreigner in the Refrigerator. Remarks about Teaching Translation to University Students of Foreign Languages*, in K. Malmkjaer (a cura di), *Translation and Language Teaching. Language Teaching and Translation*, St. Jerome Publishing, Manchester 1998.
- Macfarlane 2003: Robert Macfarlane, *Mountains of the Mind. A History of a Fascination*, Granta Books, London 2003.
- Mazzarelli 2005: Paola Mazzarelli, *Come le montagne conquistarono gli uomini: storia di una passione*, Mondadori, Milano 2005 (traduzione di Macfarlane 2003).
- Nord 1997: Christiane Nord, *Translating as a Purposeful Activity. Functionalist Approaches Explained*, St. Jerome Publishing, Manchester 1997.
- Pym 2003: Anthony Pym, *Redefining Translation Competence in an Electronic Age*, in «Meta», vol. 48 (2003), 4, pp. 481-497.
- Schäffner 2004: Christina Schäffner (a cura di), *Translation Research and Interpreting Research. Traditions, Gaps and Synergies*, Multilingual Matters, Clevedon 2004.
- Taviano 2010: Stefania Taviano, *Translating English as a Lingua Franca*, Le Monnier Università, Firenze 2010.

Acréscimo de falas na dublagem para a língua Inglesa de Filmes de Animação Japoneses: uma análise de obras do Estúdio Ghibli

日本のアニメーション映画の英語吹き替え版におけるセリフの付け加えに関する研究—
スタジオ・ジブリのアニメ作品の分析から

Tamura Chihiro¹

Tradução de Andrei Cunha, Ariel de Oliveira,
Guilherme Pedrosa, Ana Maria Pichini e Maria Luísa Vanik

1 Introdução

O presente estudo se refere à dublagem em língua inglesa de filmes japoneses de animação. Busquei analisar os acréscimos de falas (não constantes do filme em japonês) às versões dubladas em inglês norte-americano de obras de animação do Estúdio Ghibli². As obras aqui analisadas são as três lançadas comercialmente na América do Norte até o ano de 2010: *A Princesa Mononoke*, *A Viagem de Chihiro* e *O Castelo Animado*³. Meu objetivo foi analisar as dublagens desses três filmes e compará-las às suas versões em japonês, assim como refletir sobre o que as falas acrescentadas em inglês revelam do processo tradutório.

1 TAMURA Chihiro [田村千尋]. Curso de Comunicação Internacional e Tradução do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada da Universidade de Línguas Estrangeiras de Tóquio, Japão. O autor deseja agradecer os seus orientadores, a Professora TSURUTA Chikako e o Professor MIYAGI Tooru, assim como o Professor de Teoria da Tradução KAWAHARA Kiyoshi. Nota do autor (adaptada). Referência do texto em japonês: TAMURA Chihiro. *Nihon no Animeeshon Eiga no Eigo Fukikaeban ni okeru Serifu no Tsukekuwae ni kan suru Kenkyū — Sutajio Jiburi no Anime Sakuhin no Bunseki kara. Hon'yaku Kenkyū e no Shōtai — Invitation to Translation Studies*. v.4, mai. 2010. JAITS — Japan Association for Interpreting and Translation. p.87-105. ISSN 21855307. Disponível em: <http://honyakukenyu.sakura.ne.jp/shotai_vol4/06tamura.pdf>. Acesso em: 2 mai. 2014. Traduzido estritamente para fins pedagógicos e científicos. Esta publicação não tem fins lucrativos. A permissão do autor e da revista da JAITS foi obtida por escrito. Website da Associação Japonesa de Tradução e Interpretação: <<http://honyakukenyu.sakura.ne.jp/index.html>>

2 Estúdio Ghibli [株式会社スタジオジブリ, *Kabushikigaisha Sutajio Jiburi, Studio Ghibli Incorporated*]. Estúdio de filmes de animação, fundado em 1985, em Tóquio, Japão. Produtora dos filmes do importante diretor Miyazaki Hayao, responsável por notáveis sucessos, tanto de crítica quanto de público, como *Meu Vizinho Totoro* (1988), *A Princesa Mononoke* (1997) e *A Viagem de Chihiro* (2001). Este último, além de ser o filme japonês de animação mais bem sucedido comercialmente da história, foi agraciado com o Urso de Ouro do Festival de Cinema de Berlim e com o Oscar de Melhor Filme de Animação, ambos em 2002. O Estúdio Ghibli produziu oito dos quinze desenhos animados japoneses de longa metragem de maior sucesso de bilheteria no mundo. Nota dos tradutores.

3 Cf. apresentação detalhada dos filmes na Seção 2. Nota dos tradutores.

A motivação inicial para esta investigação vem de uma viagem de estudos que eu realizei ao Canadá, entre os anos de 2007 e 2008. Enquanto estive na América do Norte, tive interesse em saber como eram feitas as traduções de filmes de animação japoneses para o inglês, o que me levou a procurar alguns DVDs de *anime* para assistir⁴. Foi então que pude verificar pela primeira vez que, em filmes como *A Viagem de Chihiro*, há muitas cenas do DVD em inglês que apresentam falas a mais do que a versão japonesa. Isso despertou minha curiosidade. Surgiu o interesse em saber como ocorrem essas falas (seguindo que espécie de regras ou critérios), e quais seriam os efeitos e significados obtidos.

Outra razão para a escolha do tema foi a constatação de que há um número muito reduzido de estudos ou pesquisas sobre o acréscimo de falas em dublagem. Do meu conhecimento, há apenas dois trabalhos sobre esse assunto. Yamada (2004; 2005) faz uma comparação entre a dublagem japonesa e em inglês de *A Viagem de Chihiro* e de *Meu Vizinho Totoro*, e menciona em sua análise o fenômeno do acréscimo de falas. Inoue (1999) observa o grande número de falas da dublagem em inglês, se comparada à dublagem japonesa, de *Meu Vizinho Totoro*. No entanto, nenhuma das duas análises se detém centralmente nessa questão, que eu considero como uma lacuna ainda a ser preenchida na área de estudos de tradução.

O *corpus* de análise do presente estudo consiste nas edições norte-americanas dos DVDs de três filmes de animação do Estúdio Ghibli: *A Princesa Mononoke*, *A Viagem de Chihiro* e *O Castelo Animado*. Em primeiro lugar, escolhi essas obras porque são os três filmes do estúdio que foram lançados em salas de cinema em toda a América do Norte. Devido à grande escala da distribuição, pode-se concluir que o processo de tradução e dublagem tenha tido um maior orçamento e passado por um controle de qualidade mais rigoroso.

Em segundo lugar, as obras apresentam diferenças que permitem o estabelecimento de pontos de contraste. Conforme explicarei em seguida, o tradutor de *A Princesa Mononoke* não é o mesmo dos outros dois filmes; isso me permite, portanto, destacar que o recurso de acréscimo de falas não é idiossincrático a apenas um profissional. Além disso, como o enredo de *O Castelo Animado* não se passa no Japão, isso me permite estabelecer um contraste entre as questões culturais envolvidas na tradução deste filme com relação aos outros dois, cujas histórias se passam no Japão e apresentam grande densidade de referências culturais.

4 Anime [アニメ]. Forma curta de *animeeshon* [アニメーション], do inglês *animation*. Em japonês, significa “filme de animação” ou “desenho animado” (qualquer um, de qualquer tipo ou proveniência). Em inglês e português, quer dizer “desenho animado feito no Japão” ou (em alguns casos) “no estilo japonês” (não há consenso com relação a este último uso). Nota dos tradutores.

2 Apresentação do *corpus*

Produzido e lançado em 1997, *A Princesa Mononoke*⁵ tem por protagonistas Ashitaka, um jovem pertencente ao antigo povo de Ezo, da região nordeste do Japão, e San, uma menina criada por lobos. O filme utiliza as complexas relações entre os lobos e as personagens humanas — Jikobo, que quer obter a cabeça do Espírito da Floresta⁶; Eboshi, a humana que lidera a destruição da floresta para extração de metal; dentre outros — para discutir a questão da coexistência entre natureza e humanidade.

O longa-metragem foi lançado na América do Norte no ano de 1999, com o título de *Princess Mononoke*. Segundo Kanô (2006, p.213–217), uma versão legendada em inglês foi preparada junto com a japonesa, pela Tokuma International, com o objetivo de apresentar o filme aos executivos da Disney. No entanto, a Disney decidiu que o filme não poderia ser lançado na América do Norte sem alterações.

A versão dublada em inglês de *A Princesa Mononoke* teve um orçamento de 350 milhões de ienes⁷, e o script chegou a ter sete versões diferentes. Foram feitas diversas revisões, e o roteiro final simplifica a história do filme em alguns aspectos. Devido a diversas reviravoltas, tanto no processo de tradução como de escolha de dubladores, o lançamento foi adiado para 1999. Além disso, a longa duração do filme, assim como as cenas de violência, levaram Harvey Weinstein, o presidente da Miramax, subsidiária da Disney encarregada da distribuição do filme, a pedir permissão ao Estúdio Ghibli para fazer cortes. Tendo essa permissão negada, o filme acabou sendo lançado com a classificação etária PG-13 (isto é, exigindo o acompanhamento de um adulto responsável, para crianças menores de 13 anos). Também foram adicionados os créditos de apresentação da equipe da versão para a língua inglesa (o que acrescentou dois minutos ao tempo total de duração do filme). Segundo os créditos finais, a tradução do original é fruto do trabalho de três pessoas: Steve Alpert, Haruyo Moriyoshi e Ian MacDougall, e a adaptação do roteiro foi feita por Neil Gaiman.

O lançamento foi feito em pequena escala, e a receita de bilheteria ficou em torno de 2,3 milhões de dólares⁸. O filme não foi considerado como um sucesso comercial, mas a crítica foi bastante positiva, e pode-se dizer que essa foi a primeira das obras do Estúdio Ghibli a ter repercussão no exterior.

5 *A Princesa Mononoke* [japonês: もののけ姫, *Mononoke Hime*; inglês: *Princess Mononoke*] (MIYAZAKI Hayao, 1997). Nota dos tradutores.

6 Espírito da Floresta [シン神, *Shishigami*]. Ser fantástico do qual depende todo o ciclo de vida da floresta. Nota dos tradutores.

7 Cerca de 3,4 milhões de dólares (cotação: 10 mai. 2014). Nota dos tradutores.

8 Página “*Mononoke-hime*”, do site *The Internet Movie Database*. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0119698/>>. Acesso em: 28 nov. 2009. Nota do autor.

O filme *A Viagem de Chihiro*⁹, lançado em 2001, conta a história de uma menina que se perde em um país maravilhoso e que, para salvar seus pais, transformados em porcos por um encantamento, tem de trabalhar numa casa de banhos para divindades japonesas, chamada Yuya. Chihiro deve enfrentar diversos obstáculos e dificuldades, o que contribui para o seu amadurecimento.

O filme foi lançado nos Estados Unidos em 2002, com o título de *Spirited Away*¹⁰. De acordo com Kanô (2006, p.252), a resposta inicial da Disney, distribuidora do filme para a América do Norte, foi pouco favorável. Os executivos da Disney consideraram o filme “difícil de ser entendido, com uma distinção pouco clara entre o bem e o mal”, e o próprio diretor, Miyazaki Hayao, tinha reservas quando ao lançamento norte-americano. No entanto, o produtor Suzuki Toshio deu a John Lasseter¹¹, da Pixar, total autonomia para criar a versão dublada em inglês.

Assim como *A Princesa Mononoke*, *A Viagem de Chihiro* não teve um lançamento em grande escala, devido a uma decisão do produtor da versão em inglês, John Lasseter. Como resultado disso, a exibição comercial do filme se estendeu por quase um ano. Nos Estados Unidos, a bilheteria chegou a dez milhões de dólares (Kanô, 2006, p.252). O filme também obteve o prêmio de melhor longa de animação na 75ª edição dos Oscars. Até então, nenhum filme de animação japonesa havia conseguido tanto reconhecimento no exterior. Em relação à tradução, Kanô (ibid.) afirma que, graças aos cuidados de Kirk Wise, o diretor contratado por Lasseter, “foi produzido um roteiro fiel ao texto original”.

Antes desse filme, a adaptação de *A Princesa Mononoke* já apresentava, em sua versão norte-americana, diversas modificações nas falas, além do acréscimo de uma narração. Contudo, a tradução de *A Viagem de Chihiro* pode, em comparação, ser considerada como uma adaptação mais próxima do filme em japonês. Ainda assim, Yamada (2004, p.198–204) aponta uma série de mudanças em relação ao original e identifica até que ponto as partes analisadas receberam novas falas ou modificações de conteúdo. Kanô (ibid.) também comenta discrepâncias decisivas, como o próprio acréscimo de falas e a adição de “*Miyazaki's*” ao título *Spirited Away*. Kanô afirma igualmente que, enquanto a primeira alteração teve

9 *A Viagem de Chihiro* [japonês: 千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no Kamikakushi*; inglês: *Miyazaki's Spirited Away*] (MIYAZAKI Hayao, 2001). Nota dos tradutores.

10 Segundo uma crença popular, quando uma criança desaparece misteriosamente e, depois de algum tempo, é reencontrada, inconsciente, diz-se que ela foi raptada por um ogro tengu ou por um deus. É a isso que se refere a expressão *kamikakushi* [神隠し, “ocultamento por um deus”] do título japonês. A expressão *spirited away* da tradução em língua inglesa nos parece muito apropriada, pois, além de incluir a palavra *spirit* [“espírito”], se refere a um desaparecimento muito rápido ou sorrateiro, como que por mágica. Nota dos tradutores.

11 John Lasseter é conhecido como diretor de filmes de animação como *Toy Story* (1995) e *Carros* (2006) e produtor de *Procurando Nemo* (Andrew STANTON, 2003), entre outros. Além disso, dando seguimento ao seu trabalho com *A Viagem de Chihiro*, Lasseter foi responsável pela versão em inglês e pelo lançamento de *O Castelo Animado* (2004; 2005, nos Estados Unidos) e *Ponyo*, uma amizade que veio do mar (MIYAZAKI Hayao, 2008; 2009, nos Estados Unidos). Nota do autor.

a função de tornar o filme mais compreensível ao público de língua inglesa, a segunda se deu com o intuito de popularizar o nome do diretor Miyazaki Hayao.

É importante também comentar o tipo de postura tomada pelos tradutores da versão dublada. Segundo Yamada (2004, p.204), o casal responsável pela tradução, Don Hewitt e Cindy Davis Hewitt, levou em consideração a facilidade de entendimento pelo público norte-americano e, ao mesmo tempo, teve o cuidado de manter a atmosfera criada pelo diretor Miyazaki. Em suma, foi uma tradução feita com reverência à ambientação do filme japonês e com o intuito de facilitar o bom entendimento da história.

O filme *O Castelo Animado*¹² é uma adaptação do romance *Howl's Moving Castle*, de Diana Wynne Jones, publicado em 1986¹³. A história descreve as aventuras do mago Howl e de Sophie, uma garota vítima de um feitiço que a transformou em uma senhora de 90 anos. O filme foi lançado na América do Norte em junho de 2005, com o título de *Howl's Moving Castle*. Os tradutores responsáveis foram novamente Don Hewitt e Cindy Davis Hewitt, que já haviam preparado a versão em inglês de *A Viagem de Chihiro*. Mais uma vez, o lançamento foi em pequena escala (Kanô, 2006, p.303), e a bilheteria chegou a 4,7 milhões de dólares¹⁴. Foi indicado ao Oscar de melhor longa de animação e a diversos outros prêmios, mas recebeu também algumas críticas negativas, como a do jornal *Chicago Sun-Times* (9 jun. 2005), que considerou o filme como “uma decepção, se comparado a trabalhos mais recentes de Miyazaki” (Kanô, 2006, p.303)¹⁵.

Não foi possível levantar mais informações sobre a produção da tradução e dublagem dessa obra. Um detalhe importante a ser destacado é que, em contraste com *A Viagem de Chihiro* e *A Princesa Mononoke*, o cenário do filme não é o Japão. Pode-se considerar que a aceitação dos aspectos culturais pelo público norte-americano foi relativamente mais fácil e que, com relação às duas outras obras, com características mais japonesas, houve maior adequação.

3 Revisão de Literatura e Discussão de Conceitos

Nesta seção, apresento alguns conceitos teóricos relacionados à pesquisa, assim como algumas pesquisas anteriores que considero relevantes para

12 *O Castelo Animado* [japonês: ハウルの動く城, *Hauru no Ugoku Shiro*; inglês: *Howl's Moving Castle*] (MIYAZAKI Hayao, 2004). Nota dos tradutores.

13 No Brasil: JONES, Diana Wynne. *O Castelo Animado*. Tradução de Raquel Zampil. Rio de Janeiro: Record, 2007. 368p. ISBN: 9788501075468. Nota dos tradutores.

14 Página “*Hauru no ugoku shiro*”, do site *The Internet Movie Database*. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0347149/>>. Acesso em: 28 nov. 2009. Nota do autor.

15 A crítica referida é de autoria do influente crítico de cinema Roger Ebert (talvez o mais importante crítico americano, na época), e está disponível em: <<http://www.rogerebert.com/reviews/howls-moving-castle-2005>>. Acesso em: 6 mai. 2014. Nota dos tradutores.

o tema em questão. Como meu objetivo é considerar a tradução de obras a partir da perspectiva da comunicação intercultural, discuto também essa teoria, somada à da tradução propriamente dita. Por fim, apresento pesquisas que tratam da adição de linguagem à tradução.

3.1 Explicitação

Munday (2009, p.181) define *explicitação* como sendo o “ato de expressar, no texto de chegada, algo que está implícito no texto de partida”. Essa definição é semelhante à definição de explicitação de Vinay e Darbelnet (1958; 1995), proponentes do conceito, que afirmam que a explicitação é o “processo de expressar com palavras na língua de chegada uma informação implícita, não expressa com palavras, na língua de partida, mas que está sugerida ou pode ser inferida pelo contexto ou pelas circunstâncias” (Fujinami, 2007, p.78).

A “hipótese da explicitação”, proposta por Blum-Kulka (1986; 2004, p.292), defende que esses acréscimos seriam inerentes ao processo de tradução, pois, como argumenta o teórico, o próprio processo de interpretação pelo tradutor resultaria em um texto de chegada mais redundante do que o texto de partida. Da mesma forma, Baker (1993) também identifica a explicitação como “uma das características típicas da tradução” (Munday, 2009, p.295). Assim, considera-se a explicitação como uma tendência comum à totalidade dos processos de tradução¹⁶.

Quanto aos tipos de explicitação, Klaudy (1998, p.106–107) enumera quatro categorias: explicitação obrigatória (*obligatory explicitation*), explicitação opcional (*optional explicitation*), explicitação pragmática (*pragmatic explicitation*) e explicitação inerente à tradução (*translation-inherent explicitation*) (Fujinami, 2007, p.79–80). Dentre elas, a pragmática envolveria a “necessidade de uma explicação suplementar, acrescentada pelo tradutor, para compensar as diferenças culturais ou de conhecimento de mundo entre o público do texto de partida e o do texto de chegada” (Fujinami, *ibid.*). Por exemplo, Klaudy (*id.*, p.107) cita a versão dublada em inglês de uma animação japonesa, em que a palavra *Maros* recebeu um acréscimo, sendo traduzida como “o rio Maros [*the river Maros*]”. Ao se acrescentar a informação “rio” no texto traduzido, facilita-se a compreensão do conteúdo pelo público da língua de chegada.

Em relação à adição de falas de que trataremos neste artigo, podemos afirmar que é esse tipo de explicitação que ocorre. Em outras palavras, num caso como o aqui estudado, há a necessidade de se explicitar para o público norte-americano o conhecimento prévio que fica implícito para o público japonês, seja devido a diferenças de língua, cultura ou ainda a outros fatores.

¹⁶ Toury (2004), ao falar sobre explicitação, argumenta que a ideia de que traduzir é modificar não se aplica necessariamente a todas as traduções (MUNDAY, 2009, p.181). Nota do autor.

3.2 Teoria da tradução audiovisual

Ainda que existam muitas pesquisas relacionadas à teoria da tradução audiovisual, aqui escolhi especificamente o modelo de Chaume (2004). Ele propõe uma combinação entre os estudos de tradução e os estudos de cinema, sugerindo um modelo de análise em dez códigos: *linguístico, paralinguístico, musical e de efeitos especiais, efeitos sonoros e edição de som, iconográfico, fotográfico, de planejamento, de mobilidade, gráfico e sintático*¹⁷.

As questões tradutórias relacionadas ao código iconográfico podem ser definidas da seguinte maneira:

No caso de ícones de difícil reconhecimento pelo público (como fotos ou retratos de pessoas famosas na cultura da língua de partida) serem importantes para a compreensão da obra audiovisual, pode-se fazer necessária uma explicação verbal. No entanto, deve-se conservar a consistência com o resto do filme. (Munday, 2009, p.310)

Assim, acredita-se que as falas adicionadas tenham o objetivo de facilitar o entendimento da história, principalmente em relação aos elementos de difícil reconhecimento. Também se percebe que as partes do filme que o tradutor considerou precisarem de explicação são aquelas de mais difícil entendimento para um público com um contexto cultural diferente. O código iconográfico de Chaume (2004) deve ser sempre consistente com as informações audiovisuais. Para isso, podem ser usadas, por exemplo, cenas em que nenhum personagem aparece na imagem, evitando assim o esforço de sincronizar as falas com o movimento da boca dos personagens.

3.3 Teoria da comunicação intercultural

Farei também uso dos conceitos de *alto* e *baixo contexto*, vindos da teoria da comunicação intercultural. Segundo Furuta et al (1996, p.54), o primeiro autor a destacar a relação entre contexto e comunicação intercultural foi Edward Hall, em *Além da Cultura (Beyond Culture, 1976)*. O conceito de contexto é definido por Jandt (1995, p.403) como “o ambiente físico e social em que a comunicação acontece”. Já Furuta et al (1996, p.54) explica que “o contexto — ou seja, todas as circunstâncias físicas, sociais, psicológicas e temporais em que uma comunicação acontece — tem grande influência sobre a forma e o conteúdo finais dessa comunicação”.

¹⁷ Em inglês, *linguistic, paralinguistic, musical mode and special effects, sound arrangement, iconographic, photographic, planning, mobility, graphic, syntactic*. Nota dos tradutores.

Diferentes culturas podem ser classificadas como sendo de alto ou baixo contexto. Nishida e Gudykunst (2002, p.27) explicam que as culturas de alto contexto valorizam a comunicação não verbal; e as que valorizam a comunicação verbal são de baixo contexto. Ikeda e Kramer (2000, p.33-34) afirmam que, em culturas de alto contexto, muitas informações são compartilhadas implicitamente entre interlocutores, com menor índice de uso da verbalização para facilitar a compreensão. Já em culturas de baixo contexto, que não deixam tanto espaço para o subentendido, os interlocutores têm a necessidade de deixar suas intenções muito claras uns para os outros.

Furuta et al. (2001, p.68-69) dão como exemplo de uma cultura de alto contexto o Japão e, como exemplo de cultura de baixo contexto, os Estados Unidos. Para Jandt (1995, p.201-203), a cultura norte-americana seria a única das Américas que se classifica como de baixo contexto¹⁸.

Acredito ser possível afirmar que a América do Norte, e em especial a sociedade estadunidense, apresenta uma cultura de baixo contexto. Considero que, em culturas de baixo contexto, em que explicações e informações claras precisam ser expressas verbalmente, é preciso adicionar explicações sobre o contexto, para que o público consiga entender uma obra. Ou seja, seria necessário explicitar informações que não estão explícitas no original. Assim, para diminuir as diferenças culturais, cria-se a necessidade de se explicar esse contexto, especialmente no caso de *A Viagem de Chihiro*, uma história que se passa no Japão, em lugares tipicamente japoneses, como casas de banho públicas.

Jandt (1995, p.83-84) aponta que o silêncio é tido como algo positivo na Ásia. Já Ikeda e Kramer (2000, p.33-34) afirmam que, no Ocidente, o silêncio é a situação em que não há comunicação nem intenção de comunicar; ele não é tido como positivo e haveria uma tendência a evitá-lo. As falas, então, poderiam ser inseridas para preencher o silêncio, em momentos em que aparentemente não há comunicação no texto de partida.

Há vários pesquisadores que defendem que os estudos de tradução e de comunicação intercultural estariam interligados. Para Blum-Kulka (1986; 2004, p.291), a tradução deveria ser vista como um ato de comunicação. Similarmente, Katan (2009, p.90-91) afirma que o tradutor precisa saber quais características relacionadas à cultura devem ser esclarecidas no texto traduzido. Os teóricos da tradução Hatim e Mason (1999, p.vii) também sustentam que todo ato tradutório é um ato comunicativo. Valero-Garcés (2005) explica que, embora o tradutor ainda seja popularmente considerado como um dicionário ambulante, na realidade, para produzir textos que demonstrem uma boa compreensão do deslocamento cultural, o tradutor precisa executar um processo que é essencialmente

¹⁸Jandt (ibid.) cita como outras culturas de baixo contexto a Suíça, a Alemanha e os países da península escandinava. Como culturas de alto contexto, cita a China, o Japão, a Coreia do Sul, os países da América Latina, o sudeste mediterrâneo (Grécia, Turquia, países árabes), e os povos nativos da América. Nota do autor.

comunicativo. Segundo o autor, a habilidade do tradutor e do intérprete não se limita apenas à competência linguística, mas passa por competências culturais e antropológicas. Além disso, Fujinami (2007, p.162) defende que se considere a tradução como um tipo de ato de comunicação intercultural.

Apesar de existirem abordagens diferentes da exemplificada acima, muitos autores defendem a correlação entre tradução e comunicação intercultural. Para se traduzir, é necessário conhecimento sobre diferentes contextos culturais. Assim, pode-se dizer que o tradutor, como mediador da comunicação intercultural, deve traduzir passando por diferentes culturas linguísticas.

3.4 Produção Acadêmica e o Estúdio Ghibli

Nesta pesquisa, também faço referência a outros artigos que abordam a adição de falas à tradução de filmes. Yamada (2004; 2005) analisou as versões dubladas de *A Viagem de Chihiro* e de *Meu Vizinho Totoro*¹⁹, mencionando a adição de falas à tradução. Yamada defende que esse acréscimo é justificado para esclarecer o conteúdo e preencher o silêncio, explicitando, de uma forma esperada pelo público da América do Norte, aquilo que, na versão de partida, é expresso de uma forma “japonesa”, com maior dependência da comunicação não verbal.

Inoue (1999) também analisou a adição de falas a *Meu Vizinho Totoro*²⁰. Para ele, esse tipo de adição de falas, no contexto de língua e cultura japonesas, seria necessário para a explicação de costumes japoneses. Além disso, o autor argumenta que a adição de falas exageraria alguns tipos de reações (como riso ou surpresa), quando o “natural” ou “tipicamente norte-americano” seria as personagens não falarem tanto.

4 Análise de exemplos

Aqui, proponho uma divisão em categorias para alguns exemplos extraídos das três obras. São 65 trechos de *A Princesa Mononoke*, 47 de *A Viagem de Chihiro* e 26 de *O Castelo Animado*. A partir da seleção de alguns desses exemplos, tentarei levantar algumas hipóteses.

Para cada categoria, os exemplos estão numerados e os números aparecem entre parênteses: (1), (2), (3), etc. Uma letra entre os símbolos <> designa o filme

¹⁹*Meu Vizinho Totoro* [japonês: とねりのトトロ, *Tonari no Totoro*; inglês: *My Neighbor Totoro*] (MIYAZAKI Hayao, 1988). Segundo Kanô (2006, p.128), existem várias versões em inglês de *Meu Vizinho Totoro*; dentre elas, a versão da 20th Century Fox, de 1994, e a versão dublada lançada diretamente em DVD pela Disney, de 2006. Yamada (2005) analisou a versão da Fox. Nota do autor (adaptada).

²⁰Inoue (1999) não especifica, mas a data do artigo permite concluir que ele provavelmente analisou a versão da Fox — a mesma que analisou Yamada (2005). Nota do autor.

do qual o exemplo foi retirado, a saber: <P> para *A Princesa Mononoke*, <V> para *A Viagem de Chihiro* e <C> para *O Castelo Animado*. Os números representam o momento do filme; por exemplo, **1: 27: 40** significa que o exemplo ocorre na marca de 1 hora, 27 minutos e 40 segundos de filme. Quando necessário, acrescentei dentro de parênteses algumas explicações contextuais sobre o que ocorre na cena. O texto da dublagem em inglês está em itálico. A tradução para o português está entre colchetes. O texto em japonês (ou seja, a tradução para o japonês do texto adicionado em inglês) vem após o texto em português.

4.1 Explicação de diferenças culturais

Estas são falas que eu considero terem sido adicionadas ao filme para explicar *diferenças culturais*.

- (1) <V> 10: 50. (Vê-se uma casa de banho. Voz de Chihiro em off.)
Chihiro: *It's a bathhouse.* [É uma casa de banho.] お風呂屋だわ。
 (2) <V>1: 27: 41. (Chihiro está com os dedos cruzados.) **Kamajii:**
Put your thumbs and forefingers together. [Junte os seus dedões e os seus indicadores.] 親指と人差し指を合わせろ。

A cena (1) é a primeira vez em que a protagonista Chihiro vê a casa de banho Yuya, que será o principal cenário do filme. No momento em que vê o prédio, Chihiro murmura “Que estranho [*That's weird*]”, e em seguida se podem ver mais detalhes do interior da casa de banho. Em uma das peças, aparece algo semelhante a uma cachoeira de águas termais e, então, pode-se ouvir a frase acima mencionada.

Imagino que essa cena tenha a intenção de transmitir, de forma simples, que aquela construção é uma casa de banho. Mesmo para um japonês, a aparência da Yuya é de difícil compreensão. Porém, ao ver algo semelhante a uma cachoeira de águas termais, um japonês conseguiria entender facilmente do que se trata e, com isso, acompanhar o desenvolvimento da história. No entanto, acredito que o tradutor tenha considerado que havia necessidade de explicar para o público norte-americano o que era aquele local, que na sequência aparece bastante no filme, pois é possível que o público considerasse que ele tem um significado importante. Ao acrescentar a informação de que se trata de uma *bathhouse* [casa de banho], é de se imaginar que o espectador consiga compreender o que é aquela construção. Essa é uma explicação de cunho cultural, mas a casa de banho poderia também ser considerada como um código iconográfico, termo de Chaume (2004) que se refere à necessidade de explicar um símbolo [visual] de difícil compreensão para o leitor.

Em (2), ocorre a cena em que Chihiro pisa na maldição que saíra de Haku, o que leva Kamajii a usar a palavra *engacho*, que pode ser definida assim²¹:

Engacho [えんがちよ]. Brincadeira infantil²². Quando uma criança descobre que outra pisou num cocô na estrada, vomitou ou que teve contato com qualquer sujeira, precisa dizer “*engacho*”. Outras crianças que estiverem ao redor precisam gritar “*engacho, engacho*” em tom de deboche para aquela criança que, ao se sujar, não evitou que isso acontecesse. Se uma criança for tocada pela criança suja, as outras também gritarão “*engacho*” para ela. A criança que se tornou um *engacho* cruza os dedos, e precisa que outra criança diga “cortei o *engacho*”.

Quando Kamajii fala “*engacho*”, Chihiro junta polegar com polegar e indicador com indicador, formando um retângulo. Então, Kamajii “corta” o retângulo com a mão, dizendo “cortei”. O uso da palavra “*engacho*” e da palavra “cortar” nessa cena do filme tem a intenção de libertar Chihiro do estado de impureza adquirido ao ter pisado na maldição, que era uma coisa suja.

O ato de juntar os dedos pode ser considerado um exemplo de código iconográfico de Chaume (2004). No original, ao ouvir a palavra “*engacho*”, Chihiro imediatamente junta os dedos. No entanto, na versão em inglês, não se usa a palavra “*engacho*”, falando-se apenas sobre a maldição, ao que Chihiro junta os dedos e Kamajii diz “corta”, tornando o significado do movimento de difícil compreensão. Entende-se que seja por isso que a fala “junte seus dedos” foi adicionada. Acredita-se que a fala de explicação “A maldição foi dissolvida” foi adicionada à fala “Junte seus dedos” para amenizar a dificuldade de compreensão causada pela diferença cultural quanto à brincadeira *engacho*.

A explicação de diferenças culturais é uma das razões que levam à adição de falas. Usam-se essas falas para explicar assimetrias de informação originadas em diferenças culturais. Esse tipo de explicação é muito visto em *A Viagem de Chihiro*. Considero que, como o cenário do filme contém diversas referências japonesas, há necessidade de se explicar tais diferenças.

²¹ Fonte: UNIVERSIDADE DE TÔHOKU. *The Private Public Domain Data Library* [私立 PDD 図書館]. Acesso em: 4 ago. 2009. Disponível em: <<http://pddlib.v.wol.ne.jp/japanese/ewa.htm>>. Nota do autor.

²² Do ponto de vista brasileiro, na verdade, o *engacho* seria algo de intermediário entre uma brincadeira, uma simpatia e uma superstição. Além disso, parece ter fundo religioso, pois o princípio do sujo/impuro que precisa ser combatido ou remediado por meio de rituais ou fórmulas é uma característica do xintoísmo. O filme *A Viagem de Chihiro* (assim como outros do Estúdio Ghibli) faz extenso uso de símbolos xintoístas, e em especial da dicotomia sujo/limpo, impuro/puro. Nota dos tradutores.

4.2 Explicação do enredo

Abaixo, selecionei exemplos em que se pode perceber que a informação foi explicitada — não em razão de uma necessidade de explicações culturais, como ocorre na seção anterior, mas *como uma forma de dar continuidade à história*.

(1) <V> 50: 42. (Pode-se ver somente um dragão voando.) **Chihiro:** Haku. [Haku.] ハク。

(2) <V> 50: 47. **Chihiro:** *He's a dragon?* [Ele é um dragão?] ハクは竜なの?

(3) <V> 1:12: 31. (Chihiro vê o dragão que veio voando. A tela mostra Chihiro de costas.) **Chihiro:** Haku? [Haku?] ハク?

(4) <V> 1: 29: 40. (Chihiro decide devolver o carimbo²³ que Haku roubou.) **Chihiro:** *I guess my parents will have to wait.* [Meus pais vão ter que esperar.] 両親は待ってられるわ。

(5) <V> 1: 58: 00. (Chihiro vai voltar para casa após seu último teste. “They” se refere aos pais de Chihiro.) **Haku:** ... *they woke up on the human side of the river. They're there now, and they're looking for you.* [Eles acordaram no lado humano do rio. Eles estão lá agora, procurando por você.] 両親は川の人間の世界の方で起きてる。今はそこにおいて、千尋を捜してるよ。

(6) <V> 2: 00: 39. (Vê-se apenas o carro indo embora.) **Pai:** *A new home and a new school? It is a bit scary.* [Uma nova casa e uma nova escola? Dá um pouco de medo.] 新しい家に新しい学校。ちょっと怖いね。 **Chihiro:** *I think I can handle it.* [Acho que eu consigo me virar.] 何とかかなと思うわ。

Os exemplos (1), (2) e (3) são explicações sobre a entrada do dragão em cena. Como se pressupõe pela fala em inglês, Haku passou por uma transformação. Em (1) e (2), Haku se transforma pela primeira vez em dragão e voa pelo céu, e, nesse ponto, explicita-se a informação de que Haku é de fato um dragão.

Na versão em japonês, a cena em que Chihiro descobre que Haku é um dragão é ambígua, estranha. Na primeira vez em que ele aparece, não se entende

²³ Carimbo. Em japonês, *inkan* [印鑑], uma espécie de selo que é utilizado como firma reconhecida em cartório — em documentos oficiais, contratos, abertura de contas bancárias, etc. Nota dos tradutores.

exatamente do que se trata; apenas na segunda vez em que o dragão passa voando, é que Chihiro grita “Haku!”. Como não há informação que esclareça o fato de ele ser um dragão, isso pode inicialmente causar estranheza ao espectador.

Na versão dublada em inglês, nas cenas (1) e (2), ao ver que imediatamente após a saída de cena de Haku surge um dragão, Chihiro compreende que ocorreu uma transformação. Por isso, na cena da segunda aparição, assim como na cena (3), considero que Chihiro já deveria estar ciente do que se passava. Ainda que ela não tivesse informações mais detalhadas, na segunda aparição, a fala sofre uma grande alteração, visto que se torna evidente a informação de que Chihiro compreende que Haku é um dragão. No entanto, na segunda aparição, é adicionada em inglês uma fala que demonstra a clara percepção de que Haku é um dragão, o que deixa esse fato mais claro na versão em inglês do que na versão em japonês.

Os exemplos (4) e (5) estão relacionados aos pais de Chihiro. Em (4), Chihiro decide devolver o carimbo a fim de salvar Haku, mas diz que seus pais terão de esperar, mostrando que não se esqueceu deles. Kumi (2004, p.323) observa que Chihiro deixa a casa de banho por Haku e não pelos pais, e acrescenta o seguinte:

Uma das coisas que eu achei menos satisfatórias no filme foi o fato de que, de uma hora para outra, Chihiro passa a se comportar como se tivesse esquecido completamente que os pais foram transformados em porcos. [...] Na verdade, na segunda metade do filme, para salvar Haku, que estava à beira da morte, ela vai confrontar Zeniba, que era também a chave para a solução do problema dos seus pais. Nesse momento, será que ela ainda estava pensando nos pais?

Kumi (ibid.) menciona também que, à época do lançamento do filme, ouviu reações similares quanto ao fato de Chihiro lembrar ou não dos pais. Ela comenta, no entanto, que, no final do filme, Chihiro volta para Yuya com Haku, que ela fora buscar a fim de conseguir, mais tarde, salvar os pais. Dessa forma, fica claro que ela não havia esquecido os pais. Porém, penso que as falas foram adicionadas à dublagem norte-americana porque os espectadores vêm de uma cultura de baixo contexto, e por essa razão poderiam pensar que Chihiro havia se esquecido dos pais, o que um japonês provavelmente não pensaria.

A cena (5) é o momento em que Chihiro passa pelo último teste, mas ainda assim não volta para casa com os pais. Na versão em japonês, ela tem apenas a informação de que eles foram na frente, enquanto, na versão dublada, é acrescentada a informação do local onde ela vai encontrá-los. Depois de passar pelos desafios, Chihiro entende que foi libertada, mas talvez, na versão em japonês, fosse difícil entender o que havia acontecido com os pais. Por isso, transmite-se a informação de que eles estão do outro lado do rio, onde depois

se encontrarão novamente, deixando claro que também haviam sido libertados. Aqui, os exemplos (4) e (5) servem para mostrar que Chihiro não tinha abandonado seus pais.

A cena (6) no final do filme explicita o amadurecimento de Chihiro, como apontam Yamada (2004, p.204) e Kanô (2006, p.252). A cena final do filme mostra apenas o carro indo embora e, em seguida, os créditos. Segundo Kanô (ibid.), isso gera uma impressão de ambiguidade. Por isso, acrescenta-se uma fala que explicita o crescimento de Chihiro, que em um primeiro momento estava odiando a ideia de se mudar. Na versão em japonês, espera-se que o espectador já tenha compreendido esse amadurecimento apenas pelo decorrer da história, mas, a fim de reiterar o significado, na versão dublada acrescenta-se uma fala que torna explícito o crescimento de Chihiro.

4.3 Adições para preencher o silêncio

(1) <P> 1: 23: 05. **Ashitaka:** *Right.* [Então.] さて。

(2) <P> 1: 31: 38. (O guerreiro a cavalo parte na direção contrária da que ele mesmo apontou para os outros dois seguirem. Na versão em japonês, ele não fala nada, apenas aponta.) **Homem:** *You two, go that way!* [Vocês dois, vão por ali!] お前たち二人はあっちへ行け!

(3) <V> 7: 39. (Vão entrando por uma rua e sentem o cheiro de comida. Na versão em japonês, não se fala nada.) **Pai:** *Over there.* [Ali.] 向こうだ。

(4) <V> 1: 36: 00. (O Sem-Face está indo atrás de Chihiro. De longe, um empregado da casa de banho fala e se abaixa.) **Empregado:** *Duck.* [Abaixem-se!] しゃがめ。

(5) <C> 04: 24. (Na versão em japonês, não se ouve nada. Na versão em inglês, alguém fala "Ah!") **Sophie:** [*Sophie gasps.*] [Sophie se espanta e diz "Ah!"] ハッ

(6) <C> 52: 46. (Na versão em japonês, não se ouve quase nenhum som.) **Pessoas:** [*People chatting.*] [Pessoas conversando.]

Considero que, nessas cenas, as falas foram colocadas para preencher o silêncio. Talvez haja necessidade disso, pois os países ocidentais evitam o silêncio, ao contrário do Japão que, sendo um país da Ásia, tem uma tendência a aceitar bem o silêncio. No entanto, não são todos os silêncios que são preenchidos. É certo que há adição de falas, mas não se trata de um aumento exagerado ou sem motivo. Farei algumas considerações quanto a esses casos de

silêncios preenchidos. Em primeiro lugar, como já mencionado antes, as falas podem ser adicionadas para acrescentar explicações de diferenças culturais, ou para fazer explicitações que facilitam a compreensão da história.

Em segundo lugar, as falas podem ser acrescentadas para melhorar a sincronização do diálogo ao movimento dos lábios das personagens. No exemplo (1) acima, os lábios de Ashitaka mostram um pequeno movimento. Na versão em japonês, a voz de Ashitaka não sai, mas na versão em inglês, foi acrescentada a fala previamente mencionada. Talvez o objetivo seja o de compensar a falta de naturalidade de não haver uma fala, ou ainda para evitar que se considerasse uma falha na dublagem se os lábios se movessem, mas não houvesse fala.

Em terceiro lugar, quando há um personagem mostrado na cena e ele faz algum movimento, considera-se como necessária a inserção de uma fala. Dentre os exemplos acima, no caso (2), na cena em que o guerreiro fala "Vocês dois, vão por ali!", ele parte em outra direção, diferente da indicada, pela qual os outros dois seguem. No exemplo (3), a protagonista Chihiro e sua mãe seguem o pai, mas a fala "Ali" é acrescentada no momento em que ele para e aponta em uma direção. No exemplo (4), depois da fala "Abaixem-se!", os trabalhadores da casa de banho se escondem, abaixando-se atrás da mesa. Nos exemplos (5) e (6), não há falas propriamente ditas, mas é acrescentado o som de vozes humanas. Em (5), Sophie surpreende-se com os soldados e solta uma exclamação de espanto. Em (6), há muitas pessoas caminhando. Na versão em japonês, não se ouve nenhuma voz, mas em inglês, pode-se ouvir o som de conversas.

Dessa forma, há uma tendência para se adicionar vozes em cenas em que ocorre algum movimento de personagens. Além disso, pode-se ver essa tendência de se adicionar vozes em muitos outros exemplos. No entanto, essa tendência não se aplica a todos os casos. Mesmo quando há algum movimento, há cenas às quais nenhuma fala é adicionada. Nos casos de silêncio anteriormente mencionados, um assunto interessante para averiguações futuras seria pesquisar o motivo de haver inserção de falas nesses casos específicos.

4.4 Sistematização e revisão da história por meio da adição de falas

(1) <P> 9: 02. (A cena mostra apenas Ashitaka. A fala da cena anterior continua.) **Hii-sama:** *It will cause you great pain and then kill you.* [Isso trará grande dor, e depois você morrerá.] それはそなたに大きな痛みを与え、やがて死をもたらすだろう。

(2) <V> 54: 01. (Antes da voz em japonês começar, entra a fala.) **Rin:** *We only use this tub for our really filthy guests.* [Só usamos esta banheira com os clientes muito, muito sujos.] この風呂は特に汚いお客に使うんだ。

(3) <V> 1: 45:11. (Dizendo para Haku que Chihiro precisa passar pelo último teste. Esta fala ocorre na transição para a próxima cena.) **Yubaba:** *If she fails, she is mine.* [Caso falhe, Chihiro será minha.] もしも失敗したら、千尋は私のものだ。

(4) <C> 41: 52. (A fala continua no final.) **Calcifer:** *You shouldn't keep flying around like that.* [Não é bom ficar voando desse jeito.] そんな風に飛び回るのはいくはない。

Nos exemplos dados aqui, uma das falas se estende para além do diálogo, tal como ele era em japonês. Os exemplos (1) e (3) mostram casos de continuação mesmo após o fim da voz em japonês, enquanto (2) e (4), ao contrário, mostram as falas surgindo antes da voz em japonês.

Dentre os quatro exemplos, a de número (3) apresenta conteúdo completamente diferente da versão em japonês. Os outros exemplos seguem uma tradução mais próxima. Portanto, não é o caso de inserção de novas informações, ou de apresentação de um excesso de explicações. Fujinami (2007) aponta que, em lendas, há limitações físicas, como o espaço (número de caracteres) e o tempo de duração de uma cena, e discute que, quanto à tradução de lendas, a quantidade e o significado de informações podem precisar ser reduzidos.

Pode-se dizer que o que Fujinami (ibid.) aponta é aplicável aqui. Basicamente, as lendas devem estar ligadas à voz, e se não há voz, é estranho que apareçam lendas mesmo assim. Por um lado, uma vantagem é que, visto que a função da legenda traduzida é que o espectador entenda o que está acontecendo mesmo sem entender o que está sendo dito na versão original, ele não teria a sensação de falta de naturalidade ao ler uma legenda com conteúdo além do que foi dito na voz original. Na tradução do japonês para o inglês, no caso de a fala ficar mais longa, a legenda só estará funcionando enquanto a voz continua, então, dependendo do caso, temos como resultado uma redução necessária na quantidade ou na informação traduzida.

No entanto, na tradução de dublagem, visto que a voz original não será ouvida, talvez seja estranho para o espectador que uma fala adicionada continue além do que seria a voz original. No caso da legenda, mesmo que as falas sejam mais ou menos mais longas que na versão original, não parece pouco natural, enquanto, nos casos de falas dubladas, há necessidade de redução. Nos exemplos que dei aqui, fazendo uso das vantagens do meio dublagem, as falas ficaram um pouco mais longas, de modo a não excluir informações.

4.5 Adição de falas para a supressão de texto na tela

(1) <V> 00:14. (Abertura. Aparece um cartão de uma amiga e Chihiro o lê. Na versão em inglês, o nome da amiga é Rumi, mas o motivo

para a modificação fica obscuro.) Chihiro: *"I'll miss you, Chihiro. Your best friend, Rumi."* [Vou sentir saudade, Chihiro. Sua melhor amiga, Rumi.] ※ O que aparece escrito em japonês: 「ちひろ 元気でね また会おうね 理砂」 [Fique bem, Chihiro. A gente se vê. Risa.]

(2) <P> 00: 32. (Abertura. Foi adicionada uma narração que não existe na versão japonesa.) **Homem narrando:** *In ancient times, the land lay covered in forests, where, from ages long past, dwelt the spirits of the gods. Back then, man and beast lived in harmony, but as time went by, most of the great forests were destroyed. Those that remained were guarded by gigantic beasts who owned their allegiance to the Great Forest Spirit, for those were the days of gods and demons.* [Antigamente, a terra era coberta de florestas, onde, há muito tempo, viviam os espíritos dos deuses. Naquela época, os humanos e as feras conviviam em harmonia, mas, com o passar do tempo, a maior parte das florestas foi destruída. As que sobraram foram guardadas por feras gigantes, que obedeciam às ordens do Grande Espírito da Floresta, pois esse era o tempo dos deuses e dos demônios.] ※ O que está escrito na tela na versão em japonês: 「むかし、この国は深い森におおわれ、そこには太古からの神々がすんでいた。」 [Antigamente, este reino era coberto por densas florestas, e ali moravam os deuses da criação.]

Esses exemplos são relativos a *falas acrescentadas a cenas em que aparecia algo escrito na tela*²⁴. Na versão em japonês, não há nenhuma narração. Toda (1994, p.7-15) diz que, em muitos países do mundo, é bastante comum que os filmes estrangeiros sejam dublados. Os Estados Unidos são um exemplo expressivo dessa tendência. É famoso o caso do filme *Dança com Lobos* (Kevin Costner, 1990), que foi recusado por uma produtora por precisar de legendas nas cenas faladas em língua indígena. Na época da expansão econômica japonesa nos anos 1980, quando as empresas japonesas pretendiam fazer filmes em colaboração com os Estados Unidos, havia três condições impostas pelos americanos: (1) fundamentalmente, não usar texto; (2) nos casos em que o uso de texto for realmente necessário (por exemplo, em legendas), ele não pode ocupar mais do que 10% da duração do filme; e (3) principalmente no início, quando é maior a probabilidade de o espectador desistir de ver o filme, o uso de texto fica totalmente proibido.

²⁴ Tecnicamente, o texto que aparece nos exemplos não pertence à categoria "legendas" (pertenceria apenas se fosse traduzido, em forma de texto e não de falas dubladas, e sobreposto à parte inferior da tela, em sua versão norte-americana). Trata-se, em (1), de um caso de *texto intradiagético* (que aparece como tendo sido escrito por uma das personagens da história) e, em (2), de um caso de *intertítulos de prólogo* ou de introdução (texto que, posto no início do filme, cria o contexto, atmosfera, ou dá ao espectador informações de fundo necessárias à compreensão da trama). Nota dos tradutores.

Considero que o uso de dublagem no lugar de texto, nos exemplos acima mencionados, ocorre devido à tendência de se usar pouca legenda na América do Norte. Esse tipo de situação se enquadra nesse *background* comercial, em que, como mencionou Toda (ibid.), no início do filme, não se deve usar texto. Os dois exemplos citados são aberturas. É provável que o uso de dublagem nessas passagens se deva a uma medida de defesa que vise evitar que o espectador se desinteresse pela obra, mesmo que o restante da produção seja dublado.

Além disso, no exemplo (2), foi retirada na versão americana a frase que aparecia na tela na versão em japonês. Penso que essa seja uma medida para que a longa narração soasse mais natural. A narração na versão em inglês contém mais informações do que a frase em japonês, o que causaria um problema de dissonância entre a frase em japonês na tela e a dublagem em inglês. No caso de tentar passar a mesma informação em legendas, restaria a impressão de que há muito texto na parte inicial do filme. Por isso, considero que retirar a frase em japonês foi uma forma de tornar mais natural a longa narração em inglês.

A partir desses dois exemplos, pode-se compreender que há uma tendência a se optar pelo uso da dublagem para se passar informações que apareçam escritas na tela no original. Pode-se constatar especialmente, segundo Toda (ibid.), que se evita o uso de texto em cenas de abertura de filmes.

5 Considerações finais

Conforme procurei demonstrar, podemos encontrar muitos casos de acréscimos de falas nas dublagens dos filmes analisados, e esses acréscimos cumprem muitas funções. Algo que me surpreendeu ao realizar este estudo é que o volume de falas acrescentadas é muito maior do que eu havia inicialmente previsto. Ao todo, encontrei 47 pontos de acréscimo em *A Viagem de Chihiro*; 65 em *A Princesa Mononoke*; e 26 em *O Castelo Animado*. Conforme expliquei anteriormente, o produtor da dublagem de *A Viagem de Chihiro* buscou fazer uma tradução “relativamente fiel” do material japonês. Ainda assim, houve um número grande de acréscimos. Se em uma tradução próxima do original ocorre um número tão grande de acréscimos, imagino que isso também deva ocorrer em outros filmes.

Talvez estudos futuros permitam verificar se pode ser considerada como geral a tendência de acrescentar falas a filmes traduzidos e dublados. Essa tendência foi verificada nos três filmes aqui estudados. Os tradutores de *A Princesa Mononoke* não são os mesmos que traduziram tanto *A Viagem de Chihiro* como *O Castelo Animado*, mas os três filmes apresentam acréscimos de falas, o que pode ser interpretado como indício de que esse procedimento não é idiossincrático a apenas um tradutor. Outra possível conclusão, a partir dos dados levantados, é de que o acréscimo de falas ocorre ainda quando não há dife-

renças culturais. Mesmo com um número menor de acréscimos, o fenômeno também ocorre na dublagem de *O Castelo Animado* — que, dos três filmes, é o único cuja história não se passa no Japão.

Portanto, com relação às características gerais, podemos afirmar que (1) o acréscimo de falas à dublagem dos filmes japoneses de animação, aqui estudados em sua versão norte-americana em língua inglesa, é um fenômeno que independe da idiossincrasia de um único tradutor; e que (2) esse é um fenômeno que ocorre mesmo quando a história se passa no Japão. O acréscimo de falas cumpre variadas funções: (1) elas explicam diferenças culturais; (2) explicitam informações tácitas que facilitam a compreensão do enredo; (3) preenchem silêncios; (4) reorganizam e revisam a informação necessária à compreensão da história; (5) substituem o uso de texto escrito.

E qual seria o *contexto* em que surge o fenômeno do acréscimo de falas? Creio que é crucial destacar que esse tipo de adaptação é um ato de *comunicação intercultural*. Por exemplo, os Hewitt, tradutores de *A Viagem de Chihiro*, afirmam que seu objetivo ao traduzir é facilitar a compreensão do filme para uma plateia norte-americana (Yamada, 2004, p.204). Com esse objetivo, faz-se necessária uma adaptação do material a ser traduzido para a cultura do espectador. Pode-se dizer que o acréscimo de falas é uma das estratégias utilizadas nessa adaptação. As funções desempenhadas pelo acréscimo — explicação, explicitação, substituição do texto escrito, etc. — são adequações ao público norte-americano. Nesse sentido, podemos dizer que o papel do tradutor na recriação da obra para um novo contexto é muito importante.

Para o presente artigo, escolhi alguns exemplos de acréscimos, que propus dividir em categorias. Se, por um lado, o fato de que não há muitos estudos sobre o assunto me permitiu uma categorização mais livre, por outro, essa divisão pode ter resultado em critérios demasiado arbitrários. Além disso, muitas das ocorrências de acréscimo ficaram ainda sem análise, ainda que eu tenha procurado criar categorias que englobassem um máximo de casos. Talvez eu tenha reunido um *corpus* para análise que ultrapassava as dimensões de um simples artigo. Pode-se também dizer que as obras e dublagens que escolhi para estudar eram muito parecidas entre si e que isso reduziu a variedade dos tipos de acréscimos estudados. É de se esperar que estudos comparativos futuros busquem novos pontos de vista, ou ainda obras que permitam comparações com maior diversidade ou contraste entre si.

Dentre os estudos que creio que possam ser interessantes, sugiro a comparação com dublagens em outras línguas que não o inglês, com filmes de outros gêneros, com filmes que não sejam de animação, pela perspectiva da tradução comparada, e ainda pela perspectiva da recepção de tradução, no caso específico do filme dublado. Sendo uma área em que há ainda poucos estudos, o acréscimo de falas a dublagens de traduções oferece muitas novas possibilidades, e é um campo aberto a novos pontos de vista, metodologias e abordagens.

Bibliografia

- Blum-Kulka, S. (1986/2004). *Shifts of cohesion and coherence in translation*. In: Venuti, L. (ed.). *The translation studies reader*. 2nd. ed. New York: Routledge, 2004 (1986). p.290-305.
- Chaume, F. (2004, April). *Film studies and translation studies*. *Meta*, v.49, n.1, p.12-24, abr. 2004. Disponível em: <<http://www.erudit.org/revue/meta/2004/v49/n1/009016ar.html>>. Acesso em: 18 dez. 2009.
- Fujinami Fumiko. *Hon'yaku Kôji to Ibunka Komyunikeeshon: Kinôshugiteki Hon'yakuriron no Shosô*. Quioto: Shôraisha, 2007. 藤濤文子 『翻訳行為と異文化間コミュニケーション—機能主義的翻訳理論の諸相—』 松籟社
- Furuta Gyô et al. *Ibunka Komyunikeeshon, Shinkokusaijin e no Jôken, Kait-eiban*. Tôquio: Yûhikaku, 1996. 古田暁ほか 『異文化コミュニケーション新・国際人への条件〔改訂版〕』 有斐閣
- Furuta Gyô et al. *Ibunka Komyunikeeshon Kiiwaado, Shinpan*. Tôquio: Yûhikaku, 2001. 古田暁ほか 『異文化コミュニケーション・キーワード〔新版〕』 有斐閣
- Hatim, B.; Mason, I. *The translator as communicator*. Londres: Routledge, 1997.
- Ikeda Richiko; Kramer, Eric M. *Ibunka Komyunikeeshon Nyûmon*. Tôquio: Yûhikaku, 2000. 池田理知子・クレーマー, E.M. 『異文化コミュニケーション・入門』 有斐閣
- Inoue Ippei. *Inoue Ippei no Shimashima ni Shimatta! (2) Totoro to Totoro ni Miru Nihon to Amerika Satsuku to Mei wa Amerikajin?*. *Newtype*, fev. 1999. Disponível em: <<http://homepage3.nifty.com/ipinoue/shimashima9902.htm>>. Acesso em: 12 fev. 2009. 井上逸兵 「井上逸兵のしましまにしましま! (2) トトロとTOTOROに見る日本とアメリカ サツキとメイはアメリカ人?」 『NEWTYPE 1999年2月号』
- Jandt, F. E. *Intercultural Communication: an introduction*. Thousand Oaks: Sage Publications, 1995.
- Kanô Seiji. *Miyazaki Hayao Zensho*. Tôquio: Firumu Aato, 2006. 叶精二 『宮崎駿全書』 フィルムアート社
- Katan, D. *Translation as Intercultural Communication*. In: Munday, J. (ed.). *The Routledge Companion to Translation Studies*. Abington, Oxford: Routledge, 2009. p.74-92.
- Klaudy, K.(1998). *Explicitation*. In: Baker, M.; Saldanha, G. (ed.). *The Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 2nd. ed. London: Routledge, 1998. p. 104-108.
- Kumi Kaoru. *Miyazaki Hayao no Shigoto, 1979-2004*. Tôquio: Chôeisha, 2004. 久美薫 『宮崎駿の仕事 1979-2004』 鳥影社

- Miyazaki Hayao. *A Princesa Mononoke* [japonês: もののけ姫; inglês: *Princess Mononoke*; filme-vídeo]. Produção de Suzuki, Toshio, direção de Miyazaki, Hayao. Tôquio, Studio Ghibli, Toho, 1997 (produção). Burbank, Califórnia, Buena Vista Home Entertainment, 2000 (DVD na América do Norte). 1 DVD. Color. Son.
- Miyazaki Hayao. *A Viagem de Chihiro* [japonês: 千と千尋の神隠し; inglês: *Miyazaki's Spirited Away*; filme-vídeo]. Produção de Suzuki, Toshio, direção de Miyazaki, Hayao. Tôquio, Studio Ghibli, Toho, 2001 (produção). Burbank, Califórnia, Buena Vista Home Entertainment, 2003 (DVD na América do Norte). 1 DVD. Color. Son.
- Miyazaki Hayao. *O Castelo Animado* [japonês: ハウルの動く城; inglês: *Howl's Moving Castle*; filme-vídeo]. Produção de Suzuki, Toshio, direção de Miyazaki, Hayao. Tôquio, Studio Ghibli, Toho, 2004 (produção). Burbank, Califórnia, Buena Vista Home Entertainment, 2006 (DVD na América do Norte). 1 DVD. Color. Son.
- Munday, J. *Hon'yakugaku Nyûmon*. Tradução de *Introducing Translation Studies*, de Torikai Kumiko. Tôquio: Misuzu, 2009 (2008). 『翻訳学入門』 (鳥飼玖美子・監訳) みすず書房
- Nishida Osamu; Gudykunst, William B. *Ibunka Komyunikeeshon Nyûmon: Nichibeikan no Sôgo Rikai no tame ni*. Tôquio: Maruzen, 2002. 西田司・グデイクンスト, W. B. 『異文化間コミュニケーション入門—日米間の相互理解のために—』 丸善
- TAMURA Chihiro. *Nihon no Animeeshon Eiga no Eigo Fukikaeban ni okeru Serifu no Tsukekuwae ni kan suru Kenkyû — Sutajio Jiburi no Anime Sakuhin no Bunseki kara. Hon'yaku Kenkyû e no Shôtai — Invitation to Translation Studies*. v.4, mai. 2010. JAITS — Japan Association for Interpreting and Translation. p.87-105. ISSN 21855307. Disponível em: <http://honyakukenyu.sakura.ne.jp/shotai_vol4/06tamura.pdf>. Acesso em: 2 mai. 2014. 田村千尋 「日本のアニメーション映画の英語吹き替え版におけるセリフの付け加えに関する研究—スタジオ・ジブリのアニメ作品の分析から—」 『翻訳研究への招待』 4号
- Toda Natsuko. *Jimaku no naka ni Jinsei*. Tôquio: Hakusuisha, 1994. 戸田奈津子 『字幕の中に人生』 白水社
- Valero-Garcés, C. *Mediation as translation or translation as mediation? Widening the translator's role in a new multicultural society*. abr. 2005. Disponível em: <<http://www.babelport.com/articles/32>>. Acesso em: 10 nov. 2009.
- Yamada Kentarô. *Eigoban Anime Sakuhin ni miru Hon'yaku no Mondai: Sen to Chihiro no Kamikakushi. Kenritsu Nagasaki Shiiboruto Daigaku Kokusai Jôh Gakubu Kiyô*, v. 5, 2004. p. 195-205. 山田健太郎 「英語版アニメ作品に見る翻訳の問題: 『千と千尋の神隠し』の場合」 『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』 第5号

Yamada Kentarô. *Eigoban Anime Sakuhin ni miru Hon'yaku no Mondai 2: Tonari no Totoro no Baai. Kenritsu Nagasaki Shiiboruto Daigaku Kokusai Jôhô Gakubu Kiyô*, v. 6, 2005. p. 273-284. 山田健太郎 (2005) 「英語版アニメ作品に見る翻訳の問題2: 『となりのトトロ』の場合」 『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』 第6号

Considerações sobre a epístola *A Pamáquio*: sobre a melhor maneira de traduzir de São Jerônimo¹

Tradução e revisão de Luciana Malacarne²
Maria Cristina Martins³

Introdução

Eusébio Sofrônio Hierônimo (em latim, *Eusebius Sophronius Hieronymus*) nasceu em Stridon (ou Estridão), na Dalmácia (atual Eslovênia), entre 345 e 347, e morreu em 419 ou 420. Mesmo não sendo precisas as datas de nascimento e de morte, é inegável que Jerônimo teve vida longa. Em seus mais de 70 anos vividos, dedicou-se inteiramente ao estudo e à escrita. Dos 12 aos 16 anos foi discípulo do gramático Donato, de quem chamou a atenção por ser um aluno brilhante, tendo, por sua influência, aplicado a técnica de comentar os textos bíblicos versículo por versículo. Jerônimo é reconhecido como santo por católicos, ortodoxos, luteranos e anglicanos: não por ter realizado milagres, mas por ter sido enviado por Deus para pregar ou expandir a sua palavra, através da Bíblia que ele popularizou e permitiu que a compreendessem melhor, pela sua tradução diretamente do hebraico, realizada entre 390 e 405. É justamente pela tradução da Bíblia que realizou, a *Vulgata*, que São Jerônimo é mais conhecido no ambiente intelectual e literário. Porém, a sua obra é muito extensa: começou traduzindo os gregos, como por exemplo, a *História Eclesiástica*, de Eusébio de Cesareia, e as *Crônicas*, de Orígenes. Em seguida, fez comentários exegéticos sobre a Bíblia, escreveu comentários (*Commentarii*) sobre todos os profetas do Antigo Testamento, além de crônicas, escritos polêmicos (apologias contra diversas personalidades), centenas de cartas, de assuntos variados,

1 Título original: *Ad pammachium: de optimo genere interpretandi. Epistola LVII – excerptos.*

2 Aluna do Bacharelado em Filosofia e bolsista de Iniciação Científica FAPERGS, sob orientação da professora Maria Cristina Martins.

3 Professora de Latim, Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas, Instituto de Letras, UFRGS.