

A utilização de memes na tradução audiovisual da série *Disenchantment*/(Des)encanto

The use of memes in the audiovisual translation of the TV show *Disenchantment*

Even Augusto da Costa Lins¹

RESUMO: É através da tradução que temos acesso a filmes, séries, músicas, documentários e tantas outras mídias que refletem a cultura do seu país de origem. A dublagem e a legendagem são facilitadores para o acesso a esse conteúdo. Esses dois processos são realizados de forma minuciosa levando em conta a fala, tempo de diálogo, vocabulário e principalmente o entendimento de quem irá acessar o conteúdo. Observando o público alvo, destacam-se alguns fenômenos dentro do processo tradutório, são eles as transcrições, adaptações e domesticações, que normalmente vão utilizar elementos equivalentes de culturas diferentes, como por exemplo, a tradução de ditados populares, piadas que fazem referência a elementos comuns da cultura do texto de partida e modificados no texto de chegada. Atualmente podemos observar também uma inserção inusitada e inovadora nas traduções audiovisuais de algumas obras, o uso de memes, que são imagens e textos que viralizam nas redes e acabam também por aparecer em ambientes físicos de comunicação de forma muito similar aos ditados populares e expressões idiomáticas comumente usadas. Esses elementos já estão sendo inseridos dentro de dublagens e legendas, como é o caso da série *Disenchantment*, produzida e distribuída pela *Netflix* e que será o material a ser analisado nesse artigo. O objetivo desse artigo é observar e analisar como ocorrem essas adaptações com memes, quais os propósitos delas e analisar como os memes se conectam ao contexto de partida e ao contexto de chegada.

Palavras-chaves: tradução; dublagem; mídias; *memes*; ciberespaço.

ABSTRACT: It is through translation that we have access to films, series, music, documentaries and so many other media that reflect the culture of their origin country. Dubbing and subtitling are facilitators for accessing this content. These two processes are carried out in a thorough manner, considering speech, dialogue time, vocabulary and especially the understanding of who will access the content. Observing the target audience, some situations within the translation process stand out, they are the transcreation, adaptations and domestications, which will normally use equivalent elements from different cultures, such as the translation of popular sayings, jokes that refer to elements common to the source text culture and modified in the target text. Currently we can also observe an unusual and innovative insertion in the audiovisual translations of some works, the use of memes, which are images and texts that go viral on the networks and also end up appearing in physical communication environments in a very similar way to popular sayings and idiomatic expressions commonly used. These elements are already being inserted into dubbings and subtitles, like the tv show “*Disenchantment*” produced and distributed by *Netflix* and which will be the material to be analyzed in this text. The purpose of this work is to observe and analyze how these adaptations with memes occur, what is their purposes and to analyze how memes connect to the starting context and the final context.

Keywords: translation; dubbing; media; memes; cyberspace.

1 INTRODUÇÃO

Desde os avanços da tecnologia e a chegada da internet, acessar informações tornou-se algo muito mais simples e rápido. O ano 2000 é marcado pela grande

¹ Licenciado em Letras com Inglês – Universidade Estadual de Feira de Santana
Contato: even.lins@gmail.com

intensidade da expansão do meio digital e é desse contexto que brotam as inquietações tradutórias que busco discutir nesse artigo. Na internet, as redes sociais e programas facilitam a transmissão de mensagens escritas e imagens. Com o desenvolvimento dos sistemas de banda larga, programas e aplicativos passaram a disseminar uma quantidade maior de dados e informações, permitindo até mesmo a transferência imediata de vídeos recém gravados, áudios e outros conteúdos.

Com quase duas décadas do uso popularizado das redes sociais e internet de alta velocidade no Brasil, é possível perceber quão gigantesca se tornou a influência e a frequência de uso dessas ferramentas. Era comum, na primeira década do século XXI (em redes como *Orkut*, *facebook*, *msn* e outras), o uso de pequenas imagens representando emoções, essas imagens cresceram em qualidade, tamanho e complexidade de informações passando a se chamar *memes*. Os *memes* tomaram uma densidade tão intensa que, para representar situações, começaram a se expandir em trechos de vídeos, frases ditas por pessoas famosas ou anônimas que viralizam nas redes e são repetidas em situações propícias e similares de seu contexto de origem.

Os *memes* passaram então a integrar a realidade de uma parcela da população brasileira que se mantém conectada às redes. Entretanto, esse fenômeno se espalhou e começou a adentrar comerciais de TV, rádio, músicas, novelas, filmes, com o intuito de atrair públicos e mostrar que aquilo que antes compunha o âmbito virtual, se encontra também no dia a dia de espaços físicos.

Já podemos presenciar em alguns filmes, séries de TV, que ao ganharem suas versões traduzidas, além de utilizarem expressões idiomáticas da língua alvo, ditados populares e gírias, todas essas muito bem organizadas e alinhadas com o contexto do texto de partida, os *memes* também começam a conquistar seu espaço, já que são elementos criados e reproduzidos com a intenção de gerar o humor.

O objeto de análise que será apurado nesse artigo é a série de TV norte-americana *Disenchantment*/(Des)encanto, produzida pelo serviço de *streaming online* Netflix, e lançada dia 17 de agosto de 2018, em um momento que os *memes* se mostram extremamente relevantes dentro do meio virtual e começam a serem usados por crianças, adolescentes e adultos, aparecendo também em meio ao vocabulário de pessoas das gerações de anteriores, provando que a internet é um meio que tem alcance forte em diferentes idades.

A partir do que foi abordado até aqui, proponho uma análise no âmbito da tradução audiovisual, mais especificamente a Dublagem e, na tradução/transcrição de humor com *memes* na versão brasileira da série *Disenchantment*/(Des)encanto. Para realização das análises, foi feito um apanhado histórico sobre tradução, desde os seus princípios básicos até estudos mais recentes sobre a tradução para dublagem, além de uma contextualização histórica sobre *memes* e seus espaços no vocabulário de determinados públicos.

2 TRADUÇÃO: DOS PERGAMINHOS À NETFLIX.

2.1 NO PRINCÍPIO ERA O “VERBO PRO VERBUM”

A tradução é uma área de estudo que, assim como as demais, passou e passa por inúmeras transformações e evoluções no decorrer do tempo, aperfeiçoando suas perspectivas de análises, mecanismos que proporcionem maior efetividade em sua desenvoltura e, principalmente, tornando-a atual, dinâmica e assertiva em seus objetivos. Para entender quais são os propósitos de uma tradução, é necessário compreender quais são as definições mais antigas e elementares dadas a ela, colocando em comparação com definições e estruturações mais atuais, para que assim seja possível observar e compreender quais foram as melhorias apresentadas, desenvolvidas e aplicadas aos processos tradutórios.

Michaeël Oustinoff (2011), no seu livro “Tradução: Histórias, teorias e métodos”, afirma que a tradução é datada de um período que precede Cristo, afinal, ali já eram traduzidos e reconstruídos textos sacros e textos profanos. Como um dos primeiros e mais importantes estudiosos da época, temos Marco Túlio Cícero (106 – 46 a.C.) que, além de filósofo e orador, era também advogado, cônsul e acumulava outras ocupações. Por ser cônsul e político, ficava sob sua responsabilidade tradução dos mais variados tipos de textos, tais quais textos religiosos, políticos e literários. Cícero é autor do que pode ser considerada uma das primeiras cartilhas sobre tradução no mundo, *De optimo genere oratorum*, “O melhor gênero de oradores”. Nesse registro o autor deixou conselhos e sugestões sobre oratória e sobre como desenvolver traduções alcançando o resultado mais coerente possível para a época.

Oustinoff (2011) relata ainda que Cícero já considerava que a tradução poderia ser realizada de duas formas, *verbo pro verbum*, palavra por palavra e uma segunda forma mais flexível, sendo que essa primeira maneira teria ênfase em manter uma originalidade e fidelidade (ainda que futuramente esses termos viessem a cair em desuso e isso será explicado à proporção que avançarmos na linha do tempo da tradução). Esse tipo de tradução é uma prática mais técnica que poderia ser realizada por tradutores e o texto traduzido viria a valorizar o sentido do que o autor do texto de partida expressava. Já na segunda forma, esse sentido seria transportado para a língua alvo, mas correndo o risco de que algo se perdesse ali ou fosse acrescentado para gerar sentido. Para Cícero, esse método de tradução era inerente aos Oradores, no entanto, essa tradução poderia ocasionar a perda de elementos originalmente inseridos pelo autor, trazendo à tona novamente as questões sobre originalidade e fidelidade. É também importante ressaltar que nesse período havia a diferenciação de textos sacros e textos profanos e qual seria a melhor metodologia de tradução aplicada para cada um desses gêneros.

Jerônimo (347 – 420), que se conciliava muito bem com os ensinamentos de Cícero, afirmou em *De optimo genere interpretandi* (395):

“Os melhores tipos de interpretação”: “Sim, quanto a mim, não apenas o confesso, mas eu o professo sem nenhum incomodo em voz alta: quando traduzo os gregos – exceto nas escrituras sagradas –, não é palavra por palavra, mas uma ideia por outra ideia que exprimo.”. (JERONIMO, *apud* OUSTINOFF, 2011, p. 31).

Essa fala de Jerônimo deixa claro que havia uma segregação acerca de textos, os não sacros poderiam ser traduzidos visando expressar o sentido que este carregava, enquanto os textos religiosos deveriam permanecer o mais simétrico possível em relação ao texto inicial.

Com o que observamos acerca da tradução, já é possível delinear que existem distintamente duas formas de realizar tradução, ambas aceitas e consideradas corretas, porém cada uma utilizada para um tipo de texto visando alcançar um propósito. Com o passar do tempo, outros autores mantiveram as suas bases e raízes conectadas a Cícero e Jerônimo.

Chegando a um período mais recente, temos J.C. Catford (1965) em “Uma Teoria linguística da tradução: um ensaio de linguística aplicada”, que define a tradução ainda

como um transporte de significados de uma língua para outra, fazendo uma analogia com vagões de carga ao dizer que alguns podem ter mais ou menos carga e que até mesmo algumas cargas precisam ser distribuídas em mais de um vagão.

Na evolução do pensamento sobre o ato tradutório, Rosemary Arrojo, autora de “Oficina de Tradução: A teoria na prática” (2007) traça uma linha do tempo e mostra como a tradução evoluiu com o passar do tempo. A autora, além de trazer inúmeras analogias de como funciona a tradução, problematiza sobre como os tradutores passam a ter um papel mais complexo do que apenas o de transferir significados de uma língua para outra. Arrojo (2007) delinea que o papel do tradutor passar a ser também o de um intermediador cultural, já que este por ter acesso ao texto de partida e à carga cultural intrínseca na obra, ao traduzir esse texto ele o recria e faz adaptações, dando forma ao que chamamos de texto de chegada; por causa desse processo, o autor da tradução acaba por colocar sua marca no texto.

Com esse breve apanhado histórico, podemos concluir que a tradução passou de um processo mecânico e quadrado para algo mais complexo e criativo. A missão do tradutor não é mais apenas de transferir significados, mas de atuar como intérprete cultural, proporcionando um diálogo intercultural entre as línguas-culturas traduzidas. Nesse processo não há a possibilidade de transporte de significados estanques, considerando a função do texto e o público-alvo. A partir dessas reflexões, entenderemos um pouco sobre o funcionamento da tradução audiovisual na próxima seção.

2.2 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL – LEGENDADO OU DUBLADO?

Para compreender como funciona a Tradução Audiovisual, devemos primeiramente definir o que seria um material audiovisual. Diaz-Cinta (2008) concebe o material audiovisual como aquele que possui imagem e som unificados, não sendo necessariamente o som de palavras verbalizadas ou diálogos. Sendo assim, podemos compreender que, para tal, essa obra deve ter sua imagem de alguma forma atrelada ao seu som, sejam eles musicais ou reproduções sonoras corriqueiras, como passos, barulho de porta, sons de animais e até mesmo uma música etc.

Em “Didáticas da Tradução Audiovisual”, Diaz-Cinta (2008) esclarece que, para ocorrer a tradução audiovisual, é necessário que exista a presença de texto. Esse texto

pode se apresentar de forma escrita ou verbalizada. Esse tipo de tradução, como cita o autor, tem suas análises e pesquisas ainda muito recentes, vide que os estudos voltados para tradução audiovisual em universidades e faculdades começaram a expandir por volta de 1980.

Outra autora cuja definição converge com Diaz-Cinta (2008) é a professora e tradutora Amparo Albir Hurtado (2001). Ela também define o que seria um material audiovisual para então definir como ocorre a tradução, segundo ela, “as traduções audiovisuais se caracterizam pela confluência de pelo menos dois códigos: O linguístico e o visual. Integrado algumas vezes com o código musical” (HURTADO, 2001, p 77). Com isso, entendemos que o texto audiovisual é composto pelo elemento visual, no caso, as imagens, cenas, quadros e etc., enquanto o código linguístico são as falas, monólogos e diálogos reproduzidos pelos agentes atuantes no âmbito visual, assim como também pelo narrador, caso exista. Já no que diz respeito à tradução audiovisual, Hurtado (2001, p.77) afirma que:

“Na tradução audiovisual, o código visual permanece invariável, sendo o código linguístico o traduzido. Contudo, as traduções dos textos audiovisuais, ainda que o seu objetivo seja a tradução do código linguístico, participa dos outros códigos e está condicionada por eles.”

Por se tratar de um ramo dos estudos de tradução, como citou Diaz-Cinta (2008), as traduções audiovisuais têm sua metodologia diretamente ligada com a da tradução de textos grafados e evoluem tal qual. As traduções são realizadas de uma língua para outra, o que significa não somente a mudança de um idioma, mas a mudança de uma cultura, costumes e ideias. Transportar vocábulos, ideias e expressões para outra língua requer, além de conhecimento das duas línguas, o conhecimento cultural, social, econômico do alvo tradutório. Essa ideia já fora estruturada e recebeu o nome de *Skopostheorie* (Teoria de Escopos) pelo linguista alemão Hans Josef Vermeer, que introduziu a teoria para o mundo em 1978, no jornal alemão “*Lebende Sprachen*”.

Para que uma obra audiovisual chegue a outro público com diferente cultura, Diaz (2009) explica, em “*New Trends in Audiovisual Translation*”,² que podem ocorrer dois processos para realizar o transporte da obra: no primeiro a linguagem oral é suprimida e

²Em português: “Novas tendências na tradução audiovisual”.

substituída por uma nova linguagem na língua alvo e recebe o nome de *revoicing*, que podemos tranquilamente traduzir como Dublagem; já na segunda modalidade, mantêm-se a linguagem oral e adiciona-se uma linguagem escrita na língua alvo, esse processo é nomeado como *subtitling*, em português, legendagem.

O autor ressalta que essas duas modalidades podem se ramificar em várias outras, dependendo do tipo de material e da necessidade do público alvo para o qual aquela obra está sendo transferida. Diaz explica, ainda, as três mais populares modalidades de tradução audiovisual e como funciona o seu processo de produção, vamos a elas:

- a) *Dubbing*/Dublagem: Consiste na substituição do áudio que contém os diálogos na língua de partida por um material de áudio recriado em estúdio na língua alvo por outros atores, mantendo o teor e o sentido do roteiro inicial. O áudio substituto deve estar em sincronia com o movimento labial dos atores, para que os expectadores da língua alvo possam crer que os atores estão falando sua língua.
- b) *Subtitling*/Legendagem: É a inserção de um texto, normalmente na parte inferior da tela, que dá conta de apresentar todo o conteúdo oral de forma escrita na língua alvo. Essa transcrição também engloba elementos visuais, como letreiros, placas, *banners*, englobando músicas e afins.
- c) *Voiceover*: Já nesse processo temos a redução do volume sonoro do áudio de partida para que uma camada de áudio com a tradução para a língua alvo seja adicionada e ouvida com mais clareza.

Tendo a dublagem como um dos focos de análise desse artigo, vamos entender um pouco como se dá sua produção. Apesar de bastante comum, a dublagem é um processo ainda novo, mas que avançou bastante em técnica, qualidade e eficácia. Em “Tradução para dublagem”, Ana Carolina Konecsni (2012) relata que a dublagem tem pouco menos de 100 anos de idade. No ano de 1925 foram lançados os primeiros filmes com som de diálogo e apenas em 1929 foi realizada a primeira dublagem completa de um filme, que foi “Luzes de Nova York”. Já no Brasil, as dublagens só começaram a ser produzidas oito anos depois, pelo Cinelab, que fazia a dublagens de desenhos animados, sendo o primeiro deles “Branca de Neve e os 7 anões” dos estúdios *Disney*.

A autora relata também como a qualidade das dublagens evoluiu graças a equipamentos digitais que facilitam a vida de atores responsáveis por dar vozes às recriações de diálogos. Dentre uma das maiores atenções dadas no processo da dublagem está o *lip sync*, que é a sincronia do áudio com o movimento labial do ator/atriz que aparece no vídeo. Essa preocupação acontece não apenas no momento de realizar a dublagem, mas na tradução do roteiro e das falas. Há a necessidade de que um tradutor perceba os trejeitos, velocidade e ritmo de quem está proferindo o diálogo, para que as escolhas mais funcionais sejam feitas no momento da tradução.

O processo da recriação chama atenção tanto em títulos de filmes, como nas obras em si. Por exemplo, o filme norte-americano “*White Chicks*”, que foi traduzido para o português brasileiro com título de “As Branquelas”. Caso a tradução fosse feita ao pé da letra, o filme poderia se chamar “Garotas Brancas”, mas não traria a carga humorística e satírica que o filme traz em seu enredo. É também possível perceber dentro do filme inúmeros elementos que foram transcriados e adaptados para que o humor funcionasse em nossa língua.

Com isso, concluímos que o trabalho da dublagem consiste não apenas na recriação dos diálogos em língua alvo, mas envolve uma gama de escolhas lexicais, domesticações e recriações no enredo para que este seja facilmente entendido na língua para qual está sendo transportado. Venuti (1995) explica a domesticação como um processo em que a carga cultural do texto de partida é suprimida dando espaço para que elementos culturais e regionais sejam inseridos nessa adaptação, garantido a aceitação do texto de chegada por parte do público alvo. Ditados populares e expressões idiomáticas são transcritos e adaptados para uma nova cultura. Traduzir piadas é uma tarefa que exige bastante conhecimento de ambas as línguas (a de partida e alvo).

Embasada por Heiss e Vermeer, Marta Rosas, autora de “Tradução de humor: transcriando piadas” explica a *Skopostheorie*, em português, Teoria de Ekopos. Proveniente do grego, *skopos* significa “propósito”. Segunda essa teoria, o propósito do texto a ser traduzido deve ser identificado. Após essa identificação, o tradutor deve fazer a recriação desse texto para a língua alvo de forma que esse propósito seja transportado para o texto de chegada e o material seja compreendido pelos leitores. “[...] A tradução depende das relações existentes entre os interlocutores – o contexto e a situação determinam o modo pelo qual a interação se processa.” (ROSAS, 2001, p. 47). Ou seja,

Marta Rosas fala sobre conseguir fazer o humor funcionar não somente na língua da origem, mas na língua alvo, deixando clara a função do tradutor como um intermediador de informação e cultura.

Na seção que segue, buscaremos entender sobre outro conteúdo humorístico, uma linguagem digital conhecida como *memes*.

3 CIBERESPAÇO & MEMES

3.1 CIBERESPAÇO: “SE TÁ NA INTERNET É VERDADE”

Desde o início do século XXI, a internet vem conquistando espaço e se tornando uma fonte de fluxo constante de informações, materiais e de inúmeros outros tipos de conteúdo. Uma das principais responsáveis por tornar esse fluxo contínuo são as redes sociais, que conseguem transmitir, atualmente, em tempo real fatos e acontecimentos, através de vídeos, imagens, mensagens curtas e símbolos.

Para alguns estudiosos de épocas anteriores, não era mistério algum que a internet se expandiria e traria maiores números de conexões e também iria acelerar o processo de trocas de informações entre pessoas, empresas, companhias, tornando a distância física um mero detalhe. Hoje, graças a internet e as redes sociais, é possível entrar em contato com parentes que moram distante, amigos que se mudaram, colegas de trabalho, amigos da época de escola.

Em seu livro “Cibercultura”, Pierre Lévy (1999) fala sobre como a cultura tem se expandido dentro desse meio digital: “[...] O crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem...” (LÉVY, 1999, p 11).

Além da conexão, esse ambiente digital pode proporcionar o contato constante (seja ele diário ou não) entre indivíduos. O espaço digital tomou o nome de ciberespaço. Qual seria a definição para o ambiente no qual estamos inseridos, entretanto não percebemos? Pierre Lévy explana que o termo não é tão recente assim. O autor além de praticamente fazer previsões que se concretizaram acerca da evolução e disseminação das redes, também traz definições acerca do que seria esse ambiente. LÉVY (1999, p. 92) dá o seguinte parecer sobre a definição de Ciberespaço:

“A palavra “ciberespaço foi inventada em 1984 por William Gibson em seu romance de ficção científica *Neuromante*. No livro, esse termo designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha entre as multinacionais, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural.”

Levy (1999) traz, logo em seguida, a sua concepção particular sobre o que o seria o Ciberespaço, fazendo um contraponto e uma complementação à definição dada por William Gibson:

“Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização.” LEVY (1999, p 92)

Lévy relata duas principais funções para o ciberespaço. A primeira deles é o acesso remoto, que consta em acessar um banco de dados de de uma máquina para outra máquina maior (com mais capacidade de armazenamento de dados e um poder maior de processamento de informações e realização de atividades com mais agilidade), são enviados para essa máquina pedidos de informações, simulações, sínteses, que são realizados em pouco tempo e logo devolvidos. Outra função, que é a que dialoga mais com o tema que estamos trabalhando nesse artigo, é a transferência de dados e *uploads* que LÉVY (1999, p. 94) define da seguinte forma: “Transferir um arquivo consiste em copiar um pacote de informações de uma memória digital para outra” (LÉVY ,1999, p.94).

É graças a essa velocidade e otimização dos recursos e funções descritos por Lévy (1999) que temos o acesso facilitado a grandes leques de conteúdo. Com isso, foram criadas empresas que operam dentro do ciberespaço, como bancos, aplicativos para ouvir música *online*, assistir vídeos e talvez, uma das maiores sacadas já tidas até hoje, uma empresa que opera no ciberespaço para transmitir filmes e séries.

3.2 MEME: “TÁ NO FACEBOOK!” “TÔ!”

Podemos definir os *memes* como mensagens curtas que carregam uma ideia, ideologia e significado em uma mensagem breve. Em boa parte dos casos, os *memes* são

fragmentos de entrevistas, cenas de filmes, novelas, seriados, animações ou situação que de alguma forma foram registradas em vídeo. O termo, apesar de estar ganhando visibilidade no período vigente, não é tão novo e foi usado pela primeira vez no ano de 1976, pelo etólogo, biólogo evolutivo e escritor britânico Richard Dawkins em sua obra “O Gene Egoísta”, na qual Dawkins define o *meme* como uma informação que se autopropaga de cérebro em cérebro ou onde a informação possa ser armazenada, como livros e obras audiovisuais. O fenômeno dos *meme* tem ganhado tanta força na rede que, em redes sociais específicas, é possível encontrar páginas inteiramente dedicadas à produção desses *memes* em versões e adaptações. A internet é, nitidamente, a maior contribuinte para que essa cultura de *memes* se espalhe e possa até mesmo atingir outros veiculadores de informação. Como já dito por Pierre Lévy (1999) em “Cibercultura”, a cultura produzida no meio digital tem se expandido dentro desse âmbito e tomado proporções maiores, não apenas pelo aumento do público que acessa esse tipo de conteúdo, mas pelo o fato de esse público reproduzir esses conteúdos e também aumentar sua produção.

É quase impossível dizer exatamente em qual canto do mundo os *memes* começaram a ser disseminados e diria até impossível saber qual fora o primeiro a ser viralizado nas redes. A princípio, começaram apenas com imagens e desenhos simples. Como o caso do *troll face*, que era utilizado para indicar a sagacidade ou vantagem de alguns indivíduos sobre o outro ou em uma determinada situação. Esse *meme* é representado por um sorriso largo e uma expressão, que pode também, funcionar como uma forma de debochar de terceiros. O *Troll face* simboliza uma esperteza que, em alguns casos, podemos considerá-la desonesta ou, até mesmo, cruel. Todas as interpretações que foram descritas aqui irão depender do contexto em que o *meme* foi utilizado e de quem o utilizou. Entretanto, fica clara e bem delimitada em que circunstâncias ele se aplica.

Figura 1 - Meme: Troll Face



Fonte: <https://www.vexels.com/png-svg/preview/143350/coolface-trollface-meme>. Acesso em: 21 ago. 2019.

Por um longo período, os *memes* tinham essa formatação e padrão, desenhos de traços rústicos, até que começaram a evoluir para imagens de passagens de filme, pessoas famosas e elementos que acompanham esse gênero midiático.

Seguindo a leitura do Dawkins e compreendendo o funcionamento dos *memes*, é possível refletir que além de ganhar esse ciberespaço, o *meme*, como gênero textual e parte de uma cultura, é uma via de mão dupla, ou seja, tanto a TV, jornais, séries, livros, filmes, desenhos animados e novelas contribuem e influenciam para a criação dos *memes*, como também, passam a participar da produção de outras obras. Esses *memes* podem aparecer em obras autorais, releituras e até mesmo na dublagem de materiais audiovisuais. Esse trabalho destaca a presença desse tipo textual em obras que não os contém em seus textos de partida, mas sim em seus textos de chegada, sendo mais específico, a dublagem de obras audiovisuais que utilizam o *meme* como uma escolha tradutória para gerar humor e também atingir com mais destreza o seu público alvo.

4 METODOLOGIA

A série *Disenchantment* é o alvo de análises desse artigo. Para que as análises pudessem ser realizadas, primeiramente, foi desenvolvido um trabalho de mapeamento. Assistindo a série na íntegra, foi identificado em quais passagens (destacando temporada, episódio, minutos e segundos) existia a ocorrência de *memes*. Após esse mapeamento, busquei a fonte desses *memes*, no caso, de qual contexto surgiram, se eram trechos de vídeos, se eram expressões que viralizaram em forma de texto ou imagens estáticas.

Assistindo a série com o áudio em português e legendas *closed caption* (que é a legenda voltada para o público com baixa audição, que contém a transcrição *ipsis literis* das falas e a descrição de sons) em inglês, foi possível capturar os elementos essenciais para a produção das análises: O contexto da cena, o texto de partida (transcrição do áudio em língua inglesa) e o texto de chegada (dublagem). As cenas foram organizadas de forma cronológica, de acordo com a sequência dos episódios e os elementos foram organizados em uma tabela para que pudesse ser realizado um cotejo.

5 DISENCHANTMENT / (DES)ENCANTO

5.1 ROTEIRO DA SÉRIE

Unificando os cernes desse artigo: dublagem e *memes*, temos como *corpus* para análise a série *Disenchantment*/(Des)encanto, produzida pela Netflix. Criada por Matt Groaning, o mesmo criador de “Os Simpsons”, a série teve sua estreia em 17 agosto de 2018, sendo a 1ª temporada composta por 10 episódios, com duração média de 24 minutos cada. A série entra no catálogo de humor e fantasia, já que mistura críticas humoradas com elementos místicos, tais quais elfos, demônios e outras criaturas mitológicas.

A série retrata a história de uma princesa nada convencional chamada Bean em um reino medieval fictício. A série traz consigo temas atuais que são retratados de forma cômica, utilizando-se de bastante humor ácido e faz referências a outros filmes e séries. O primeiro episódio já se inicia com o casamento desastroso que fora arranjado para Bean, resultando na sua fuga do reino em busca de um lugar distante e seguro.

É como presente desse casamento desastroso que a princesa recebe de remetentes misteriosos o pequeno Luci, que se intitula o demônio pessoal da protagonista. Entretanto, não fica claro quais são as verdadeiras intenções de Luci, já que este aconselha Bean com as piores ideias e a incentiva ainda mais suas transgressões, porém também a protege e a livra de problemas, chegando a ajudá-la em ações que resultam no bem-estar de outras pessoas.

É durante a fuga que Bean conhece Elfo, que como o próprio nome diz, é um elfo que vivia em um povoado que fica escondido dos mortais por magia da natureza. O simpático elfo, assim como a personagem principal, também quer viver uma vida de aventuras e experimentações. Cansado dessa vida simétrica e perfeita, que o vale o proporcionava, Elfo decide abandonar seu povo e, através dessa decisão, conhece Bean e decide juntar-se a ela.

Durante o desenvolver do enredo, é possível ver dois vilões que constantemente vigiam Bean e seus atos. Ambos falam constantemente sobre o andamento de seus planos, sem deixar claro quais são. Eles são também responsáveis pelo “presente” que a princesa recebeu em seu casamento no primeiro episódio, o demônio pessoal, Luci.

5.2 ANÁLISE DA DUBLAGEM DE *DISENCHANTMENT*

No livro “Tradução de Humor: Transcriando Piadas”, lançado em 2001 pela autora Marta Rosas, é explicado minuciosamente como funciona a tradução do humor. Embasado pela Teoria de Escopos de Heiss e Vermeer que explica que, ao realizar a tradução de um material, deve-se levar em conta qual a proposta daquele material para quem irá consumi-lo e fazer a transposição para língua alvo, mantendo-a existente no texto de partida também no texto de chegada. Sendo assim, podemos utilizar o termo “tradução funcional do humor” citado por Rosas (2001): a tradução funcional de humor, que nada mais é do que uma tradução ou adaptação que gera seu efeito (de produzir um resultado engraçado) na língua alvo. Nesse caso, o texto de chegada pode diferir do texto de partida, vide as relações entre interlocutores, cultura e ideologias. Afinal, a tradução acontece para que outra nação, regida por outra cultura, possa acessar uma obra estrangeira, por isso é importante buscar elementos com sentido e valores similares, permitindo a compreensão do público alvo.

A inserção do *memes* em traduções audiovisuais é um tanto quanto inusitado, porém, traz consigo uma tímida revolução para as dublagens. Os *memes* passam a dividir lugar com ditados populares, expressões idiomáticas, frases prontas, ideias pré-estabelecidas e alcançam interlocutores de modo que estes tenham total entendimento do que está sendo debatido naquele âmbito. A obra tem como propósito gerar humor e o *meme* também, mas, para além disso, propõem reproduzir ideias, ideologias e concepções dos interlocutores que os reproduzem.

“[...] a respeito da teoria do escopo, caso partamos do princípio de que traduzir é transformar e que, de qualquer modo, a tradução produz “outro” texto, o máximo que podemos exigir é que ele permaneça o mais “próximo” possível do texto de partida” (ROSAS, 2001, p.49 apud REISS E VERMEER, 1996, p.87).

Considerando que Reiss e Vermeer (1996) embasam o que Marta Rosas (2001) defende em seus estudos, concluímos que, no caso da dublagem que utiliza *memes*, teremos dois elementos que convergem para um resultado funcional no texto de chegada.

Ao longo dos 10 episódios que compõem a primeira temporada da série, foram encontradas 19 passagens contendo *memes*. Dentro dos 19 objetos encontrados, 5 serão apresentados e analisados aqui. A seguir, veremos as análises da dublagem, contendo uma contextualização da cena seguida de uma tabela contendo os três elementos de

análise: a transcrição do áudio em língua inglesa, a tradução desse áudio para o português e a transcrição da dublagem que contém o *meme*. Por fim, haverá um comentário relatando a escolha tradutória e a origem do *meme* citado na dublagem, com a finalidade de destacar qual a conexão entre o texto de partida e o texto de chegada. Vamos então às cenas:

CENA 1: Nesta cena, Elfo juntamente com Luci e a princesa Bean experimentam uma droga alucinógena. Bean afirma não estar sentindo efeito algum, Elfo também afirma que não, porém imediatamente ele começa a sentir os efeitos da droga e misturar as palavras. No texto de partida, “*me neither*” acaba sendo pronunciado “*meither*” já que Elfo começa a ficar atordoado pelo entorpecente.

Tabela 1 - Transcrição, episódio 3, 00:07:33

TEXTO DE PARTIDA	TRADUÇÃO	DUBLAGEM
Meither. Meither. Meither.	Nem eu. Nem eu. Nem eu.	E nem eu, e nem eu, nem eu. Irineu, você não sabe, nem eu.

Fonte: Criada pelo o autor.

O *meme* “Irineu, você não sabe nem eu” surgiu no ano de 2017 durante uma reportagem da TV Gazeta sobre o trânsito caótico de uma rua da cidade de Vitória. Durante os horários de saída escolar, o trânsito ficava bastante congestionado e várias irregularidades eram realizadas, dentre elas, fila dupla e estacionamento em local proibido. No decorrer da reportagem, um dos entrevistados deu uma resposta irônica para a repórter quando essa perguntou o seu nome. O indivíduo de nome não identificado disse “Irineu, você não sabe e nem eu”.

A imagem, que foi ao ar em rede local, arrancou risos dos telespectadores e acabou por seguir o caminho que Richard Dawkins explicara sobre o *meme*, tornando-se uma frase pronta para aqueles não sabiam responder algo ou gostariam de adicionar humor ao responder uma pergunta retórica. Já na série, a escolha feita pela equipe de tradução tem a finalidade cômica, fazendo um jogo de palavras com a embriaguez do personagem Elfo.

CENA 2: No próximo trecho destacado, Tiabeanie tenta se relacionar com um rapaz e finge não ser da realeza, entretanto, o rapaz percebe de quem se trata ao

observar um quadro pintado com a imagem dela na parede. A princesa então responde com uma ironia e logo em seguida o rapaz explica o motivo de não querer se envolver com ela. Segundo ele, a princesa é bastante problemática.

Tabela 2 - Transcrição, episódio 4, 00:01:04

TEXTO DE PARTIDA	TRADUÇÃO	DUBLAGEM
What are you, an art critic? Shut up.	Você é o que, um crítico de arte? Cala a boca.	Ora, ora, temos um “Xeroque Rolmes” aqui. Cala a boca.

Fonte: Criada pelo o autor.

O meme “Ora, ora, temos um Xeroque Rolmes aqui” faz referência aos clássicos contos escritos por Sir Arthur Conan Doyle sobre o personagem Sherlock Holmes: um detetive que desvenda os mais complexos e misteriosos casos ao redor do mundo, além de possuir uma inteligência acima da média. O *meme* surgiu no ciberespaço de forma escrita e se replicou infinitamente. Não há uma fonte inicial que informa quando fora usado pela primeira vez e nem de onde surgiu, mas é possível encontrar milhares de suas replicações ao pesquisar por ele em alguma ferramenta de pesquisa online (QUAL, 2017).

Este *meme* é normalmente aplicado para ironizar e satirizar a percepção de alguém sobre algum relato óbvio. A expressão poderia ser substituída por algo tipo “Olha o sabichão”, mas a escolha dessa reprodução tange a atingir o público que está familiarizado com *memes* e expressões que dominam no ciberespaço. Nesse caso, podemos concluir que escolha tradutória supre a ironia feita pela personagem Bean no texto de partida e promove uma aproximação com o público alvo.

CENA 3: A próxima passagem gira em torno do personagem Elfo, que após ter sido atraído e capturado para dentro de uma casa feita de doces por dois irmãos, fazendo referência a João e Maria, que tentam assá-lo para comê-lo. Porém, Bean e Luci sentem falta do amigo e vão salvá-lo. Luci, ao retirar Elfo de dentro do forno, surpreende-se com o cheiro do “preparo” que fizeram em seu amigo.

Tabela 3 - Transcrição, episódio 5, 00:22:11

TEXTO DE PARTIDA	TRADUÇÃO	DUBLAGEM
God, what did they marinate you in, man? It smells out of this world.	Deus, em que eles marinaram você, cara? O cheiro tá de outro mundo.	Nossa, marinaram você, hein? Tá gostosinho no azeite.

Fonte: Criada pelo o autor.

O *meme* que entra em ação para gerar humor é o “gostosinho no azeite”, que foi popularizado na rede após o vídeo de uma jovem que conta seus planos para o fim de semana e utiliza-se de inúmeras gírias e expressões locais. A frase em questão dá a entender que algo está tranquilo e agradável e poderia ser substituída por “suave”, “muito tranquilo”, “bastante divertido” e expressões afins.

A escolha em questão de utilizar o *meme* faz uma brincadeira com o sentido literal da situação, já que Elfo estava de fato temperado para consumo. A tradução literal funcionaria bem nesse caso, entretanto, ao adicionar o *meme*, percebemos que há intuito de gerar humor através dessa brincadeira entre o sentido real e figurado da expressão.

CENA 4: Esse destaque é o desenrolar de um trato que Elfo fez com uma gigante cega de um olho. Em troca de ela confirmar para todos que já foi namorada dele, ele lhe daria um olho mágico que a faria enxergar. Ela aceita a proposta e decide voltar ao jantar, pois está faminta e é onde cumprirá sua parte no combinado.

Tabela 4 - Transcrição, episódio 7 – 00:16:33

TEXTO DE PARTIDA	TRADUÇÃO	DUBLAGEM
But I'm going back to dinner. I'm so hungry.	Mas eu vou voltar para o jantar. Estou com muita fome.	Combinando, mas vou voltar para o jantar, tô cagada de fome!

Fonte: Criada pelo o autor.

Aqui foi adicionado um *meme* que viralizou nas redes, no qual uma criança, em uma feira de jogos e brinquedos, concede uma entrevista para o telejornal “Boa Tarde, Paraná” em 2012 (MENINO, 2012). O menino conta quais foram suas aquisições no evento e que, depois daquele momento, pediria um lanche aos pais, pois estava com fome. Para conseguir expressar o seu sentimento de fome intensa, o garoto afirma estar “cagado de fome”. A cena viralizou não apenas pelo comentário desprezioso da criança, mas por se tratar de um telejornal e o fato dessa linguagem não ser corriqueira em rede aberta naquele horário. A cena em questão foi previamente gravada antes de ir ao ar, o que nos leva a crer que fora transmitido justamente com o propósito de provocar risos e fazer com que o telejornal tivesse um clima mais descontraído.

A tradução dessa passagem poderia ter sido simplificada, mas a substituição tem o intuito de adicionar humor numa cena que poderia passar despercebida, caso a tradução fosse realizada ao pé da letra. Além do mais, os contextos, tanto de partida quanto de

chegada, mantêm-se conectados, sustentando o sentido que fora proposto inicialmente na língua inglesa.

CENA 5: Na cena seguinte, os dois violões misteriosos, que enviaram Luci de presente para Bean, estão em comemoração, pois, segundos eles, os planos estão seguindo como desejado. Nessa passagem, vemos o servo deles dizer que fica contente de vê-los sorrindo, mostrando que possui não apenas subserviência a eles, mas também um sentimento afetuoso.

Tabela 5 - Transcrição, episódio 8, 00:24:48

TEXTO DE PARTIDA	TRADUÇÃO	DUBLAGEM
While I question their evil motives, it is nice to see them happy.	Enquanto eu questiono os motivos malignos deles, é bom vê-los felizes.	E ainda disseram que eles estavam na pior. Se isso é estar na pior, porra...

Fonte: Criada pelo o autor

Em um vídeo (E HOUVE, 2014) divulgado nas redes, Luísa Marillac, uma mulher trans que residia na Europa, está numa piscina bebendo um refresco, enquanto conta que decidiu fazer algo diferente e ficar em casa naquele verão. Não é claro, mas podemos acreditar que Luísa fez o vídeo em resposta a alguém que espalhara boatos sobre sua situação financeira: “E teve boatos que eu ainda estava na pior, se isso é tá na pior, porra, quer dizer ‘tá’ bem, ‘né’?”

Esse é mais um ponto da dublagem em que fica evidente o desejo dos roteiristas em adicionar humor e um elemento que se conecte com o público alvo, a fim de fazer com que a tradução seja funcional e humorística.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após as análises, é importante ressaltar que não há intenção alguma de atribuir juízo de valor às traduções e transcrições realizadas na série. Tendo em vista que o objetivo tange a observação e a análise das escolhas tradutórias e lexicais feitas pela a equipe que realizou a tradução e dublagem, foi possível concluir que, em uma parcela de cenas, não havia piadas ou expressões humorísticas no contexto de partida, mas foram inseridos elementos que estão diretamente ligados ao humor no texto de chegada. Sendo

o *meme* um elemento humorístico, fica clara a intenção de inserir o humor nessas cenas mantendo a coerência dos diálogos contidos no enredo.

Outra observação que pode ser feita, que foi reproduzida por Rosas (2002) e amparada pela teoria de *skopos*, é a preocupação com o público-alvo da série. Sendo a Netflix uma empresa que ainda têm maior predominância em sua área de atuação no âmbito digital, podendo ser mais facilmente acessada através de dispositivos como computadores, *smartphones*, *tablets* e outros equipamentos móveis com acesso à rede, o público que acessa e se interessa por essa série, tem um acesso mais fácil a *memes*. Isso nos leva a crer que esse público-alvo da série consegue captar o resultado humorístico que fora criado com a inserção dos memes.

Concluimos que a tradução realizada para a dublagem dessa série e a inserção dos *memes* cumpre o que é proposto por uma série que está categorizada na seção de humor. Os *memes* se conectam com o contexto de partida, são elementos humorísticos e conseguem desempenhar através de trocadilhos e situações literais conectadas com o *meme* a função humorística. Levando em conta as análises comparativas, podemos inferir que a tradução audiovisual da série *Disenchantment*/(Des)encanto paramentada com *memes* de origem brasileira é funcional e coerente com o contexto em que a série fora produzida.

REFERÊNCIAS

ARROJO, Rosemary. **Oficina de tradução**: A teoria na prática. São Paulo: Editora Ática, 2007.

CATFORD, John Cunnison. **A linguistic theory of translation**: An essay in applied linguistics. Ann Arbor: Oxford University Press, 1965.

CINTAS, Jorge Díaz (Ed.). **New trends in audiovisual translation**. Bristol/Buffalo/Toronto: Multilingual Matters, 2009.

CINTAS, Jorge Díaz (Ed.). **The didactics of audiovisual translation**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing, 2008.

DAWKINS, Richard. **O gene egoísta**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2017.

E HOUVE boatos que eu estava na pior, 2014. 1 vídeo (1 min). **Publicado pelo canal Amanda Braga e Silva**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JKIXzbMCnRo>. Acesso em: 21 ago. 2019.

HURTADO ALBIR, Amparo. **Traducción y traductología**. Introducción a la traductología. Madrid: Cátedra 2001.

KONECSNI, Ana Carolina. **Tradução para dublagem**. São Paulo: Simplíssimo, 2015.

MENINO José diz que está cagado de fome – Boa Tarde Paraná 02/07/2012, 2012. 1 vídeo (1 min). **Publicado pelo canal Nao Sou Nao**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9TlclWj1bCc>. Acesso em: 21 de ago. 2019.

OUSTINOFF, Michaël. **TRADUÇÃO: Histórias, teorias e métodos**. Editora Parábola, 2011.

PIERRE LEVY. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

QUAL seu nome Irineu vc não sabe nem eu!, 2017. 1 vídeo (1 min). **Publicado pelo canal Whatsapp Engraçado**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YhZZPp51GfE>. Acesso em: 21 ago. 2019.

ROSAS, Marta. **Tradução de humor**: transcriando piadas. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2002.

TYTLER, Alexander Fraser. **Essay on the Principles of Translation (1813)**: New edition. Amsterdam: John Benjamins Publishing, 1978.

VENUTI, Lawrence. **The translator's invisibility**: A history of translation. London: Routledge, 2017.

Recebido em: 30/06/2020
Aprovado em: 02/07/2020