

A MATERIALIZAÇÃO DISCURSIVA EM PROCESSOS DE TRADUÇÃO E LEGENDAGEM PARA A LÍNGUA INGLESA DO FILME *CIDADE DE DEUS*

DISCURSIVE MATERIALIZATION IN TRANSLATION AND SUBTITLING PROCESSES INTO ENGLISH OF THE FILM *CITY OF GOD*

Paula Martins de Oliveira¹

Richarles Souza de Carvalho²

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo central analisar a legendagem americana do filme brasileiro *Cidade de Deus*, de modo a compreender os aspectos de adaptação escolhidos para a tradução e seus reflexos na formação de sentidos. As principais autoras utilizadas para referenciar as discussões sobre os processos de tradução e legendagem são Cristiane Gutfreind (2006) e Naiara Nobre (2013). A análise, inserida nos Estudos do Discurso, é fundamentada nas noções de paráfrase e polissemia de Eni Orlandi (2009) e em outras noções discursivas apresentadas por Georges-Élia Sarfati (2010). É possível afirmar que a simplificação textual nos processos de tradução e legendagem corrobora a dissociação entre sentidos originalmente dados à produção audiovisual e sentidos construídos após as adaptações tradutórias semântico-lexicais.

PALAVRAS-CHAVE: Estudos do Discurso. Legendagem. *Cidade de Deus*.

ABSTRACT

The main objective of this paper is to analyze the American subtitling of the movie *City of God*, in order to comprehend the adaptation aspects chosen to that translation and what it reflects on the formation of senses. The theoretical background about translation and subtitling processes come from the authors Cristiane Gutfreind (2006) and Naiara Nobre (2013). Analysis, within Discourse Studies, is based on the notions paraphrase and polysemy by Eni Orlandi (2009) and other discursive notions presented by Georges-Élia Sarfati (2010). It is possible to say that textual simplification on translation and subtitling processes corroborates the dissociation between firstly given senses to the audiovisual production and senses which are built after semantic-lexical translation adaptations.

KEYWORDS: Discourse Studies. Subtitling. *City of God*.

1 Introdução

Em seu livro de introdução à Análise de Discurso, Orlandi (2009) conceitua texto como a materialidade histórica da linguagem capaz de gerar sentidos aos seus interlocutores,

¹ Licenciada em Letras pela Universidade do Extremo Sul Catarinense.

² Doutor em Ciências da Linguagem pela Universidade do Sul de Santa Catarina e professor da área das humanidades na Universidade do Extremo Sul Catarinense.

independente se de forma oral ou escrita; para a autora, “texto é texto porque significa” (ORLANDI, 2009, p. 69). Desse modo, compreende-se que legendas são textos e, por conseguinte, discurso. Para a autora, ainda, o discurso não se fecha, ele “é um processo em curso. Ele não é um conjunto de textos mas uma prática” (*idem*, p. 71), daí a noção de que todo discurso carrega consigo uma ideologia, visto que são preceitos construídos socioculturalmente.

Para Orlandi (2009), esse processo de construção do discurso é tratado por interdiscurso, definido por ser “aquilo que fala antes” (*idem*, p. 31), para além, é a memória discursiva, ou seja, “o saber discursivo que torna possível todo dizer e que retorna sob a forma do pré-construído, o já-dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada da palavra” (*idem*). O indivíduo, então, carrega consigo ideologias pré-moldadas e estabelecidas, construídas socialmente por meio da cultura, do conhecimento empírico passado de geração a geração, da religião, do período histórico e outras inúmeras relações nas quais se vê inserido, passiva e ativamente.

Há diversas produções audiovisuais que se preocupam em artisticamente fazer uma representação sociocultural de determinada sociedade, *Cidade de Deus* é uma dessas. O filme brasileiro, lançado em território nacional em 2002, tem roteiro de Bráulio Mantovani e é adaptado de livro homônimo de Paulo Lins (MARCELLO, [s.d.]). A narrativa se dá pelo ponto de vista de Buscapé, narrador-personagem que sonha com a carreira de fotógrafo, e conta a vida dos moradores da Cidade de Deus, no Rio de Janeiro. Enquanto Buscapé tenta escapar da violência, entretanto, outras crianças de sua idade não o fazem, em especial Bené e Dadinho, que se inserem no ciclo de violência da comunidade desde muito cedo, participando dos assaltos que o Trio Ternura (Alicate, Marreco e Cabeleira) realizava e os ajudando, sendo o “início de uma escola do crime que atrai cada vez mais crianças, ao longo da narrativa” (MARCELLO, [s.d.]).

Não demora para que Dadinho, ao lado de Bené, torne-se um bandido temido e reconhecido na Cidade de Deus, tomando, em uma noite e uma manhã, todos os pontos de venda de drogas da região. Um desses pontos é a “boca” de Neguinho (chamada de Boca dos Apês), alcunhando a famosa frase que lhe concede um novo apelido: “Dadinho é o caralho. Meu nome agora é Zé Pequeno, porra!”.

Zé Pequeno, desde os minutos iniciais de sua aparição no longa, demonstra prazer pela violência, pois não apresenta remorso em matar quem quer que seja, inocente ou não, e incentiva as crianças que participam de sua gangue a fazerem o mesmo. Em outra cena icônica do filme, Zé Pequeno obriga Filé, uma das crianças de sua gangue, a atirar em um

garoto abandonado, do grupo Caixa Baixa, que praticava furtos na Cidade de Deus. Nas palavras de Marcello ([s.d.]), “a cena, bastante violenta e marcante, evidencia o medo e a inocência destas crianças que convivem com o perigo e a morte desde que nasceram”.

Ao mesmo tempo, a narrativa demonstra a dualidade entre Buscapé e Zé Pequeno, colocando-os sempre em contato durante muitas cenas, como uma piada do destino. Faturando grandes quantias com o tráfico, Zé Pequeno ganhava fama, tornando-se um dos bandidos mais perigosos do Rio de Janeiro; na Cidade de Deus, matava aqueles que se opunham às suas “leis”, diminuindo, por consequência, o número de roubos e tiroteios do lugar, aspecto que tornavam seus pontos de venda de drogas seguros para consumidores de outras partes da cidade. Para Buscapé, se o tráfico fosse legal, Zé Pequeno poderia ser considerado o homem do ano.

Bené discordava dos métodos violentos do amigo de infância, Zé Pequeno, sendo seu ponto de equilíbrio até ser assassinado. Triste e inconformado, as ações violentas de Zé Pequeno e sua gangue tornaram-se mais comuns e agressivas nas cenas que sucedem, retratando, até mesmo, o momento de estupro da companheira de Mané Galinha, morador da Cidade de Deus e ex-atirador do exército, que se junta à Cenoura, um traficante, buscando vingança. É a partir desse acontecimento que se dá início a guerra entre gangues na comunidade. Nesse contexto, crianças de todas as idades participavam dos confrontos, bastava apenas ter uma arma na mão.

Buscapé, enquanto isso, presencia o confronto na visão de espectador. Empregado em um jornal e com uma câmera, começa a fotografar o dia a dia na Cidade de Deus, registrando momentos de Zé Pequeno e sua gangue, inclusive o confronto final entre Zé Pequeno e Mané Galinha. O ciclo de Zé Pequeno se encerra quando se vê sem dinheiro e sem homens, apenas com as crianças abandonadas da Caixa Baixa, que o fuzilam em vingança pela morte do amigo Filé; a ação dos meninos é a evidência o ciclo de crime e violência instaurado na comunidade.

Para além da ótima produção visual, o filme teve reconhecimento internacional e foi indicado a quatro categorias do Oscar em 2004. Dentre os diversos motivos, o foco de discussão será a representação nua da relação entre as personagens com seu ambiente de vida; o descaso do governo, a corrupção policial, o abandono familiar e a falta de perspectiva fora do crime. Para Marcello ([s.d.], on-line), “de uma forma extremamente sensível, *Cidade de Deus* não esquece que aquelas são crianças para quem o crime foi a única saída”.

Fernando Meirelles, diretor do longa junto a Kátia Lund, “por uma questão de representatividade, e porque queria trabalhar com pessoas que passassem autenticidade e

conhecessem aquele mundo de perto, montou uma oficina de teatro para jovens da periferia” (MARCELLO, [s.d.) a fim de escolher o elenco para o filme. Dessa forma, o discurso dos atores não apenas representa suas personagens, mas também seus próprios discursos em potencial. Para Orlandi (2009, p. 32), “o dizer não é propriedade particular. As palavras não são só nossas. Elas significam pela história e pela língua”, pois ao nascerem em um ambiente o qual buscam representar, os atores já estão inseridos em tal ambiente discursivo; ao mesmo tempo em que dizem, existem, significam e ressignificam.

Esse processo de ressignificação do que já foi dito anteriormente ao momento de dizer, que rompe com a estabilidade dos sentidos antecedentes para criar novas esferas de significação, é o que Orlandi (2009) constitui como a relação tensa entre paráfrase e polissemia. No longa *Cidade de Deus* há sempre um dizer sobre o que já foi dito, pois assim como na linguagem, a relação do eu inscrito em um momento sócio-político-cultural reformula, de forma inconsciente, a ideologia. Como no ciclo apresentado no próprio *Cidade de Deus*, em que o Trio Ternura sai de cena para dar espaço à Zé Pequeno, que perpetua o que lhe foi passado, mas ressignifica com o que vivencia, e que, por sua vez, é assassinado por armas empunhadas pelos meninos da Caixa Baixa, garotos sem família que participavam de sua gangue e, ao final do filme, herdeiros do tráfico; um grupo toma o lugar do outro, deixando memórias que, com o passar do tempo deixarão de ser as mesmas (ORLANDI, 2009).

Há, na cinematografia, grande cuidado para que os significados esperados sejam atribuídos à obra pelo espectador, de forma que o texto verbal escrito, o verbal em áudio e os signos não verbais não devem destoar entre si, mas completarem-se (GUTFREIND, 2006). Em *Cidade de Deus* todo aspecto de violência é visível tanto nas falas das personagens quanto no visual, os discursos com os usos de palavrões e gírias são reflexos das relações socioculturais dos moradores da Cidade de Deus.

O que se questiona no presente trabalho, então, é como todos esses processos da linguagem e compreensão de discursos descritos até agora se materializam nos processos de tradução e legendagem inglesa do filme brasileiro *Cidade de Deus*. Para tal, são abordados aspectos do ato de tradução e produção de legendas, a fim de compreender seus métodos e conceituações teóricas para a análise de trecho do filme em questão.

Dentre várias as opções de objetos de estudo possíveis de análise, discutir-se-á a simplificação textual (logo, discursiva) com referencial dos Estudos do Discurso, mais especificamente as noções de paráfrase e polissemia apresentadas por Eni Orlandi, a fim de averiguar as possibilidades de criação de sentidos ou suas ‘não possibilidades’ por adaptações

tradutórias. De acordo com Gutfreind (2006), Christian Metz “propôs fazer do cinema um objeto da semiologia. Com ele, o estudo do cinema torna-se um estudo da linguística do cinema” (*idem*, p. 3), daí a importância do processo tradutório e de legendagem; dependendo deles, os sentidos são alterados. Para Paulo Bezerra (2012, p. 47),

A tradução da ficção tem como produto final a recriação, mas uma recriação toda derivada da criatividade do tradutor. Logo, o processo tradutório é um processo criador e, por consequência, a tradução também é criação, pois nela interagem duas instâncias criadoras - o autor do original e seu tradutor.

Ainda para o autor, tal definição se dá pela necessidade de aprofundamento da obra pelo tradutor e por seu trabalho linguístico de adaptação semântica e correspondência entre duas línguas distintas (*idem*).

Para melhor abordar todos esses aspectos, o trabalho divide-se em duas etapas: primeiro, a fundamentação teórica que aborda, historicamente, os Estudos do Discurso, os processos de tradução e legendagem e define os conceitos de paráfrase e polissemia; depois, a análise, que apresenta a transcrição da cena e a temática da simplificação textual. Sem mais, seguem os tópicos citados.

2 Fundamentação Teórica

A seguir, há uma breve introdução histórica aos Estudos do Discurso e à Cinematografia e Legendagem, a fim de aproximar o leitor da disciplina que fundamenta o trabalho, apresentar o gênero do *corpus* e introduzir ao processo responsável pelo objeto de estudo, sucessivamente. Ademais, há a apresentação das noções de paráfrase e polissemia, as quais fundamentam a análise das legendas do filme *Cidade de Deus*.

2.1 Estudos do Discurso: Visita Histórica

Questionamentos sobre a linguagem e seu funcionamento remontam de séculos passados, inicialmente pela necessidade de compreensão de textos sagrados passados por gerações, entretanto, apenas no século XX o campo dos estudos linguísticos foi reconhecido como ciência; em especial, pelos postulados de Ferdinand de Saussure publicados no *Curso de Linguística Geral*, em 1916, que guiam, até os dias de hoje, a Linguística (CAPPELLE; GONÇALVES; MELO, 2003). Para ele, a língua é tida como um *sistema de signos*

empreendido na oposição entre *língua* e *fala*, neste sistema, a análise linguística ocorre tendo a *língua* como objeto de estudo, de forma a compreender os processos internos do sistema, excluindo, por consequência, a própria manifestação da linguagem, a *fala* (SARFATI, 2010).

Com a Linguística instaurada como ciência, o número de pesquisadores e, consequentemente, de teorias e metodologias para análise aumentou consideravelmente. Entre algumas das grandes alterações que influenciaram nos estudos linguísticos tem-se a Gramática Gerativa, de Chomsky, “a qual permite, a partir de um número limitado de regras, gerar um número infinito de sequências que são frases, associando-lhes uma descrição de cunho dedutivo” (CAPPELLE; GONÇALVES; MELO, 2003, p. 3). Tal contribuição, todavia, não altera o fato da situação real de uso da fala não ser levada em consideração por muitos estudiosos, felizmente, não todos, visto que, durante o processo de delimitação da Linguística como ciência, há teorias como a Sociolinguística, que toma a linguagem como formadora da sociedade, e a Etnolinguística, que toma a linguagem como causa das estruturas socioculturais (CAPPELLE; GONÇALVES; MELO, 2003).

Outra corrente teórica para os estudos linguísticos, conquanto, surge buscando refletir as condições de produção e compreensão de textos, seu funcionamento, e as formas de organização e produção social de sentidos (MINAYO *apud* CAPPELLE; GONÇALVES; MELO, 2003), a Análise de Discurso. A disciplina tem sua gênese em duas abordagens distintas (uma mais sintática e outra mais semântica), mas que buscam conceituar discurso e projetam um modo de análise do discurso (SARFATI, 2010). Os nomes principais desses dois projetos são Harris e Greimas. Para Harris, de acordo com Sarfati (2010, p. 18), discurso é definido como “um todo específico que consiste de uma sequência de formas linguísticas dispostas em frases sucessivas”; para Greimas, de acordo com Sarfati (*idem*), discurso é definido como “um todo de significação [...] que convém analisar semanticamente”.

Ambos buscam analisar um objeto mais amplo que os constituintes de frases ou seus esquemas, o discurso. Entretanto, duas orientações distintas se impõem:

na *discourse analysis*, de Harris, trata-se de trabalhar sobre os marcadores linguísticos das relações entre as frases, com base em um exame do ambiente sintático das classes dos elementos.

na perspectiva de Greimas, o esforço da pesquisa incide sobre a identificação e a análise das regras lógico-semânticas que ultrapassam a estrutura formal da frase (SARFATI, 2010, p. 19).

Por conseguinte, nas palavras de Sarfati (2010, p. 19), enquanto Harris analisa a descrição de regularidades sintáticas (nível interfrástico), Greimas analisa a descrição de regularidades semânticas (nível transfrástico).

Há, porém, como o próprio nome do terceiro tópico do capítulo um de *Princípios da Análise do Discurso*, de Sarfati, um problema terminológico dentro do campo da Análise de Discurso, já que ela tende a considerar diferentes níveis de análise, separando o discurso propriamente dito, que é o objeto de estudo da disciplina, do texto, que é seu objeto empírico. Sendo assim, é necessário questionar, durante a análise, “um texto tem a ver com que tipo de discurso?” (SARFATI, 2010, p. 20); por si só, a noção de discurso carrega consigo grande diversidade de acepções, além das usuais ‘pronunciamento’ ou ‘desempenho oratório’.

Sarfati enumera sete dessas acepções, sendo elas (SARFATI, 2010, p. 20-21): 1) o próprio ato de fala, a linguagem em ação assumida pelo falante, seja por realizações orais ou escritas; 2) com foco na linguística textual, todo enunciado que supera o nível frasal; 3) na acepção proposta por Benveniste, é designação do discurso a instância da enunciação - o enunciado em sua relação interativa; 4) conversação, analisando a palavra *discurso* de forma mais específica;

5) Por meio de uma distinção entre enunciado e discurso, Louis Guespin propõe a seguinte caracterização: “O *enunciado* é a sequência de frases emitidas entre dois brancos semânticos, duas pausas de comunicação; o *discurso* é o enunciado considerado do ponto de vista do mecanismo discursivo que o condiciona” (SARFATI, 2010, p. 21).

6) para Dominique Maingueneau, o discurso é caracterizado por ser “um sistema de coerções que rege a produção de um conjunto ilimitado de enunciados a partir de certa posição social ou ideológica” (SARFATI, 2010, p. 21); e 7) *discurso* delimita, ainda, o sistema não verbal de signos, de forma que o discurso não se limita apenas ao verbal.

Para o autor, *discurso* designa, ainda, “o conjunto de textos considerados em relação a suas condições históricas (sociais, ideológicas) de produção” (SARFATI, 2010, p. 22). Há três critérios que caracterizam um discurso: posicionamento, inscrição e intertextualidade. Sucessivamente, eles são (*idem*, p. 23): “sua situação sociológica em relação a dado grupo social”, “a qualidade de seu suporte midiático” e “o regime que regula as relações que os textos precedentes de um discurso mantém entre si ou com textos de outro tipo de discurso”.

No que concebe o campo dos Estudos do Discurso, então, dentre todas as divergências existentes entre diferentes abordagens, é consenso entre todas elas a

preocupação do estudo não apenas da linguagem, mas de seu reconhecimento como uma prática social. Nas palavras de Carvalho (2016, p. 26), “a língua age no mundo, mas o mundo (pessoas, grupos, discursos, religiões) age sobre a língua”. Deste modo, as formas de apresentação discursiva, antes restringidas à fala e à escrita, tornam-se plurais, visto que além do fortalecimento de culturas e religiões, o processo de globalização afetou, e ainda afeta, diretamente as práticas discursivas.

Maingueneau (2015), por exemplo, traz em *Discurso e análise do discurso* um capítulo voltado apenas aos novos meios de comunicação; nele as formas atuais de comunicação se caracterizam como “multimodal” (*idem*, p. 159), pois mobilizam ao mesmo tempo diversos canais para sua ocorrência. Por conseguinte, esse caráter vivo da linguagem e das suas formas de expressão reverbera nas produções artísticas e culturais de determinada sociedade, neste sentido, apresentações teatrais, musicais e cinematográficas são mais que produções para entretenimento, são representações sociais de seres inseridos em determinada cultura e com determinados preceitos, regidos por religiões, costumes e comportamentos passados através de gerações.

2.2 Cinematografia e Legendagem: Relação Entre Arte e Sociedade

Com foco no gênero cinematográfico, Morin (*apud* GUTFREIND, 2006, p. 5) traz a definição do cinema “como uma máquina que registra a existência e a restitui como tal, porém levando em consideração o indivíduo” de tal modo que a percepção do diretor convida o espectador a participar da obra por meio da linguagem e dos aspectos profílmicos³, em uma relação que pode ser estabelecida aqui, para os posteriores fins de análise e delimitações de significados, como uma relação interlocucional. Para a pesquisadora, ainda, há dois vieses que se relacionam para a apreensão da complexidade das identidades cinematográficas:

um, do valor pragmático, que entende a organização da produção cinematográfica como resultado do meio sociocultural no qual ele se insere, assim como expressão artística autônoma; e outro que compreende o cinema como uma técnica de reprodução cujos desdobramentos e avanços definiram um tipo de experiência constituída através de processos subjetivos (GUTFREIND, 2006, p. 9).

Sendo assim, o cinema pode ser compreendido como um instrumento para observar o mundo, seus diversos aspectos e também construir significados a partir de diferentes posicionamentos

³ Gutfreind define os recursos profílmicos como o enquadramento de cenas, as luzes e as cores nos momentos de filmagem e edição, sendo esses os aspectos capazes de produzir determinado efeito particular no espectador.

(GUTFREIND, 2006). Um dos meios para identificação desses posicionamentos ideológicos sócio-histórico-culturais é o processo de legendagem de filmes.

No Brasil, de acordo com Avorato (*apud* NOBRE, 2013), foi apenas na década de 1990 que as empresas especializadas nos processos de tradução começaram a surgir e se estabelecer. Atualmente, devido ao grande número de canais a cabo e aplicativos de *streaming* online, estúdios que trabalham com traduções de produções audiovisuais necessitam ter maior cuidado com os processos de legendagem, não apenas para traduzir o que foi dito da maneira correta, mas também para encaixar a legenda com o tempo de tela e, muitas vezes, adaptar expressões socioculturais de determinada língua (NOBRE, 2013).

Há, dentro dos estudos sobre tradução e legendagem, a discussão acerca dos “erros” nas traduções audiovisuais apontados pelo público, em especial, acusando a tradução de não ser literal à língua original. Entretanto, Nobre (2013), conceitua, antes de discutir sobre a questão citada anteriormente, dois tipos de tradução: a literal e a palavra-por-palavra. Barbosa (*apud* NOBRE, 2013) define a tradução palavra-por-palavra como a tradução em que a língua original é expressa em uma mesma ordem sintática e com a utilização de palavras sinônimas, entretanto, Barbosa (*idem*) ainda cita o fato de ser extremamente difícil encontrar línguas que sejam tão semelhantes morfossintaticamente.

Para conceituar tradução literal, Barbosa (*apud* NOBRE, 2013) conclui que é aquela na qual a tradução ocorre no campo semântico, adequando a língua original às normas gramaticais da que a traduz, assim “o tradutor deve obedecer estritamente ao sentido e a ordem sintática do enunciado, não sendo permitida qualquer adaptação ou omissão por parte do tradutor” (*idem*, p. 11). Portanto, é muito comum que a tradução literal seja a mais popular entre os profissionais da área de legendagem e empresas contratantes. Porém, Nobre (2013) traz a discussão de Mello sobre a qual nenhum tradutor consegue se manter neutro e não intervir no processo de tradução, “uma vez que a produção do primeiro sentido que se tem de uma obra vem de quem a traduz” (MELLO *apud* NOBRE, 2013, p. 11). Dessa forma, a literalidade nem sempre é possível dentro dos processos de tradução e legendagem.

Inerente à legendagem, há a adaptação. Ela se refere aos momentos em que: a) não se consegue, na língua da tradução, obter sentido da língua original pois, na realidade extralinguística dos falantes da língua da tradução, não existe referente (BARBOSA *apud* NOBRE, 2013) e b) aos momentos em que há “adequações feitas nas legendas por conta de espaço e tempo” (TEIXEIRA *apud* NOBRE, 2013, p. 12), sendo o caso ‘b’ o mais comum nas adaptações para legendagens. Entretanto, essas adaptações devem acontecer, de acordo com Alfaro (*apud* NOBRE, 2013), de modo que se consiga transmitir ao espectador “uma

ideia fechada e coerente” (*idem*, p. 12) sem que dificulte a compreensão de imagem e som da produção audiovisual em decorrência do tempo de leitura e compreensão da legenda.

A simplificação textual, então, é uma adaptação que visa dar maior conforto ao espectador, entretanto, há casos em que, mesmo para o mínimo entendedor da língua original, são bem visíveis em relação à tradução, em especial, casos de omissão de palavras ou mesmo de uma frase inteira. Isso ocorre quando, da visão da língua de tradução, os vocábulos da língua original são desnecessários ou, até mesmo, repetitivos. Para Alfaro (*apud* NOBRE, 2013), alguns contextos podem ser considerados irrelevantes para a tradução, alguns deles são os vocativos, vícios de linguagem, falas em segundo plano e respostas sucintas como “sim”, “não”, “ok”. Cabe ao tradutor, então, equilibrar o uso das omissões respeitando as características particulares de cada personagem. É o que pode ser analisado em trechos do filme trabalhado nessa pesquisa, principalmente, por meio de processos de paráfrase e polissemia, o que é apresentado na seção seguinte.

2.3 Paráfrase e Polissemia

Em *Análise de Discurso: princípios e procedimentos*, Eni Orlandi conceitua a própria disciplina e, ainda, diversos processos que se envolvem na prática de análise de um discurso. Para a autora, paráfrase e polissemia são processos que caminham juntos em uma relação de tensão entre o mesmo e o diferente (ORLANDI, 2009, p. 36). Enquanto “os processos parafrásticos são aqueles pelos quais em todo dizer há sempre algo que se mantém, isto é, o dizível, a memória” (*idem*), na polissemia “o que temos é deslocamento, ruptura de processos de significação” (*idem*). Ambos os processos se relacionam com o caráter de transformação da linguagem; entre o que já foi dito e o que se pretende dizer.

Para Orlandi (2009, p. 37), é apenas pelo equívoco que a ideologia atravessa língua e sujeito. De modo que nenhum discurso está pronto e acabado, visto que a condição da linguagem é a própria incompletude. Nas palavras da autora:

É condição de existência dos sujeitos e dos sentidos: constroem-se na relação tensa entre paráfrase e polissemia. Daí dizermos que os sentidos e os sujeitos sempre podem ser outros. Todavia nem sempre o são. Depende de como são afetados pela língua, de como se inscrevem na história. Dependem de como trabalham e são trabalhados pelo jogo entre paráfrase e polissemia (ORLANDI, 2009, p. 37).

Regida pelo processo de paráfrase, a produtividade guia o sujeito na formulação de uma sentença a partir de um conjunto de regras de sua língua; para Orlandi (2009, p. 37), mantendo-o “num entorno constante ao mesmo espaço dizível: produz uma variedade do mesmo”. A criatividade “implica na ruptura do processo de produção da linguagem, pelo deslocamento das regras, fazendo intervir o diferente, produzindo movimentos que afetam os sujeitos e os sentidos na sua relação com a história e com a língua” (*idem*). Sendo assim, paráfrase e polissemia se estabilizam na produção de sentidos; um é o responsável pela “sustentação no saber discursivo” (*idem*), pelos sentidos anteriores que são inatos ao sujeito e também se materializam em sua fala, enquanto o outro é a “condição de existências dos discursos” (*idem*) que, sendo múltiplos, corroboram para a imensa variedade discursiva.

Para Orlandi, ainda, “esse jogo entre paráfrase e polissemia atesta o confronto entre o simbólico e o político. Todo dizer é ideologicamente marcado. É na língua que a ideologia se materializa” (2009, p. 37). Portanto, as palavras dos sujeitos são repetições que tangenciam o novo, o ainda não dito, mas que, graças aos processos da linguagem, vão significar e ressignificar para o efêmero ou o eterno, podendo derivar para outras significações e produzir novos sentidos.

3 *Cidade De Deus* e a Legendagem para a Língua Inglesa

Com início aos 46 minutos e 20 segundos do filme, a cena transcrita e analisada neste tópico é o momento em que Zé Pequeno, após ter invadido a maioria dos pontos de venda de drogas, segue para o último local: a Boca dos Apês, comandada, até então, por Neguinho; a cena é uma das mais icônicas e lembradas pela frase “Dadinho é o caralho. Meu nome agora é Zé Pequeno, porra!” (46m34s). Para auxiliar o entendimento do leitor, as transcrições estão lado a lado, delimitadas por linhas enumeradas e a análise logo abaixo.

	Original em Português (brasileiro)		Tradução para Inglês
	Título: Cidade de Deus		Título: City of God
01	Zé Pequeno: Tão, Neguinho.	01	Zé Pequeno: Hey, Blacky.
02	Neguinho: Porra, Dadinho. Como que	02	Neguinho: Fuck, Li'l Dice. You show
03	tu chega assim na minha boca, meu	03	up like this at my place?
04	amigo?	04	
05	Zé Pequeno: Quem falou que a boca é	05	Zé Pequeno: Who said it was your

06	tua, rapá?	06	place?
07	X: Quem falou que a boca é tua, cara?	07	X: Yeah, who?
08	Neguinho: Qual é, Dadinho?	08	Neguinho: Something wrong, Li'l
09		09	Dice?
10	Zé Pequeno: Dadinho é o caralho.	10	Zé Pequeno: Li'l Dice, my ass. My
11	Meu nome agora é Zé Pequeno, porra.	11	name is Li'l Zé now.
12	X: O nome dele é Zé Pequeno,	12	X: Li'l Zé, see?
13	entendeu?	13	
14	Zé Pequeno: E tu vai cair, filha da	14	Zé Pequeno: You're a goner, bastard.
15	puta.	15	
16	Bené: Mata não, mata não que ele já	16	Bené: Don't kill him. He understands.
17	entendeu. Né não, Neguinho?	17	Right, Blacky?
18	Neguinho: Pode ficar com a boca aí	18	Neguinho: It's all yours. I don't want
19	que eu não quero nada nada, não. Vou	19	no trouble, okay?
20	sair saindo que eu não quero é	20	
21	arrengação, valeu?	21	

No trecho retirado do filme *Cidade de Deus* e transcrito acima, é possível perceber, apenas pelo número de linhas, casos de omissão, em especial nas linhas 02, 12 e 18.

Na linha 02 - “Porra, Dadinho. Como que tu chega assim na minha boca, meu amigo?”/“Fuck, Li'l Dice. You show up like this at my place?” -, repara-se logo que “meu amigo” não está traduzido apenas pela não ocorrência da vírgula e seu acompanhamento logo após. Diversas outras omissões como essas são comuns durante o decorrer do filme, em especial, pelo número de falas ocorrida em cada cena; como citado anteriormente, é de caráter da tradução carregar consigo o sentido semântico em poucas palavras - em comparação à língua original - para que não ocorra uma sobreposição de informações e o espectador possa perder algum aspecto importante da imagem e/ou som. Mesmo com a omissão do vocativo, a tradução apresenta um sentido fechado e completo, como previsto por Alfaro (*apud* NOBRE, 2013).

Em contrapartida, na linha 12 - “O nome dele é Zé Pequeno, entendeu?”/“Li'l Zé, see?” -, não é apenas um vocativo que é excluído, mas sim toda uma expressão, “o nome dele é”, porém, diferente da prerrogativa argumentada no parágrafo anterior, essa omissão diz respeito à exclusão de repetições; uma tradução que não agrega para a formação de sentido ou novos olhares acerca da trama. Assim como a omissão do vocativo, a omissão de falas em segundo plano (que é o caso) é natural, de acordo com Alfaro (*apud* NOBRE, 2013), nos processos de tradução e legendagem.

Na linha 18 - “Pode ficar com a boca aí que eu não quero nada nada, não. Vou sair saindo que eu não quero é arrengação, valeu?”/“It's all yours. I don't want no trouble,

okay?” -, porém, não ocorre apenas a omissão de palavras, mas também uma simplificação lexical que ocasiona, por consequência, na amenização semântica do conteúdo. Gírias e vícios de linguagem estão presentes na maioria das falas das personagens de *Cidade de Deus*, algo que pode ser visto na própria utilização de “arrengação” pela personagem Neginho, palavra sinônima de confusão ou briga. Nas linhas anteriores, 10 - “Dadinho é o caralho. Meu nome agora é Zé Pequeno, porra.”/“Li’l Dice, my ass. My name is Li’l Zé now.” - e 14 - “E tu vai cair, filha da puta.”/“You’re a goner, bastard.” -, os palavrões considerados tabu, “caralho” e “filha da puta”, são traduzidas por “my ass” e “bastard”, expressões que, em inglês, não carregam o mesmo teor pejorativo proposto pelo diálogo original do trecho. Em especial, na icônica frase de Zé Pequeno: “Dadinho é o caralho. Meu nome agora é Zé Pequeno, porra!”.

Em uma perspectiva discursiva, essas alterações realizadas no processo de tradução, mesmo que não prejudiquem a compreensão do filme, podem “amenizar” os efeitos de sentido com um vocabulário simples e menos impactante, que não representa, em um todo, o contexto das cenas. Os processos de paráfrase e polissemia operam da seguinte forma: o tradutor, ao buscar a paráfrase perfeita para suas legendas na língua alvo, acaba por deslizar os sentidos por meio de processos polissêmicos atravessados ideologicamente. Ao querer significar a cena com as traduções adaptadas de forma a não chocar o público, diversos sentidos se perdem e outros aparecem.

Utilizando a conceituação de Greimas (*apud* SARFATI, 2010), quando os processos tradutórios apagam essa dialética própria das personagens, o que se apaga é o próprio discurso; a situação sociológica do ser em determinado grupo social é perdida, assim como o interdiscurso, sendo ambos pré-requisitos para a caracterização discursiva de um ser inscrito em um determinado momento sócio-histórico-cultural. Dentro da cinematografia, é imprescindível que áudio, legenda e visual representem um mesmo propósito, entretanto, quando a amenização ocorre e o discurso original é adaptado para melhor chegar aos espectadores, há uma dissociação entre esses três elementos; enquanto o áudio reproduz um diálogo com entonação de voz alterada e o vídeo apresenta imagens de violência, a legenda produz uma quebra de ritmo por suas traduções amenizadas (NOBRE, 2013).

O processo de ruptura da linguagem, da quebra de suas regras em prol de uma variedade simbólica e política, representativa do ser inserido socioculturalmente na história e em sua comunidade - com variações linguísticas estabelecidas pelo meio social de comunicação oral - não ocorre nos processos de tradução e legendagem americanas de forma que possa dar conta da língua original. Nesse ato, o que se perde é a própria identidade

constituída às personagens desde os primeiros minutos de filme, além, como citado na introdução, da perda da representatividade que os atores das favelas se propõem a fazer.

Zé Pequeno, no trecho transcrito na tabela do tópico 3, nunca utilizaria os termos “uma ova”⁴ e “bastardo”⁵ optados pelo léxico americano, pois eles não carregam sentidos anteriores para a personagem, não são idiossincráticos na interlocução com os pares de sua comunidade linguística. Desta forma, o sentido linguístico tão constituinte de todas as relações entre as personagens de *Cidade de Deus*, que unem a representação visual e áudio, não é mais capaz de fazê-lo, pois a amenização da linguagem nas legendas em inglês pode causar, no espectador, uma alteração comprometedora de sentidos.

A alteridade criativa do tradutor, citada por Bezerra (2012), ressignifica o discurso original em prol de uma compreensão semântica. O que ocorre, entretanto, na cena analisada de *Cidade de Deus* é a perda de sentidos originalmente propostos pela produção audiovisual. Na compreensão de discurso proposta por Sarfati (2010) há três critérios que o caracterizam: posicionamento, inscrição e intertextualidade; com a alteração desses critérios também se alteram os sentidos.

Quando ocorrem alterações como as transcritas nesta análise, principalmente os palavrões são o foco das adaptações. Questões como a utilização dos termos “bastard” e “my ass” alteram as opções de significação de um indivíduo inserido em dado grupo social – seu posicionamento – pois sua memória discursiva já não corresponde à mesma compartilhada com sua comunidade linguística, de forma que seus aportes lexicais não correspondem a sua inscrição em determinada realidade sociocultural – sua inscrição –; a própria relação interdiscursiva é alterada – sua intertextualidade – (SARFATI, 2012).

4 Considerações Finais

Com o objetivo de analisar a legendagem americana do filme brasileiro *Cidade de Deus*, de modo a compreender os aspectos de adaptação escolhidos para a tradução e seus reflexos ideológicos, o presente trabalho utilizou postulados dos Estudos do Discurso, mais especificamente da Análise de Discurso. Estiveram, portanto, em jogo as noções de paráfrase e polissemia, a partir da leitura de Orlandi (2009).

4 Tradução nossa, aqui, do trecho em itálico de “Li'l Dice, *my ass*.”, transcrito na linha 10 da tabela da sessão 3.

5 Tradução nossa, aqui, do trecho em itálico de “You're a goner, *bastard*.”, transcrito na linha 14 da tabela da sessão 3.

A relação com o discurso em curso e produção de mais do mesmo é o que a autora chama de interdiscurso, ou memória discursiva. Nas palavras de Orlandi, “o sujeito diz, pensa que sabe o que diz, mas não tem acesso ou controle sobre o modo pelo qual os sentidos se constituem nele.” (2009, p. 32). Desse modo, todo indivíduo é sujeito aos discursos anteriores, às ideologias anteriores, pois é apenas parte do processo de significação da linguagem, seja ela oral ou escrita.

O tradutor é também um indivíduo inserido na confluência entre dois eixos: “o da memória (constituição) e o da atualidade (formulação). E é desse jogo que tiram seus sentidos” (ORLANDI, 2009, p. 33). De tal modo que, caracterizando a tradução como criação (BEZERRA, 2012), a ideologia sociocultural de quem traduz é que guia os processos de tradução, sem consciência de que o faz. Na cena analisada neste trabalho, quando Zé Pequeno toma a “boca” de Neguinho, ocorre o processo adaptativo de legendagem de simplificação textual, em que o tradutor escolhe, além da omissão de alguns vocábulos, a utilização de um léxico amenizado, trocando palavrões tabu como “filha da puta” e “caralho” por “*bastard*” e “*my ass*”, expressões que, em inglês, não carregam o mesmo teor agressivo que em português.

Há curiosamente, na cena analisada, ocorrência de tradução de nomes próprios o que, futuramente, pode ser analisada em outras pesquisas. As alterações de simplificação textual, entretanto, por si só influenciam nos processos de significação. O contexto da cena que, visualmente, apresenta traços violentos (adolescentes e crianças portando armas para intimidar o interlocutor, o suspense de um assassinato iminente, mas que não se concretiza, as expressões de pavor no rosto de Neguinho e seus companheiros) e, audivelmente, causa impacto (vozes altas, hesitações, gaguejos e entonação dominante de Zé Pequeno e seus companheiros) não corresponde às legendas de vocabulário simples, mais ameno e higienizado, considerando toda uma gama de possibilidades em língua inglesa.

Referências

BEZERRA, Paulo. A tradução como criação. V. 16. N.º 76. *Estudos Avançados*, USP, 2012. p. 47-56. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/47538/51267>> Acesso em: 30 jun. 2020.

CAPPELLE, Mônica Carvalho Alves; GONÇALVES, Carlos Alberto; MELO, Marlene Catarina de Oliveira Lopes. Análise de Conteúdo e Análise de Discurso nas Ciências Sociais. v.5, n. 1. *Revista Eletrônica de Administração da UFLA*, 2003. Disponível em: <<http://revista.dae.ufla.br/index.php/ora/article/view/251/248>> Acesso em: 30 jun. 2020.

CARVALHO, Richarles Souza de. *Materialidades Discursivas Persuasivo-Nostálgicas na Publicidade*. Tese (Doutorado em Ciências da Linguagem). Tubarão: UNISUL, 2016. Disponível em: <<https://www.riuni.unisul.br/handle/12345/2051>> Acesso em: 30 jun. 2020.

CIDADE DE DEUS. Direção de Fernando Meirelles. Rio de Janeiro: Globo Filmes, 2002. Disponível em: Streaming Netflix.

GUTFREIND, Cristiane Freitas. O filme e a representação do real. *E-compos: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, agosto de 2006. Disponível em: <<https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/90>> Acesso em: 30 jun. 2020.

MAINGUENEAU, Dominique. *Discurso e análise do discurso*. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

MARCELLO, Carolina. *Filme Cidade de Deus*. Cultura Genial. Disponível em: <<https://www.culturagenial.com/filme-cidade-de-deus/>>, [s.d.]. Acesso em: 30 jun. 2020.

NOBRE, Naiara Martel. A legendagem no Brasil: interferências linguísticas e culturais nas escolhas tradutórias e o uso de legendas em aulas de língua estrangeira. v.2. n.1. *Revista de Estudos Linguísticos e Literários do Curso de Letras*, UNIFAP, 2013. Disponível em: <<https://periodicos.unifap.br/index.php/letras/article/view/489>> Acesso em: 30 jun. 2020.

ORLANDI, Eni Puccinelli. *Análise de Discurso: princípios & procedimentos*. 8.ed. Campinas: Pontes, 2009.

SARFATI, Georges-Élia. *Princípios da análise do discurso*. São Paulo: Ática, 2010.