

## Xena – Tradução e Intertextualidade: implicações e aspectos na legendagem amadora

Alessandro Chmiel dos Santos<sup>1</sup>

**Resumo:** *Este trabalho pretende analisar as influências intertextuais na tradução e legendagem do seriado de televisão norte-americano Xena: a Princesa Guerreira (1995-2001). O programa Xena, derivado da série Hércules (1994-2000), conta a história da mulher guerreira homônima dos tempos antigos que busca por sua redenção após uma vida de crimes, interpretada por Lucy Lawless, acompanhada de uma fiel amiga e escudeira, Gabrielle, na performance de Renée O'Connor. Faz-se uma breve introdução da série, seu histórico de temporadas e sua trajetória de sucesso. Parte-se, então, para as noções de intertextualidade presentes principalmente nos estudos de Reuillard (1992), o entendimento de ambiente cultural onde existe o intertexto, e onde ele infere na tradução. Entende-se por intertextualidade, em um plano simples, toda e qualquer referência que um texto contém remetendo a outros textos no campo externo, anteriores a ele ou não. Seguem-se algumas análises de opções feitas por legendadores amadores em Xena na internet, bem como observações sobre a impossibilidade da existência de notas de rodapé em legendas de seriados de TV. O trabalho tem como objetivos: (1) estudar a suposta inferioridade das traduções amadoras – tanto em Xena quanto em outros programas televisivos –, e reconhecer o real valor desse tipo de tradução; e, por conseguinte, (2) identificar e considerar a relevância do fator intertextual em todo e qualquer texto – especificamente na tradução – como função social e comunicativa.*

**Palavras-chave:** *Intertextualidade. Xena. Tradução.*

**Abstract:** *This work intends to analyze the influences of intertextuality in translation and subtitling of the North-American television series Xena: Warrior Princess*

<sup>1</sup> Aluno do Bacharelado em Letras-Tradução, Português-Inglês, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Trabalho orientado pela Professora Patricia Chittoni Ramos Reuillard.

(1995-2001). *Xena, the show, derived from the series Hercules: the Legendary Journey (1994-2000), tells the story of the homonymous female warrior from the ancient times who searches for redemption after a criminal life (played by Lucy Lawless), followed by a faithful friend and sidekick, Gabrielle (in Renée O'Connor's performance). It is made a brief introduction of the series, its seasons' historical and its successfully career. It goes, then, to intertextuality notions mainly present in Reuillard's studies (1992), the understanding of cultural environment where the intertext exists, and where it infers in translation. It is known by intertextuality, in a simple ground, every reference a text has mentioning other texts in an external field, predecessors of it or not. In the following, some analyses over decisions made by amateur subtitlers in Xena on the internet are presented, such as observations about the impossibility of existence of footnotes in subtitles in TV series. The work has as objectives: (1) to study the presumed inferiority in amateur translations – both on Xena and other TV shows –, and get the acknowledge of the real valor of this kind of translation; and, consequently, (2) to identify and to consider the relevance of the intertextuality factor in every text – specifically in translation – as social and communicative function.*

**Keywords:** Intertextuality. Xena. Translation.

## Introdução

Sempre que assistimos a algum filme, em geral nos gêneros de comédia, temos a impressão de não entender tudo por completo, e é frequente acusarmos a obra de ruim. Não somente na comédia, como em toda forma de arte e expressão, nas conversas do dia-a-dia, dialogamos com inúmeras referências, nem sempre totalmente compartilhadas, acabando por não compreender ou interpretar mal determinados discursos. A essas referências é dado o nome de *intertextualidade*, um conceito trabalhado por diversos estudiosos do texto e da linguística, em especial no que concerne aos estudos da tradução.

A problemática da intertextualidade, de acordo com Laurent Jenny (REUILLARD, 1992, p. 20), "(...) é fazer com que inúmeros textos façam parte de um só mantendo a sua individualidade". É sob essa perspectiva que se constrói este trabalho, baseado na análise do seriado *Xena – a Princesa Guerreira* (1995-2001) e tendo como ponto principal suas legendagens realizadas tanto por amadores extrínsecos como por fãs atentos ao conteúdo da série. De uma perspectiva teórica compartilhada com observações feitas por mim e por outros fãs do seriado, nomeados "Xenites", esta monografia busca identificar e questionar o intertexto aderido ao programa televisivo, o tipo de discurso presente na obra e o que essa relação intertextual implica na tradução e consequente legendagem para a internet.

Os objetivos principais são: (1) reconhecer até que ponto se deve conside-

rar o intertexto em uma legenda como supostamente inferior, caso não seja a legenda oficial, comparando atentamente dois tipos de traduções amadoras (após ponderar sobre as noções do intertexto, suas implicações na tradução e curiosidades sobre a ineficácia da nota de rodapé nesse tipo textual); e (2) analisar a relevância dessa intertextualidade em qualquer texto como um todo em sua função social e comunicativa.

## 1 Os Pergaminhos da Princesa Guerreira

Na época dos deuses antigos, opressores e reis,  
Uma terra sem lei clamava por uma heroína.  
Xena, uma poderosa princesa forjada no calor da batalha.  
A força... A paixão... o perigo...  
A coragem dela mudará o mundo.  
(Texto narrado na abertura dos episódios)

O seriado *Xena: a Princesa Guerreira* (*Xena: Warrior Princess*) apresenta tanto intertexto em sua totalidade que seu surgimento se dá em outra série, seu seriado-irmão *Hércules* (*Hercules: The Legendary Journey*), produzido de 1994 até meados de 2000. Protagonizado por Kevin Sorbo, em sua primeira temporada apresenta a trilogia de uma mulher destemida e seu histórico sombrio. Ela surgiria, no primeiro episódio, disposta a matar Hércules, jogando-o contra o seu melhor amigo Iolaus (Michael Hurst). No segundo, Xena<sup>2</sup> seria traída por seus comandados, que a fazem atravessar um corredor polonês (baseado em um filme chinês!) de guerreiros, onde seria surrada impiedosamente. Já no terceiro episódio, totalmente regenerada por Hércules, lutaria ao seu lado até a morte. Com o cancelamento de uma série na programação dos estúdios Universal, Xena foi mantida viva, partindo então "em busca de sua redenção e de sua própria série" (NÓBREGA, 2001, p. 30).

Partindo dessa trilogia, Xena seguiu em sua própria série como um *spin-off* (subproduto que, no caso de *Xena*, superou o produto original) de *Hércules*. Como todo bom herói precisa de um parceiro de aventuras, surgiu Gabrielle (Renée O'Connor), "uma garota inocente que gosta de contar histórias e está inconformada com a existência pacata que leva. Fascinada por uma vida de aventuras, abandona tudo para seguir Xena" (NÓBREGA, p. 31). É Gabrielle que toma nota de todos os feitos da Princesa Guerreira, e cada episódio é como se fosse uma história contada a partir dos seus pergaminhos.

*Xena* começou como uma série descreditada, de baixo orçamento, diversos atores desconhecidos e com um roteiro bastante paradoxal comparado ao

<sup>2</sup> Pronuncia-se "zina" no original americano, "chena" para os brasileiros (N.A.).

que se costumava ver na televisão da década de 1990. O que se seguiu foram seis temporadas de estrondosa repercussão ao redor do mundo, embora nem tanto no Brasil. A série foi exibida há alguns anos pelo SBT e, posteriormente, pelo canal da TV paga USA (atual Universal Channel). Há pouco mais de dois anos, a Rede Record trouxe *Xena* de volta à TV aberta, multiplicando consideravelmente o número de fãs e sua popularidade. Um exemplo disso é o fato de a maior comunidade do Orkut dedicada ao seriado, que contava com cerca de 800 membros, hoje ter mais de 20 mil.

O que tornou o seriado tão popular e maior que sua série de origem foi o fato de que *Xena* é uma personagem muito mais humana do que Hércules, não só por não ser uma semideusa como também por explorar mais profundamente os sentimentos e dramas universais. Mary Anne de Mattos Witkowski (2008), uma das maiores Xenites brasileiras, moradora de Prudentópolis - PR, estudiosa e dona de páginas on-line como o XenaMovie.com e organizadora da Revista Xenite – com edição mensal na internet e construída pelos próprios fãs –, afirma que “por várias vezes *Xena* oscilou entre o caráter de herói e anti-herói, deixando mais claro no que ela se difere de Hércules, que foi retratado como um herói em todo o momento, ou seja, sendo sempre certinho ao extremo e salvador do dia, ao passo que *Xena* muitas vezes teve comportamentos obscuros, egoístas. (...) é isso que torna ela mais próxima do público”. Na comparação da guerreira com o filho de Zeus, Mary Anne diz ser Hércules um exemplo de caráter, um personagem linear, que raramente se revolta e nunca demonstra egoísmo, ficando assim distante do público. “Não há identificação com ele”, conclui. Ainda sobre a dualidade da Princesa Guerreira, Mary Anne reitera: “é uma das coisas que a torna uma personagem tão psicologicamente rica”.

De forma singela e também típica de uma tragédia grega, em meio a aventuras mitológicas, épicas batalhas e provas de amor e amizade incondicionais entre as duas protagonistas, *Xena* resgata a cada episódio um pouco da grandeza humana, fatos que se esquecem em meio à rotina e que são de extrema importância para se viver bem, feliz e contribuindo sempre para o bem maior do mundo.

Robert Tapert, criador e diretor das duas séries juntamente com John Schulian e Sam Raimi, chegou a afirmar que “Hércules é o herói que esperamos encontrar lá fora. *Xena* é a heroína que esperamos encontrar dentro de nós”. Apesar de ser um seriado essencialmente de ação e aventura, ao longo dos episódios o telespectador se depara com constantes paródias, comédias pastelão, dramas, homenagens, musicais, mistério, horror, guerras míticas e todo tipo de gênero, incluindo disfunções temporais e um forte subtexto para a relação que vai além da amizade entre *Xena* e Gabrielle, eternas almas gêmeas. Muitos Xenites acreditam que *Xena* foi, na verdade, uma grande brincadeira com a literatura universal que deu certo. Há referências literárias, que vão da Bíblia à *Ilíada* e à *Odisséia*, e cinematográficas, tais como *Lolita*, *O Resgate do Soldado Ryan* e *Spartacus*.

Em toda obra, a intertextualidade está sempre presente (em sentido amplo), em cada cena ou diálogo. É raro, contudo, ver tantas referências culturais em um só programa, o que o torna merecedor de uma atenção maior. É partindo dessas afirmações que se farão as análises intertextuais e suas implicações nas traduções do inglês para o português brasileiro.

## 2 As noções de intertextualidade

Pôde-se notar que *Xena* representa um enorme conjunto cultural em termos de referências artísticas e históricas. Contudo, qual seria a definição para intertextualidade?

Em Reuillard (1992, p. 10), leem-se algumas das definições dadas ao termo *intertextualidade* e suas segmentações. Como falamos de intertextualidade presente no texto, é ideal iniciar com uma observação sobre o objeto *texto*:

Beaugrande & Dressler (apud REUILLARD, 1981, p. 10) definem texto como uma ocorrência comunicativa que engloba sete critérios de textualidade: coesão e coerência, centrados no texto; intencionalidade, aceitabilidade, informatividade, situacionalidade e intertextualidade, centrados no usuário. A intertextualidade compreende os fatores que tornam o emprego de um texto dependente do conhecimento de um ou mais textos precedentes.

Sendo assim, a intertextualidade atua como elemento fundamental de um texto. A partir dessa definição de Beaugrande & Dressler, parte-se para outras duas afirmações, em relação ao texto e da chamada *comunidade interpretativa* que recebe o texto e que, como o nome diz, o interpreta. A primeira consideração é de Portine (apud REUILLARD, 1983, p. 20), segundo o qual “(...) a experiência intertextual não é a mesma em todas as culturas e civilizações”. Quem escreve um texto, ao dispor as ideias no decorrer da escrita, supõe que o leitor ideal reconheça os sinais intertextuais para a compreensão do que está sendo dito. Como disse Portine, isso varia de acordo com a cultura do lugar onde esse leitor vive; o distanciamento entre o texto e leitor ideal ocorre com maior frequência ao se ler obras internacionais, por mais que se conheça o ambiente cultural ao qual pertence a obra. Todo leitor insere-se em uma comunidade interpretativa, de acordo com Arrojo (apud REUILLARD, p. 17-18). Para ela,

[...] *comunidade interpretativa* (grifo meu) seria o conjunto de elementos que, em dado momento e sociedade, originaria significados aceitáveis que não se encontrariam para sempre depositados na palavra ou no texto, estabelecendo-se a partir da ideologia, dos padrões estéticos, éticos e morais, das circunstâncias históricas e da psicologia que constituem a comunidade sociocultural em que se insere o texto ou a palavra.

Acredito que o autor que busca alcançar uma comunidade interpretativa<sup>3</sup> ideal deva se considerar, também, um ser ideal como produtor de significado em sua função social. Charaudeau (apud REUILLARD, 1983, p. 23) chega a afirmar que “Tanto enunciador quanto interpretante formulam hipóteses sobre os saberes que podem ser compartilhados por um e outro”. Teoricamente, há essa “troca de esperanças” entre os dois pólos da comunicação, mas ela nem sempre funciona na prática. Lembrando Portine, esse é um fato constante e que sempre varia de acordo com a situação, local e tempo da ação. O que costuma acontecer é a intertextualidade atuar indiretamente, ou seja, “(...) considerando-se que o leitor deverá se valer de um conhecimento que (...) poderíamos denominar *conhecimento literário*, abrangendo todos os textos produzidos e considerados de caráter universal, sendo a Bíblia o mais difundido deles” (REUILLARD, 1992, p. 26). Essa definição da *intertextualidade indireta* ajuda a esclarecer o tipo de maior regularidade encontrado nos textos, não sendo uma “citação nominal a um texto anterior” (Idem), ou seja, não se trata de uma intertextualidade *direta*.

Reuillard (Idem, p. 11) toma as palavras de Ingedore Koch (1985) para explicar a intertextualidade como tendo dois sentidos. “Em *sentido amplo*, ‘a intertextualidade se faz presente em todo e qualquer texto’. (...) É entre os implícitos reveladores de incompletude do texto que se situa o implícito derivado da intertextualidade”, diz Reuillard, que juntamente com Koch leva em consideração as explicações de Beaugrande & Dressler sobre a característica “onipresença” da intertextualidade no texto. Dito isso, Reuillard segue com a definição de Koch de *sentido estrito*, onde

[...] a intertextualidade faz-se presente tanto na linguagem ordinária como na literatura, por exemplo, na paráfrase, na tradução, na paródia e na estilização. A esse propósito, Koch cita Sant’Anna (1985) para quem a *paródia equivale à intertextualidade das diferenças, e a paráfrase, à intertextualidade das semelhanças*. (KOCH apud REUILLARD, p. 11, grifos meus).

Sob essa perspectiva de paródia e paráfrase, daremos seguimento à análise das legendas amadoras de *Xena*. Antes, porém, discutiremos como a intertextualidade se aplica no processo tradutório e qual a sua relevância no resultado final da tradução.

### 3 Inferências intertextuais na tradução

Antes de apresentar os conceitos de legendagem e a análise desse processo no seriado *Xena*, é preciso reconsiderar os tópicos abordados no item anterior. Afinal, a intertextualidade tem papel fundamental no processo tradutório, e

<sup>3</sup> Expressão cunhada por Stanley Fish (REUILLARD, p. 17).

faz-se necessária uma abordagem sobre as implicações das referências culturais nas traduções de qualidade.

Nas palavras de Humberto Eco (2007, p. 252-253), “(...) quem traduz tem que fazer o seu melhor para exprimir aquilo que o texto fonte diz, *sem ter que dar conta das intenções do autor empírico* (...)” (grifo meu). Para Eco, o intertexto aparece como um problema no processo tradutório, no sentido de que grande parte da intertextualidade presente do texto é originada de uma “ironia intertextual” por parte do autor. Portanto, isso leva a crer que, mesmo sendo subjetiva, a intertextualidade deve ser acessível ao leitor e ao tradutor, e reconhecível. Infelizmente para quem traduz, essa visão é pertinente apenas na teoria. Essa problemática também é abordada por Reuillard:

[...] as situações em que um autor de um texto faz referência, breve ou não, a um ou mais textos anteriores ou os cita nominalmente podem causar grande *embaraço ao profissional de tradução*, se este não tiver condições de resgatar a passagem em questão, por não a (re)conhecer. Neste caso, pode haver *comprometimento do resultado final da tradução*” (REUILLARD, 1992, p. 25, grifos meus).

Fica claro para o estudioso da tradução que a intertextualidade é um desafio a ser enfrentado a cada texto. É preciso, além do estudo, muita pesquisa sobre os processos tradutórios e uma boa dose de prática. O conhecimento popular, que abrange toda a cultura mundial, é imprescindível para um tradutor competente. A competência profissional não se restringe a como se traduzem determinadas frases ou palavras, mas também como o tradutor, sendo autor de um novo texto, utiliza-se do seu próprio conhecimento de mundo, no momento de transferir os significados textuais e realizar a melhor adaptação para a sua comunidade interpretativa. A isso os estudiosos da tradução dão o nome de *competência enciclopédica*, sendo essa habilidade o melhor caminho para se compreender as inferências textuais de qualquer texto. Segundo Deslisle (1984 apud REUILLARD, 1992), a memória enciclopédica

[...] diz respeito ao *conhecimento das coisas, à experiência do mundo exterior, a todas as realidades que povoam nosso universo fictício ou mental*. Segundo ele, o conhecimento extralinguístico é *essencial* para que se compreenda uma mensagem e para que se possa reformulá-la. (...) O autor salienta que as alusões que retomam citações, acontecimentos ou obras de domínio universal como, por exemplo, a Bíblia, são bem mais passíveis de reconhecimento do que aquelas que se referem ao *patrimônio cultural específico* de uma nação (grifos meus).

No caso de um seriado norte-americano como *Xena*, que faz referências à cultura grega, romana, indiana, persa, nórdica, entre tantas outras, é óbvia a variedade de alusões que não tangem exclusivamente a uma só nacionalidade. O intertexto gira em torno de uma série de especificidades culturais, “cobrando”

de certa forma do interlocutor uma apreensão maior das diversas mensagens subtextuais.

Além de depender do seu conhecimento enciclopédico para a interpretação do seriado, o interlocutor precisa contar com a capacidade do tradutor na hora da criação da legenda do programa. O intertexto, reitera-se, é um desafio que se faz presente para quem traduz *Xena* ou qualquer outro seriado.

Tratando-se de um seriado de televisão estrangeiro, o texto passa por duas transformações ao ser assistido no Brasil: dublagem e legendagem. Ambos os processos necessitam de tradução seguida de adaptação rigorosa às necessidades de cada um dos meios que o texto se expressará. A discussão parte, neste momento, para a noção de valor da tradução dentro da legendagem.

#### 4 Onde a nota é proibida

Para exemplificar a questão da tradução e da legendagem nesta série, retomemos o episódio 20 da sexta temporada de *Xena, Soul Possession* (traduzido por “Alma Possuída”). Nele, a personagem Xena, em uma recapitulação de acontecimentos passados, relembra o casamento fajuto que teve com o Deus da Guerra, Ares, em um episódio ocorrido em meados da terceira temporada. Na cena, a guerreira aparece dialogando com seu amigo Joxer. Preocupado em seguir a tradição dos casamentos antigos, Joxer lhe dá algo usado (tradução de *old*), algo novu (*new*) e algo emprestado (*borrowed*). Xena, também de acordo com a tradição, sugere que deva usar algo “azul” (tradução de *blue*). Joxer, em resposta, diz: “Ah, isso é fácil. Eu” (“*Oh, that’s easy. Me*”). A questão é que, para o interlocutor brasileiro, o diálogo termina sem fazer nenhum sentido, visto que Joxer não é azul ou tem aspecto azulado. Na língua inglesa, *blue* representa, além de azul, características como triste, deprimido, melancólico, assim fazendo sentido ao estado do personagem Joxer, que lastimava a recente perda de uma pessoa próxima. Buscando legendas amadoras na internet, encontrou-se a seguinte “solução” para o trocadilho inexistente no português brasileiro:

- Acho que precisamos de algo azul  
agora, não? (‘blue’ azul = triste)

O legendador/tradutor, que se intitula apenas como “MCFA”, fez uma opção arriscada quando o assunto é legendagem. Saindo do texto, “MCFA” toma o posicionamento de esclarecer o trocadilho feito no inglês, funcionando quase como uma *nota de rodapé*, mesmo que esta não esteja em nenhuma margem inferior, pois a própria legenda encontra-se na área abaixo do vídeo como de costume.

Mittmann (2003, p. 145), em um estudo sobre as notas de rodapé na tradu-

ção, trata a heterogeneidade do texto tradutório: “Trata-se do fato de o tradutor recorrer a outros discursos, trazendo-os para dentro da nota”; em seguida, do caso da nota do tradutor, como “(...) recorrência a outro discurso para dar sustentação ao seu discurso”. O fato de a nota do tradutor atuar como auxílio na captação do que está sendo informado, subentendido, intencionado, ou mesmo servindo de contexto extra ao texto, costuma aparecer nos textos tanto literários como nos textos técnicos. No que concerne à literatura dos livros, entretanto, não é cabível na forma de legenda, onde as regras delimitam espaço e proíbem qualquer tipo de nota explicativa. A tarefa de esclarecer o que se vê na tela acaba tendo de ser cumprida pelas mãos hábeis do tradutor/adaptador; porém, em diversos casos, a explicação simplesmente é ignorada, sendo compreendida por poucos espectadores do programa.

Neste episódio de *Xena*, o tradutor em questão prefere não perder o sentido intencionado na língua inglesa, optando por colocar parênteses que poderiam ser considerados uma “pseudonota”. Esse fato retoma a discussão da invisibilidade do tradutor, uma vez que a “nota” dá à legenda um tom pessoal, de conversa e interação com quem a lê. Por exemplo, quem assiste a desenhos animados japoneses pela internet, denominados *animes*, costuma deparar-se com notas espalhadas pela tela. O importante a ressaltar, contudo, são as diferenças culturais e exigências de quem assiste ao programa. No caso dos animes, as notas vêm a calhar em 90% das situações, visto que, de uma maneira ou de outra, perder-se-iam muitos dos aspectos da cultura japonesa, fator valorizado pelos *otakus* (fãs de animes e/ou mangás – quadrinhos japoneses –). *Xena*, por não ser um seriado animado, tampouco de uma cultura tão estranha ao conhecimento dos brasileiros (dirigida primordialmente ao público norte-americano), é um espaço onde a nota explicativa não deve ter espaço.

E quanto às legendas da internet? Elas não seriam amadoras, ou seja, sem pretensões profissionais, no puro intuito de “traduzir livremente” em uma legenda que, por ser amadora, seria mais “pobre”? O colunista Gustavo Miller (2008, p. 4) escreveu em sua seção *TV & Lazer* sobre a popularidade das legendas da internet. Falando sobre o quão ruins e mal feitas as legendas de DVDs originais podem ser, Miller esclarece o que vem acontecendo: “A novidade é que agora os fãs descontentes com essas traduções podem achar na internet essas mesmas legendas em versões feitas pelos próprios fãs!”. E segue: São as chamadas legendas de internet, ou amadoras – termo *preconceituoso* [grifo meu], pois muitas vezes o resultado na *web* é mais fiel que o das grandes produtoras de legendagem. Porque quem legenda na *web* (os tais *legenders*) realmente assiste ao programa televisivo (MILLER, 2008, p. 4).

Ao longo do artigo, Miller defende a liberdade de expressão em traduções consideradas mais fiéis e intercala entrevistas com quem faz esse tipo de tradução.

Analisando o ocorrido em *Xena*, no exemplo anterior, a nota oferece um bom auxílio a quem assiste. Em uma legendagem oficial, essa explicação seria,

certamente, coibida. Mesmo assim, sendo uma legenda de internet, quem traduziu não se importou com nenhum processo formal de um diálogo legendado. Ainda que seja uma legenda “amadora”, certos hábitos deveriam ser evitados, e atualmente esse problema também acontece nas legendas de seriados contemporâneos.

Deixando as críticas de lado, pude observar uma outra tradução, em que, no lugar de “Acho que precisamos de algo azul agora, não?”, foi colocado “Acho que precisamos de algo nostálgico agora, não?”. Com esforço, compreendi a intenção desse segundo tradutor (o fato de colocar aspas pode explicar sua confusão), mas além de perder o jogo de palavras, a escolha não ilumina o entendimento da cena, fugindo até mesmo da “lógica” da situação. Seria preciso um olhar atento e um certo tempo para encontrar a melhor forma de identificar o “azul” tanto à cor do objeto quanto ao estado do personagem Joxer. Outra opção foi especificar o tom do azul, mudando-o para “azul fraco”. “Acho que precisamos de algo azul fraco agora, não?”, seguido pelo comentário de Joxer: “Fraco é fácil. Eu”. Mesmo perdendo de certa maneira o tradicionalismo daquele evento, o adjetivo contribuiu significativamente para a relação entre a cor e a pessoa. Em outra tradução, o comentário de Joxer muda completamente: “É... Pode ser... Azul”, dando ênfase à tristeza do personagem dependendo exclusivamente do seu tom de voz.

Enfim, este capítulo exemplificou uma das curiosidades existentes no processo da legendagem em geral, comparando as formas “doutas” e “amadoras” de fazer traduções e expressar o não-dito, o implícito por ser uma alusão, através de legendas. A seguir, resgatando o que foi discutido aqui, no item sobre intertexto e no item que trata de sua pertinência na tradução, faz-se uma análise em outras passagens do seriado norte-americano, buscando examinar as opções de tradução e as possíveis maneiras de corrigi-las.

## 5 Aspectos da legendagem amadora

Partindo, então, dos comentários teóricos e críticos sobre a intertextualidade, a influência na tradução e um caso de “nota do tradutor” na legenda, seguiremos para uma análise de outras passagens de episódios ao longo das seis temporadas de *Xena*.

O seriado apresenta, como apresentado no primeiro item, uma guerreira dos tempos antigos e sua inseparável amiga; no entanto, há muitas cenas, expressões e situações (e alusões a situações) atuais nos episódios: concurso de Miss; faroeste; brigas em ringue de luta livre; festas com música “eletrônica”, referindo às festas *rave*; homenagens a Indiana Jones; o Deus da Guerra, Ares, de *piercings*; sessões no psicólogo; cinegrafistas e repórteres viajando no tempo para entrevistar as

protagonistas; jogos de cassino; clonagem; Hércules fazendo visitas; um lutador de capoeira; até mesmo a Deusa do Amor, Afrodite, ouvindo música com fones de ouvido. Enumerá-los, todos, seria impossível; no entanto, há também referências no texto que implicam à construção das legendas e dublagens, onde mesmo o legendador “amador” deverá impor-se. Seguem algumas observações<sup>4</sup> que contribuirão para a reflexão e conclusão das ideias aqui trabalhadas. Supor-se-á, aqui, que o legendador amador seja um fã do seriado.

– Epi. 01x01. *Sins of the Past* (Pecados do Passado).

Logo no episódio piloto, Xena atravessa uma pequena ponte com seu cavalo, de nome Argo. O cavalo mostra temor, não pela ponte, mas por pressentir a presença de um ciclope (ser agigantado de um só olho) do outro lado. Xena, para acalmá-lo, diz: “*Easy, boy*”, que foi traduzido por “Calma, garoto”. Entretanto, em todos os episódios seguintes, Xena refere-se a Argo como “*She*” (“Ela”). Se, por um lado, esse “erro” pode revelar uma desatenção do fã/tradutor, é possível também que se trate apenas de um furo de roteiro, já que se fala do primeiro episódio de *Xena*.

– Epi. 02x06. *Warrior... Princess... Tramp...* (A Guerreira, a Princesa e a Oportunista).

Neste episódio da segunda temporada, o personagem Joxer, ao sair de uma cena, tem a seguinte fala: “*I call you later*”, traduzido por “Eu ligo depois”. O tradutor até pode ter traduzido corretamente, visto que no original existe essa brincadeira com o telefone. Contudo, considerando as outras “normas” que o seriado dos tempos antigos propõe, seria mais aplicável algo como “Eu lhe chamo depois” ou “Falo com você depois”.

Há outra cena curiosa nesse mesmo episódio, onde a personagem Meg, idêntica fisicamente à Xena (também interpretada por Lucy Lawless), faz-se passar pela Princesa Guerreira. Em frente a um espelho, Meg brinca com uma espada de madeira. “*My name is 'Zena'. It's 'Zena', with the 'Z'!*”. Meg, atrapalhada, troca as letras iniciais da guerreira, já que a pronúncia original de “Xena” soa algo como “Zina”. Na tradução, encontramos “Meu nome é ‘Chena’. É ‘Chena’ com... ‘CH’!”. O tradutor, nesta cena, preservou o que foi feito na dublagem original, sendo que, para os brasileiros, “Xena” fala-se como “Chena”. O curioso é que, quando Meg diz a letra “Z” (“CH” na dublagem), ela ao mesmo tempo “desenha” um “Z” com sua espada falsa no ar, uma óbvia referência ao lendário Zorro. Disso, porém, não há como o tradutor se livrar: quem assiste ao seriado acabará ou assimilando o discurso ao herói Zorro ou apenas verá Meg movimentando a espada aleatoriamente no ar, perdendo a referência, mas não a brincadeira do roteiro.

<sup>4</sup> Observações apresentam o número da temporada, seguido pelo número do episódio, nome original e tradução no Brasil.

– Epi. 04x10. *The Key to the Kingdom* (A Chave para o Reino)

A personagem Meg veste-se novamente como a Princesa Guerreira em uma missão para salvar um bebê. Já vestida na armadura de couro, Meg segura um dos instrumentos de luta de Xena e expressa: “*I have a chamrok and I know how to use it*”, traduzido por “Eu tenho um chucrute e sei como usá-lo”. Ambas as palavras mostram a confusão de Meg ao definir o nome *chakram*, a arma cortante em forma de disco que Xena costuma lançar com a mão, fazendo-a bater em inimigos e/ou objetos e sempre voltar para suas mãos, sem feri-la. Nesse caso da legenda, outra vez o tradutor preservou a piada da versão dublada, considerando que *Xena* popularizou-se, primeiramente, nas versões dubladas aqui no Brasil.

– Epi. 05x14. *Amphipolis Under Siege* (Amphípolis Sitiada)

Em uma conversa entre a deusa Atena e o deus Ares, a deusa da sabedoria lhe diz: “*You’re thinking with your codpiece again, brother*”. Em ambas, dublagem e legendagem, Atena diz “De novo pensando com o que você tem entre as pernas, maninho?”. Pesquisando a palavra estrangeira, encontra-se uma explicação, segundo a qual “*codpiece*” era um pedaço de tecido ornamentado, usado nas calças dos homens nos séculos XV e XVI para cobrir os genitais. Não tendo uma palavra correspondente no português, os tradutores fizeram uma excelente adaptação.

– Epi. 06x03. *Heart of Darkness* (Entre o Céu e o Inferno)

Como de costume, Xena e Gabrielle costumam ser “metidas” em fatos históricos, mitológicos e bíblicos, estando presentes desde o salvamento de Prometeu, na morte de Zeus e sendo responsáveis pelo fim do Olimpo. Em mais um desses casos, Xena encontra o anjo Lúcifer, ainda na forma celestial. Resumindo o contexto, Xena precisa fazer com que o malicioso anjo cometa os sete pecados capitais para substituí-la no comando do Inferno, já que a guerreira havia destruído seu antigo “dono” e, como regra, assumiria seu lugar. Logo nas primeiras cenas, Xena põe um braço ao redor do anjo e diz: “*C’mon, Lucy, I don’t bite. You don’t mind I call you Lucy, right?*”. A brincadeira aqui se encontra no apelido que Xena dá a Lúcifer, “Lucy”, uma referência ao nome da atriz e ao mito de que Xena carregaria o diabo nos ombros. Na tradução, ainda que o apelido para Lúcifer fosse com a letra “i” no final, necessita-se manter o humor e o intertexto, como ocorreu na legenda analisada: “Vamos, Lucy, eu não mordo. Não se importa se lhe chamar de Lucy, certo?”.

– Epi. 06x12. *The God You Know* (O Deus Imperador)

Xena, ao se dirigir ao Arcanjo Miguel em uma cena violenta, lhe diz: “*First you try to kill my daughter, now you want to kidnap my girlfriend?*”. Em uma

das legendas analisadas, a frase ficou “Primeiro você tenta matar minha filha, agora quer sequestrar minha namorada?”. Ao citar “*girlfriend*”, Xena refere-se à Gabrielle. Ainda que haja diversos indícios de uma possível relação amorosa entre as duas, a opção por “namorada” torna tudo óbvio demais. A escolha da dublagem, entretanto, foi “amiga”, mais condizente com todo o tratamento da série, já que “*girlfriend*” pode também significar uma amiga mulher.

Haveria outros casos, mas um deles é pertinente em muitos dos episódios. As expressões “Nossa!” e “Meu Deus!” foram encontradas diversas vezes ao longo da legendagem amadora. O “Nossa!” servia para vários tipos de expressões de espanto no inglês, enquanto “Meu Deus!” cabia quase sempre à expressão “*Oh, my...*” do inglês. Em uma série contemporânea, não haveria problema algum nessa tradução, porém tratando-se de *Xena*, uma história dos tempos antigos, a dublagem preservou expressões como “Pelos deuses!” (às vezes tradução literal de “*By the Gods!*”), ou mesmo “Ai, meu Zeus!”, mantendo a ligação com as crenças daquela época e que parece estar mais de acordo com o período retratado.

Outras adaptações foram feitas com nomes de personagens, principalmente os históricos: Homer = Homero (escritor); Caesar = César (imperador romano); Virgil = Virgílio (escritor); Aphrodite = Afrodite (deusa do amor); Mephistopheles = Mephistópheles (e não “Mefisto” como no vocabulário ocidental – demônio); David = Davi (da Bíblia); Eve = Eva (filha de Xena, referência à Eva de Adão); Hope = Esperança (filha de Gabrielle); Borias = Bórias (guerreiro); Varia = Vária (em algumas legendas como “Variada”, descontextualizado com a dublagem – amazona).

## 6 Considerações finais

Gustavo Miller (2008), após conferir aspectos da legendagem de diversos seriados americanos contemporâneos, conclui:

Esse processo todo me fez perceber como é pessoal o processo de **legendagem** (grifos do colunista). Em um mundo ideal, os profissionais da área teriam tempo de assistir aos programas antes de criar as **legendas** para eles. Mas quase sempre a tradução dos diálogos é mais atenta ao curto prazo de entrega do que com a trama e os personagens. Os fãs que disponibilizam as **legendas** na internet não sofrem deste *distanciamento* [grifo meu] (MILLER, 2008, p. 5).

Sendo *Xena* um seriado já concluído em 2001, a questão do tempo para realizar uma legenda o melhor possível não entra em questão. O fã realmente atento às especificidades da série que traduz precisa estar vigilante ao contexto, às maneiras de falar, à cena interpretada e o quanto isso influencia no diálogo

dos personagens, às características de cada personagem, e às referências intertextuais possivelmente presentes em cada linha.

Pela análise feita de alguns exemplos, pôde-se observar que a dublagem tentou atualizar ao máximo os diálogos e expressões, mantendo-se muito próxima do original. Nas legendas amadoras, intercalou-se essa mesma “fidelidade” com uma linguagem mais clássica.

Consideremos as seguintes observações: Portine (apud REUILLARD, 1983, p. 16) “refere-se aos fenômenos intertextuais e pondera que, como a palavra, a escritura não é isolada [grifo meu]; um texto sempre é lido ou redigido em relação a outros textos – simultâneos ou não – e a um saber prévio”. O texto, seja ele qual for, sempre se construirá a partir de outros. Isso não faz do novo texto uma cópia ou adaptação, mesmo fazendo parte de uma releitura. A intertextualidade no texto abre portas a outras tantas reflexões, enriquecendo-o com as particularidades de cada leitor.

Os casos de remissão intertextual são

(...) bem diversos e precisamente por isso caracterizam formas de literatura que, embora doura, pode alcançar também o sucesso popular: *o texto pode ser lido e desfrutado de modo ingênuo, sem colher as remissões intertextuais, ou pode ser lido em plena consciência de – e com o prazer da caça a – tais remissões* [grifo meu] (ECO, 2007, p. 254).

O tradutor, por sua vez, deve sempre buscar preservar as conjunturas intertextuais. “Não entender uma remissão culta e irônica significa empobrecer o texto fonte” (ECO, p. 263). Isso pode esclarecer, de certa forma, o porquê de muitas traduções em legendas da internet serem consideradas melhores do que as das cópias originais. Os tradutores profissionais, embora sigam as regras e os limites do texto com o qual trabalham, limitados por uma série de fatores, costumam manter o que Miller considera “distanciamento”. Nas observações de Eco, “Acrescentar uma remissão a mais pode significar enriquecer demais” (p. 263). Isso remete ao caso da nota do tradutor em um espaço como o da legenda. Sobre isso, diz Mittmann:

A função do tradutor (...) cria o efeito de unidade, colocando a definição contida na N.T. como uma extensão do dito no texto da tradução, numa relação de equivalência, como se o sentido apresentado na nota fosse o sentido contido na expressão. Além disso, a função do tradutor cria o efeito de responsabilidade do tradutor sobre o seu discurso e sobre todo o processo tradutório, o que é também uma *cobrança social* [grifo meu] (MITTMAN, 2003, p. 148).

O caso da nota em textos literários geralmente é bem-vindo para estudiosos do texto. Quanto às legendas, quem assiste a determinado programa legendado precisaria ter a noção de que o texto lido a cada cena de diálogo serve mais como

um recurso auxiliar das passagens em outra língua. O mito do tradutor como transferidor imanente permeia a idealização popular sobre o profissional da tradução, mas a legenda, sendo um tipo de tradução ainda mais limitada, sempre acabará sofrendo, de uma forma ou de outra, alguma perda de significado, compreendido mais ou inclusive menos, dependendo de quem lê, ouve, assiste à cena e interpreta. A nota, portanto, não é cabível em uma legenda, mesmo havendo essa cobrança social pelo interlocutor.

Travaglia, ao falar de intertextualidade, diz que

No nível formal, a intertextualidade diz respeito a vários fatores tais como a tipologia textual (Koch e Travaglia – 1989), o *estilo de época*, os dialetos e registros, e o estilo pessoal de um dado produtor de textos, chegando a pontos bem específicos como a construção de frases, escolha do vocabulário e outros (TRAVAGLIA, 2003, p. 102-103).

Analisando as legendas de *Xena*, a disputa entre normas da época e da ironia contemporânea dos diálogos é frequente, e o tradutor acaba por não ter muita opção a não ser aproximar o programa do telespectador, o texto do interlocutor. Por experiência própria como um dos legendadores do seriado há quase dois anos, optei, anos atrás, por criar uma linguagem clássica para *Xena* e sua turma, o que provocou um conflito considerável ao longo das temporadas, em vista da modernização da linguagem ao longo dos anos de produção da série.

Fazendo uma releitura dos textos teóricos, é possível construir o perfil ideal do tradutor/adaptador de legendas, que talvez nunca venha a ser real, mas que, como ideal, servirá sempre de referência àqueles que desejam o melhor do trabalho que fazem, profissional ou amador. Eco defende os tradutores ao dizer que “É preciso (...) dar aos tradutores o máximo de informação possível sobre alusões que, por um motivo ou por outro, poderiam lhes escapar” (2007, p. 256). O intertexto, sempre presente, costuma prejudicar o trabalho tradutório. Cabe aos tradutores e legendadores buscarem o máximo de conhecimento, pesquisar a origem, as ligações, as intenções de quem escreve o texto. Afinal, é extremamente necessário considerar que a legendagem amadora hoje, no Brasil, é levada a sério, e com forte rigor por muitos fãs internautas. Com o trabalho consciente, é possível que dentro em pouco o termo “amador” seja deixado para trás, sendo apenas uma legenda de internet – com o devido profissionalismo.

## Referências

- ECO, Humberto. Quase a mesma coisa: Estudos de Tradução. Traduzido por Eliana Aguiar. 1. ed. Rio de Janeiro: Record, p. 251-263, 2007.
- MILLER, Gustavo. ‘Danem-se, bastardos!’ (\*): Cansados das traduções da TV,



fãs de seriados criam suas próprias legendas na internet. *O Estado de S. Paulo, Caderno TV & Lazer*. São Paulo, domingo, 26 de outubro de 2008. p. 4-5.

MITTMANN, Solange. Notas do tradutor e processo tradutório: análise sob o ponto de vista discursivo. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, p. 145-154, 2003.

NÓBREGA, Lúcia. O Nascimento de uma Heroína. *Xena, Princesa Guerreira – As Presas do Dragão*. N.º 1. São Paulo: Editora Atlantis Ltda., Agosto de 2001. p. 29-31.

REUILLARD, Patricia Chittoni Ramos. Intertextualidade e Traduzibilidade. *Dissertação de Mestrado*. Porto Alegre: PUCRS, p. 9-27, 1992.

TRAVAGLIA, Neuza Gonçalves. Tradução Retextualização: a tradução numa perspectiva textual. Uberlândia: EDUFU, p. 101-106, 2003.

- Xena de A a Z – Enciclopédia Xenítica: um guia para Nação Xenite. Compilação de conteúdo e Arte Gráfica: Mary Anne de Mattos Witkowski. Disponibilizado pelo Portal Xena Movie. [www.xenamovie.rg.com.br](http://www.xenamovie.rg.com.br) (2008).

## A intertextualidade em *Caçando carneiros*, de Haruki Muramaki: referências musicais

Lídia Harumi Ivasa<sup>1</sup>

**Resumo:** Este trabalho apresenta observações sobre a intertextualidade em *Hitsuji wo Meguru Bouken*, do escritor japonês Haruki Murakami, focando-se nas referências musicais presentes na obra e nas referências – notas de rodapé, glossários e outros recursos – na tradução do livro para a língua portuguesa (*Caçando Carneiros*), traduzido por Leiko Gotoda. Supondo que grupos musicais conhecidos no Ocidente seriam facilmente reconhecidos pelos leitores brasileiros, acrescentar notas de rodapé para essas referências seria desnecessário. Partimos para o texto em japonês, desta vez buscando notas de rodapé para referências que acreditávamos serem desconhecidas pelos leitores japoneses. Contudo, essas referências musicais não eram explicadas por Murakami, devido ao seu ponto de vista sobre a cultura ocidental: esta já está inserida na cultura japonesa, portanto não pode mais ser considerada estrangeira. Colocamos também notas sobre as referências não explicitadas e uma breve explicação sobre a língua japonesa. Consideramos que as referências observadas situam o leitor em uma determinada época, sendo, portanto, implícitas. Porém, essas referências implícitas não prejudicam o entendimento da narrativa.

**Palavras-chave:** Intertextualidade. Haruki Murakami. Tradução

**Abstract:** This work presents observations on the intertextuality in *Hitsuji wo Meguru Bouken*, by the Japanese writer Haruki Murakami, focusing on the musical references, such as footnotes, glossaries, lexicons and other resources. We

<sup>1</sup> Aluna do bacharelado em Letras-Tradução Japonês-Português, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Orientada pela Profa. Dra. Patricia Chittoni Ramos Reuillard, do Departamento de Letras Modernas na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).