

REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE ADAPTAÇÕES CULTURAIS NO FILME *DIVERTIDA MENTE*

GIOVANA CORDEIRO CAMPOS(UFF)¹
THAIS MAZOTTI LINS (Unioeste)²

RESUMO: O processo de traduzir não envolve apenas palavras e expressões, mas também aspectos culturais do texto-fonte e meta, salientando que os Estudos da Tradução se fundam na proposta da tradução como processo histórico-social-cultural. Além disso, tendo em vista que os sentidos de um produto audiovisual são construídos não apenas por meio do texto oral (falado), mas também das imagens e sons (músicas, cores, montagem, cortes etc.), cabe aos Estudos da Tradução refletirem sobre o modo como todo um conjunto de componentes é relacionado na obra audiovisual fonte e como se dá tal relação na obra meta. O filme *Divertida Mente*, produzido em 2015 pela *Pixar Animation Studios*, é objeto interessante para a abordagem das relações culturais que podem ser estabelecidas no processo de circulação de obras audiovisuais para além de seu contexto de produção. *Divertida Mente* tem como temática os sentimentos humanos, em especial os personificados Alegria, Tristeza, Medo, Raiva e Nojinho, logo, a tradução do filme para outros contextos envolve adaptações culturais não apenas no texto oral, no processo de legendagem e dublagem, mas também no próprio corpo do objeto audiovisual. Por meio do cotejo entre texto-fonte (o filme em inglês) e texto-meta (o filme traduzido) é possível ver alterações realizadas com o objetivo de que os “novos” públicos possam compreender as emoções que estão sendo retratadas e ter sentimentos semelhantes, produzindo uma identificação. Tomando como base propostas dos Estudos da Tradução, mais especificamente o conceito de *adaptação* (BAKER, 2005) e o de *reescrita* (LEVEFERE, [1992] 2007), o presente artigo busca discutir algumas das adaptações culturais do referido filme, de modo a refletir sobre o processo de tradução de textos filmicos em que o recurso de adaptações culturais é usado para gerar uma maior aproximação e compreensão entre o texto e o público.

PALAVRAS-CHAVE: Tradução. Adaptações culturais. Reescrita. *Divertida Mente*.

REFLECTIONS ON THE PROCESS OF CULTURAL ADAPTATION IN THE MOVIE *INSIDE OUT*

ABSTRACT: The translation process involves not only words and expressions, but also cultural aspects of the source and meta text, highlighting that Translation Studies is based on the proposal of translation as a historical-social-cultural process. Furthermore, considering that the meanings of an audiovisual product are constructed not only through the oral (spoken) text, but also through the images and sounds (music, colors, editing, cuts etc.), it is up to Translation Studies to reflect on how a whole set of components is related in the source audiovisual text and how such relation takes place in the meta work. The film *Inside Out*, produced in 2015 by *Pixar Animation Studios*, is an interesting object to approach the cultural relations that can be established through the process of circulation of audiovisual works beyond their production context. *Inside out* deals with human feelings, especially the personified Joy, Sadness, Fear, Anger and Disgust, thus, the process of the film translation to other contexts involves cultural adaptations not only in the oral text, in the process of subtitling and

¹ Doutora em Letras. Universidade Federal Fluminense, giovanacordeirocampos@gmail.com.

² Mestre em Ensino e doutoranda em Letras. Universidade Estadual do Oeste do Paraná, thaismazotti@gmail.com.

dubbing, but in the very body of the audiovisual object. By comparing the source text (the film in English) and the meta text (the translated film), it is possible to see changes made so that the “new” audiences can understand the emotions being portrayed and have similar feelings, producing identification. Based on proposals from Translation Studies, more specifically the concepts of adaptation (BAKER, 2005) and rewriting (LEVEFERE, [1992] 2007), this paper aims to discuss some of the cultural adaptations of the aforementioned film, in order to reflect on the process of translating filmic texts in which cultural adaptations are used to generate a greater approximation and understanding between the text and the audience.

KEYWORDS: Translation. Cultural adaptations. Rewrite. Inside Out.

INTRODUÇÃO

As questões culturais possuem um papel primordial para os Estudos da Tradução. Holmes (1972) já discutia a pluralidade dos estudos da “nova” disciplina, bem como apontava sua relação com várias áreas de saber, daí a defesa do uso do plural. A disciplina Estudos da Tradução se funda na consideração do contexto cultural como ponto base para a compreensão do processo tradutório. Bassnett e Lefevere (1990), por exemplo, nomeiam sua importante antologia, *Translation, History and Culture*, dando visibilidade ao termo já no título de sua coletânea. Os autores salientam o papel fundamental dos elementos culturais, inclusive no que tange ao peso da tradição cultural tanto na leitura quanto na tradução das obras.

A proliferação de pesquisas, eventos e publicações de base culturalista na década de 1990 levou Snell-Hornby (1990) a cunhar o termo “virada cultural”, defendendo ser a tradução uma atividade intercultural. Na esteira dessas propostas, outros estudiosos apontam ser a tradução uma forma de adaptação de uma obra para um novo contexto, de modo que possa nele “funcionar”. Lefevere ([1992] 2007), por exemplo, propõe serem as críticas, as antologias e as traduções formas de “reescritas”, exatamente por envolverem uma outra escrita, modelada pelos valores e circunstâncias do contexto receptor. A partir desses desenvolvimentos, as traduções podem ser consideradas “manipulações ideologicamente comprometidas” (OLIVEIRA, 2002, p. 200), visto serem modeladas pela estrutura de valores do contexto cultural receptor (logo, do tradutor e dos outros agentes do processo, como editores, revisores, partidos políticos etc.).

O presente estudo busca trazer reflexões sobre as adaptações culturais realizadas em *Divertida Mente* (em inglês *Inside Out*), filme do gênero animação e comédia, produzido em 2015 pela Pixar Animation Studios e lançado pela Walt Disney Pictures, com 94 minutos de duração, tendo sido dirigido e coescrito por Pete Docter, codirigido e coescrito por Ronnie del Carmen e produzido por Jonas Rivera.

O filme tem como tema a mente da personagem central, uma garotinha de 11 anos chamada Riley. Suas emoções são personificadas, assim, temos as personagens Alegria, Tristeza, Medo, Raiva e Nojinho (em tradução brasileira), as quais acompanham a garotinha em uma fase conflituosa de sua vida: a mudança de cidade devido ao novo emprego de seu pai. Como na vida real, as emoções influenciam as ações e as memórias de Riley, no entanto, no filme isso acontece em meio a confusões na Sede, um centro de operações que representa sua mente. Na Sede há painéis e luzes com bolinhas coloridas, as quais, se tocadas, irão transformar as memórias da pequena de acordo com a personalidade de quem as toca.

Em determinado ponto do filme, Tristeza, ao tocar nas memórias de Riley – as bolinhas coloridas –, transforma suas memórias felizes em tristes, e gera na menina um comportamento depressivo e um desejo de se isolar. Por sua vez, Alegria tenta ajudar, mas acaba saindo de cena, deixando a mente de Riley sob os controles de Medo, Raiva e Nojinho, o que causa um maior distanciamento entre a garotinha e seus pais e/ou amigos.

No decorrer da história, após alguns acontecimentos, as personagens percebem a importância de estarem em união, visto que todos os sentimentos compõem o que somos enquanto humanos. Assim, a tristeza pouco a pouco é construída como parte da vida de todos, sendo, inclusive, necessária para o crescimento pessoal, para se atingir a maturidade. E não apenas ela, como também os outros sentimentos: o medo nos protege de perigos e o nojo

auxilia na manutenção da vida, contribuindo para que sejamos saudáveis, por nos impedir de comer alimentos estragados, por exemplo.

Após isso, as personagens/sentimentos dão o comando para que Riley se abra com seus pais e conte como está sentindo falta da cidade e da vida que tinham. Eles, por sua vez, a confortam e criam novas memórias, com todas as suas emoções trabalhando em conjunto para ajudá-la a lidar com sua atual realidade (e amadurecer). O ponto central do filme é então atingido: apesar de nossa preferência ser os momentos alegres, todos os sentimentos são importantes e necessitam ocupar seus lugares, sendo fundamental estabelecer um equilíbrio com o propósito de utilizá-los para enfrentar e lidar com situações, sejam elas rotineiras ou um episódio eventual, como o que acomete Riley.

Para a execução do filme, psicólogos foram consultados com o fim de demonstrar com profundidade o poder das emoções e como elas afetam nossa vida e nossa relação com os outros (CORREIA, 2020). A emoção dominante no início do filme é a Alegria, vista como extremamente positiva. Ela é sorridente, alegre, luminosa: uma representação de como é bom ser feliz. Já Tristeza é apresentada como cabisbaixa, sem empolgação. No filme, ela não é compreendida, devendo ser sufocada e ignorada. Ao compararmos as duas, podemos interpretá-las como uma crítica à vida real, em especial às redes sociais, nas quais as pessoas tendem a aparecer sempre contentes e felizes, sem problemas, nem dificuldades, em um esforço (podendo ser até descomunal) de “afogar” a tristeza³.

De acordo com o site News18 (2015), o filme foi idealizado por Peter Docter em 2009, ao perceber mudanças na personalidade de sua filha. Com este episódio, Docter se lembrou de quando ele mesmo tinha 11 anos e teve que se mudar para um novo lugar, sendo imprescindível refazer seu círculo de amizades e se adaptar a uma nova escola e, inclusive, no caso dele, a um novo idioma.

Docter menciona que, naquele momento, preferiu isolar-se e não demonstrava contentamento nem desejo de se divertir e buscar distrações. Foi nos desenhos que encontrou uma maneira de passar seu tempo de forma introspectiva, algo que o direcionou rumo à sua profissão (NEWS18, 2015). Resgatando essas memórias, Docter começou a pesquisar a mente humana e imaginou o que se passa nela com relação às emoções. A princípio ele identificou seis emoções principais, sendo: raiva, medo, tristeza, nojo, alegria e surpresa. Porém, para fins de enredo, a surpresa e o medo seriam muito semelhantes, tendo sido definidas apenas cinco emoções (NEWS18, 2015).

O filme obteve a quinta maior bilheteria de 2015, sendo a segunda maior no gênero animação. Até o mesmo ano era a décima quinta animação e o septuagésimo quinto filme de maior bilheteria de todos os tempos, tendo sido o nono filme a ter este recorde quando o delineamento é ser lançado pela Disney. Além disso, em 2016, venceu o Oscar de Melhor Filme de Animação e também foi indicado para o Oscar de Melhor Roteiro Original (PUREBREAK, 2015).

ADAPTAÇÕES CULTURAIS

Divertida Mente é um filme estadunidense e, como tal, foi produzido e modelado segundo os valores culturais do contexto de sua produção. Podemos supor que o principal público pretendido é o estadunidense, em virtude de o sucesso de uma produção ser medido pela sua estreia no primeiro final de semana de exibição nos Estados Unidos (o chamado *box office*). No entanto, mesmo antes do *streaming*, as produções estadunidenses ganham o mundo, particularmente as de desenhos animados, haja vista produções da Disney desde a

³ Há diversos trabalhos acadêmicos sobre o filme e sobre como ele retrata as questões emocionais humanas. Ver, por exemplo, <<http://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cesRevista/article/view/2283>>; <https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA18_ID814_2008_2018093605.pdf>.

década de 1930 (*Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937), até estúdios como a Pixar (*Toy Story*, 1995), DreamWorks (*Shrek*, 2001) e Illumination Entertainment (*Meu Malvado Favorito*, 2010)⁴.

Nesse ponto surge uma questão: para “internacionalizarem-se” as produções precisam ser compreendidas, mas como se dá esse processo? Pretendemos iluminar parte dessa questão, uma vez que observamos algumas adaptações não somente nos textos orais de *Divertida Mente*, na forma de legendas ou dublagens, mas também no corpo do texto-fonte, ou seja, nas imagens desenhadas.

No que tange ao público dos filmes ditos infantis, Alves e Alencastro (2013, p. 2) enfatizam que “as animações têm se tornado, cada vez mais, voltadas tanto ao público infantil quanto aos pais que acompanham os filhos nas sessões de cinema. O roteiro ganha mais ambiguidades, ironias, sarcasmos e críticas indiretas sobre temas polêmicos”. Assim, as escolhas tradutórias precisam ser pensadas não somente para os pequenos, como também para os adultos. Um ponto abordado pelos pesquisadores citados é que, mesmo quando crianças não compreendem as adaptações realizadas, os adultos que assistem ao filme podem entender e para eles tais esforços farão sentido e poderão ser valorizados (ALVES; ALENCASTRO, 2013). Esse é o caso de *Divertida Mente*, nosso objeto de análise, o qual pode ser considerado um filme destinado também a adultos⁵.

Com o intuito de obter aceitação, algumas adaptações específicas são realizadas nos filmes para que haja inteligibilidade, reconhecimento e até mesmo efeitos de humor. Por exemplo, é comum que pessoas famosas sejam adaptadas para a compreensão e identificação do receptor estrangeiro. Assim, Barbara Walters, famosa âncora e apresentadora estadunidense pode ser traduzida no Brasil como Ana Maria Braga, dependendo do contexto da cena e dos efeitos pretendidos. A Disney, em alguns casos, até mesmo realiza enquetes para saber quais elementos culturais seriam mais relevantes. Para o filme *Capitão América: o soldado invernal* (2014) empresa questionou previamente quais coisas e personalidades importantes Steve Rogers deixou de conhecer enquanto estava congelado e que devia anotar em um caderno para pesquisar posteriormente. Assim, diferentes versões foram criadas para países como França, Itália, Coreia do Sul, Reino Unido, México, Austrália, Espanha e Rússia. No Brasil, como resposta, Ayrton Senna, Mamonas Assassinas, Xuxa e Wagner Moura foram apontados e, então, fizeram parte da cena (GUARALDO, 2018).

Em geral, em filmes que pretendem ampla distribuição, as adaptações podem se fazer necessárias para gerar identificação (e até mesmo empatia) com os espectadores do contexto receptor da tradução. Docter reconheceu isso ao mencionar que algumas coisas que eles, como estadunidenses, pensam não faria sentido em outros países e, que, segundo ele, a tecnologia tornou fácil a tradução de sinalização e de outros elementos (BRIDI, 2015). Por exemplo, no passado, em menor número, já era possível ver em algumas cenas de desenhos animados placas escritas em língua portuguesa do Brasil. Porém, eram cenas mais simples, sem personagens e poucas figuras.⁶ Atualmente, as tecnologias permitem que tais modificações sejam feitas mais rapidamente e a menor custo.

Podemos pensar nessas modificações a partir de Baker (2005). Para a autora, há dois tipos de adaptação: a local e a global. A adaptação local fica restrita a partes isoladas do texto-fonte. Assim, conforme Alves, Anchieta e Frasão (2013), esta não engloba o produto da tradução como um todo. Um motivo para isso pode ser, de acordo com Santos (2019, p. 31), “tanto devido à falta de equivalentes lexicais na língua de chegada, como a não existência de um contexto cultural abordado no texto-fonte”.

Por sua vez, Cintrão e Zavaglia (2007) esclarecem que

⁴ Ver, por exemplo: <<https://www.legiaodosherois.com.br/2021/estudios-animacao-voce-conhece-nao-lembra.html>>.

⁵ Como pode ser observado em: <<https://maepop.com.br/divertidamente-e-as-emocoes-humanas/>> e <<https://www.semprefamilia.com.br/artigo/divertida-mente-diversao-garantida-para-criancas-e-adultos/>>.

⁶ Observação de uma das pesquisadoras, que se lembra de, desde a infância, ver alguns desenhos animados estrangeiros em que placas ou envelopes estavam em língua portuguesa do Brasil. Atualmente, porém, as mudanças se dão nos próprios desenhos, como cores, formas, aparelhos etc., algo possível pelo desenvolvimento das tecnologias.

esse tipo de adaptação é uma técnica localizada, motivada por fatores internos ao texto fonte, que o tradutor pode aplicar a uma unidade de tradução que envolve encontros e assimetrias entre língua e cultura-fonte vs. língua e cultura-meta (CINTRÃO; ZAVAGLIA, 2007, p. 01).

Um exemplo fornecido por Santos (2019) é a tradução feita por Millôr Fernandes de *A Megera Domada*, de Shakespeare (2017). O trecho original “*leads apes in hell*”, que seria literalmente traduzido por “leva macacos ao inferno”, foi traduzido livremente como: “ficarei para esposa do demônio” (SHAKESPEARE, 2017, p. 50). A explicação de Fernandes para esta modificação é que a expressão proverbial “levar macacos ao inferno”, que é utilizada para se referir a mulheres que não se casam e ficam solteiras, não seria conhecida na cultura meta (no caso, a brasileira). Com isso, Fernandes menciona ter preferido modificar para uma forma “mais compreensível, mas não demasiado explícita, conservando um certo mistério” (FERNANDES, 2017, p. 133). Assim, tomando como baliza a compreensão do público, aliado ao efeito e contexto do texto shakespeariano, temos uma adaptação cultural local.

No que se refere à adaptação global, esta abrange o texto-fonte como um todo. Para isso, fatores externos poderiam surgir como forma de reformulação, operando mudanças profundas em seu conjunto (BAKER, 2005). Alves, Anchieta e Frasso (2013, p. 05) fornecem como exemplo “a própria mudança de gênero textual (como a literatura para o cinema) ou a mudança do público-alvo (clássicos literários adaptados para o público infantil)”. Nesses casos, de acordo com Baker (2005), seria papel do tradutor intervir nos sentidos do texto e em sua organização, e acarretar alterações mais profundas nele.

Como exemplo podemos pensar novamente na obra *A Megera Domada*, de Shakespeare, já citada. A referida obra recebeu inúmeras traduções em todo o mundo, inclusive adaptações cinematográficas. Dentre as últimas, podemos citar o filme *10 Coisas que Odeio em Você* (1999), do diretor Gil Jumper em 1999. Na obra, o texto shakespeariano não somente é adaptado para a tela, mas foi adaptado ao público mais jovem, tendo como cenário o ambiente escolar atual (daquele momento). Assim, nesse caso, temos um exemplo de adaptação global, nos termos discutidos por Baker (2005).

Em nosso objeto de pesquisa, o filme *Divertida Mente*, a adaptação a ser analisada pode ser considerada uma adaptação local, pois algumas cenas são alteradas para se adaptarem a questões culturais do contexto receptor, conforme exemplos mais à frente.

Assim como outros produtos audiovisuais, *Divertida Mente* visa circular para além das fronteiras de sua produção. Para isso, como veremos, alguns aspectos específicos culturais são “modificados” e substituídos por referentes da cultura tradutora, de modo que possam ser reconhecidos pela audiência, adotando, então, a estratégia de localização.

A localização pode ser entendida como a adaptação realizada tendo em mente um grupo em específico. Ribeiro (2005) citou como exemplo de localização a adaptação realizada ao se alterar o formato de hora e data, os caracteres especiais para as línguas asiáticas, o russo e o árabe, e até mesmo o aspecto cultural que envolve as cores, como é o caso da “cor branca, que no Brasil e em outros países representa a paz, mas na China é associada à morte” (RIBEIRO, 2005, p. 234). Segundo Bridi (2015), em *Divertida Mente* a localização foi realizada por meio de 28 mudanças gráficas de 45 trechos de todas as versões do filme, para diferentes línguas.

Propomos uma relação do que foi discutido até o momento com a proposta de Lefevre ([1992] 2007) sobre reescrita. Nas palavras de Campos Mello (2010), Lefevre

defende ser a tradução uma importante forma de reescrita (*rewriting*), delineada pelo contexto ideológico. Para o estudioso, a tradução representa um modo de adaptação de uma obra estrangeira para um outro público, sendo manipulada pela estrutura de valores dos grupos sociais receptores. Tem-se, desse modo, uma acomodação daquilo que é estrangeiro às normas da língua e da cultura-meta. Lefevre (1982) considera que as reescritas desempenham um papel importante na composição e disseminação de uma obra e no desenvolvimento de

literaturas, sendo também por meio de suas reescritas que um texto se estabelece no interior dos polissistemas literários (CAMPOS MELLO, 2010, p. 29).

O processo de localizar envolve adaptar o “estrangeiro” de modo que pareça ser “doméstico”. No caso, o próprio texto fílmico é reescrito, nos termos de Lefevere ([1992] 2007), alterando-se a própria imagem/desenho/cena.

Para a circulação de um filme em outros contextos as traduções para outros idiomas se torna fundamental. A questão é que o tradutor intervém “diretamente no texto, fazendo escolhas a cada momento da tradução”, se tornando “visível no processo de tradução” (SOARES; GAMONAL; LACERDA, 2011, p. 6).

A “reescrita, isto é, escritas realizadas posteriormente, tendo como base um mesmo texto”, podem acarretar “implicações transformadoras: o texto inicial muda e, com ele, seus modos de significar” (PAPPEN, 2017, p. 20). Isto porque uma reescrita não implica uma tradução literal, como que frente a um “espelho” neutro que refletiria identidades, ou que, como uma “vidraça”, possibilitaria, com sua total “transparência”, a transmissão da imagem do Outro, sem qualquer forma de interferência, ainda que mínima, no processo tradutório” (AMORIM; RODRIGUES; STUPIELLO, 2015, p. 158). Como destacado por Lefevere ([1992] 2007), a identidade do texto original é “refratada”, em graus variados, também “das motivações de natureza ideológica, oriundas do tradutor, das editoras ou mesmo do quadro cultural mais amplo que subjaz às expectativas em torno da recepção da tradução propriamente dita” (AMORIM; RODRIGUES; STUPIELLO, 2015, p. 156).

Um exemplo disso é a tradução de Schütz (1955) de *O Diário de Anne Frank (1942)*. A tradução para o alemão da obra originalmente escrita em holandês, que retrata os pensamentos e sentimentos de uma adolescente judia em um esconderijo em Amsterdam durante a Segunda Guerra Mundial, foi, conforme Lefevere ([1992] 2007), realizada de forma a não ofender os alemães. Assim, partes foram suavizadas ou suprimidas. Um dos motivos para isso é que se este é “um livro que você queira vender bem na Alemanha, não deve conter nenhum insulto direto aos alemães” (PAAPE, 1986, p. 86).

Para exemplificar, tomemos uma frase de Anne no referido livro: “não há maior inimizade no mundo do que a existente entre alemães e judeus” (em português), a qual foi traduzida da seguinte forma: “não há maior inimizade no mundo do que a existente entre esses alemães e os judeus” (em português). Ao incluir “esses”, Schütz (1955) não generaliza os alemães, por afirmar que todos os alemães seriam culpados pelo Holocausto, fazendo a ressalva de que apenas “esses alemães” em específico teriam conflitos com os judeus e que, no caso, somente alguns alemães seriam os responsáveis pela morte prematura de Anne Frank. O exemplo corrobora Oliveira (2002): as reescritas são “manipulações ideologicamente comprometidas”.

Lefevere ([1992] 2007) também cunha o termo *patronagem* no intuito de abordar o poder que as instituições, classes sociais, editores etc. exercem sobre os tradutores. Para ele, a patronagem determina o que é permitido ou impedido em termos de literatura e de tradução. Os tradutores, portanto, estão diretamente ligados “à ideologia dos patrocinadores que dominam a fase histórica do sistema social no qual o sistema literário está incluído” (LEFEVERE, [1992] 2007, p.15). Assim, a aceitação de um patrocínio apresenta como resultado que os reescritores, ou seja, os tradutores, atuem de acordo com os parâmetros dos patrocinadores.

Nas palavras de Campos Mello (2010),

ainda que não haja a participação de um patrocinador na forma de uma figura humana determinada, todo e qualquer tradutor estará sempre sujeito à ideologia do tempo e lugar em que se encontra. O texto-meta, portanto, constitui um produto das circunstâncias sócio-históricas e ideológicas (p. 30).

Não seria incorreto pensarmos que as alterações no texto fílmico se dão devido ao objetivo de se obter maior público e, com ele, maiores ganhos. Assim, de certa forma, é o sistema capitalista (e um fator econômico) que delinea os parâmetros tradutórios. Maiores estudos são necessários, no entanto, para podermos perceber que o contexto social-histórico-cultural delinea as escolhas tradutórias.

A seguir serão analisados alguns exemplos de adaptações culturais realizadas no filme *Divertida Mente*.

EXEMPLOS E ANÁLISE

Como mencionado, no filme *Divertida Mente* algumas cenas e trechos do texto-fonte foram modificados com o intuito de adaptá-los à cultura de alguns países e povos de destino. Um exemplo está no próprio título do filme.

Em inglês e em espanhol castelhano o filme é conhecido por *Inside Out* e *Del Revés*, em “referência a um movimento que se desenvolve ‘de dentro para fora’, fazendo alusão às emoções (internas) que controlam nossos sentimentos e, conseqüentemente, nossas atitudes e comportamentos (externos)” (SILVA; FERNANDEZ, 2017, p. 144). Já em português o título do filme foi reescrito como *Divertida Mente* e em espanhol latino como *Intensa Mente*. Nestes a palavra “*mente*” foi a tradução escolhida. Percebemos que tal escolha é motivada pelo enredo da obra fílmica, o qual tem como foco as emoções, ou seja, o que acontece em nossa mente quando vivenciamos determinadas situações. Se no título original e na tradução para o castelhano o movimento de dentro para fora é privilegiado, na tradução para o português e na para o espanhol latino o foco é a mente, inclusive com um trocadilho, o qual remete a dois sentidos: o advérbio de modo (seja o sentimento divertido ou intenso) e a mente propriamente dita.

Cabe lembrar que a tradução de títulos é uma questão diferenciada, uma vez que nem sempre é o tradutor que realiza a operação, mas o departamento de marketing, exatamente para que o leitor/espectador possa ser envolvido. Assim, filmes como *Play it Again, Sam* (1972), de Woody Allen, chega ao Brasil com o título *Sonhos de um Sedutor*. Há também situações inusitadas, como a de *My Girl* (1992), com o ator Macaulay Culkin, que foi traduzido no Brasil como *Meu Primeiro Amor*. Se com o filme de Woody Allen a tradução do título leva o espectador a achar que se trata de uma comédia romântica, sendo que a referência a *Casablanca*, ponto central do roteiro, é ignorada, no segundo filme citado o problema é criado com a continuação do filme, *My Girl 2*, cujo título em português ficou *Meu Primeiro Amor 2*, o que provoca estranhamento, afinal o primeiro amor é culturalmente tomado como único.

No caso de *Divertida Mente*, o título parece remeter à Alegria, que de fato é o centro das atenções até meados do filme, além de termos o jogo com o advérbio, em que temos o processo da diversão no filme e do filme – em termos mercadológicos de se atrair público. Podemos, ainda, pensar na criatividade do tradutor (ou de outros agentes, como os de um departamento de marketing). Seja como for, no caso de nosso contexto, é perceptível a inteligibilidade promovida pela escolha tradutória.

A Figura 1, abaixo, traz um segundo exemplo de reescrita e adaptação cultural realizada na reescrita fílmica de *Divertida Mente*.

FIGURA 1: O alimento rejeitado por Riley



Fonte: Bridi (2015).

Nesta cena, Riley, ainda bebê, recusa com cara de nojo o alimento oferecido por seu pai. Esta poderia parecer uma simples cena de filme, sem tanta importância ou maiores problemas. Porém, ao recordar que o enredo do filme é justamente as emoções, o nojo de Riley não pode ser ignorado, inclusive porque uma das personagens é a Nojinho. Portanto, esse

sentimento para com o alimento é algo importante, que deve ser entendido e até mesmo sentido por aqueles que assistirem à cena.

Com tal objetivo, uma adaptação cultural foi realizada. A questão que se coloca é: quais alimentos são rejeitados pelas crianças do país receptor? Por abarcar a localização, acima discutida, os tradutores se preocuparam em localizar o texto fílmico aos espectadores de destino, de forma que o público veja de forma evidente a rejeição de Riley. Assim, no texto fílmico original Riley rejeita brócolis, o que nos permite inferir que este seja um legume que as crianças para as quais o texto-fonte foi pensado evitam. No Brasil isso também ocorre. Aqueles que têm filhos ou que convivem com crianças podem perceber que, historicamente, crianças brasileiras tendem a rejeitar comidas verdes em geral, especialmente brócolis. Cenoura, por exemplo, que não é verde, tem muito menos rejeição. No entanto, em países como o Japão, brócolis faz parte da alimentação sem causar estranhamento ou nojo. Nesse caso, foi necessário buscar uma alternativa.

Em entrevista a Acuna (2015), Docter declarou que a prioridade era que as emoções fizessem sentido não apenas ao público dos Estados Unidos, mas também ao público internacional, portanto, crianças japonesas foram questionadas sobre qual alimento soa nojento para elas. Como resposta o pimentão verde foi apontado. Assim, o alimento brócolis foi substituído por pimentão em três cenas em que Riley rejeitava tal alimento, tendo sido realizada uma adaptação local.

Mais um exemplo que pode ser analisado são os nomes dos sentimentos personificados e com papel de destaque no filme. Rebollo-Couto, Silva e Silva (2017) apontam que os nomes Alegria, Tristeza, Raiva, Medo e Nojinho foram adaptados. *Joy* foi reescrita como *Alegria* tanto no português do Brasil quanto no de Portugal, tendo sido escolhido o vocábulo *Alegria*, com acento, no espanhol do México e da Espanha. *Sadness* também apresenta reescritas semelhantes, com *Tristeza* sendo a escolha tradutória utilizada nestes quatro idiomas. Já o original *Anger*, para o português do Brasil e de Portugal foi traduzido como *Raiva*, enquanto para o espanhol do México a escolha foi o termo *Furia* e da Espanha o vocábulo *Ira*. Por sua vez, a personagem *Fear* teve seu nome reescrito em português do Brasil e de Portugal como *Medo*, no espanhol do México como *Temor* e na Espanha como *Miedo*. Por fim, *Disgust* foi traduzido no português brasileiro por *Nojinho*, no português de Portugal por *Repulsa*, no espanhol do México por *Desagrado* e no espanhol da Espanha por *Asco*.

Podemos perceber que algumas das escolhas tradutórias podem suscitar relações semânticas distintas. No que se refere ao espanhol, “dentre cinco emoções, duas são convergentes (*Alegria* e *Tristeza*) e três são divergentes (*Furia X Ira*; *Temor X Miedo*; *Desagrado X Asco*)”, como abordado por Rebollo-Couto, Silva e Silva (2017, p. 290). E, quando observamos o português, a divergência abrange a personagem Nojinho. A forma escolhida para o português brasileiro é a única a utilizar um sufixo. Neste caso -inho não faz menção à altura da personagem, nem a sua pouca idade. O uso do diminutivo demonstra ter sido uma escolha consciente feita pelos tradutores “com a intenção de atenuar o aspecto negativo que essa palavra imprime em nossa cultura e atrair empatia do público” (REBOLLO-COUTO; SILVA; SILVA, 2017, p. 290). Assim, visto que uma personagem nomeada como Nojo poderia não agradar a muitos, chamá-la pelo seu diminutivo soa mais agradável e a aproxima até mesmo daqueles que buscam rejeitar tal emoção.

Além disso, podemos acrescentar à discussão questões de uso e de identificação. Questões de uso advêm de nosso modo de dizer. Tomando, como faz Britto (2012), a variante do Sudeste como exemplo, por ser historicamente muito difundida em produtos audiovisuais em circulação no Brasil⁷, podemos observar o uso do diminutivo em várias situações, como na expressão: “tá com nojinho?”, usada em situações informais em que algo produz uma sensação de nojo. Em contraposição, o uso dessa mesma expressão sem o diminutivo denota uma maior

⁷ Entendemos que esse ponto pode ser discutível, uma vez que estudos linguísticos atuais advogam que todos os modos de dizer, independenteM de região, podem e devem ser tomados como igualmente válidos. No entanto, ao observarmos as práticas tradutórias para o português do Brasil, há uma tendência de uso da variante do sudeste, até mesmo historicamente, pela grande audiência das novelas da Rede Globo, por exemplo, no caso das produções audiovisuais.

intensidade, como “tenho nojo de você” ou “esse/a cara/moça é nojento/a”. Desta forma, ao mesmo tempo em que o diminutivo denota informalidade e aproxima o espectador da cena, produz inteligibilidade e identificação.

Outro caso desse tipo de reescrita e adaptação cultural é mostrado na Figura 2 a seguir.

FIGURA 2: A pizza de brócolis ou de pimentão



Fonte: Adaptado de Souza (2021).

Com tais reescritas, o sentimento de Riley para com este alimento, nojo, pode ser compreendido adequadamente por um público maior, visto ter sido levado a um contexto familiar.

Outro exemplo que pode ser observado no filme *Divertida Mente* é quando Riley e seu pai discutem e Raiva decide acionar o sistema de alerta do pai para ajudá-lo a se acalmar. Este comando é feito de diferentes formas, dependendo do idioma para o qual o texto foi traduzido. No texto-fonte, em inglês, vemos a expressão DEFCON, utilizada pelo departamento de defesa norte-americano como um alerta, exigindo de um a cinco, um nível de prontidão de seus militares.

Por se tratar de um sistema de segurança desenvolvido por este país em específico, ao traduzir esta cena do filme, a expressão utilizada por Raiva também teria que ser traduzida e adaptada, pois, caso isso não fosse feito, o sentido de alerta poderia não ser entendido pelo público receptor, causando, além da incompreensão, um distanciamento para com esta parte do enredo.

Dessa forma, no espanhol mexicano a escolha se deu por “*Nivel de Defensa Dos*”, enquanto no espanhol da Espanha por “*Alerta dos*”. Já no português do Brasil a escolha foi “*Alerta vermelho*”, todas as expressões apontando para uma situação que exige uma prontidão e alerta imediatos, e que foram reescritas para que a compreensão e aproximação entre texto e destinatário fosse permitida. Se no espanhol mexicano a escolha remete à defesa, em português foi novamente tomado como baliza o falar local, aquilo que usamos em situações de perigo (e que, se observamos, é usado até em dublagens): o alerta, que, no Brasil, tem a cor vermelha.

Outra cena do filme que envolveu uma adaptação cultural pode ser observada na Figura 3.

FIGURA 3: O esporte nos pensamentos do pai de Riley



Fonte: Bridi (2015).

Percebemos que o esporte foi alterado para gerar identificação com o público, para torná-lo familiar. Nela, o pai de Riley se encontra à mesa de jantar com sua família, enquanto sua esposa conversa com ele. No entanto, apesar de estar de “corpo presente”, sua mente está pensando em um esporte. Este esporte é representado nos Estados Unidos, Canadá e Rússia como o hóquei, um dos esportes típicos e populares nesses países. Porém, esportes, como comidas, são algo bastante cultural, por assim dizer, e que variam sua preferência dependendo da região. No Brasil, como sabemos, o futebol é o esporte mais popular, é o esporte das massas, inclusive pode ser jogado com as famosas bolas de meia, bastando chinelos para demarcar o gol. Assim, para o Brasil a imagem do jogo de hóquei foi substituída pela do futebol. O mesmo aconteceu na Inglaterra, país que criou o futebol, e na Austrália. Com tais adaptações, as emoções do pai para com o esporte puderam ser compreendidas, proporcionando a identificação dos espectadores desses países, algo que não aconteceria se a imagem do hóquei fosse mantida.

Inclusive, vale apontar como as características climáticas podem produzir diferenças culturais diversas. No Brasil não temos tradição com esportes da neve. Curiosamente, apesar de não termos neve, reconhecemos a figura do Papai Noel, vestido com roupas pesadas, mesmo o Natal no Brasil sendo comemorado no verão e, portanto, no calor. Vemos como as relações entre culturas operam de diferentes formas. Assim, justificam-se pesquisas que lidam com diferenças e similitudes culturais, dentro e fora do campo da tradução.

Ainda sobre o futebol, Docter, em sua entrevista a Acuna (2015), mencionou que mesmo alguns países que possuem o futebol como esporte mais tradicional que o hóquei preferiram manter a cena do hóquei no filme. Isso ocorreu visto que, na história, o pai de Riley é de Minnesota, assim faria mais sentido para o contexto da produção que ele estivesse pensando no hóquei, e não no futebol, visto que em Minnesota o hóquei é o esporte mais popular. Nesse caso, o contexto da obra se sobrepôs ao objetivo de localização do produto e o procedimento não foi o de tornar a cena familiar, mas o de manter a diferença cultural a despeito da identificação.

Outra cena adaptada em *Divertida Mente* é a vista na Figura 4, na sequência.

FIGURA 4: A placa de sinalização lida por Bing Bong



Fonte: Adaptada de Val (2015) e Muniz (2020).

Na figura pode ser visto Bing Bong, um elefante de pelúcia, amigo imaginário de Riley quando criança. Bing Bong aponta e lê uma placa de sinalização. Mas não apenas a mensagem da placa foi alterada para outro idioma, como também foi considerada a direção da leitura pela personagem, ou seja, foi alterada a ordem com que são mostradas as letras. Tendo em vista que em alguns idiomas se lê da direita para a esquerda, o movimento originário da esquerda para a direita na cabeça de Bing Bong foi alterado durante a leitura da placa. Novamente, neste caso, o foco foi produzir uma identificação do espectador para com a cena. O cuidado com esse detalhe tornou a cena especial para este público e contribuiu para uma identificação cultural.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou mostrar como o processo de tradução pode ser mais complexo do que se imagina, uma vez que não apenas a cultura produtora deve ser observada, mas também a cultura receptora. Desse modo, toda tradução envolve o diálogo entre culturas e, portanto, igualmente, de decisões tradutórias embasadas na discussão das semelhanças e diferenças culturais para a produção de efeitos específicos. Tomando como base estudiosos da tradução, como Baker (2005) e Levefere ([1992],2007), entendemos ser a tradução um processo cultural de reescrita do texto fonte de modo a fazê-lo funcionar no contexto meta.

Por meio do filme *Divertida Mente* buscamos demonstrar a relevância das questões culturais para a tradução, sobretudo no que tange à tradução de produtos audiovisuais. As reescritas podem envolver não apenas uma tradução com legendas e dublagens, mas também alterações de imagens. Observamos, a partir de exemplos concretos, como a adaptação de cenas de obras filmicas podem tornar o texto mais atraente ao público-meta, aumentando sua audiência bem como o entendimento e a identificação do público. Podemos compreender que as adaptações têm relação direta com o objetivo de que as obras possam ser distribuídas para, e adquiridas por outros povos, diferentes daqueles do país de produção do filme. Assim, priorizar a cultura receptora parece indispensável para a consumibilidade, principalmente se tomarmos contextos capitalistas, como é o caso dos Estados Unidos e do Brasil.

Embora não tenha sido nosso foco, cabe dizer que o cinema movimenta grandes somas de dinheiro, sendo o lucro algo relevante para as produções das obras filmicas. Assim, ao mesmo tempo em que consideramos tais adaptações necessárias, por assim dizer, para o consumo dos filmes enquanto produtos que precisam apresentar lucro, também entendemos, sobretudo em produções infanto-juvenis, que tais modificações produzem efeitos de inteligibilidade e, portanto, colaboram para a assimilação da obra. No caso da animação analisada, o público pode se sentir mais próximo das personagens, podem “se ver” nelas, compartilhando de semelhantes emoções, gostos, hábitos e preferências, visto que se aproximam de sua realidade, a partir das escolhas tomadas no processo de reescrita.

Como discutido, em *Divertida Mente* cenas e trechos foram alterados/adaptados para privilegiar a cultura de outros povos e, com isso, gerar uma identificação maior para com o enredo. Essas modificações se mostraram ainda mais importantes visto que o filme tem como tema justamente as emoções, como as personificadas Alegria, Tristeza, Medo, Raiva e Nojinho. Assim, gerar uma identificação entre os sentimentos destacados e o público contribui para um maior entendimento das questões que estão sendo abordadas.

Vale salientar que nesta obra foi empregado um “esforço extra”: questionar diretamente o público sobre como as adaptações poderiam ser feitas, revelando um projeto de tradução que leva em consideração a aproximação com o público receptor específico.

Recebido em: 21/12/2022

Revisões requeridas em: 15/03/2023

Aceito em: 03/04/2023

REFERÊNCIAS

ACUNA, Kirsten. **Why Pixar changed several scenes in Inside Out for foreign audiences**. 2015. Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/why-inside-out-has-different-scenes-in-other-countries-2015-7>>. Acesso em: 10 de dez. de 2022.

- ALVES, Soraya Ferreira; ALENCASTRO, Karine Simões. A tradução de humor, cultura e valores na legendagem do filme 'Como treinar seu dragão'. **Revista Brasileira de Tradutores**, n. 26, 2013. Disponível em: <<https://seer.pgskroton.com/traducom/article/view/1634>>. Acesso em: 09 de dez. de 2022.
- ALVES, Soraya Ferreira; ANCHIETA, Amarilis Macedo L. L. de; FRASÃO, Mircea Cândida. Interfaces, ressignificações e crítica da adaptação da literatura para o cinema. **TradTerm**, v. 21, 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/59359>>. Acesso em: 09 de dez. de 2022.
- AMORIM, Lauro Maia; RODRIGUES, Cristina Carneiro; STUPIELLO, Érica Nogueira de Andrade (orgs.), Tradução &: perspectivas teóricas e práticas. São Paulo: **Editora UNESP**; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015, 329 p. Disponível em: <https://editoraunesp.com.br/catalogo/9788568334614_traducao>. Acesso em: 11 de dez. de 2022.
- BAKER, Mona. **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. London/ New York: Routledge, 2005.
- BASSNETT, S.; LEFEVERE, A. (Eds) **Translation, History & Culture**. Pinter: London, 1990.
- BRIDI, Natália. **Divertida Mente**: filme é modificado para se adaptar a diferentes culturas. 2015. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/divertida-mente-filme-e-modificado-para-se-adaptar-a-diferentes-culturas>>. Acesso em: 09 de dez. de 2022.
- BRITTO, Paulo H. **Tradução Literária**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012. 157p.
- CAMPOS MELLO, Giovana C. **Assimilação e resistência sob uma perspectiva discursiva: o caso de Monteiro Lobato**. Tese de Doutorado – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2010. 402p.
- CINTRÃO, Heloisa Pezza; ZAVAGLIA, Adriana. Domínios culturais e função poética como condicionantes da adaptação dentro da tradução: reflexões sobre o conceito de “adaptação”. In: XI Encontro Regional da ABRALIC 2007, 2007, São Paulo. **Anais do XI Encontro Regional da ABRALIC 2007**, 2007. p. 1-11.
- CORREIA, Júlia Vieira. Do imaginário ao estereótipo: uma análise semiolinguística de 'Divertida Mente'. **Revista Discentis**, v. 8, p. 7-26, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/discentis/article/view/7213/pdf_1>. Acesso em: 20 de dez. de 2022.
- FERNANDES, Millôr. Vida e obra. In: SHAKESPEARE, W. **A megeradomada**. Tradução de Millôr Fernandes. Porto Alegre: L&PM. 2017. p.5-8
- GUARALDO, Luciano. **Hulk stripper, Xuxa e elenco premiado: 7 curiosidades sobre os heróis da Marvel**. 2018. Disponível em: <<https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/filmes-na-tv/hulk-stripper-xuxa-e-elenco-premiado-sete-curiosidades-sobre-os-herois-da-marvel-20174>>. Acesso em: 10 de dez. de 2022.
- HOLMES, James Stratton. The Name and Nature of Translation Studies. In: **Translated Papers on Literary Translation and Translation Studies**. Amsterdam: Rodopi, 1972.
- LEFEVERE, André. **Tradução, reescrita e manipulação da fama literária**. Tradução de Claudia Matos Seligmann. Bauru: Edusc, [1992] 2007, 264 p.
- MUNIZ, Paula. **15 detalhes nos filmes que mudam com os países**. 2020. Disponível em: <<https://herdizmo.uai.com.br/15-detalhes-da-disney-e-pixar-nas-animacoes-que-mudam-dependendo-do-pais/>>. Acesso em: 10 de dez. de 2022.
- NEWS18. **Inside out story was inspired by director Pete Docter's daughter**. 2015. Disponível em: <<https://www.news18.com/news/movies/inside-out-story-was-inspired-by-director-pete-docters-daughter-999743.html>>. Acesso em: 09 de dez. de 2022.
- OLIVEIRA, Maria Clara Castellões. **O pensamento tradutório judaico: Franz Rosenzweig em dialogo com Benjamin, Derrida e Haroldo de Campos**. Tese de doutorado. Belo Horizonte: UFMG, 2002.
- PAAPE, Harry-ét al. (Ed.). **De dagboeken van Anne Frank**. Gravenhage: Staatsuitgeverij; Amsterdam: Bert Bakker, 1986.
- PAPPEN, Paulo Henrique. **Leonardo da Vinci traduzido no Brasil: história e apresentação de novas traduções**. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/176765>>. Acesso em: 09 de dez. de 2022.
- PUREBREAK. **Filme Divertida Mente é a 7ª animação da Pixar a alcançar a marca de US\$ 600 milhões de bilheteria**. 2015. Disponível em: <<https://www.purebreak.com.br/noticias/filme-divertida-mente-e-a-7-animacao-da-pixar-a-alcançar-a-marca-de-us-600-milhoes-de-bilheteria/17057>>. Acesso em: 09 de dez. de 2022.
- REBOLLO-COUTO, Leticia; SILVA, Carolina Gomes da; SILVA, Luisa Perissé Nunes da. Tradução audiovisual: estratégias pragmáticas e conversacionais americanas e europeias na legendagem das formas de tratamento. **CARACOL**, v. 4, p. 274-507, 2017. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/caracol/article/view/131712/136925>>. Acesso em: 09 de dez. de 2022.
- RIBEIRO, Gabriela Castelo Branco. Tradução e localização de software e outros produtos: audiovisual ou multimídia? Pontifícia Universidade Católica/RJ. **Cadernos de Tradução**. Vol. 2, n. 16, 2005, págs. 231-250. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4925451.pdf>>. Acesso em: 09 de dez. de 2022.
- SANTOS, Maria Luiza Colaço dos. **10 coisas que eu odeio em você: a tradução para o cinema de a megera domada**. 150 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/35656/1/2019_MariaLuizaCola%c3%a7odosSantos.pdf>. Acesso em: 09 de dez. de 2022.

- SCHÜTZ, Anneliese. **Das Tagebuch der Anne Frank**. Frankfurt am Main: Fischer, 1955.
- SHAKESPEARE, William. **A megera domada**. Tradução de Millôr Fernandes. Porto Alegre: L&PM. 2017. 144p.
- SILVA, Luísa da.; FERNANDEZ, Carla Cristina. “Divertidamente” e a análise comparativa das escolhas tradutórias na legendagem sob o prisma de Umberto Eco. **Tradterm**, v. 30, p. 130-158, 2017. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/141827/136898>>. Acesso em: 08 de dez. de 2022.
- SNELL-HORNBY, Mary. Linguistic transcoding or cultural transfer? A critique of translation theory in Germany. In: BASSNETT, Susan, LEFEVERE, André. **Translation, history&culture**. London: Pinter, 1990. p.79-86
- SOARES, Mariana Schuchter; GAMONAL, Maucha Andrade; LACERDA, Patrícia Fabiane Amaral da Cunha. Rediscutindo a noção de equivalência linguística a partir da Sociolinguística Variacionista. **Revista Gatilho** (PPGL/ UFJF. Online), v. 14, p. 01-11, 2011. Disponível em: <<https://www.ufjf.br/nupact/files/2019/09/Rediscutindo-a-no%C3%A7%C3%A3o-de-equival%C3%Aancia-lingu%C3%ADstica-na-tradu%C3%A7%C3%A3o-a-partir-da-Sociolingu%C3%ADstica-Variacionista1.pdf>>. Acesso em: 08 de dez. de 2022.
- SOUZA, Diego. **Alguns detalhes escondidos nas animações da Pixar**. 2021. Disponível em: <<https://www.omachalpha.com.br/2021/03/10/alguns-detalhes-escondidos-nas-animacoes-da-pixar/>>. Acesso em: 10 de dez. de 2022.
- VAL, Marina. **Cenas de Divertida Mente foram alteradas para fazerem sentido em outros países**. 2015. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/cenas-divertida-mente-foram-alteradas-para-fazerem-sentido-em-outros-paises/>>. Acesso em: 10 de dez. de 2022.