

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

LAURA RODRIGUES MUNHOZ

*OHANA QUER DIZER FAMÍLIA? DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO NA
DUBLAGEM DE LILO & STITCH*

PORTO ALEGRE — 2023

LAURA RODRIGUES MUNHOZ

*OHANA QUER DIZER FAMÍLIA? DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO NA
DUBLAGEM DE LILO & STITCH*

Trabalho de Conclusão do curso apresentado como requisito para obtenção do título de bacharel em Letras com ênfase em inglês na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof. Dra. Rozane Rodrigues Rebechi

PORTO ALEGRE — 2023

Dedico este trabalho de conclusão ao meu Stitch da vida real, minha irmã gêmea Luíza, que sempre esteve ao meu lado e, mesmo com nossas brigas ocasionais, sempre será parte da minha Ohana.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de começar expressando minha mais profunda gratidão aos meus pais. Por todas as oportunidades que me proporcionaram e suas palavras de incentivo, paciência e amor incondicional que me sustentaram em todos os momentos. Quero agradecer a minha família por terem sido o alicerce que sempre precisei ao longo de todos esses anos estudando, bem como aos meus amigos que desempenharam um papel essencial ao me apoiar, me ouvir, me distrair e fornecer um ombro amigo nos momentos mais difíceis. Agradeço também a todos que tiveram a paciência de me ouvir falar sem parar sobre dublagem, o que aconteceu mais vezes do que eu gostaria.

Este estudo não teria sido possível sem a oportunidade concedida pela minha orientadora Rozane, que aceitou orientar um trabalho numa área tão desafiante como a dublagem. Além disso, sua orientação excepcional e sabedoria foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho. Sou grata à UFRGS por me proporcionar uma educação de qualidade e um ambiente acadêmico enriquecedor. Este trabalho é um reflexo direto do compromisso da instituição com a excelência acadêmica.

RESUMO

Este estudo tem como objetivo investigar como as músicas, palavras e expressões havaianas, expressões idiomáticas, os coloquialismos e as referências culturais de *Lilo & Stitch* (2002) foram traduzidos na dublagem e como essas escolhas tradutórias impactam na transmissão de nuances culturais presentes no texto fonte para o público brasileiro. Utilizando as estratégias tradutórias de Chesterman (2016), bem como os conceitos de domesticação e estrangeirização de Venuti (2008), examinaremos se existe uma tendência maior à domesticação ou estrangeirização na dublagem do filme. As descobertas revelam que, embora alguns elementos havaianos tenham sido mantidos, como a música parte da trilha sonora original com trechos em havaiano *Hawaiian Roller Coaster Ride* e as palavras *ohana* e *aloha*, observamos que no trecho analisado da dublagem do filme houve uma tendência maior à domesticação, acarretando a perda de elementos culturais do Havaí. Este estudo contribui significativamente para a compreensão das complexas interações entre língua, cultura e tradução em contextos de adaptação audiovisual, fornecendo *insights* valiosos sobre como a escolha de estratégias tradutórias feitas pelos tradutores moldam a percepção da obra pelo público brasileiro.

Palavras-chave: Dublagem; Domesticação; Estrangeirização; Estratégias Tradutórias

ABSTRACT

This study aims to investigate how the songs, Hawaiian words and expressions, idioms, colloquialisms, and cultural references of *Lilo & Stitch* (2002) were translated in the dubbing and how these translation choices impact the transmission of cultural nuances present in the source text to the Brazilian audience. Drawing on Chesterman's (2016) translation strategies, as well as Venuti's concepts of domestication and foreignization (2008), we examine whether there is a greater tendency toward domestication or foreignization in the dubbing of the movie. The findings reveal that, although some Hawaiian elements have been retained, such as the song part of the original soundtrack with excerpts in Hawaiian Hawaiian Roller Coaster Ride and the words ohana and aloha, we observed that in the analyzed excerpt of the movie's dubbing, there was a greater tendency toward domestication, causing the loss of cultural elements from Hawaii. This study significantly contributes to understanding the complex interactions between language, culture, and translation in audiovisual adaptation contexts, providing valuable insights into how the choice of translation strategies shapes the perception of the work by the Brazilian audience.

Key words: Dubbing; Domestication; Foreignization; Translation Strategies

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
2.1	<i>ALOHA: CONTEXTUALIZANDO LILO & STITCH</i>	11
2.2	DUBLAGEM	15
2.2.1	Dublagem no mundo	15
2.2.2	Dublagem no Brasil	16
2.2.3	Processo de dublagem	19
2.2.4	Dublagem da Disney	24
2.3	DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO	25
2.4	ESTRATÉGIAS TRADUTÓRIAS	27
2.4.1	Estratégias Sintáticas	27
2.4.2	Estratégias Semânticas	28
2.4.3	Estratégias Pragmáticas	30
3	METODOLOGIA	31
4	ANÁLISE	32
4.1	MÚSICAS	33
4.2	PALAVRAS E EXPRESSÕES HAVAIANAS	39
4.3	EXPRESSÕES IDIOMÁTICAS E COLOQUIALISMOS	42
4.4	REFERÊNCIAS CULTURAIS	49
5	CONCLUSÃO	55
	REFERÊNCIAS	57

1 INTRODUÇÃO

Na infância, aquelas letrinhas pequenas que passam com tamanha rapidez embaixo da tela são um grande desafio para os nossos olhos que ainda estão se acostumando com a leitura. Para muitos é nesse momento que se inicia o contato com a dublagem. As vozes tão reconhecíveis que combinam com os personagens, as piadas que nos fazem rir, a maneira de falar parecida com a nossa e as frases de efeitos e músicas que ficam em nossas mentes são alguns dos aspectos que nos encantam na dublagem. A presença de tantos elementos próximos à nossa cultura e língua faz com que assistir um filme legendado, que antes havíamos passado toda a infância assistindo dublado, seja uma experiência um tanto chocante. Parece que os personagens não soam como deveriam, as piadas parecem perder a graça e as músicas não ressoam como costumavam. Essas características da dublagem especialmente voltadas ao público jovem estabelecem uma conexão única, proporcionando uma experiência envolvente e uma imersão mais profunda na trama, mesmo que não seja no idioma original (CHAUME, 2020). Foi justamente esse cuidado dedicado à tradução para dublagem que despertou meu fascínio quando comecei a me aprofundar nos estudos da teoria da tradução, pois me surpreendiam os elementos da cultura brasileira bem integrados em obras estrangeiras. Essa magia de tornar a narrativa acessível e familiar para o público brasileiro através da dublagem é o ponto de partida que me impulsiona a explorar mais a fundo o processo de tradução audiovisual neste estudo.

Contudo, ao embarcar nessa jornada de busca por informações na área, deparei-me com uma realidade alarmante: a escassez de estudos e trabalhos relacionados à dublagem no Brasil. Enquanto sua contraparte audiovisual, a legendagem, conta com diversos materiais teóricos e estudos, como o livro introdutório *Audiovisual Translation: Subtitling* (CINTAS; REMAEL, 2014) que oferece uma visão geral do mundo da legendagem abordando teorias e práticas aceitas, desenvolvimentos recentes e exercícios práticos para estudantes e profissionais de tradução e legendagem. Como também pesquisas sobre a tradução de humor na legendagem (VEIGA, 2006), o processo de legendagem (ARAÚJO, 2016) e equivalência tradutória no ponto de vista semântico na legendagem de séries brasileiras traduzidas para o inglês (TRINDADE, 2022). A dublagem, por sua vez, apesar de contar com livros introdutórios semelhantes ao da legendagem, como o livro utilizado neste estudo *Audiovisual Translation: Dubbing* (CHAUME, 2021), que aborda as práticas e teorias na dublagem, ainda permanece pouco explorada e documentada.

Para Chaume (2020), a dublagem é uma técnica de tradução audiovisual amplamente utilizada na indústria cinematográfica e televisiva, que consiste na substituição das vozes originais dos atores por uma versão na língua de chegada, sem alterar os efeitos sonoros, imagens e, em alguns casos, as músicas. Essa prática permite que filmes, séries, desenhos animados e outros conteúdos audiovisuais estrangeiros sejam acessíveis a um público mais amplo. Desde o início, a dublagem desempenhou esse papel fundamental no acesso e na democratização do cinema, permitindo que o público não alfabetizado tivesse acesso às produções de cinema e televisão estrangeiras (CHAUME, 2020; FREIRE, 2014; MACHADO, 2016).

Atualmente a dublagem ainda desempenha um papel determinante na disseminação de produtos audiovisuais em nosso país. Ela oferece uma forma de acesso inclusiva para aqueles que são analfabetos, analfabetos funcionais e deficientes visuais, que podem encontrar dificuldades na leitura de legendas (MACHADO, 2016; KONECSNI, 2017). Além disso, como Wodevotzky e Baitello (2020) destacam, a dublagem é especialmente útil em contextos em que a leitura de legendas se torna uma tarefa complicada, como em telas pequenas ou situações em que a audição é o recurso principal. Isso ocorre, por exemplo, quando utilizamos várias telas, como tablets, celulares e notebooks, enquanto assistimos ao filme na televisão. Além de todas essas vantagens, a dublagem facilita a apreciação visual ao dispensar a leitura da legenda, permitindo que o espectador se concentre plenamente nos inúmeros elementos visuais já presentes na obra.

No Brasil, os programas e filmes estrangeiros exibidos na televisão aberta são todos dublados e os filmes exibidos nos cinemas, lançados em DVD e plataformas de *streaming* são geralmente oferecidos tanto na versão legendada quanto na dublada (CHAUME, 2020), sendo a dublagem priorizada nas exibições de filmes infantis no cinema (ROSA, 2010). Logo, quando discutimos sobre dublagem, é essencial considerar também o público que a consome. Entretanto, identificar claramente o público-alvo da dublagem é uma tarefa complexa.

Durante os anos de 2011 e 2012, canais de televisão por assinatura que anteriormente não ofereciam programas dublados passaram a disponibilizar canais com conteúdo dublado (ROXO, 2011; SACCHITIELLO, 2012). A demanda por esse serviço foi impulsionada principalmente pela classe C, que, em 2011, elevou o número de assinantes para 38 milhões de pessoas, conforme dados da Anatel (ROXO, 2011). Canais dublados, como TNT, Telecine Pipoca e Fox, lideraram o ranking dos mais assistidos na TV por assinatura. Roxo (2011) também aponta que "a classe média realmente pressionou pela dublagem", resultando na criação do canal HBO 2, com programação inteiramente dublada.

No entanto, Sacchitiello (2012) afirma que "é comum relacionar o crescimento das produções dubladas à expansão da classe C, mas a seleção do idioma está mais ligada ao hábito da família do que à classe social". Wodevotzky e Baitello (2020) também ressaltam que a dublagem se alinha à cultura radiofônica enraizada no consumo televisivo, pois permite que o espectador se desloque pelo espaço enquanto acompanha o conteúdo com a audição. Dentro desse contexto, por exemplo, os pais podem acompanhar o filme com os filhos enquanto realizam outras atividades. Sacchietello (2012) também enfatiza que "não é só a classe C que tem essa preferência. O Pipoca foi o canal mais assistido da rede Telecine pelas pessoas das classes A e B, com mais de 18 anos, em 2010 e em 2011", contrariando a ideia de que a dublagem está relacionada a apenas um tipo de público.

Ainda assim, quando o assunto é animação a dublagem é preferida (ROSA, 2010), dado que o público infantil ainda não desenvolveu plenamente suas habilidades de leitura ou não foi alfabetizado. De acordo com Wind (2011), a tradução de obras estrangeiras para o público infantil "não se limita apenas à tradução de signos linguísticos. É uma tradução da língua, do país e principalmente da cultura do outro". Sendo assim, apresenta uma linguagem voltada para crianças ou simplificada para torná-la mais acessível ao público (WIND, 2011; ROSA, 2010) e também muitas vezes as traduções são domesticadas para torná-las culturalmente relevantes para o público infantil da região onde a tradução será distribuída (CHAUME, 2021; WIND, 2011). Levando em consideração essa característica, a animação *Lilo & Stitch* (2002) foi selecionada como objeto de estudo, pois, além de ser um filme infantil, apresenta uma ampla gama de aspectos culturais, uma vez que sua história se desenrola no Haváí e tem um grande foco na cultura local. Ademais, a dublagem do filme conta com personagens diversos, músicas, referenciais culturais, coloquialismos, palavras e expressões havaianas (MINUTELLA, 2021).

Nesse contexto, o objetivo deste estudo é investigar como os marcadores culturais do filme foram abordados e adaptados e analisar como essas escolhas influenciam a transmissão das nuances culturais presentes na obra original ao público brasileiro. Com este estudo também abordaremos os desafios enfrentados pelos tradutores de dublagem ao equilibrar fidelidade ao original e adequação à cultura de destino. Para alcançar esse propósito, baseio-me nos conceitos de domesticação e estrangeirização propostos por Venuti (2008), que destacam atitudes éticas em relação ao texto e à cultura estrangeira. De acordo com o estudioso, a domesticação consiste na estratégia de adaptar o texto à cultura da língua de destino, enquanto a estrangeirização busca manter características e informações do texto fonte.

Além desses conceitos, para guiar este estudo serão utilizadas as modalidades tradutórias propostas por Chesterman (2016) para analisar as técnicas empregadas na tradução

dos elementos presentes no texto. As modalidades tradutórias têm o objetivo de examinar e classificar as diferentes estratégias utilizadas pelos tradutores ao realizar a tradução de um texto de uma língua de origem para uma língua de destino, abrangendo técnicas como omissão, decalque, empréstimo, entre outras. É importante ressaltar que o foco da análise não se concentra em examinar por que o tradutor fez essas escolhas na tradução da dublagem. Através dessa abordagem teórica e análise prática, esta pesquisa visa identificar também se existe uma tendência maior à domesticação ou à estrangeirização na dublagem de *Lilo & Stitch* (2002).

Após apresentar o contexto do filme selecionado, abordaremos a história da dublagem tanto a nível mundial quanto no Brasil, explorando sua relevância e impacto no processo de tradução. Em seguida, detalharemos o próprio processo de dublagem e as peculiaridades que o diferenciam de outras áreas audiovisuais. Partindo desse ponto, aprofundaremos os conceitos de domesticação e estrangeirização, assim como as estratégias tradutórias que podem ser utilizadas ao adaptar e traduzir o texto para a língua e cultura de destino.

Assim, com este estudo espero contribuir significativamente para a compreensão e análise dos processos de tradução e adaptação audiovisual, que tanto impactam a forma como apreciamos e nos conectamos com as narrativas cinematográficas. Também espero contribuir para a investigação das interações entre cultura e língua presentes em produtos audiovisuais, bem como a maneira como as escolhas tradutórias dos tradutores e da equipe de dublagem influenciam a recepção e compreensão da obra pelo público brasileiro. Este estudo também pode contribuir para o aprimoramento da prática de tradução audiovisual, fornecendo informações valiosas para os pesquisadores interessados na intersecção entre linguagem, cultura e mídia. Além disso, este estudo pode aumentar a conscientização sobre a importância da dublagem como uma forma de acesso à cultura e ao entretenimento para diferentes públicos, especialmente para crianças e aqueles que enfrentam barreiras linguísticas ou de leitura.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica deste estudo se inicia com uma contextualização do filme *Lilo & Stitch* (2002), abrangendo a história, os personagens, a cultura e os pontos cruciais do enredo que serão pertinentes à análise. Em seguida, a dublagem será abordada, explorando tanto a história dessa prática no cenário global quanto no contexto brasileiro, além de investigar o processo de dublagem em si. Depois, abordamos os conceitos centrais que norteiam este estudo: domesticação e estrangeirização. Por fim, explicaremos as modalidades de tradução de Chesterman (2016), que serão utilizadas para avaliar como as escolhas tradutórias impactaram a dublagem do filme.

2.1 ALOHA: CONTEXTUALIZANDO *LILO & STITCH*

Antes de prosseguirmos com a história da dublagem e como esse processo é realizado, é necessário contextualizar o filme dublado selecionado para este estudo. Dessa forma, serão apresentadas informações relevantes sobre a obra cinematográfica e seu contexto cultural que serão importantes para a análise do processo de tradução da dublagem. *Lilo & Stitch* (2002), lançado em 2002 e dirigido por Chris Sanders e Dean DeBlois, com a direção de dublagem e tradução por Garcia Júnior, é uma animação de grande sucesso produzida pela Walt Disney Feature Animation. Ambientado no Havaí, o enredo explora temas universais como família, amizade e aceitação, com destaque para a cultura e tradições do arquipélago que é um dos 50 estados norte-americanos. (LILO..., 2002).

A trama do filme gira em torno de duas personagens: Lilo Pelekai, uma garota havaiana criada por sua irmã mais velha, Nani, após a morte dos pais, e Experimento 626, uma criatura extraterrestre que é adotada por Lilo como seu "cachorro" e rebatizada de "Stitch". Stitch, geneticamente projetado para causar caos e destruição, inicialmente utiliza Lilo para evitar ser recapturado pela federação intergaláctica, mas à medida que o enredo se desenrola, eles desenvolvem um forte vínculo baseado no conceito havaiano de *ohana*, que faz com que Stitch reconsidere seu propósito inicial de destruição para proteger e unir sua nova família (REISCHL, 2002).

O cenário central do filme é uma cidade ficcional inspirada na cidade havaiana Hanabebe (EBIRI, 2022) e é retratada com grande riqueza cultural ao decorrer da narrativa. A atmosfera vibrante, belas paisagens, e elementos tradicionais, como a dança *hula*, a música

ukulele, as vestimentas, o surfe e as expressões havaianas desempenham um papel fundamental na construção da identidade da obra (MINUTELLA, 2021).

Figura 1 — Personagens dançando a *hula* com saias havaianas.



Fonte: Captura de tela do filme disponível no Disney Plus.

Ebiri (2022) observa que o Havaí costumava ser retratado de forma simplista, apenas como um cenário pitoresco e exótico. O autor ainda salienta que Sanders, Deblois e sua equipe fizeram o máximo de pesquisas possíveis e colaboraram com membros da comunidade local para capturar a autenticidade do ambiente e das pessoas havaianas. Suas viagens de pesquisa ao Havaí desempenharam um papel transformador no filme, influenciando sua estética visual, trilha sonora e narrativa de maneira profunda. Durante essas visitas, eles observaram atentamente tanto as pessoas quanto os lugares, buscando incorporar a atmosfera da vida cotidiana no Havaí ao filme. O objetivo era evitar a representação estereotipada e superficial, conforme observada em filmes como *Feitiço Havaiano* (1961). Devido a questões ligadas a orçamento, todo o fundo do filme foi feito em aquarela, algo que o estúdio da Disney não fazia desde *Dumbo* (1941). Essa técnica não permite muitos detalhes, mesmo assim as paisagens presentes no filme são memoráveis (EBIRI, 2022), como pode ser observado na compilação abaixo:

Figura 2 — Paisagens do filme



Fonte: Compilação da autora¹

Lippi-Green (2012) elogia o filme por sua representação sensível do Havaí, da cultura havaiana e da diversidade étnica. Lilo e sua família possuem características que não seguem o padrão anglo-saxão, e suas vidas não são romantizadas nem banalizadas; os personagens se comunicam com entonação e ritmos típicos do crioulo do Havaí, e o crioulo do Havaí é ocasionalmente ouvido ao fundo (LIPPI-GREEN, 2012).

O filme incorpora uma trilha sonora original com músicas em havaiano, juntamente com várias canções de Elvis Presley, que desempenham um papel significativo na narrativa, já que Lilo é uma grande admiradora do cantor. Na cena mais significativa, Lilo tenta ensinar Stitch a ter uma presença exemplar e usa o Elvis como exemplo. Ela exibe uma foto do cantor, ensina Stitch a dançar e tocar ukulele como Elvis e até mesmo o veste com trajes havaianos, incluindo o característico traje branco associado ao artista. A relevância de Elvis na trama vai além do mero apreço de Lilo por sua música. Hopkins (2002) destaca que, além de ser um dos maiores ícones da cultura contemporânea americana, Elvis é um ícone da cultura havaiana. Dois dos shows mais emblemáticos de sua carreira aconteceram na ilha, e três de seus filmes mais famosos foram ambientados no Havaí, destacando suas praias deslumbrantes, cultura vibrante e músicas locais. Esses filmes não apenas impulsionaram o turismo na ilha, mas também

¹ Montagem a partir de capturas de tela do filme disponível no Disney plus.

projetaram a cultura havaiana no cenário internacional e contribuíram significativamente para a associação entre Elvis e o Havaí.

Figura 3 — Lilo mostrando a foto do Elvis para o Stitch.



Fonte: Captura de tela do filme disponível no Disney Plus.

De acordo com Lessa (2002), a Disney também demonstrou cuidado ao selecionar atores havaianos para dublar o filme, buscando trazer autenticidade aos diálogos e dar vida às vozes por trás dos personagens, mesmo que os atores não apareçam fisicamente nas cenas. Além disso, a Disney garantiu que os atores havaianos falassem com a entonação e o ritmo do crioulo do Havaí (MINUTELLA, 2021). Segundo Minutella (2021), outra variação linguística presente no filme é notada no personagem Dr. Jumba Jookiba, que realiza experimentos genéticos ilegais e é responsável por criar o personagem Stitch. Ele é retratado falando inglês com um sotaque estrangeiro forte e exagerado, que tem origem russa. Contudo, não foi possível identificar o sotaque do personagem e sua relação com o sotaque russo na dublagem.

Toda essa diversidade cultural presente no filme, como as expressões e músicas havaianas, os diferentes dialetos e sotaques, juntamente com a ambientação e a cultura havaiana, representam um desafio significativo para os tradutores e profissionais da dublagem. Diante disso, as escolhas realizadas pelos tradutores e diretores de dublagem podem variar desde a manutenção fiel das referências culturais até a sua substituição ou omissão. Nesse processo, é possível que algumas nuances culturais tenham sido perdidas na tradução e essa questão será abordada ao longo do trabalho.

2.2 DUBLAGEM

Nesta seção, iremos explorar a história da dublagem no mundo e no Brasil. Além disso, examinaremos detalhadamente o processo dessa modalidade, destacando como ela se diferencia de outras modalidades de tradução. Esta análise não apenas oferecerá uma visão abrangente sobre a dublagem em geral, mas também estabelecerá a base necessária para compreender como ela influencia a tradução e adaptação de filmes. Abordaremos também os critérios e características específicas que norteiam a dublagem das produções da Disney.

2.2.1 Dublagem no mundo

A história da dublagem está intrinsecamente ligada à história do cinema. Desde o seu início, textos escritos foram utilizados para complementar a narrativa visual dos filmes mudos. Inicialmente, a linguagem era restrita a poucos textos que apareciam na tela, denominados legendas na época, e que, com o surgimento dos filmes sonoros, passaram a ser conhecidos como intertítulos (CHAUME, 2021). Essas partes escritas auxiliavam o público a entender passagens temporais, espaciais e narrativas essenciais para sintetizar a história em poucos minutos.

Em 1927, foi lançado o primeiro filme com diálogos, intitulado *O cantor de Jazz* (1927), o que representou o fim do cinema mudo e dos intertítulos. No entanto, esse avanço também trouxe desafios linguísticos entre o público estrangeiro e os novos filmes produzidos, tornando-se um obstáculo para a venda de filmes americanos e, ao mesmo tempo, abalando a promessa universal do cinema (MACHADO, 2016).

Segundo Chaume (2021), a primeira tentativa de tradução de textos audiovisuais foi na produção de filmes norte-americanos legendados em alemão, francês e espanhol. Contudo, no início dos anos 1930, milhões de espectadores ao redor do mundo não sabiam ler (CHAUME, 2021). Países escandinavos e a Holanda rapidamente aceitaram a modalidade de legendagem devido aos elevados níveis de alfabetização e ao baixo custo das legendas. Em contrapartida, a dublagem se estabelecia em países com regimes totalitários, como Itália, Alemanha e Rússia, já que os governantes desses regimes permitiam apenas filmes no idioma local, assim também era possível manipular e censurar as informações presentes nas produções audiovisuais (LESSA, 2002; CHAUME, 2020).

Outra alternativa considerada para enfrentar o desafio de exportar filmes americanos em outras línguas foi a gravação do mesmo filme em várias versões de línguas, com atores fluentes

na língua desejada. No entanto, essa opção revelou-se extremamente dispendiosa, além de não conseguir alcançar o mesmo impacto causado pelos famosos astros de Hollywood (MACHADO, 2016).

No mesmo período, tornou-se uma prática comum regravar diálogos de filmes em estúdio devido à má qualidade e interferências indesejadas durante as filmagens, buscando sincronizá-los com os movimentos labiais (FREIRE, 2014). Com o tempo, os produtores perceberam que, se utilizassem o texto da língua original nas cenas já gravadas, também poderiam utilizar um texto estrangeiro com a mesma finalidade, e assim surgiu o termo *dubbling* (MACHADO, 2016).

As primeiras dublagens apresentavam baixa qualidade e enfrentavam objeções artísticas e estéticas devido à separação de rosto e voz, o que resultou em uma forte reação negativa. Em espanhol, o problema era ainda maior, pois o idioma utilizado na dublagem era o espanhol neutro, um dialeto artificial que combinava características de vários dialetos espanhóis e alguns localismos americanos (CHAUME, 2021).

Nessa mesma década, surgiram empresas de dublagem e a qualidade desse processo melhorou significativamente com a criação das diferentes faixas sonoras. Nesse método, as vozes dubladas eram gravadas em uma nova faixa, e depois sincronizada com a faixa contendo imagens e com a faixa contendo músicas e efeitos. Empresas de dublagem começaram a traduzir filmes estrangeiros, tornando a dublagem uma opção fácil, conveniente e popular para exportar filmes para diferentes públicos ao redor do mundo (CHAUME, 2021). A promessa universal do cinema, que foi anunciada pelo cinema mudo e depois esquecida com a chegada do som, foi revitalizada pela dublagem.

Após quase um século, a dublagem se estabeleceu como um dos métodos mais difundidos de tradução audiovisual. Conforme apontado por Chaume (2020), desenhos animados são dublados em todo o mundo, assim como longas-metragens e até mesmo novelas sul-americanas. Surpreendentemente, a dublagem também se tornou uma ferramenta para o aprendizado de línguas estrangeiras. Além disso, a dublagem também expandiu seus horizontes para novos campos, como a localização de videogames.

2.2.2 Dublagem no Brasil

Com a introdução do cinema sonoro no Brasil por volta de 1930, a compreensão de filmes falados em outros idiomas tornou-se uma questão relevante para os espectadores brasileiros (MACHADO, 2016). De acordo com Freire (2011), a existência de um grande

problema de analfabetismo no país na época dificultou a consolidação da legendagem como opção definitiva. Produtores e distribuidores tentaram várias experiências, como refilmagens, acompanhamento de libretos semelhantes à ópera e "cópias silenciosas", nas quais apenas músicas e ruídos eram incluídos, sem vozes dos atores.

Embora tenha havido tentativas de dublagem nesse período, os resultados não foram satisfatórios. O processo era caro e a substituição das vozes originais dos atores era rejeitada pelo público (FREIRE, 2014). Além disso, as primeiras dublagens foram realizadas no exterior, o que gerou críticas, como nas dublagens dos filmes da Paramount por Almeida Filho, que utilizaram dubladores amadores brasileiros e portugueses que viviam nos Estados Unidos (FREIRE, 2011). Esses motivos levaram à consolidação da legendagem como a prática padrão para a distribuição de filmes estrangeiros com som no mercado brasileiro (FREIRE, 2014).

Somente no final da década de 30, a dublagem começou a ser mais aceita, especialmente em animações, que de certo modo sempre foram dubladas, pois a sonorização geralmente é realizada posteriormente à criação das imagens pelos desenhistas e animadores mesmo no país de origem da produção (FREIRE, 2014). *A Branca de Neve e os Sete Anões*, lançado em 1937 nos Estados Unidos e em 1938 no Brasil, é considerado o primeiro filme dublado no Brasil (MACHADO, 2016). A tradução e adaptação dos diálogos e canções do primeiro longa-metragem de Walt Disney consolidaram o nicho de desenhos animados para a dublagem brasileira, mas ainda era uma exceção, com a legendagem dominando o mercado (FREIRE, 2014).

Como mencionado anteriormente, muitos filmes estrangeiros adotavam a dublagem como registro sonoro principal, devido aos barulhos externos que atrapalham as filmagens. Contudo, essa não era a prática predominante no Brasil. Segundo Freire (2014), os filmes de ficção brasileiros majoritariamente empregavam a gravação de som direto através da câmera de filmagem. Essa mudança ocorreu após a Segunda Guerra Mundial, com investimentos maiores que melhoraram a qualidade do som gravado, e, conseqüentemente, os filmes brasileiros passaram a utilizar técnicas de dublagem, especialmente em cenas filmadas em locações externas ou que envolviam números musicais (Freire, 2011).

Em 1946, foi fundado um dos primeiros estúdios de dublagem nacional. Ao longo de seus sessenta anos de atividade, o estúdio Herbert Richers foi responsável pela dublagem de aproximadamente quatro mil produtos, incluindo filmes, novelas, minisséries e animações. Na época, dominou cerca de 80% do mercado nacional e, nos anos setenta, tinha mais artistas em sua folha de pagamento do que a própria TV Globo (BRISO, 2012).

Nos anos 1960, a dublagem como substituição do som gravado pela câmera tornou-se uma opção prática e também econômica, dominando o cinema nacional da época. Apesar disso, a dublagem para o português de filmes estrangeiros distribuídos no Brasil permaneceu limitada. Aqui, a maioria dos filmes importados continuou sendo exibida com legendas no cinema. As obras audiovisuais estrangeiras dubladas em português só viriam a se consolidar na mente dos brasileiros não por meio do cinema, mas sim da televisão (FREIRE, 2014).

Diversos projetos de lei surgiram tentando tornar a dublagem obrigatória no país, mas apenas em 1961 o presidente Jânio Quadros promulgou o decreto nº 50.450, que regulava a obrigatoriedade de exibição de filmes nacionais na programação das televisões. Nesse contexto, havia um limite de tempo para a exibição de filmes estrangeiros, sendo a maior parte da grade reservada para a programação nacional. Essa lei também estabelecia que os filmes estrangeiros deveriam ser dublados para serem exibidos na televisão.

Segundo Machado (2004), as legendas eram quase ilegíveis devido à má qualidade de imagem e tamanho das televisões da época, então a dublagem já acontecia espontaneamente na televisão brasileira antes mesmo do decreto; até os telejornais estrangeiros que passavam na televisão eram dublados (FREIRE, 2011).

A crescente demanda na televisão impulsionou o aumento dos serviços de dublagem no país, bem como a melhoria da qualidade do processo. Dez anos após se tornarem obrigatórios, os filmes dublados para a televisão alcançaram um notável grau de excelência, ainda que enfrentassem críticas. A rapidez com que esse progresso aconteceu evidencia a maturidade técnica nacional nesse campo, tornando a exibição de filmes dublados de longa-metragem algo comum (FREIRE, 2014).

Entre os anos 1960 e 1970, considerados a "época de ouro da dublagem no Brasil", houve a necessidade de criar estúdios para gravar esses programas estrangeiros; assim, várias empresas especializadas no mercado de dublagem para a TV e o cinema surgiram no país (MACHADO, 2016). Vale destacar que entre 1964 e 1985, o Brasil passou por um regime totalitário, e como mencionado anteriormente, a dublagem geralmente é favorecida nesse tipo de governo. Lessa (2002) apresenta um exemplo de censura ocorrido no país durante a ditadura, onde uma produção que abordava o tema do tráfico de drogas precisou ser alterada na dublagem para mencionar contrabando de pedras preciosas, devido às restrições sobre o assunto drogas impostas pelos censores.

Atualmente, o mercado de dublagem brasileiro é consolidado, sendo considerado um dos mais fortes no cenário mundial. Conforme Briso (2012), existem quinze empresas de dublagem no Rio de Janeiro e trinta em São Paulo. Juntas, essas empresas movimentam cerca

de 50 milhões de reais anualmente e, devido à demanda por desenhos infantis e outros produtos audiovisuais, ainda têm um espaço garantido de atuação. Mais detalhes referentes ao processo de dublagem serão detalhados no próximo capítulo.

2.2.3 Processo de Dublagem

Assim como o cinema, o processo de dublagem passou por uma grande evolução desde os seus primórdios. Atualmente, não há mais necessidade de diversas pessoas gravarem a dublagem ao mesmo tempo, ou o uso de rolos de filme e cortes. No entanto, antes de mergulhar na análise do processo de dublagem atual, é fundamental estabelecer alguns conceitos e elementos essenciais.

Existem vários elementos envolvidos nesse processo, como o *lip-sync*, *script*, *loop*, *time code* e *M&E*. O *lip-sync* refere-se à sincronização labial, um aspecto essencial da dublagem, que garante que o movimento labial do personagem corresponda ao que está sendo dito na dublagem. O *script*, ou roteiro, contém as falas e ações presentes na obra. Os roteiros de dublagem são elaborados no Microsoft Word e são escritos em letras maiúsculas para facilitar a leitura. A fonte do texto pode variar, e em alguns casos, é solicitado que o texto seja organizado em uma tabela. A Disney, por exemplo, possui o seu próprio formato padrão, com o roteiro original ao lado da coluna destinada à tradução (KONECSNI, 2017).

Segundo Konecsni (2017), *loop* ou *anel* é a marcação de um trecho específico a ser dublado, contendo no máximo 20 segundos. O *time code* é o número de oito dígitos que indica a posição de cada quadro do vídeo, fornecendo informações precisas sobre hora, minuto, segundo e *frame* (quadro) e possibilitando a contagem precisa dos *loops*. Os termos *on screen* e *off screen* referem-se, respectivamente, à presença e à ausência dos personagens na tela.

Por fim, a sigla *M&E* corresponde a *Music and Effects* (Música e Efeitos) e representa a faixa contendo todos os efeitos sonoros do vídeo, que são gravados e mantidos em uma faixa separada para posteriormente serem mixados junto à dublagem. Nessa faixa, encontram-se efeitos como sons de telefone, ruídos de banheiro, barulhos de trânsito, entre outros. Tais sons devem ser devidamente identificados pelo profissional responsável pela tradução do roteiro, facilitando a mixagem posterior (KONECSNI, 2017).

Conforme explica Machado (2016), para se tornar um dublador no Brasil, é necessário ser, primeiramente, um ator ou atriz profissional com registro na Superintendência Regional do Trabalho e Emprego (SRTE) ou com um registro provisório do sindicato. No entanto, em algumas ocasiões, produções audiovisuais brasileiras são dubladas por pessoas famosas que não

possuem registro profissional de ator ou atriz, como foi o caso da animação *Enrolados*, em que o personagem Flynn Rider foi dublado pelo apresentador de televisão Luciano Huck. Apesar disso, a Disney continua exigindo teste de voz dos atores principais de filmes e séries (MACHADO, 2016).

Os dubladores são remunerados por *loop* ou *loop* de acordo com a tabela de valores estabelecida pelo Sindicato dos Artistas de cada Estado, e, por ser um serviço considerado custoso, os estúdios buscam reduzir o número de *loops* sempre que possível. Alguns estúdios até limitam o número de linhas das falas a cinco, como forma de evitar problemas no processo de dublagem (KONECSNI, 2017).

O processo de dublagem é iniciado quando um estúdio é contratado para realizar a dublagem de uma produção na língua alvo. Esse estúdio é responsável por reunir toda a equipe necessária e coordenar todas as etapas do processo de produção, que envolvem a tradução, adaptação do texto, direção, seleção de atores, gravação da dublagem em estúdio e edição de som (CHAUME, 2020). Segundo Chaume (2020), esse processo pode variar consideravelmente. A partir de informações apresentadas por Chaume (2020), Machado (2016) e Konecsni (2017) é possível observar as três maneiras pelas quais o processo de dublagem pode ocorrer.

Na primeira abordagem, que não acontece no Brasil, o tradutor é responsável apenas pela tradução, realizando uma tradução literal do roteiro, refletindo todas as idiossincrasias do texto e da cultura de origem. Nesse processo, não há preocupação com a sincronia labial, isocronia, sincronização cinética, nuances orais dos diálogos, segmentação de *loops* ou símbolos de dublagem. No caso, a sincronia labial seria o alinhamento dos movimentos da articulação da boca do personagem com as falas dubladas, principalmente em *close-ups* ou cenas com foco na boca. Já sincronia cinética seria a coordenação dos movimentos corporais dos personagens com o conteúdo sendo ouvido, como por exemplo, acenar positivamente com a cabeça enquanto diz "sim". Por fim, a isocronia diz respeito à correspondência entre a duração da fala na língua original e a duração da fala na língua de destino.

É comum que o tradutor que realiza essa etapa esteja vinculado à empresa de dublagem, sendo raro encontrar tradutores independentes atuando nessa função. Fora do Brasil devido a questões de direitos autorais, os tradutores podem não ter acesso às imagens do filme nessa fase, o que os priva de todas as outras mensagens linguísticas veiculadas na obra, como outdoors, cartazes, avisos e manchetes de jornais (CHAUME, 2020). Essa tradução literal se assemelha mais a uma tradução de uma peça literária do que a uma tradução audiovisual. Ela pode ser considerada estrangeirizadora, pois muitos trocadilhos, expressões idiomáticas, piadas

e referências culturais são traduzidos literalmente. Para auxiliar a compreensão do texto, notas explicativas sobre os usos metafóricos e conotativos dessas figuras estilísticas são incluídas, visando orientar o profissional que irá adaptar a tradução e o diretor de dublagem (CHAUME, 2020).

Em seguida, o texto passa por um processo de adaptação, no qual um profissional irá reescrever e domesticar os diálogos. A tarefa desse profissional é criar um roteiro oral funcional e convincente, que atenda a todos os requisitos de sincronização, ao mesmo tempo que transmite a sensação de ser um diálogo original. Para isso, é necessário alcançar um equilíbrio entre as regras prosódicas e gramaticais e o discurso oral convencional, assim como os padrões culturais da língua de destino (CHAUME, 2020). Em outras palavras, o escritor deve evitar a artificialidade e tornar os diálogos verossímeis e realistas, para não causar estranhamento no público. Nessa etapa, é possível haver mudanças e *over-adaptation* na tradução, como adicionar uma referência cultural do idioma de destino ambientada em um local totalmente diferente do país de origem, mas a aceitação do público pode variar dependendo do gênero. Essas adaptações são mais frequentemente encontradas em desenhos animados do que em filmes de arte (ROSA, 2010).

Após a etapa de adaptação, o diretor de dublagem assiste ao filme e seleciona os dubladores que considera mais adequados para dar vida à tradução. É importante destacar que os dubladores precisam passar por um processo de testes para conseguir os papéis. O diretor, por sua vez, deve possuir boas habilidades de contar histórias, uma vez que muitas vezes os dubladores não assistem ao filme inteiro, apenas aos *loops* que precisam gravar. É responsabilidade do diretor guiá-los através do filme, fornecendo instruções sobre o enredo e sobre cada personagem em particular. Ele define a entonação adequada para cada frase e a interpretação de cada cena e aprova ou rejeita cada *loop* gravado. Além disso, os diretores podem fazer ajustes na tradução, caso sintam que uma palavra ou frase não transmite o significado (semântico ou pragmático) apropriado para uma determinada situação (CHAUME, 2020).

Os dubladores são posicionados em uma cabine à prova de som, onde têm acesso a um som-guia através de fones de ouvido e um monitor para visualizar as cenas originais, permitindo que saibam o momento exato de entrada e saída das falas (KONECSNI, 2017). Nesse ambiente, eles recebem informações sobre seus respectivos papéis no filme e leem em voz alta a tradução final, agora sincronizada e mais natural, para que se ajuste perfeitamente aos movimentos labiais dos atores e atrizes originais do filme. Essa versão final é impressa, sendo que o diretor

de dublagem geralmente possui uma cópia, os mixadores ou operadores de som, outra, e os dubladores recebem uma terceira cópia na bancada (CHAUME, 2020).

Conforme Machado (2026) explica, o dublador deve ouvir a fala original para se inteirar do assunto, prestando atenção a pausas, ritmo e interpretação do personagem que irá dublar em seguida. Depois, marca as pausas e ensaia junto com a fala original, lendo em voz alta o texto a ser gravado enquanto o diretor observa e orienta o dublador na interpretação. É importante ressaltar que o dublador precisa preparar sua atuação em poucos minutos, enquanto o ator ou atriz no produto original provavelmente estudou sua atuação durante meses ou até anos.

Os dubladores trabalham individualmente, geralmente com apenas um dublador por vez na cabine, mas também podem trabalhar em conjunto com outros dubladores, sob a supervisão do diretor. Diferentemente de uma conversa cotidiana, não há trocas de falas ou turnos, nem respostas para perguntas, e vice-versa. É esperado que os atores e atrizes de dublagem imitam de forma convincente e expressiva a performance original na tela (CHAUME, 2020). É importante que os diálogos da versão original não sejam ouvidos, nem mesmo tosses, e que as vozes dos personagens sejam mais claras e altas do que a fala cotidiana. De acordo com Machado (2016), em algumas situações, é necessário que o dublador grave uma fala várias vezes até que o resultado - expressado linguisticamente, incluindo a entonação - alcance a emoção pretendida pelo personagem. Na dublagem, a entonação desempenha um papel fundamental como elemento prosódico, pois é responsável por transmitir a função emocional presente na cena, sendo essencial para guiar o teor da mensagem.

Os tradutores são os principais responsáveis pela sincronia entre o som da fala e os movimentos labiais, mas os dubladores também têm um papel importante nesse processo. Além disso, os dubladores têm a liberdade de fazer ajustes na tradução caso ela não corresponda ao seu estilo de atuação (CHAUME, 2020).

Depois da gravação das falas dos principais dubladores, é chegada a hora de registrar o vozerio, onde um grupo de pessoas, incluindo aspirantes e dubladores, gravam cenas que envolvem uma multidão. Essas cenas de vozerio ocorrem em momentos em que o personagem está em locais públicos, como restaurantes, por exemplo (KONECSNI, 2017). É importante ressaltar que o tradutor responsável pela dublagem também deve traduzir os vozerios, caso existam no áudio original (MACHADO, 2016).

Após a conclusão da dublagem, que é gravada em uma faixa em branco da cópia original do filme, os técnicos de mixagem, conhecidos como mixadores, juntam esses diálogos gravados com as músicas e efeitos sonoros originais do filme na faixa *M&E*. Esse processo é realizado através de diversos softwares, permitindo que a dublagem seja ajustada com precisão ao tempo

de fala dos personagens, encurtando ou esticando a voz durante a pós-produção (KONECSNI, 2017). Caso surjam problemas técnicos ou artísticos, são feitas correções ou, em alguns casos, a cena dublada pode ser regravada. Em seguida, o estúdio envia o produto finalizado de volta ao cliente para ser revisado e aprovado, para então ser lançado (MACHADO, 2016).

Na segunda abordagem, um único profissional é responsável tanto pela tradução quanto pela adaptação do roteiro original. Diferentemente da tradução literal, esse profissional trabalha considerando sincronização, nuances, piadas, trocadilhos e aspectos culturais presentes no texto. A adaptação segue as mesmas regras mencionadas anteriormente, garantindo que os diálogos sejam naturais e convincentes (MACHADO, 2016).

Essa abordagem é comum no Brasil, e Machado (2016) apresenta três fatores que podem influenciar a decisão do profissional ao traduzir e adaptar o texto. São elas: 1. O tipo de diálogo ou fala (se é *off-screen* ou *on-screen*); 2. O tipo de cena (se é *close-up*); 3. Se é narração (na qual não há preocupação com o sincronismo labial, mas sim com a métrica da frase, ou seja, a entrada e saída da fala). Além disso, o profissional deve levar em conta diversos elementos que vão além da tradução para garantir que o diálogo seja adequado ao contexto audiovisual e cultural da obra.

O tradutor também assume a responsabilidade de marcar as reações na tradução, indicando se o personagem sorri, chora, grita etc. As reações mais comuns são marcadas com um (R), mas também é possível especificar a reação ao lado do (R). Essa marcação de reações agiliza e facilita o trabalho do dublador, proporcionando uma melhor compreensão do contexto emocional das cenas. Além disso, o vozerio também deve ser sinalizado (MACHADO, 2016).

Na terceira e última abordagem de tradução, a responsabilidade pela tradução, adaptação, escolha de dubladores e direção da dublagem fica a cargo do diretor. Nesse caso, todas as funções são unificadas sob a supervisão desse profissional. De acordo com Chaume (2020), um profissional ser responsável por todo esse processo não é uma abordagem comum, mas pode ser observada na indústria de dublagem brasileira, como é o caso da dublagem de *Lilo & Stitch* (2002), na qual Garcia Júnior assumiu a responsabilidade pela tradução, adaptação e direção da dublagem. Depois da tradução e adaptação, tanto na segunda abordagem como na terceira, o processo de dublagem é o mesmo detalhado na primeira abordagem.

Independentemente da abordagem utilizada, seja o *script* traduzido e adaptado pelo mesmo profissional ou não, a tradução nem sempre será idêntica ao produto audiovisual finalizado. Como mencionado anteriormente, alterações podem ocorrer durante o processo, tanto por decisão do diretor quanto pelo próprio dublador. Essas modificações podem ser necessárias para garantir que a dublagem alcance o máximo de qualidade e se adapte

adequadamente à performance dos personagens e ao contexto da cena (KONECSNI, 2017; CHAUME, 2020).

Outro fator fundamental que devemos levar em consideração quando falamos sobre adaptação em tradução de dublagem é o fato de o tradutor precisar seguir listas de palavras já estabelecidas pelo cliente. Essas listas contêm termos específicos que amenizam ou suavizam o teor das palavras utilizadas no áudio original. Nesse contexto, o tradutor pode acabar comprometendo sua autonomia e criatividade, uma vez que deve atender às exigências do cliente (MACHADO, 2016). A Disney possui sua própria lista de palavras, que será abordada na próxima seção, juntamente com informações sobre a seleção criteriosa e a atenção aos detalhes no processo de dublagem das produções da Disney.

2.2.4 Dublagem da Disney

Desde o início, a Disney sempre foi exigente com a qualidade da dublagem de suas produções. Ao realizar a dublagem de *A Branca de Neve* (1937), a empresa enviou representantes de sua equipe para cada país onde o filme seria dublado, garantindo a supervisão dos artistas selecionados para dar voz aos personagens. No caso do Brasil, o engenheiro de som dos estúdios Disney, Jack Cutting, foi o responsável pela dublagem (LESSA, 2002). Cada país recebeu uma cópia em preto e branco do filme, permitindo que os artistas estudassem a caracterização de cada personagem que interpretaria. Após a seleção dos atores, foram dedicados dois meses para ensaios e adaptações das traduções e a finalização da dublagem foi feita nos estúdios da Disney, visando garantir os altos padrões de qualidade, que na época ainda eram precários no Brasil (FREIRE, 2011).

Conforme relatado por Lessa (2002), a Disney adotou a padronização do elenco de vozes a partir dos anos 60, com o objetivo de evitar disparidades entre as dublagens realizadas em cada país. Quando um personagem animado tem a voz de um artista famoso estrangeiro, o dublador responsável por dar voz a esse ator é encarregado de fazer a dublagem do personagem animado também. Um exemplo disso é o personagem Woody, de *Toy Story* (1995), que possui originalmente a voz de Tom Hanks e é dublado por Marco Ribeiro, que também dubla o Tom Hanks em outras produções audiovisuais. Essa padronização se estendeu até mesmo às canções, onde as músicas infantis passaram a ser sempre dubladas, garantindo que a voz soasse como se fosse a mesma pessoa cantando em ambas as línguas. Alguns filmes destinados ao público adolescente, como *High School Musical* (2006), também são dublados da mesma forma. Existem, contudo, algumas exceções, como os filmes *Hannah Montana: o filme* (2009) e *Camp*

Rock (2008), cujas músicas não foram dubladas, possivelmente devido às carreiras musicais dos cantores fora das séries e seus álbuns lançados internacionalmente. Essa abordagem de padronização contribui para maior consistência e identificação dos personagens pelo público.

Outro processo recorrente nas dublagens da Disney, bem como em outros estúdios, é a contratação de pessoas semelhantes ao personagem a ser dublado, ou seja, atores que são parte da mesma cultura, etnia ou origem, permitindo que o próprio dublador dê vida ao personagem, interpretando suas expressões faciais e dialetos (MINUTELLA, 2021). Esse método é adotado com o intuito de conferir maior fidelidade e naturalidade ao papel, mesmo que os atores não apareçam em tela (LESSA, 2002). Um exemplo desse método pode ser observado no filme analisado neste estudo, em que a empresa contratou os atores Tia Carrere e Jason Scott Lee, nascidos no Havaí, para darem voz aos personagens Lilo e Stitch, respectivamente (PROGRAMA, 2002).

Até os dias atuais, a Disney mantém o rigoroso procedimento de realizar testes de vozes para os principais personagens de seus filmes e séries a serem dublados. Além disso, nas traduções para o cinema, o texto é revisado antes de ser dublado, assegurando que a qualidade dos produtos seja sempre elevada. Nesse contexto, existem critérios específicos a serem seguidos, como uma lista de palavras que não devem ser utilizadas nas traduções. Essa lista inclui termos ofensivos, como *bitch*, que deve ser traduzido como vadia, evitando o uso de palavras como piranha, cachorra ou galinha. O tradutor deve estar atento para que a empresa de dublagem não seja advertida (MACHADO, 2016).

Portanto, ao analisar a animação *Lilo & Stitch* (2002) neste trabalho, é fundamental considerar a importância da seleção criteriosa dos atores, a adaptação das músicas, as regras, bem como a busca pela naturalidade e adequação do texto na dublagem da Disney. Na próxima seção serão discutidas questões de naturalidade e estranhamento ao explicarmos os conceitos de domesticação e estrangeirização.

2.3 DOMESTICAÇÃO E ESTRANGEIRIZAÇÃO

De acordo com Venuti (2008), o objetivo da tradução é tornar um "outro cultural" reconhecível, familiar e até mesmo idêntico à cultura da língua de destino. No entanto, essa busca pode levar à completa domesticação do texto estrangeiro, diluindo as diferenças culturais para se alinhar às normas da cultura receptora. A tradução não é uma simples comunicação do texto estrangeiro, mas uma interpretação limitada pelo público específico e pelas situações culturais ou institucionais em que o texto traduzido será utilizado e circulado.

Sendo assim, para Venuti (2008) a domesticação na tradução refere-se à abordagem que busca tornar o texto estrangeiro mais acessível e familiar ao público-alvo da língua de chegada. Nesse processo, o tradutor adapta e naturaliza o texto para aproximá-lo das normas culturais, linguísticas e sociais da língua de destino. O objetivo é fazer com que o leitor ou espectador sinta como se o texto tivesse sido originalmente escrito em sua própria língua e cultura, eliminando aspectos que possam parecer estranhos ou desconhecidos. Já a estrangeirização é a abordagem que busca preservar o caráter estrangeiro e peculiar do texto original. O tradutor não procura suavizar as diferenças culturais ou linguísticas, mas enfatiza essas diferenças, destacando a identidade cultural do texto de origem. A ideia é manter o sentido de "outro", permitindo que o leitor ou espectador tenha uma experiência mais autêntica e enriquecedora ao entrar em contato com culturas diferentes da sua.

Quando Venuti (2008) afirma que domesticação e estrangeirização não são binárias, ele está sugerindo que não se trata de uma escolha absoluta entre uma abordagem ou outra. Em vez disso, a tradução pode incorporar elementos de ambos os conceitos em diferentes graus, dependendo do contexto e das intenções do tradutor em relação ao público-alvo e à preservação da identidade cultural do texto original. Na prática, um tradutor pode optar por adotar uma abordagem mais domesticante em algumas partes do texto e uma abordagem mais estrangeirizante em outras, buscando equilibrar a compreensão e a preservação das nuances culturais. É importante destacar que Venuti (2008) geralmente incorpora os conceitos de "domesticação" e "estrangeirização" em suas análises críticas. Esses conceitos constituem elementos fundamentais para a compreensão das estratégias empregadas nas traduções para o inglês, especialmente quando a domesticação prevalece como a estratégia predominante. A domesticação, nesse contexto, envolve a adaptação da obra estrangeira aos padrões culturais e linguísticos da língua de chegada, frequentemente resultando na perda de elementos culturais, idiomáticos ou contextuais pertencentes às culturas periféricas. Contudo, é pertinente considerar que os conceitos de domesticação e estrangeirização podem ser aplicados de maneira enriquecedora nesta pesquisa, que se concentra na tradução do inglês para o português. Nesse contexto, a análise crítica dessas estratégias de tradução possibilita uma apreciação mais aprofundada das decisões tomadas pelos tradutores e das implicações culturais, linguísticas e ideológicas subjacentes a essas escolhas.

Após explorarmos os conceitos de domesticação e estrangeirização, trataremos das estratégias práticas de tradução utilizadas pelos profissionais da tradução. Assim, o próximo capítulo será dedicado às modalidades de tradução propostas por Chesterman (2016), que nos

fornece uma visão mais específica e prática sobre como esses princípios teóricos são aplicados nas escolhas tradutórias.

2.4 ESTRATÉGIAS TRADUTÓRIAS

Para Chesterman (2016), quando um texto original é traduzido para outro idioma, ele naturalmente passa por algumas mudanças gramaticais obrigatórias devido às diferenças estruturais entre as línguas. No entanto, essas mudanças se tornam uma estratégia quando vão além das alterações inerentes ao processo de tradução. Essa perspectiva levou à criação de várias categorias para classificar as modificações do texto fonte para o texto-alvo. Uma dessas abordagens foi desenvolvida por Vinay e Darbelnet (1995), que classificam esses procedimentos como empréstimo, calque, tradução literal, transposição, modulação, equivalência e adaptação. As estratégias propostas por Chesterman (2016) têm como base esses conceitos e se enquadram em três grupos principais: estratégias sintáticas, estratégias semânticas e estratégias pragmáticas. Chesterman (2016) destaca que esses grupos podem se sobrepor em certo grau, visto que as estratégias pragmáticas geralmente envolvem aspectos semânticos e sintáticos, e diferentes tipos de estratégias podem ocorrer simultaneamente com frequência. As estratégias de Chesterman serão explicadas em detalhes nas próximas seções.

2.4.1 Estratégias Sintáticas

Estas estratégias manipulam a forma do texto. As estratégias incluídas nessa categoria e que serão examinadas nesta análise são: tradução literal, empréstimo, decalque, transposição, mudança na estrutura da frase, mudança na estrutura da oração e coesão, sendo detalhadas a seguir:

- Tradução literal: Para alguns teóricos, como Vinay e Darbelnet (1995), essa estratégia é a padrão, é necessário desviar-se da tradução literal somente se ela não funcionar em determinada situação. Chesterman (2016), por sua vez, define de forma mais aberta, como uma tradução que busca se aproximar o máximo possível da língua de origem, mas com rearranjos gramaticais quando necessário. Exemplo: *She is reading a book near the window* que poderia ser traduzido como “ela está lendo um livro perto da janela”.
- Empréstimo: Itens lexicais ou sintagmas de uma língua são diretamente importados para outra língua sem tradução ou adaptação, sendo essa estratégia muito comum em nomes

próprios, como *American Airlines*. Outros exemplos em textos traduzidos para o português incluem palavras como *site*, *mouse* e *pet shop*.

- **Decalque:** Semelhante ao empréstimo, porém envolve ajustes gráficos ou morfológicos. É comum em nomes de organizações internacionais, como *European Union* que é traduzido como União Europeia. Além disso, abrange a introdução de neologismos, quando uma língua adota uma nova palavra de outra língua para preencher uma lacuna lexical, levando à criação de novas construções, como *delete* em inglês que se tornou deletar em português.
- **Transposição:** Chesterman (2016) utiliza o termo de Vinay e Darbelnet (1995) para descrever mudanças morfológicas e de classe gramatical, como a transformação de um substantivo em verbo ou de um adjetivo em advérbio, sendo que essa estratégia também pode envolver mudanças estruturais. Por exemplo, a sentença *the class focuses* (verbo) *on medical procedures* pode ser traduzida como “o foco (substantivo) da aula são procedimentos médicos”.
- **Mudança na Estrutura da Frase:** Originado do conceito de *unit shift* de Catford (1965), essa estratégia envolve a mudança de unidade linguística para outra categoria gramatical da língua de chegada, seja de uma palavra para uma frase ou o contrário. Também inclui a conversão de plural para singular, bem como alterações no modo e tempo verbal. Por exemplo, *the furniture is new* (singular) é traduzido como “os móveis são novos” (plural) ou *the opera starts at 7pm* (*simple present*) é transformado em “a ópera começará às 19h” (futuro do perfeito).
- **Mudança de estrutura da oração:** divisão de orações longas ou a combinação de sentenças, podendo incluir a reorganização de palavras, a reestruturação de grupos nominais ou verbais e a alteração na ordem dos elementos da frase.
- **Coesão:** Afeta a estrutura interna do texto e é alcançada por meio de elipses, substituição, pronominalização, repetição e uso de conectores.

2.4.2 Estratégias Semânticas

As estratégias semânticas englobam modificações relacionadas principalmente à semântica lexical, mas também abrangem aspectos do significado da sentença, como ênfase. Muitas dessas estratégias derivam do conceito de modulação de Vinay e Darbelnet (1995) e manipulam as nuances do significado. Nesta análise, as estratégias utilizadas são: sinonímia,

antonímia, hiponímia, conversão, mudança de ênfase, paráfrase e mudança de tropo, explicadas abaixo:

- **Sinonímia:** Essa estratégia consiste em selecionar equivalentes não óbvio, mas sim um sinônimo, a fim de evitar a repetição de palavras. Como por exemplo *the house for sale is a good country house* poderia ser traduzido para "a residência à venda é uma boa casa de campo".
- **Antonímia:** Já essa estratégia consiste em selecionar um antônimo junto a um elemento negativo. Por exemplo: *it's easy to read this book* seria traduzido como "é difícil ler esse livro".
- **Hiponímia:** Envolve a alteração na relação entre as palavras, podendo ser uma troca por um elemento inferior, ou seja, uma categoria mais ampla no texto fonte (hiperônimo) por uma categoria mais específica no texto alvo (hipônimo), como por exemplo substituir "animal" por "cachorro". Também pode ocorrer a troca por um elemento superior, ou seja, uma categoria mais específica no texto fonte (hipônimo) à uma categoria mais ampla no texto alvo (hiperônimo), como por exemplo substituir "maçã" por "fruta".
- **Paráfrase:** Essa estratégia resulta em uma versão mais livre e, em alguns casos, até mesmo em uma tradução insuficiente. Geralmente tende a desconsiderar os componentes semânticos em favor de um sentido pragmático. É frequentemente usada para traduzir expressões idiomáticas que não possuem correspondentes idiomáticos na língua alvo. Exemplo: *A penny for your thoughts* seria parafraseando para "o que você está pensando?".
- **Mudança de tropo:** essa estratégia envolve a substituição de tropos (elementos figurados como figuras de linguagem, expressões idiomáticas e trocadilhos) presentes no texto fonte por um tropo equivalente na língua alvo. Podendo ser dividida em quatro categorias: a) Quando o texto fonte apresenta uma expressão figurada e é utilizada uma expressão figurada equivalente na língua-alvo, como *be in the same boat* e "estar no mesmo barco"; b) Quando é utilizada uma expressão figurada diferente no texto alvo, mantendo a ideia geral, mas a forma é diferente, como *piece of cake* e "mamão com açúcar"; c) Quando a expressão figurada não é utilizada no texto alvo, levando à perda do sentido figurado, como por exemplo *spill the beans* ser traduzido para "contar o segredo"; d) Quando o texto fonte não apresenta expressão figurada, mas é adicionada uma expressão no texto alvo, como por exemplo *screw up* que é traduzido como "pisar na bola".

2.4.3 Estratégias Pragmáticas

As estratégias pragmáticas tendem a envolver mudanças mais amplas no texto fonte e tipicamente incorporam também alterações sintáticas e/ou semânticas. Enquanto as estratégias sintáticas manipulam a forma e as estratégias semânticas manipulam o significado, as estratégias pragmáticas manipulam diretamente a mensagem em si. Essas estratégias são muitas vezes o resultado de decisões globais do tradutor sobre a maneira mais apropriada de traduzir o texto como um todo. Nesta análise, as estratégias pragmáticas utilizadas são: filtragem cultural, explicitação e implicação, omissão e acréscimo, mudança interpessoal, alteração na coerência, tradução parcial, mudança de visibilidade e transedição, descritas em seguida:

- Filtragem cultural: Essa estratégia remete ao conceito de domesticação e estrangeirização discutido por Venuti anteriormente e pode ser dividida em duas abordagens: a) Naturalização, domesticação ou adaptação: isso envolve traduzir marcadores culturais como equivalentes funcionais ou culturais, seguindo as convenções da língua-alvo, por exemplo, substituindo "SAT" por "ENEM"; b) Exotização, estrangeirização, estranhamento: aqui, não há adaptação, mas sim a transferência direta de elementos, como manter *Shepherd's Pie* em vez de adaptar para "torta de carne com batata".
- Implicação e Explicitação: Referem-se à maneira como o tradutor omite ou acrescenta elementos, tendo em mente o que o público pode inferir. Por exemplo, *shell, devein and clean shrimp* é traduzido para "limpe o camarão" em português, pois o processo está implícito (REBECHI, 2015).
- Omissão e Acréscimo: Adição de informações novas (não inferíveis), consideradas relevantes para o público-alvo, ou omissão de informações. Por exemplo, "Terá uma exposição em Brasília nesta sexta" pode ser traduzido como *there will be an exhibition in Brasilia, capital of Brazil, this Friday*.
- Mudança Interpessoal: Essa estratégia atua no estilo geral, alterando o nível de formalidade, grau de emotividade e envolvimento, o nível do léxico técnico, etc. Tudo o que influencia a relação entre o texto/autor e o leitor. Por exemplo, *I have to go* pode ser traduzido para "tenho que vazar", uma tradução em linguagem bastante coloquial.
- Alteração na coerência: Diz respeito à organização lógica da informação no texto, como reorganizar orações.
- Tradução Parcial: Envolve uma tradução resumida, transcrição apenas dos sons etc. Por exemplo, Shakespeare para crianças.

- Mudança de visibilidade: O tradutor se insere entre o autor e o leitor, usando notas de rodapé, comentários entre parênteses, explicações adicionais, etc. Essa estratégia chama a atenção do leitor para a presença do tradutor, desafiando a ideia de um tradutor invisível, conforme sugerido por Venuti (2008).
- Transedição: Alterações necessárias para textos mal escritos, como reorganização e reescrita.

As estratégias aqui explicadas serão empregadas na análise da dublagem do filme *Lilo & Stitch* (2002), a fim de determinar como as referências culturais presentes no texto-fonte foram traduzidas e se essas abordagens podem ser classificadas como domesticação ou estrangeirização. A seguir, será apresentada a metodologia deste estudo, que inclui a descrição do trecho selecionado do filme, o processo de transcrição do diálogo original do filme, bem como a transcrição da dublagem e a maneira pela qual a análise será realizada.

3 METODOLOGIA

Este trabalho tem como objetivo analisar a domesticação e estrangeirização presentes na dublagem da animação *Lilo & Stitch*, lançado em 2002, dirigido por Chris Sanders e Dean DeBlois, e produzido pela Walt Disney Feature Animation. A análise será realizada a partir da versão disponível na plataforma de *streaming* Disney+, com duração de uma hora e vinte e oito minutos. Para a análise, focaremos especificamente os últimos 30 minutos do filme, compreendendo o período de 1 hora e 17 minutos a 1 hora e 47 minutos. Esse trecho foi selecionado devido à sua riqueza em elementos a serem analisados, incluindo três diferentes canções, uma parte da trilha sonora original do filme, uma canção popular do Havaí e uma música de Elvis Presley. Além disso, esse trecho apresenta uma maior densidade de expressões havaianas, expressões idiomáticas, coloquialismos e referências culturais. Os minutos finais do filme consistem em uma cena sem diálogos, acompanhada apenas por uma das músicas do filme, seguida pela exibição dos créditos, que incluem informações sobre a dublagem em diferentes línguas.

Para a realização da análise foi necessário transcrever as falas do filme original, bem como as falas do filme dublado em português traduzido, adaptado e dirigido por Garcia Júnior. Alguns critérios foram estipulados para ambas as transcrições. A transcrição dos diálogos será realizada em colunas lado a lado, com o texto-fonte em inglês à esquerda e o texto-alvo em português à direita, sendo que ambas as descrições completas estarão disponíveis no Anexo A. Cada personagem foi identificado pelo seu nome seguido por dois pontos e pelo diálogo

correspondente em cada língua e as músicas foram demarcadas pela palavra canção entre colchetes no início. Serão mantidas onomatopeias e interjeições, para preservar a integridade das cenas e proporcionar uma análise mais completa.

A transcrição em inglês será baseada nas legendas para surdos e ensurdecidos (LSE), disponíveis na plataforma Disney+. Esse tipo de legenda tem como propósito a acessibilidade para pessoas com deficiência auditiva ou dificuldade de audição, então apresenta diversas descrições de áudio do filme, como *sighs* e *phone beeps*, que serão excluídas, pois não são relevantes para esta pesquisa. Já a transcrição em português foi realizada inteiramente por mim, seguindo as mesmas estruturas e regras dos diálogos apresentados anteriormente. É importante ressaltar que a dublagem em português apresenta elementos do discurso informal, como contrações de palavras, como, por exemplo, "pra" em vez de "para" e "tá" no lugar de "está". Portanto, os diálogos em português serão transcritos exatamente como foram apresentados na dublagem, sem correções ou adequações com a norma formal. Na análise, para tornar a avaliação mais organizada, os exemplos de diálogos serão numerados, os diálogos em inglês serão apresentados após a sigla TF, enquanto os diálogos em português seguirão a sigla TA e os trechos dos exemplos em negrito são os trechos que serão analisados.

Com base nessas transcrições, será possível realizar uma análise comparativa entre a versão original em inglês e a dublagem em português brasileiro. As linhas de diálogo serão comparadas para encontrar marcas culturais, coloquialismos, piadas, trocadilhos, ditados, expressões idiomáticas em cada texto. Sendo que a minha base para identificação de expressões idiomáticas e coloquialismos são dicionários online, como o Cambridge Dictionary (CAMBRIDGE, 2023) e o Merriam-Webster (MERRIAM-WEBSTER, 2023) em inglês, e o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa (PRIBERAM, 2023) e o DICIO (7GRAUS, 2023) em português. Em seguida, investigaremos as estratégias de tradução de Chesterman (2016) utilizadas pelo tradutor no processo de dublagem para recuperar ou ocultar essas referências culturais a fim de definir onde cada escolha tradutória se encaixa nos conceitos de domesticação e estrangeirização. É importante ressaltar que o foco da análise não se concentra em examinar por que o tradutor fez essas escolhas na tradução da dublagem, mas sim em compreender como essas escolhas resultam na domesticação ou estrangeirização do texto.

4 ANÁLISE

A partir deste ponto, iniciamos a análise dos exemplos de referências culturais na dublagem do filme *Lilo & Stitch* (2002). Serão examinados elementos como músicas,

expressões na língua havaiana, expressões idiomáticas e referências culturais, tanto da cultura havaiana e americana, quanto da brasileira, seguindo a organização de exemplos discutida na seção anterior.

4.1 MÚSICAS

Nesta seção, será realizada a análise das músicas presentes na dublagem do filme, seguindo a ordem em que aparecem na transcrição do trecho selecionado. O objetivo é examinar como o tradutor abordou as músicas, compreendendo suas estratégias de adaptação e tradução para a língua alvo. A análise permitirá compreender a ligação das músicas com o enredo e de que maneira as escolhas linguísticas e culturais impactam a recepção das músicas pelo público brasileiro.

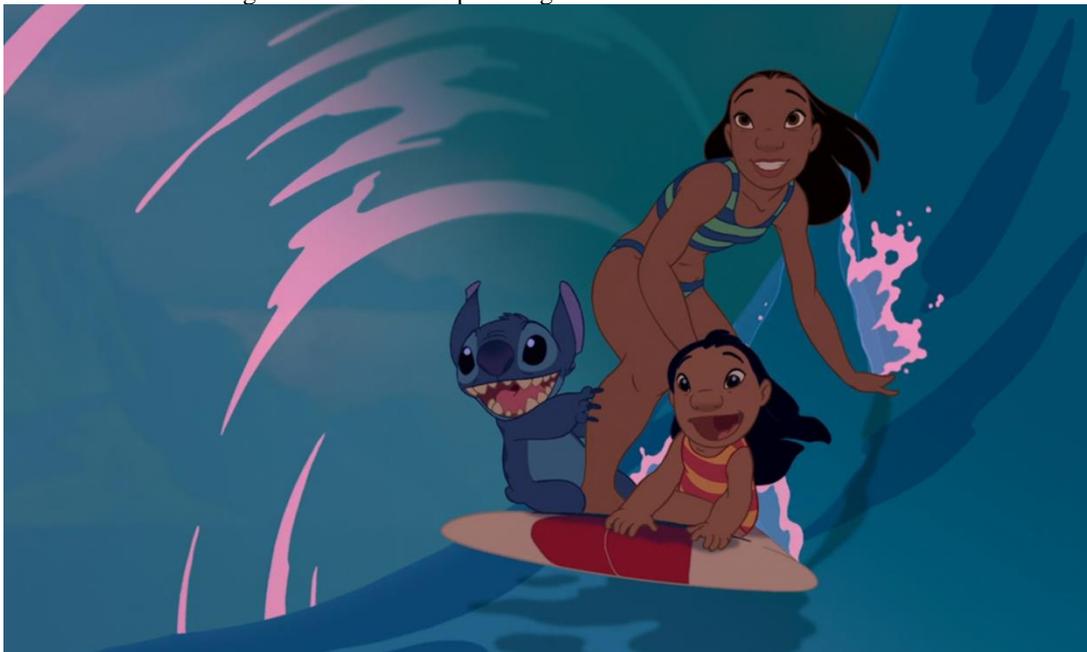
Exemplo 1:

TF: [canção] I'd play til the sun sets
 Beyond the horizon
 Lalala i kala hanahana
 Me ke kai hoenei ka pu'e one
 It's time to try the hawaiian roller coaster ride
Hang loose, hang ten, howzit, shake a shaka
 No worry, no fear, ain't no biggie **braddah**
 Cuttin' in, cuttin' up, cuttin' back, cuttin' out
 Frontside, backside, **goofy footed, wipeout**
 Looking for the wipeout
 Let's get jumpin', surf's up and pumpin'
 Coastin' with the motion of the ocean
 Whirlpools swirling, cascading, twirling
 Hawaiian roller coaster ride...

A primeira música presente na transcrição é a música original para a trilha sonora do filme *Hawaiian Roller Coaster Ride*, na voz do cantor havaiano Mark Keali'iHo'omalulu em conjunto com o coral infantil escolar Kamehameha. Como mencionado anteriormente, as músicas desempenham um papel importante na narrativa dos filmes da Disney, e *Lilo & Stitch* (2002) não é exceção. A música é tocada como pano de fundo durante a cena em que os

personagens Lilo, Nani, David e Stitch estão surfando no mar do Havaí. Com trechos na língua inglesa e também na língua havaiana, a música narra a experiência de surfar nas montanhas russas do Havaí, que no caso seriam as ondas, evidenciado não apenas pela descrição do mar, mas também por expressões relacionadas ao surfe, como *hang ten*, uma manobra na qual o surfista coloca os dez dedos dos pés na parte frontal da prancha (HANG, 2023), *goof footed*, quando o surfista surfa com o pé direito na frente da prancha e o pé esquerdo atrás (GOOFY-FOOT, 2023), *wipeout*, quando o surfista é derrubado da prancha pela onda (WIPEOUT, 2023), similar à expressão em português "tomar um caldo", e ainda *frontside* e *backside*, que significam surfar de frente ou de costas para a onda, respectivamente (ROBICHAUD, 2019). Além desses termos relacionados ao surfe, também há expressões em havaiano, como *howzit*, que significa "como você está?", *braddah*, que significa irmão e é similar à expressão *bro* (ALLEN, 2023), e por último, *hang loose* e *shaka*, ambas são gestos amigáveis usados para saudação na cultura havaiana e também entre surfistas (WORMALD, 2023).

Figura 5 — Cena dos personagens surfando no tubo da onda.



Fonte: Captura de tela do filme disponível no Disney Plus.

A música não foi traduzida para o português na dublagem, mantendo a estratégia estrangeirizadora, o que diverge da prática da Disney de traduzir as músicas de filmes infantis para diferentes idiomas. Ao optar por manter a música em sua língua original, as diferenças culturais não são suavizadas, mas sim realçadas, dando destaque à identidade cultural única do Havaí e sua conexão com o surfe. Podemos dizer que a letra da música é condizente com a cena e contribui para a construção da narrativa para o público do texto fonte, e a falta de tradução

pode comprometer a compreensão do espectador sobre as referências ao surfe presentes na canção em uma cena de surfe, já que este pode não ter proficiência em inglês. No entanto, ao preservar o idioma e a sonoridade original da canção, é proporcionado ao público receptor uma experiência de encontro com a cultura original, mesmo que este não compreenda completamente as referências, assim enfatizando a riqueza cultural e as características intrínsecas da cena retratada. Isso permite uma conexão mais profunda do público com a língua havaiana enquanto compromete a compreensão da temática do surfe que é muito relevante para o enredo do filme e cultura havaiana. Vale lembrar que mesmo em inglês essas referências presentes na música também não são compreendidas pelo espectador americano comum que não é proficiente na língua havaiana e aqueles que não conhecem expressões ligadas ao surfe.

Essa música representaria um grande desafio para o tradutor, uma vez que há uma grande quantidade de expressões e palavras relacionadas ao surfe e à cultura do Havaí presentes na música. Além disso, a complexidade que envolve a mistura de idiomas, a presença de um coral e a voz principal, bem como os aspectos intrincados da composição musical, como rima, ritmo e métrica, talvez tenha levado a falta de tradução ou ainda talvez essa cena não apresente uma profundidade emocional tão significativa em comparação com a próxima música analisada, o que tornaria a tradução menos crucial nesse contexto específico.

Exemplo 2:

TF: Nani: Aloha Oe, Aloha Oe E keonaonanohei ka lipo **One fond embrace**, a ho'ia'e au **Until we meet again.**

TA: Nani: Aloha Oe, Aloha Oe E keonaonano i ka lipo. **Vou te amar**, a ho'ia'e au. **Mas vou voltar, meu bem.**

A segunda música que aparece é a icônica canção *Aloha Oe*, escrita pela última monarca do Havaí, a rainha Lili'uokalani. A canção apresenta versos em inglês e havaiano, e sua composição ocorreu em um período de turbulência política e cultural nas ilhas havaianas. Por essa razão, ela carrega mensagens implícitas e explícitas sobre questões de poder e colonialismo. Originalmente composta em 1878 como uma canção de amor entre um homem e uma mulher, "*Aloha Oe*" foi redefinida pelos nativos havaianos como uma melancólica despedida entre a rainha e seu reino, além de ser uma espécie de música de despedida para os turistas que lamentam sua partida das ilhas havaianas. Essa canção é considerada uma das mais conhecidas e renomadas do Havaí, sendo celebrada como uma representação da cultura tradicional do arquipélago. Sua fama alcançou âmbito global devido a regravações realizadas

por diversos cantores populares, incluindo Elvis Presley e Johnny Cash (CHOW, 2018; IMADA, 2013). No filme, a música é cantada em uma cena emotiva em que Nani - curiosamente, com o mesmo nome da primeira pessoa a gravar a canção em estúdio - se despede de sua irmã Lilo, que será levada no dia seguinte por um assistente social norte-americano.

Figura 6 — Cena de despedida entre Nani e Lilo.



Fonte: Captura de tela do filme disponível no Disney Plus.

O tradutor utilizou a estratégia de paráfrase para modificar livremente a frase, mas manter o significado principal. Na tradução para dublagem, uma série de aspectos precisa ser levada em conta. Na cena em foco, onde há um close-up da boca da personagem, a sincronização labial é crucial, demandando que as palavras cantadas se ajustem adequadamente aos movimentos labiais da personagem. Além disso, a mensagem transportada pela canção deve ser transmitida de maneira clara, especialmente porque essa mensagem é de grande importância para a cena de despedida. Adicionalmente, se o tradutor optasse por uma abordagem mais literal, a tradução resultante seria "um abraço carinhoso" e "antes que nos encontremos de novo", é possível que essas expressões não se harmonizassem tão bem com o ritmo e a melodia da canção, prejudicando sua fluidez musical.

A música *Aloha Oe* apresenta uma abordagem de tradução interessante. Enquanto as partes em inglês foram traduzidas para o português, as partes em havaiano foram mantidas sem tradução. Essa abordagem escolhida para a tradução da música dessa cena pode ser considerada uma estratégia tanto estrangeirizadora quanto domesticadora. Por um lado, ao preservar as

partes em havaiano, a escolha estrangeirizadora mantém a identidade cultural e proporciona uma imersão mais profunda na obra, na língua e na cultura local do Havaí. Por outro lado, a decisão domesticadora de traduzir as partes em inglês, especialmente em uma cena emocionante em que vemos a irmã mais velha se despedindo após lutar o filme inteiro para cuidar da irmã mais nova, torna o texto mais acessível e familiar ao espectador, permitindo que ele compreenda a profundidade da cena e se emocione com ela. Essa dualidade de abordagens ressalta as complexas interações entre a língua e a cultura na tradução audiovisual, e busca equilibrar a preservação da identidade cultural com a compreensão emocional e envolvimento do público.

Exemplo 3:

TF: [canção] You ain't nothin' but a hound dog...

Na terceira e última canção analisada neste estudo, encontramos a canção *Hound Dog*, composta por Jerry Leiber e Mike Stoller e regravada em mais de 200 versões, sendo a interpretação mais famosa a de Elvis Presley (CHILTON, 2011), a qual foi utilizada na trilha sonora de *Lilo & Stitch* (2002). Conforme mencionado previamente, o apreço de Lilo pelo Elvis é uma característica central da sua construção como personagem e também está intrinsecamente ligado à identidade do Havaí (HOPKINS, 2002). Dado esse contexto, é possível levantar a hipótese que as músicas do Elvis não foram traduzidas devido à relevância do cantor para o enredo, diferente de muitas outras canções interpretadas por artistas renomados que são traduzidas para o público, como ilustrado pela dublagem das músicas de Elton John no filme *O Rei Leão* (1994). Considerando o cuidado da Disney na seleção de músicas para seus filmes, as canções de Elvis mesmo que não sejam originais da trilha sonora ainda conseguem estabelecer uma ligação com a narrativa e transmitir uma mensagem ao público.

A música *Hound dog* é tocada durante a cena em que Jumba, o cientista que criou Stitch, está tentando capturar Stitch dentro da casa de Lilo, enquanto ambos os personagens estão bolando uma armadilha para o vilão. A tradução do trecho destacado no exemplo 3 seria "Você não passa de um cão de caça...", possivelmente uma alusão ao Stitch, concebido como um experimento com habilidades destrutivas e de caça que, de acordo com o próprio criador, nunca mudaria; além disso, inicialmente Stitch era visto como um simples cachorro pelos humanos. Continuando essa linha de interpretação, é intrigante analisar como o restante da música se relaciona com os diálogos na cena e como esses elementos foram traduzidos. Portanto, além de incluir o outro quadro em que a música é apresentada, também será incluído as falas que

precedem os versos musicais, a fim de contextualizar ainda mais essa interação entre enredo, música e tradução.

Exemplo 4:

TF: Jumba: Come out, my friend from whomever you're hiding behind.

[Song] ...Well, you ain't never caught a rabbit, and you ain't no friend of mine...

TA: Jumba: Apareça de trás de quem está se escondendo.

[Canção] ...Well, you ain't never caught a rabbit, and you ain't no friend of mine...

No diálogo em inglês, podemos observar que o personagem Jumba se refere a Stitch como *my friend* (meu amigo) e fala para ele sair de trás de quem quer que ele esteja se escondendo. Logo em seguida, ouvimos na canção de Elvis *Well, you ain't never caught a rabbit And you ain't no friend of mine...*, cuja tradução seria "bem, você nunca pegou um coelho e você não é amigo meu". Esse trecho pode ser interpretado como uma resposta de Stitch ao vilão, que não é amigo dele, ao mesmo tempo que também é uma resposta à tentativa de Jumba para capturá-lo. Esse detalhe sutil e subjetivo, embora possa passar despercebido, ainda assim está ligado ao enredo e agrega um valor adicional à narrativa.

Na dublagem em português, as estratégias empregadas foram a tradução e a omissão de *my friend*, resultando na perda da conexão com a letra da música que estava sendo reproduzida na cena. No entanto, dado que a música de Elvis foi mantida em sua forma original em inglês, ou seja, optando-se pela estratégia estrangeirizadora desde o início, ainda que "meu amigo" fosse incluído na dublagem, o espectador que não compreende inglês não conseguiria estabelecer essa ligação. Levando em conta as duas músicas previamente examinadas no exemplo 1 e exemplo 2, a relação entre essa canção e o enredo se mostra menos notável.

Essa ligeira domesticação que ocorreu ao omitir e parafrasear o texto pode ter sido uma decisão consciente ou acidental. Deve-se considerar que a dublagem, além de traduzir, também precisa satisfazer outros critérios, como a sincronização labial e a isocronia. Dado que uma frase curta em inglês precisou ser traduzida em um trecho mais extenso em português, é possível que a equipe de dublagem tenha precisado ajustar a fala para atender a esses critérios técnicos ou até mesmo para deixar o diálogo mais verossímil.

Nas três músicas presentes no trecho analisado de *Lilo & Stitch* (2002), percebemos a presença de estratégias tanto estrangeirizadoras quanto domesticadoras ao longo das cenas musicais. Notavelmente, as estratégias estrangeirizadoras ganham destaque em cenas em que a música contribui menos para o enredo, sendo mais subjetiva ou adicional à construção narrativa.

A estrangeirização também ocorre na música parte da trilha sonora original e na música do Elvis, que não foi composta para o filme. Entretanto, na cena emotiva com a música tradicional *Aloha Oe*, observamos uma abordagem mais domesticadora, enfatizando a compreensão emocional do público. A coexistência dessas abordagens ressalta a possibilidade de equilibrar acessibilidade e autenticidade cultural, sem comprometer a essência da obra. No próximo segmento, mergulharemos na análise das expressões havaianas, explorando como a domesticação e estrangeirização se entrelaçam nesse contexto específico.

4.2 PALAVRAS E EXPRESSÕES HAVAIANAS

Na seção anterior algumas expressões nas músicas já foram abordadas, então iremos nos aprofundar na análise das outras expressões havaianas presentes no filme original em inglês. Exploraremos como as particularidades culturais e linguísticas foram tratadas na tradução, buscando compreender as estratégias adotadas para preservar ou não as referências culturais presentes na obra.

Exemplo 5:

TF: Nani: Oh... some **lolo** must have stuffed us in **the barrel**.

TA: Nani: Ah... Algum **maluco** deve ter **derrubado a gente**.

Esse diálogo acontece logo depois que Nani alcança a areia após um confronto entre Jumba, Pleakley e Stitch que resulta na queda de Nani, Lilo e David da prancha. Nesse exemplo é possível observar diversos elementos relevantes. Primeiramente, a palavra havaiana *lolo*, que se traduz como louco, pateta ou idiota (LOLO, 2023), e a palavra *barrel*, cuja tradução literal é barril, mas neste contexto de surfe o equivalente em português seria "tubo" - quando a onda forma um túnel pelo qual o surfista passa até emergir na parte aberta (LYNCH, 2023). Para abordar essas palavras, o tradutor optou pela mudança de tropo, traduzindo a palavra *lolo* pelo substantivo "maluco" para manter o sentido com uma estrutura diferente. Embora haja gírias como "lélé" ou "doidão", que se aproximem mais do sentido e coloquialismo. A frase *stuffed us in the barrel* poderia ser traduzida como "derrubou a gente no tubo", sendo assim o tradutor utilizou modulação (VINAY; DALBERNET, 1995), já que deixou de fora a palavra *barrel*. Essa tradução pode ser considerada mais domesticadora, uma vez que substituiu a palavras havaiana por uma palavra com significado semelhante em português e omitiu uma palavra

relacionada ao surfe. Essa adaptação acaba suprimindo a conexão com a identidade cultural havaiana e a cultura do surfe, ambos tópicos de relevância central na obra.

Exemplo 6:

TF: Nani: Thanks. **Mahalo plenty**. You won't be disappointed.

TA: Brigada. **Valeu de verdade**. Não vai se arrepender.

Essa cena ocorre logo após Nani garantir um emprego e expressar sua gratidão a Kukhikini, o proprietário da loja. A palavra havaiana *mahalo* traduz-se como "obrigada", enquanto *mahalo plenty* corresponde a "muito obrigada" (ALLEN, 2023). Aqui houve domesticação porque essa expressão havaiana foi traduzida por uma expressão coloquial brasileira, assim não recuperando o elemento cultural presente no texto fonte e perdendo o estrangeirismo. Embora tenha havido a tentativa de preservar a natureza coloquial através do uso da gíria "valeu" em português, essa abordagem ainda pode ser vista como domesticadora, uma vez que priva o espectador da experiência da expressão havaiana presente no diálogo da personagem nativa do Havaí. Outras alternativas poderiam ter sido exploradas para manter a integridade da expressão original. Por exemplo, o uso da palavra "obrigado" seguido da própria expressão havaiana, ou ainda uma junção de muito com *mahalo*, possibilitando que o espectador compreendesse o significado pelo contexto da cena. Mesmo assim, essa mudança de tropo não prejudica o desenvolvimento da trama, já que, diferente da próxima expressão abordada, *Mahalo Plenty* não está inerentemente ligada ao enredo do filme, mas sim à cultura do Havaí.

Exemplo 7:

TF: **Ohana**.

Ohana é uma palavra havaiana que descreve a família ou sistema de suporte social de uma pessoa, incluindo sua família nuclear, família estendida, amigos próximos, colegas e outros grupos aos quais pertence. O conceito de *ohana* também pode abranger pessoas que não são parentes de sangue, mas que estão unidas por circunstâncias ou afinidades (OHANA, 2023). No filme, a palavra *ohana* é definida como apenas "família" seguido do comentário "família quer dizer nunca mais abandonar e esquecer" (LILO..., 2002). Essa palavra é amplamente reconhecida no Havaí e é mencionada repetidamente ao longo do filme, refletindo sua grande importância para a trama, especialmente na evolução do personagem Stitch, que começa a

mudar e deseja fazer parte dessa família. A estratégia utilizada é empréstimo, uma vez que a palavra foi mantida, o que reflete uma estratégia estrangeirizadora. É possível que essa escolha tenha sido orientada pelo próprio estúdio Disney, considerando que o entendimento não seria comprometido devido às explicações fornecidas ao longo do filme, permitindo assim que o espectador entre em contato com essa palavra de identidade cultural havaiana. Além disso, é relevante notar que diversos produtos da Disney usam esse termo como parte de sua marca e comercialização.

Exemplo 8:

TF: Stitch: **Stupid head. YEEEEEHAW! ALOHA!**

TA: Stitch: **Toupeira. YEEEHA! ALOHA!**

Esse diálogo ocorre quando Stitch ataca Gantu usando uma explosão da gasolina e lava. Assim como *ohana*, *aloha* é uma das palavras mais conhecidas do Havaí e pode ser usada tanto para cumprimentar alguém quanto para se despedir (ALOHA, 2023). Nesse contexto específico da cena, ela é usada de forma irônica antes do ataque de Stitch a Gantu. Essa palavra foi preservada na tradução, caracterizando assim um empréstimo e uma abordagem estrangeirizadora. No entanto, diferente da palavra anterior, seu significado não é reiterado durante o filme. Por um lado, aproxima o espectador da cultura e da língua havaiana, mas por outro lado, talvez comprometa o entendimento do sentido e da ironia expressada pelo personagem. Essa sessão se dedica a expressões havaianas, mas é interessante também analisar a tradução da palavra *stupidhead*, que significa "idiota", e que por meio da estratégia de mudança de tropo foi traduzida para "toupeira", uma gíria que denota uma pessoa ignorante e estúpida (TOUPEIRA, 2023), assim domesticando o diálogo.

Exemplo 9:

TF: David: **Auwe!**

TA: David: **Eu, hein!**

Essa cena acontece depois que o personagem David é derrubado da prancha quando a nave do Jumba pousa na água após o resgate de Lilo. *Auwe* é uma interjeição havaiana que transmite uma variedade de emoções, incluindo admiração, surpresa, medo, compaixão ou afeto (AUWE, 2023). Além do equivalente escolhido pelo tradutor, existem várias opções em português que poderiam recuperar a ideia dessa palavra, variando de acordo com o contexto,

como "eita", "caramba", "meu Deus", "vixe", "puxa", "bah", entre outras. O tradutor optou pela estratégia de mudança de tropo ao traduzir "*auwe*" para "eu, hein". Podemos considerar a abordagem do tradutor como domesticadora, uma vez que a palavra original e o estranhamento não foram mantidos. No contexto da cena, a palavra original poderia ser compreendida pelo espectador, já que o personagem exibe uma expressão de surpresa. É possível que o tradutor tenha precisado seguir critérios como sincronização labial e isocronia, o que influenciou a escolha tradutória. Embora essa palavra não seja crucial para o enredo e não tenha um impacto significativo no espectador, sua preservação teria evidenciado a identidade cultural havaiana.

Todas as expressões havaianas, com exceção de *ohana* e *aloha*, foram submetidas em um processo de domesticação. Essa abordagem resultou no apagamento parcial da rica cultura do Havaí, visto que as expressões foram substituídas por equivalentes em português que não carregam a mesma carga cultural e semântica. Além das restrições impostas à equipe de dublagem, como sincronia labial, isocronia e diálogos verossímeis, é provável também que a sonoridade das palavras estrangeiras na língua portuguesa tenha sido um obstáculo para os dubladores. Considerando a natureza infantil do filme, é possível que a própria Disney tenha tido influência no processo de tradução e adaptação das expressões, buscando talvez tornar o texto mais acessível ao público infantil e evitar possíveis dificuldades de compreensão. Na próxima seção abordaremos expressões idiomáticas da língua inglesa que, embora não estejam diretamente relacionadas à cultura havaiana, ainda carregam marcas culturais.

4.3 EXPRESSÕES IDIOMÁTICAS E COLOQUIALISMOS

Nesta seção, realizaremos uma análise das expressões idiomáticas presentes tanto no filme original quanto na dublagem em português. Isso incluirá não apenas as expressões idiomáticas que já existem no original, mas também aquelas que foram adicionadas ou adaptadas durante o processo de dublagem. Com essa análise será possível identificar como as estratégias de tradução adotadas podem ser categorizadas como domesticadoras ou estrangeirizadoras, além de examinar como essas escolhas impactam a compreensão e a recepção do público.

Exemplo 10:

TF: Cobra Bubbles: I know you're trying, Nani but you need to think about what's best for Lilo... **even if it removes you from the picture.**

TA: Cobra Bubbles: Está tentando, eu sei, Nani. Mas precisa pensar no que é importante pra Lilo. **Nem que seja tendo você fora da vida dela.**

Essa cena ocorre logo depois que a casa de Lilo e Nani é destruída pelos alienígenas. Cobra Bubbles, o assistente social, está tentando persuadir Nani de que a irmã mais nova estaria em melhores condições sem ela. No diálogo em inglês, ele utiliza uma variação da expressão idiomática *out of the picture*, que denota estar excluído ou fora de uma situação, contexto ou plano. Pode também se referir a alguém que não está mais envolvido em uma situação específica ou que foi excluído de algo (OUT, 2023). Não foi possível encontrar um correspondente idiomático para essa expressão em português e a estratégia utilizada foi a paráfrase. Utilizando essa abordagem, o trecho foi reescrito de maneira mais livre, preservando o significado fundamental da declaração de Cobra Bubbles de que Lilo estaria em uma situação melhor sem a presença da irmã em sua vida. Não houve a manutenção da idiomaticidade.

Exemplo 11:

TF: **Lilo:** You could be our baby **and we'd raise you to be good.** Ohana means family. Family means nobody gets left behind but if you want to leave, **you can. I'll remember you, though. I remember every one that leaves.**

TA: Lilo: Podia ser o nosso bebê, **seria criado com carinho.** Ohana quer dizer família. Família quer dizer nunca mais abandonar, mas se quiser ir, **'cê que sabe. Vou te guardar no coração, assim como todos que já foram embora.**

Nesta cena, Lilo está conversando com Stitch sobre a possibilidade de ele permanecer, mesmo após ter causado destruição na casa. No diálogo, ocorrem diversas mudanças relevantes. Primeiramente, temos a frase *raise you to be good*, que seria traduzida como "nós o criaríamos bem" ou "nós o educaríamos bem". Na tradução, são aplicadas estratégias de coesão, com a elipse de *we* e *you*, e a mudança de tropo, que substitui *raise you to be good* por "seria criado com carinho". Acrescentar esse elemento figurado altera sutilmente o significado, porém mantém a intenção original. No inglês, a frase foca mais na ideia de educar alguém para ser bom, enquanto a tradução enfatiza o ato de educar com afeto. No entanto, podemos considerar que a estratégia de implicação também é empregada, visto que a omissão de "bem" no português permite ao público inferir que educar com carinho resulta em uma boa educação.

A segunda mudança ocorre na frase *you can*, que em uma tradução seria "você pode", mas na dublagem, essa frase foi parafraseada como "cê que sabe", mantendo a ideia de que

Stitch tem a liberdade de ir embora, porém a linguagem é adaptada para um estilo mais informal e coloquial, que condiz com a linguagem coloquial geralmente presente na dublagem (Chaume, 2020) e também resulta em uma mudança interpessoal.

A terceira alteração é encontrada na frase *I'll remember you, though. I remember everyone that leaves*, que em uma tradução seria "Vou me lembrar de você, no entanto. Eu me lembro de todos que vão embora". Ao traduzir *I'll remember you, though* para "Vou te guardar no coração", ocorre uma elipse do pronome *I* e uma mudança de tropo, adicionando uma expressão idiomática "vou te guardar no coração" que preserva o sentido da lembrança, mas de forma mais metafórica diferente do diálogo original. Ao traduzir *I remember everyone that leaves* para "assim como todos que já foram embora", as estratégias de mudança de estrutura da oração e coesão foram usadas, conectando as sentenças sem a necessidade de repetir o verbo "lembrar" e alterando a estrutura gramatical. Além disso, há uma transposição, visto que o verbo *leaves* é traduzido como a locução verbal "foram embora", indicando o passado. Todas essas estratégias empregadas na tradução do diálogo são de natureza domesticadora, pois adaptam o texto para uma linguagem mais familiar ao público-alvo, evitando estranhamentos e incorporando elementos idiomáticos do português.

Exemplo 12:

TF: Pleakley: Octopus is worse than a shark! **I hate this planet!**

TA: Pleakley: O polvo é pior que o tubarão. **Eta planetinha!**

Essa cena ocorre após Peakley e Jumba serem lançados ao mar durante um confronto com Stitch, que estava surfando. Peakley, tentando sair da água, depara com vários animais marinhos desagradáveis e exclama *I hate this planet*, que seria traduzido como "eu odeio este planeta!". Na tradução dessa frase, foram empregadas as estratégias de paráfrase, já que foi empregada a interjeição brasileira "eta", que é sinônimo de "eita" e expressa admiração, felicidade, espanto ou surpresa (ETA, 2023) em combinação com o diminutivo "planetinha". De acordo com Alves (2006), existe uma variedade de significados e funções associadas aos diminutivos, e muitas vezes são usados para transmitir noções de afetividade, apreciação, desprezo, entre outros. O diminutivo utilizado na dublagem carrega essa conotação negativa de desprezo. Tais mudanças mantêm a essência de descontentamento do personagem com a situação, mas por meio de estruturas diferentes. Também é possível identificar a aplicação da estratégia de mudança interpessoal, visto que o coloquialismo inserido no diálogo reflete um tom mais informal. Portanto, a estratégia adotada é domesticadora, uma vez que acrescenta uma

gíria que faz parte da cultura local, além de proporcionar uma abordagem linguística mais informal sem comprometer o significado essencial da frase.

Exemplo 13:

TF: David: I think **I found you** a job.

TA: David: **Te arranjei** um emprego, **você topa?**

Este diálogo se desenrola no dia em que Lilo está prestes a ser levada pelo assistente social e David bate à porta, oferecendo a Nani a oportunidade de conquistar estabilidade e, conseqüentemente, evitar que Lilo seja levada. A tradução de *I think I found you a job* seria "Eu acho que achei um emprego para você". Contudo, na adaptação para a dublagem, adotou-se as estratégias de mudança interpessoal e coesão. Ao substituir *I found you* por "te arranjei", por meio de uma elipse do pronome "eu" e uma construção informal, e acrescentar a expressão coloquial "você topa?", que sugere concordância ou aceitação (TOPAR, 2023), a formalidade e construção da frase são modificadas sem prejudicar o sentido original. Essa abordagem resulta em um tom mais informal e coloquial e próximo das normas do português, caracterizando assim uma estratégia de domesticação. É possível observar que as falas envolvendo o personagem surfista David buscam adicionar coloquialismos e gírias características, resgatando uma informalidade geralmente associada a surfistas. No próximo exemplo essa característica acontece novamente.

Exemplo 14:

TF: David: That's okay. **You** can just date me, and **we'll call it even**.

TA: David: Tudo bem. **A gente** namora e **fica zero a zero**.

Esse diálogo acontece na sequência da cena anterior, logo depois que Nani comenta que está em dívida com David pela ajuda. A tradução mais aproximada de *You can just date me, and we'll call it even* seria "você pode simplesmente namorar comigo, e nós vamos ficar quites". No entanto, na dublagem, foram aplicadas diversas estratégias tradutórias. Houve uma mudança na estrutura da frase quando o pronome pessoal de segunda pessoa "você" foi substituído por "a gente", uma locução coloquial que, semanticamente, corresponde ao pronome pessoal de primeira pessoa "nós", mas gramaticalmente se alinha à terceira pessoa do singular (GENTE, 2023). Além disso, a estratégia de coesão foi empregada, omitindo o *we* por meio de uma elipse. A técnica de mudança de tropo também foi utilizada ao traduzir a expressão idiomática *call it*

even, que sugere que uma dívida foi quitada e que ninguém deve mais nada (CALL, 2023) e que tem como correspondente idiomático em português "estar quites" (RODRIGUES, 2013), para "fica zero a zero", a expressão que usamos para dizer que um jogo de futebol empatou.

Essas trocas realizadas são coloquiais, trazendo maior informalidade ao texto e consequentemente fazendo uso da estratégia de mudança interpessoal. Tais abordagens podem ser consideradas como domesticadoras nesse diálogo, já que aproxima o discurso da linguagem informal e convencional utilizada na língua portuguesa, assim como também aproxima o diálogo da nossa cultura ao usar uma expressão relacionada ao futebol, que muitas vezes está ligada à cultura brasileira (RINALDI, 2000) e que influencia até mesmo o léxico brasileiro com muitas expressões idiomáticas originadas do futebol, como "pisar na bola", "pendurar as chuteiras", etc. (ROSA; RIVA, 2016).

Exemplo 15:

TF: Jumba: **I tried to give you my good looks but let's face it, something went wrong.**

TA: Jumba: **Tentei te dar minha aparência de galã, mas sinceramente parece que deu errado.**

Esse diálogo acontece quando Jumba está tentando capturar Stitch, que está caminhando no teto da casa. A frase *I tried to give you my good looks* seria traduzida como "Eu tentei te dar minha boa aparência", mas na dublagem foi modificada para "tentei te dar minha aparência de galã". Nessa tradução, foram empregadas três estratégias distintas. Primeiramente, houve o uso da coesão, com a omissão do pronome "eu" através de uma elipse. Em seguida, a estratégia de mudança de tropo foi aplicada, pois a palavra *good* foi substituída por "de galã", mantendo o efeito figurativo com uma abordagem diferente. Adicionalmente, a estratégia de transposição também foi aplicada, já que a palavra passou de um adjetivo para uma locução adjetiva. A expressão idiomática *let's face it*, usada para expressar que algo é verdade e inegável (LET'S, 2023) não foi resgatada e sim parafraseada, reformulando-a para manter um significado semelhante. A tradução desse diálogo é mais domesticadora, uma vez que se aproxima das construções linguísticas do português, e prezando por uma maior naturalidade.

Exemplo 16:

TF: Peakley: **Trust me, this is not gonna end well!**

TA: Pleakley: **Vai por mim, isso não vai acabar bem!**

Pleakley dirige essas palavras a Lilo enquanto Jumba e Stitch jogam a arma de um para o outro. A frase *trust me*, que traduzida seria "confie em mim", foi modificada na dublagem para "vai por mim", uma expressão coloquial utilizada para dar conselhos ou transmitir informações com confiança (QUEIROZ, 2020). Nesse caso, a estratégia de tradução empregada é a mudança de tropo, na qual a frase original em inglês foi substituída por uma expressão idiomática com um significado semelhante na língua-alvo. Essa abordagem torna a tradução domesticadora, aproximando-a do discurso coloquial e natural em português.

Exemplo 17:

TF: Gantu: **There you go, all buckled up for the trip.**

TA: Gantu: **Prontinho. Tampado pra não dar problema.**

Esse diálogo ocorre quando o Comandante Gantu captura Lilo e Stitch e os prende em um compartimento de vidro atrás de sua nave. Esta cena apresenta duas expressões idiomáticas em inglês. A primeira, *there you go*, que possui vários significados, expressa a satisfação e o sucesso de Gantu em finalmente ter capturado os dois (THERE, 2023). Na dublagem para o português, a estratégia utilizada foi a de mudança de tropo, substituindo a expressão figurativa pelo diminutivo "prontinho", o que resgata a ideia de que a busca por Stitch finalmente estava concluída. A segunda expressão idiomática, *all buckled up*, significa que alguém está com o cinto de segurança devidamente colocado. Geralmente, é usada em situações em que as pessoas estão prestes a viajar de carro e estão verificando se todos estão com os cintos de segurança corretamente ajustados antes de iniciar a viagem (BUCKLE, 2023). No entanto, no contexto do filme, há um certo grau de ironia, já que é proferida pelo antagonista depois de ter finalmente capturado os personagens principais e os confinando.

Figura 7 — Cápsula de vidro onde Gantu prende Lilo e Stitch



Fonte: Captura de tela do filme disponível no Disney Plus.

É importante destacar que a coerência entre a imagem e a fala desempenha um papel crucial na dublagem, podendo causar estranhamento se não for mantida (CHAUME, 2021). Portanto, provavelmente devido à ausência de cintos de segurança nessa cena específica, a tradução para uma expressão idiomática relacionada à viagem, como "apertar os cintos", poderia ter causado estranhamento. Nesse contexto, a tradução adotada acaba modificando consideravelmente o sentido da expressão original do texto fonte, tornando-a uma abordagem de domesticação.

Exemplo 18:

TF: Jumba: What?! After all you put me through, you expect me to help you **just like that?! Just like that?!**

Just like that?!

TA: Jumba: O quê?! Depois de tudo isso, espera que eu ajude você **na moral?! Na moral?!**

Esse diálogo ocorre depois que Stitch tenta convencer Jumba a salvar Lilo. A expressão idiomática *just like that* é usada para descrever algo que acontece de forma rápida e repentina, podendo indicar que algo ocorreu de maneira surpreendente (JUST, 2023). É importante ressaltar que o personagem falou esse diálogo de maneira agressiva, sacudindo o personagem Stitch. Dessa forma, a expressão adquire um significado de "Você quer que eu te ajude assim, do nada?". Na dublagem houve uma mudança de tropo, ao substituir essa expressão pela gíria "na moral", que indica que está tudo tranquilo e sem problemas e também pode ser usada no lugar de "por favor" (NA, 2023). De maneira semelhante à versão original em inglês, o diálogo

na dublagem é entregue com um tom agressivo. Embora a expressão idiomática em inglês tenha sido substituída por uma expressão em português com um significado ligeiramente diferente, o tom e a intensidade da entrega conferem uma nova camada de significado à expressão, tornando-a semelhante ao seu equivalente original em inglês.

A estratégia predominante adotada ao lidar com as expressões idiomáticas em inglês foi a domesticação, uma abordagem que se estendeu inclusive a frases sem elementos figurados no texto fonte. É possível observar muitas estratégias de Chesterman (2016) sendo utilizadas nessa domesticação, sobretudo a mudança de tropo, paráfrase e mudança interpessoal. Além disso, foi notável a tendência de introduzir elementos do discurso informal, tais como gírias e coloquialismos. A dublagem também demonstra inventividade ao modificar estruturas linguísticas para incorporar a cultura brasileira e o português do Brasil, como a utilização de diminutivos e referenciais culturais específicos e a inserção de expressões tipicamente brasileiras. Na seção seguinte, a análise se concentrará nas referências culturais da cultura inglesa presentes no filme e como essas foram adaptadas – ou não – na dublagem para o público brasileiro.

4.4 REFERÊNCIAS CULTURAIS

Nesta última seção, aprofundaremos a análise das referências culturais presentes no filme em inglês e examinaremos que estratégias tradutórias foram utilizadas no processo de dublagem para o português, seja para manter elementos culturais específicos ou buscar substituições mais adequadas para o público-alvo. A compreensão das escolhas feitas nesse processo nos permitirá explorar como a cultura original é transferida para um novo contexto linguístico e cultural, e como isso pode impactar a experiência do público receptor.

Exemplo 19:

TF: Stitch: Blue **punch buggy! No punch back.**

TA: Stitch: Atropelar! E agora de ré!

Nessa cena, o personagem Stitch está tentando escapar de Jumba, que o está perseguindo. Durante essa sequência, Stitch ergue um fusca azul e o arremessa em direção ao outro personagem, fazendo um trocadilho com a brincadeira *Punch Buggy*, um jogo no qual as pessoas dão um soco leve ou toque no braço de alguém sempre que avistam um Volkswagen Beetle, conhecido como Fusca no Brasil (FERRER, 2013). Essa brincadeira é similar à

brincadeira brasileira "fusca azul" conhecida em algumas regiões do Brasil, na qual se dá um tapa ou toque leve em um amigo sempre que um Fusca azul é avistado (MATTOS; SOARES, 2022).

Ao traduzir essa referência cultural o tradutor optou pela estratégia de omissão e acrescentou uma fala que se distancia totalmente da mensagem original, deixando de considerar por completo a referência cultural ou o sentido da brincadeira. Nota-se que na cena Stitch ergue um fusca azul, então uma possível alternativa para essa tradução seria uma adaptação, substituindo a referência cultural pelo equivalente brasileiro "fusca azul". Ou ainda, explorar uma paráfrase ou mudança de tropo, reestruturando o texto com diferentes palavras, mas preservando o significado central da brincadeira. A possibilidade de o espectador entender a referência cultural e o trocadilho feito por Stitch é excluída ao não recuperar essa referência e o sentido subjacente à brincadeira, resultando em uma abordagem bastante domesticadora.

Figura 9 — Cena do Stich erguendo um fusca azul.



Fonte: Captura de tela do filme disponível no Disney Plus.

Exemplo 20:

TF: Stitch: Err, Merry Christmas!

Jumba: It's not Christmas!

Stitch: **Happy Hanukkah!**

Jumba: **It's not Hanukkah!**

TA: Stitch: É, feliz natal!

Jumba: Não é natal!

Stitch: **Cosme e Damião!**

Jumba: Não é Cosme e Damião!

Esses diálogos ocorrem durante uma cena em que Stitch e Jumba estão jogando uma arma prestes a explodir um para o outro. No diálogo original em inglês, a referência cultural utilizada é o *Hanukkah*, conhecido como Hanucá ou Chanucá em português, uma festividade judaica que celebra a reinauguração do Segundo Templo em Jerusalém após a revolta dos macabeus contra o domínio selêucida no século II a.C. Essa celebração ocorre ao longo de oito dias e acontece no mês de dezembro, variando de data devido ao calendário judaico, frequentemente coincidindo com a época do Natal cristão (NETO, 2022). Apesar de existir o equivalente Hanucá em português, na tradução a estratégia de adaptação foi adotada, substituindo a referência ao *Hanukkah* pela celebração brasileira conhecida como "Dia de Cosme e Damião".

Figura 10 — Cena que Jumba e Stich estão jogando a arma um para o outro.



Fonte: Captura de tela do filme disponível no Disney Plus.

O Dia de Cosme e Damião é uma festa popular no Brasil, principalmente entre as comunidades afro-brasileiras e em algumas regiões do país. Comemorado em 27 de setembro, é dedicado aos santos gêmeos católicos, São Cosme e São Damião, tidos como protetores das crianças e da saúde. As festividades desse dia envolvem a distribuição de doces, balas e pequenos presentes para as crianças, tornando-se um evento marcado por celebrações infantis. Além das influências do cristianismo, a celebração também carrega elementos culturais ligados à umbanda e às tradições afro-brasileiras (DIAS, 2014).

É interessante ressaltar que a estratégia de domesticação busca tornar o texto mais acessível e familiar ao público da cultura de chegada, eliminando possíveis estranhamentos ou referências pouco conhecidas. Contudo, o Hanucá também é comemorado no Brasil, então se essa referência cultural tivesse sido resgatada, talvez não causasse estranhamento para o espectador brasileiro. Adaptar a referência cultural para algo mais local, como o Dia de Cosme e Damião, é uma estratégia um tanto domesticadora. Isso resulta no apagamento da referência original, mas oferece aos espectadores brasileiros um contato com uma celebração profundamente enraizada na cultura brasileira, repleta de elementos ligados à religião cristã, umbanda e às tradições afro-brasileiras. No exemplo abaixo é uma junção de duas brincadeiras infantis usadas para escolher alguém para fazer alguma coisa.

Exemplo 21:

TF: Jumba: **One potato!**

Stitch: **Two potato!**

Jumba: **Three potato!**

Stitch: **Four!**

Jumba: **Five potato!**

Stitch: **Six potato!**

Jumba: **Seven potato, more!**

Stitch: **MY...**

Jumba: **MOTHER...**

Stitch: **TOLD...**

Jumba: **ME...**

Stitch: **YOU...**

Jumba: **ARE...**

Stitch: **It.**

TA: Jumba: **Bem me quer!**

Stitch: **Mal me quer!**

Jumba: **Bem me quer!**

Stitch: **Mal me quer!**

Jumba: **Bem me quer!**

Stitch: **Mal me quer!**

Jumba: **Uni-duni-tê**

Stitch: **SalamêMinguê**

Jumba: **O sorvete colorê...**

Stitch: **O escolhido...**

Jumba: **Fica...**

Stitch: **Com...**

Jumba: **Ela...**

Stitch: **Você...**

Ainda analisando a mesma cena, Jumba e Stitch continuam trocando a arma entre si. No diálogo original em inglês, a primeira referência cultural que aparece é a brincadeira infantil tradicional conhecida como *One potato, two potato*, em que os participantes contam as batatas enquanto tocam um objeto (geralmente uma batata) que é passado de mão em mão (ABRAHAMS; RANKIN, 1980). Embora não haja um equivalente exato em português, existe uma brincadeira similar chamada de "batata quente", também conhecida em inglês como *Hot potato* (WISE, 2003). Em *One potato, two potato*, os participantes se dispõem em círculo e se revezam rapidamente passando um objeto (geralmente uma bola ou batata) para o próximo jogador sem pronunciar palavras, enquanto uma música toca. Quando a música para, a pessoa que está segurando o objeto é "queimada" e está fora do jogo.

Na dublagem para o português, foi empregada a estratégia de adaptação, substituindo *One potato, two potato* pela brincadeira conhecida como "bem me quer, mal me quer", que possui um equivalente em inglês, *He loves me, he loves me not*. Nessa brincadeira, uma pessoa arranca as pétalas de uma flor, como uma margarida, enquanto recita a frase "Bem me quer, mal me quer" para cada pétala arrancada. A última frase que for recitada quando a última pétala for arrancada é considerada a resposta. Se terminar com "Bem me quer", significa que a pessoa é querida; se terminar com "Mal me quer", significa que a pessoa não é querida (RHODES, 2008). Essa brincadeira é bem diferente da original, sua utilização no contexto da cena em que a arma está sendo passada de mão em mão pode ser considerada pouco adequada. Uma alternativa mais semelhante, como a brincadeira da "batata quente", poderia ter sido escolhida; essa brincadeira tem algumas variações em que alguém fora da roda de pessoas jogando fala "batata quente, quente, quente... queimou!" e a pessoa que estiver segurando o objeto é eliminada (PONSO, 2021). A abordagem adotada pode ser considerada domesticadora, uma vez que troca a referência original por uma brincadeira infantil que não é tão similar.

A segunda referência cultural que aparece nessa cena é um trecho de uma das muitas variações da rima *Eeny, meeny, miny, moe* usada para escolher alguém de forma aleatória em um grupo, muitas vezes usado em jogos ou brincadeiras de decisão. A frase é repetida enquanto os dedos são apontados alternadamente para cada pessoa, em uma contagem que ajuda a determinar quem será escolhido. No filme, o trecho em questão é retirado de uma das variações modernas dessa rima e inclui três frases adicionais: *My mother told me to pick the very best one, and you are [not] it.* (OPIE; OPIE, 1998)

No português, existem algumas expressões semelhantes, como "minha mãe mandou eu escolher esse daqui", e também a conhecida "Uni-duni-tê", que foi utilizada na dublagem de *Lilo & Stitch* (2002). A estratégia adotada aqui é a de adaptação, uma abordagem considerada

domesticadora, uma vez que a referência cultural foi ajustada para um equivalente amplamente reconhecido no Brasil. É relevante observar que essa adaptação se inicia no final da referência cultural anterior, *one potato, two potato*, resultando em uma mistura dos diálogos e das referências culturais. Como resultado, há uma alteração na coerência do texto nessa tradução, assim como uma ligeira quebra na isocronia. A substituição da expressão original por uma versão comum e familiar para os falantes de português brasileiro ajusta a tradução com a cultura local, evitando estranhamentos ou dificuldades de compreensão por parte do público.

Todas as referências culturais exploradas nesta seção foram domesticadas, inclusive aquelas com equivalentes já conhecidos no Brasil, como Hanucá. Essa abordagem resultou no apagamento das referências culturais em prol do entendimento do público, como se observa nas duas referências culturais apresentadas no exemplo 21. Entretanto, essa abordagem também comprometeu de certa forma o entendimento da cena discutida no exemplo 19, pois tanto a brincadeira quanto o trocadilho conectado com a cena não foram preservados, o que pode afetar a compreensão do espectador. A Conclusão a seguir oferecerá uma análise mais profunda e reflexiva sobre os conteúdos e resultados obtidos através deste estudo.

5 CONCLUSÃO

No decorrer deste estudo, os conceitos de domesticação estrangeirização foram explorados minuciosamente na dublagem do filme *Lilo & Stitch* (2002), utilizando as estratégias tradutórias de Chesterman (2016). O objetivo principal foi compreender como as músicas, palavras e expressões havaianas, expressões idiomáticas, coloquialismos e referências culturais do filme foram dublados e como essas escolhas tradutórias influenciam na transmissão das nuances culturais presentes na obra original ao público brasileiro, bem como identificar se existe uma tendência à domesticação ou à estrangeirização na dublagem do trecho selecionado de *Lilo & Stitch* (2002). Agora, chegamos à conclusão deste trabalho, onde destacaremos as descobertas mais significativas que emergiram dessa análise.

Em relação à estrangeirização, pudemos concluir que estratégias como empréstimos e a manutenção de termos no idioma original foram mais frequentes nas músicas do filme e em algumas expressões havaianas, sendo que uma das músicas adotou uma abordagem mista. A primeira, com trechos em inglês e em havaiano e rica em elementos culturais ligados ao Havaí e ao surfe não foram traduzidas, impossibilitando que o espectador captasse a relação da letra com a cena de surfe, mas possibilitou o contato com a língua havaiana. A segunda música, também com trecho nas duas línguas, teve os trechos em inglês traduzidos, assim possibilitando que o espectador tenha contato com a língua, mas também compreenda a cena importante. Essa abordagem resgata a proposta de Venuti (2008) de que esses conceitos não são binários e que muitas vezes acabam por coexistir. A terceira música, composta por Elvis Presley, foi mantida no idioma original, privando o espectador da ligação da música com um dos diálogos, mas preservando a ligação cultural com o cantor e o Havaí e a importância dele para a personagem principal. No que diz respeito às expressões, apenas duas foram emprestadas para o português, *aloha* e *ohana*, sendo que *ohana* pode ser considerada mais relevante para a trama do filme e foi reiterada várias vezes.

As palavras e expressões havaianas foram perdidas na tradução, e a abordagem predominante para lidar com esses elementos foi a domesticação. O que pode resultar na perda do contato do público com a língua e a cultura havaiana, embora todas as falas fossem compreensíveis. Quanto às expressões idiomáticas e coloquialismos, a estratégia principal foi a domesticação, com o uso frequente de mudanças de tropo, paráfrases e mudança interpessoal. Além disso, expressões idiomáticas foram acrescentadas em frases que originalmente não as continham, uma prática comum na dublagem de filmes infantis (CHAUME, 2021). Houve também uma atenção significativa ao discurso coloquial, com a adição de coloquialismos e

grias, seguindo a observação de Chaume (2021) de que é fundamental alcançar um equilíbrio entre as regras gramaticais e os padrões culturais da língua de destino para tornar os diálogos verossímeis e realistas. Na análise das referências culturais também predominaram a domesticação, sendo a estratégia de adaptação utilizada na maior parte dos exemplos. Essa modificação trouxe maior naturalidade ao adicionar referências típicas da cultura brasileira, como brincadeiras infantis e referências à religião com traços católicos e afro-brasileiros.

Foi possível observar uma tendência maior à domesticação nos exemplos do trecho selecionado da dublagem do filme *Lilo & Stitch* (2002), embora alguns elementos importantes para a narrativa, como as músicas e palavras havaianas, tenham sido recuperados através da estrangeirização, o que está em conformidade com a observação de Rosa (2010) de que essas mudanças são mais comuns e até mesmo incentivadas em filmes infantis. É importante lembrar também que o próprio processo de dublagem pode ser considerado domesticador, já que depois da tradução, geralmente acontece a adaptação do roteiro da dublagem, processo que não ocorre em outras modalidades de tradução como a legendagem e depois disso tanto o diretor como os dubladores têm a liberdade de fazer alterações no texto.

As descobertas desta pesquisa têm implicações significativas no campo de estudos de tradução audiovisual. Elas destacam como as estratégias de tradução podem moldar a forma como uma obra é percebida em um novo contexto cultural e como podem afetar a representação cultural da obra original, enfatizando a importância da consideração cuidadosa dessas estratégias. Este estudo também oferece insights valiosos sobre a tradução em filmes direcionados ao público infantil. Ao sugerir que a domesticação é frequentemente preferida nesse gênero, ele fornece orientações úteis para futuros projetos de dublagem em filmes voltados para crianças. Além disso, este estudo expande nossa compreensão da tradução como disciplina acadêmica e profissional. Ao explorar como as escolhas de tradução podem afetar a representação cultural e a experiência do público, ele destaca a complexidade e a importância do trabalho do tradutor. Espero que este estudo inspire pesquisadores a se aprofundarem ainda mais na área de tradução audiovisual. Existem muitos outros filmes e séries que podem ser explorados sob uma perspectiva semelhante, enriquecendo nossa compreensão das estratégias de tradução. Dessa forma, tenho a intenção de prosseguir minha jornada acadêmica ingressando em um programa de mestrado, onde poderei aprofundar meu entendimento sobre a tradução audiovisual e as implicações culturais e linguísticas nessa área.

REFERÊNCIAS

7GRAUS. **DICIO**: Dicionário Online de Português, 2023. Dicionário em português online. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/>. Acesso em: 19 ago. 2023.

ABRAHAMS, Roger David; RANKIN, Lois. **Counting-Out Rhymes: A Dictionary** (American Folklore Society Bibliographical and Special Series). Texas: University of Texas Press, 1980. 264 p. ISBN 0292739761.

ALLEN, Kevin. 44 Hawaiian and Pidgin Phrases Every Visitor Needs to Know. **Hawai'i Magazine**, Honolulu, 27 fev. 2023. Disponível em: <https://www.hawaiimagazine.com/44-hawaiian-and-pidgin-phrases-every-visitor-needs-to-know/>. Acesso em: 10 ago. 2023.

ALOHA. In: Cambridge Dictionary Online. [s.l.]: Cambridge University Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/be-nothing-short-of>. Acesso em: 19 ago. 2023.

ALVES, Elisabeth. O diminutivo no português do Brasil: funcionalidade e tipologia. **Estudos Linguísticos XXXV**, Brasília, p. 694-701, 2006. Disponível em: <http://www.gel.hospedagemdesites.ws/estudoslinguisticos/edicoesanteriores/4publica-estudos-2006/sistema06/885.pdf>. Acesso em: 19 ago. 2023.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. O processo de legendagem no Brasil. **Revista do GELNE**, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 1-6, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/gelne/article/view/9143>. Acesso em: 21 ago. 2023.

AUWE. In: Merriam-Webster.com dictionary. [s.l.]: Merriam-Webster Inc, 2023. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/auwe>. Acesso em: 10 ago. 2023.

BRISO, Caio Barretto. O segundo adeus de Herbert Richers: : Mergulhado em dívidas trabalhistas e tributárias, o estúdio que foi sinônimo de dublagem no Brasil tem sua sede leiloadada. **Veja Rio**, Rio de Janeiro, 24 out. 2012. Cidade. Disponível em: <https://vejario.abril.com.br/cidade/herbert-richers/>. Acesso em: 26 jul. 2023.

BRANCA de Neve e os Sete Anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Roteiro: Dorothy Ann Blank, Richard Creedon, Merrill De Maris, Ted Sears, Otto Englander, Earl Hurd, Dick Rickard, Webb Smith. [S. l.]: Walt Disney Productions, 1937. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/branca-de-neve-e-os-sete-anoes/7X592hsrOB4X>. Acesso em: 26 jul. 2023.

BUCKLE up. In: Cambridge Dictionary Online. [s.l.]: Cambridge University Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/buckle-up>. Acesso em: 19 ago. 2023.

CALL it even. In: Cambridge Dictionary Online. [s.l.]: Cambridge University Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/call-it-even>. Acesso em: 19 ago. 2023.

CAMBRIDGE University Press. **Cambridge Dictionary Online**, 2023. Dicionário em inglês online. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/us/>. Acesso em: 19 ago. 2023.

CAMP Rock. Direção: Matthew Diamond. Produção: Kevin Lafferty. Roteiro: Karin Gist, Regina Hicks, Julie Brown, Paul Brown. Fotografia de Dean Cundey. [S. l.]: Sudden Motion Productions, 2008. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/camp-rock/7B1VpYuCyO71>. Acesso em: 19 ago. 2023.

CATFORD, John Cunnison. **A linguistic theory of translation**: an essay in applied linguistics. Oxford: Oxford University Press, 1965. 112 p.

CHAUME, Frederic. **Audiovisual Translation**: Dubbing. 1. ed. [S. l.]: Taylor and Francis, 2020. 208 p.

CHESTERMAN, Andrew. **Memes of Translation**: The spread of ideas in translation theory. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2016. 227 p. v. 123. ISBN 978 90 272 6738 2.

CHILTON, Martin. **Hound Dog**: 10 facts about Elvis Presley's hit song. [S. l.]: The Telegraph, 2011. Disponível em: <https://www.telegraph.co.uk/culture/music/music-news/8718491/Hound-Dog-10-facts-about-Elvis-Presleys-hit-song.html>. Acesso em: 10 ago. 2023.

CHOW, Evelyn. The Sovereign Nation of Hawai'i: Resistance in the Legacy of "Aloha 'Oe". **SUURJ**: Seattle University Undergraduate Research Journal, Seattle, v. 2, n. 15, p. 104-117, 2018. Disponível em: <https://scholarworks.seattleu.edu/suurj/vol2/iss1/15>. Acesso em: 10 ago. 2023.

CINTAS, Jorge Díaz; REMAEL, Aline. **Audiovisual Translation**: Subtitling. 1. ed. [S. l.]: Routledge, 2014. 271 p. ISBN 9781317639879.

DIAS, Júlio Cesar Tavares. As origens do culto de Cosme e Damião. **Sacrilegens**, [s. l.], v. 11, n. 1, p. 36-57, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/sacrilegens/article/view/26773>. Acesso em: 10 ago. 2023.

DUMBO. Direção: Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Roteiro: Joe Grant, Dick Huemer, Otto Englander. [S. l.]: Walt Disney Productions, 1941. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/dumbo/3lAXKmGUOnjh>. Acesso em: 19 ago. 2023.

EBIRI, Bilge. An Oral History of Lilo & Stitch: The beloved Disney movie made in a "secret hangar" that almost brought hand-drawn animation back. **New York**, [S. l.], 19 out. 2022. Backstories. Disponível em: <https://www.vulture.com/2022/10/an-oral-history-of-lilo-and-stitch-a-hand-drawn-miracle.html>. Acesso em: 19 ago. 2023.

ETA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/eta-2/>. Acesso em: 17/08/2023.

FEITIÇO Havaiano. Direção: Norman Taurog. Produção: Hal B. Wallis. Roteiro: Hal Kanter. Fotografia de Charles Lang Jr. [S. l.]: Hal Wallis Productions, 1961.

FERRER, Jayne Jaudon. **The Art of Stone Skipping and Other Fun Old-Time Games**: Stoopball, Jacks, String Games, Coin Flipping, Line Baseball, Jump Rope, and More. Watertown: Charlesbridge, 2013. 192 p. ISBN 1936140748.

FREIRE, Rafael de Luna. Dublar ou não dublar: a questão da obrigatoriedade de dublagem de filmes estrangeiros na televisão e no cinema brasileiros. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 1168-1191, 2014. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495551017019>. Acesso em: 26 jul. 2023.

FREIRE, Rafael de Luna. "Versão brasileira": Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940. **C-Legenda-Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 24, p. 07-18, 2011. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36850>. Acesso em: 26 jul. 2023.

GENTE. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. [em linha]: Priberam Informática, S.A., 2023. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/gente>. Acesso em: 17 aug. 2023.

GOOGY-FOOT. In: Merriam-Webster.com dictionary. [s.l]: Merriam-Webster Inc, 2023. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/goofy-foot>. Acesso em: 10 aug. 2023.

JUST like that. In: Cambridge Dictionary Online. [s.l]: Cambridge University Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/just-like-that>. Acesso em: 19 aug. 2023.

HANG TEN. In: Collins English dictionary. Londres: HarperCollins UK, 2023. Disponível em: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/hang-ten>. Acesso em: 10 aug. 2023.

HANNAH Montana: O filme. Direção: Peter Chelsom. Produção: David Blocker, Billy Ray Cyrus, Alfred Gough. Roteiro: Dan Berendsen. Fotografia de David Hennings. [S. l.]: Walt Disney Pictures, It's a Laugh Productions, 2009. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/hannah-montana-o-filme/6RW9feUDUGUB>. Acesso em: 19 ago. 2023.

HIGH School Musical. Direção: Kenny Ortega. Produção: Don Schain. Roteiro: Peter Barsocchini. Fotografia de Gordon Lonsdale. [S. l.]: Salty Pictures, First Street Films, 2006. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/high-school-musical/1Wh1xI8luhe4>. Acesso em: 19 ago. 2023.

HOPKINS, Jerry. **Elvis in Hawaii**. [S. l.]: Bess Pr Inc, 2002. v. 96. ISBN 1573061425.

IMADA, Adria. Aloha 'Oe: Settler Colonial Nostalgia and the Genealogy of a Love Song. **American Indian culture and research journal**, San Diego, v. 37, p. 35-52, 2013. DOI 10.17953/aicr.37.2.c4x4971671x48183. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/259079835_Aloha_'Oe_Settler_Colonial_Nostalgia_and_the_Genealogy_of_a_Love_Song. Acesso em: 10 ago. 2023.

IR em cana. In: Wikitionary: The free dictionary. [s.l]: Wikipedia, 2023. Disponível em: https://pt.wiktionary.org/wiki/ir_em_cana. Acesso em: 10 aug. 2023.

KONECSNI, Ana Carolina. Tradução Para Dublagem. 2. ed. atual. Rio de Janeiro: Transitiva, 2016. 88 p. ISBN 8568382037.

LESSA, Leandro Pereira. A DUBLAGEM NO BRASIL. Orientador: José Luiz Ribeiro. 2002. 289 p. Monografia (Graduação em Comunicação Social) - Universidade Federal de Juiz de

Fora, Juiz de Fora, 2002. Disponível em: <https://www.ufjf.br/facom/files/2013/04/Leandro-Pereira-Lessa.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2023.

LET'S face it. In: Merriam-Webster.com dictionary. [s.l]: Merriam-Webster Inc, 2023. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/let%27s%20face%20it>. Acesso em: 10 aug. 2023.

LILO & Stitch. Direção: Chris Sanders, Dean DeBlois. Produção: Clark Spencer. Roteiro: Dean DeBlois, Chris Sanders. Gravação de Darren T. Holmes. [S. l.]: Walt Disney Pictures, 2002. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/lilo-stitch/1KQztXx3gPGi>. Acesso em: 26 jul. 2023.

LIPPI-GREEN, Rosina. **English with an Accent: Language, Ideology and Discrimination in the United States**. 2. ed. Nova Iorque: Routledge, 2012. 384 p.

LOLO. In: Definitions.net. [s.l]: STANDS4 LLC, 2023. Disponível em: <https://www.definitions.net/definition/LOLO>. Acesso em: 10 aug. 2023.

LYNCH, Christopher. The Complete Dictionary of Surf Lingo. **Everyday California**, San Diego, 8 jun. 2023. Disponível em: <https://www.everydaycalifornia.com/blogs/everyday-thoughts/the-complete-dictionary-of-surf-lingo>. Acesso em: 10 ago. 2023.

MACHADO, Dilma. Uma análise do sincronismo no processo tradutório da dublagem. [s. l.], 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/3835868/Uma_An%C3%A1lise_do_Sincronismo_no_Processo_Tradut%C3%B3rio_da_Dublagem. Acesso em: 26 jul. 2023.

MACHADO, Dilma. **O processo da tradução para a dublagem brasileira: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Transitiva, 2016

MACHADO, Nelson. Versão Brasileira. 1. ed. Capricórnio. São Paulo, 2004. 181 p. ISBN 172010865X.

MATTOS, Gabriel; SOARES, Nikolas. Dia Nacional do Fusca:: história e curiosidades de um modelo que marcou gerações. GaúchaZH, Porto Alegre, 20 jan. 2022. Notícia, p. 000. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/geral/noticia/2022/01/dia-nacional-do-fusca-historia-e-curiosidades-de-um-modelo-que-marcou-geracoes-ckymtw4ak0006015poaj6ytx6.html>. Acesso em: 10 ago. 2023.

MERRIAM-WEBSTER Inc. **Merriam-Webster.com dictionary**, 2023. Dicionário em inglês online. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/>. Acesso em: 19 aug. 2023.

MINUTELLA, Vincenza. **(Re)Creating Language Identities in Animated Films: Dubbing Linguistic Variation**. Suíça: Palgrave Macmillan, 2021. 429 p. ISBN 978-3-030-56637-1.

NA moral. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/Na-moral/>. Acesso em: 17 aug. 2023.

NETO, Eduardo Rueda. Memoriais de Javé: Uma Descrição Resumida de Símbolos e Festividades do Judaísmo. **Epitaya E-Books**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 20, p. 100-114, 2022. DOI <https://doi.org/10.47879/ed.ep.2022595p100>. Disponível em: <https://portal.epitaya.com.br/index.php/ebooks/article/view/557>. Acesso em: 10 ago. 2023.

OHANA. In: Dictionary.com [s.l.]: Random House Unabridged Dictionary, 2023. Disponível em: <https://www.dictionary.com/e/translations/ohana/>. Acesso em: 31 jul. 2023.

O REI Leão. Direção: Roger Allers, Rob Minkoff. Produção: Don Hahn. Roteiro: Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton. [S. l.]: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation, 1994. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/o-rei-leao/1HqwiEcje6Nj>. Acesso em: 19 ago. 2023.

OPIE, Peter; OPIE, Iona. **The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes**. Londres: Oxford University Press, 1998. 592 p. ISBN 9780198600886.

OUT of the picture. In: Cambridge Dictionary Online. [s.l.]: Cambridge University Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/out-of-the-picture>. Acesso em: 19 ago. 2023.

PONSO, Leonardo. 7 Brincadeiras com música para fazer em casa. **Quindim**, [S. l.], 3 mar. 2021. Disponível em: <https://quindim.com.br/blog/brincadeiras-com-musica/#:~:text=7%20%E2%80%93%20Batata%20quente%20musical&text=Pegue%20um%20objeto%20e%20deixe,m%C3%BA%20deve%20ficar%20de%20costas>. Acesso em: 21 ago. 2023.

PRIBERAM Informática. **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa**, 2023. Dicionário em português online. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/>. Acesso em: 19 ago. 2023.

PROGRAMA de férias. Estado de Minas, Belo Horizonte, 28 jun. 2002, Cultura & Lazer, p.8.

QUEIROZ, Alberto. **Como se diz "Vai Por Mim" em inglês?**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.maiovergara.com/como-se-diz-vai-por-mim-em-ingles/#:~:text=Sabe%20aquela%20express%C3%A3o%20%E2%80%93%20vai%20por,po de%20me%20levar%20a%20s%C3%A9rio%E2%80%9D>. Acesso em: 19 ago. 2023.

REISCHL, Julian. Lilo & Stitch. [S. l.], 2002?. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0275847/>. Acesso em: 31 jul. 2023.

REBECHI, Rozane Rodrigues. **A Tradução da Culinária Típica Brasileira para o Inglês: um Estudo sob o Enfoque da Linguística de Corpus**. 2015. 393 f. Tese (Doutorado em Letras) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-29092015-162829/pt-br.php>. Acesso em: 11 set. 2023.

RHODES, Albert. *The French at Home*. Boston: Anza Publishing, 2008. 148 p. ISBN 1932490566.

RINALDI, Wilson. Futebol: Manifestação cultural e ideologização. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 11, n. 1, p. 167-172, 2000. Disponível em: https://www.gov.br/mds/pt-br/acoes-e-programas/outros/programa-academia-futebol/artigos/manifestacao_cultural_ideologizacao.pdf. Acesso em: 19 ago. 2023.

ROBICHAUD, Doug. **What's The Difference Between Regular & Goofy Footed Surfers**. [S. l.]: ISLE Surf & SUP, 2019. Disponível em:

<https://islesurfandsup.com/blog/difference-between-regular-and-goofy-footed-surfers>. Acesso em: 10 ago. 2023.

RODRIGUES, Sérgio. 'Estamos quites' ou 'estamos kits'?. **Veja**, São Paulo, p. 000, 3 out. 2013. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/sobre-palavras/estamos-quites-ou-estamos-kits#:~:text=Quando%20se%20diz%20%E2%80%9Cestamos%20quites,%2C%20apartar%20de%20de%E2%80%9D>. Acesso em: 19 ago. 2023.

ROSA, Gian Luigi de. **Dubbing Cartoonia**: mediazione interculturale e funzione didattica nel processo di traduzione dei cartoni animati. Casoria: Loffredo Editore, 2010. 196 p. ISBN 8875644136.

ROSA, Marília Galvão; RIVA, Huéinton Cassiano. Batendo um bolão: Estudo das Expressões Idiomáticas do Léxico do Futebol. **Mediação**, Pires do Rio, v. 11, n. 1, p. 166-177, 2016. Disponível em: https://web.archive.org/web/20180415125044id_/http://www.revista.ueg.br/index.php/mediacao/article/viewFile/4050/4464. Acesso em: 19 ago. 2023.

ROXO, Elisangela. TV paga vira dublada e "esquece" som original. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 24 out. 2011. Televisão. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/televisao/995271-tv-paga-vira-dublada-e-esquece-som-original.shtml>. Acesso em: 26 jul. 2023.

SACCHITIELLO, Bárbara. TV paga: com ou sem legenda? Canais adotam mais a dublagem, transformando-a em padrão, mas buscam segurar a atenção da base que prefere o áudio original. **Meio&Mensagem**, [S. l.], 17 abr. 2012. Mídia. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/midia/tv-paga-com-ou-sem-legenda>. Acesso em: 26 jul. 2023.

THERE you go. In: Cambridge Dictionary Online. [s.l.]: Cambridge University Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/there-you-go>. Acesso em: 19 ago. 2023.

TOPAR. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. [em linha]: Priberam Informática, S.A, 2023. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/topar>. Acesso em: 17 ago. 2023.

TOUPEIRA. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. [em linha]: Priberam Informática, S.A, 2023. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/toupeira>. Acesso em: 17 ago. 2023.

TOY Story. Direção: John Lasseter. Produção: Ralph Guggenheim, Bonnie Arnold. Roteiro: Joss Whedon Andrew Stanton Joel Cohen Alec Sokolow. [S. l.]: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 1995. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/toy-story/1Ye1nzUgtF7d>. Acesso em: 19 ago. 2023.

TRINDADE, Elaine Alves. **A Legendagem de séries brasileiras em português-inglês**: um estudo do impacto da tradução sob a ótica da Linguística de Corpus e da Análise de Sentimento. 2022. 157 f. Tese (Doutorado em Letras) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8165/tde-02022023-175251/pt-br.php>. Acesso em: 11 set. 2023.

VEIGA, Maria José Alves. **O Humor na Tradução para Legendagem:** Inglês/Português. 2006. 395 f. Tese (Doutorado em Tradução) — Departamento de Línguas e Cultura da Universidade de Aveiro, Aveiro, 2006. Disponível em: <https://ria.ua.pt/handle/10773/4735>. Acesso em: 11 set. 2023.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility:** A History of Translation. 2. ed. Nova Iorque: Routledge, 2008. 319 p.

VINAY, Jean-Paul; DARBELNET, Jean. **Comparative Stylistics of French and English:** A methodology for translation. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1995. v. 11.

WIND, Tonia Leigh. **Mosaicos de culturas de leitura e desafios da tradução na literatura infantil.** 2011. 157 f. Tese (Mestrado em Letras) — Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2011. Disponível em: <https://tede2.pucgoias.edu.br/handle/tede/3217>. Acesso em: 11 set. 2023.

WIPEOUT. In: The American Heritage Dictionary of the English Language. [s.l.]: HarperCollins Publishers, 2023. Disponível em: <https://ahdictionary.com/word/search.html?q=wipeout>. Acesso em: 10 aug. 2023.

WISE, Debra. **Great Big Book of Children's Games:** Over 450 Indoor & Outdoor Games for Kids, Ages 3-14. Ilustração: Sandy Forrest. [S. l.]: McGraw Hill, 2003. 320 p. ISBN 0071422463.

WORMALD, Sarah. **A Short History of the Shaka.**[S. l.]: PADI, 2023. Disponível em: <https://blog.padi.com/a-short-history-of-the-shaka/>. Acesso em: 10 ago. 2023.

ANEXO A – Transcrição dos diálogos do filme em inglês e português.

Texto Fonte	Texto alvo
<p>[canção] till the sun sets beyond the horizon Lalala i ka la hanahana Me ke kai hoenei ka pu'e one It's time to try the Hawaiian roller coaster ride Hang loose, hang ten, howzit, shake a shaka No worry, no fear, ain't no biggy, brahdaCuttin' in, cuttin' up, cuttin' back, cuttin' out Front side, back side, goofy-footed, wipe out Let's getjumpin', surf's up and pumpin' Coastin' with the motion of the ocean Whirlpools swirling, cascading, twirling Hawaiian roller coaster ride...</p>	<p>[canção] till the sun sets beyond the horizon Lalala i ka la hanahana Me ke kai hoenei ka pu'e one It's time to try the Hawaiian roller coaster ride Hang loose, hang ten, howzit, shake a shaka No worry, no fear, ain't no biggy, brahdaCuttin' in, cuttin' up, cuttin' back, cuttin' out Front side, back side, goofy-footed, wipe out Let's getjumpin', surf's up and pumpin' Coastin' with the motion of the ocean Whirlpools swirling, cascading, twirling Hawaiian roller coaster ride...</p>
<p>Pleakley: Oh, can't complain, Mom. I'm camping out with a convicted criminal and, uh... oh, I had my head chewed on by a monster!</p>	<p>Pleakley: Ah, tá tudo bem, mãe. Eu tô acampando com um criminoso penal e... Ah é! Um monstro quase engoliu minha cabeça!</p>
<p>Jumba: Wait... something is not right. 6-2-6 is returning willingly to water.</p>	<p>Jumba: Espera... Tem alguma coisa errada. O 6-2-6 está voltando por vontade própria pra água.</p>
<p>Pleakley: Oh, hold on, Mom-- another call.</p>	<p>Pleakley: Ah, pera aí, mãe -Tem outra...</p>
<p>Grand Councilwoman: Mr. Pleakley, you are overdue. I want a status report.</p>	<p>Grande conselheira: Sr. Pleakley, o senhor está atrasado. Quero um relatório.</p>
<p>Pleakley: Oh, uh, things are going well.</p>	<p>Pleakley: Ah, tá tudo numa boa.</p>
<p>Jumba: He cannotswim!</p>	<p>Jumba: Ele não sabe nadar.</p>
<p>Pleakley: Things are going well. Jumba, aren't they going well?</p>	<p>Pleakley: Na boa. Jumba, não tá na boa?</p>
<p>Jumba: Why will he risk drowning?</p>	<p>Jumba: Por que correr o risco de se afogar?</p>
<p>Pleakley: Jumba? Jumba, help me out here.</p>	<p>Pleakley: Jumba? Jumba, dá uma força aqui.</p>
<p>Grand Councilwoman: I would have expected you back by now, with 6-2-6 in hand.</p>	<p>Grande conselheira: Eu esperava que já estivessem de volta e com o 6-2-6.</p>

Pleakley: Just a few things left to pack and, uh, we'll be...	Pleakley: Só falta... arrumar umas paradas na mala e... E a gente já vai.
Jumba: Hang up. We are going swimming.	Jumba: Desliga. Vamos nadar no mar.
Pleakley: Huh?	Pleakley: Hã?
[canção] There's no place I'd rather be Than on my surfboard out at sea Lingerin in the ocean blue And if I had one wish come true I'd surf till the sun sets beyond the horizon Awikiwiki, mailohilohi Lawe maii ko papa he'enalu Flying by On a Hawaiian roller coaster ride Awikiwiki, mailohilohi Lawe maii ko papa he'enaluPi'inanalua, la lahalaha O ka moana, hanupanupa Lalala i ka la hanahana -Me ke kai hoenei ka pu'e one - Yeah! Helehelemaikakou e Hawaiianrollercoaster ride.	[canção] There's no place I'd rather be Than on my surfboard out at sea Lingerin in the ocean blue And if I had one wish come true I'd surf till the sun sets beyond the horizon Awikiwiki, mailohilohi Lawe maii ko papa he'enalu Flying by On a Hawaiian roller coaster ride Awikiwiki, mailohilohi Lawe maii ko papa he'enaluPi'inanalua, la lahalaha O ka moana, hanupanupa Lalala i ka la hanahana -Me ke kai hoenei ka pu'e one - Yeah! Helehelemaikakou e Hawaiianrollercoaster ride.
Nani: Lilo!	Nani: Lilo!
Lilo: Whathappened?	Lilo: Qual foi o problema?
Nani: Oh... some lolo must have stuffed us in the barrel.	Nani: Ah... Algum maluco deve ter derrubado a gente.
Lilo: Where'sStitch?	Lilo: Cadê o Stitch?
Nani: Get off of her!	Nani: Solta a Lilo!
David: Whathappened?	David: Que foi?
Nani: Stitch dragged her down.	Nani: O Stitchpuxou ela pra baixo.
Lilo: WelostStitch!	Lilo: e o Stitch?
Nani: Lilo? Lilo, look at me. Look at me, baby. Are you hurt?	Nani: Lilo? Lilo, olha pra mim. Pra mim, meu bem. Machucou?
Lilo: No.	Lilo: Não.
David: He's unconscious, but I think he's alive.	David: Ele desmaiou, mas tá vivo ainda.

Nani: David, take Lilo. This isn't what it looks like. We were... It-It's just that...	Nani: David, segura aqui. Não é o que você pensa. A gente tava... A gente só tava...
Cobra Bubbles: I know you're trying, Nani but you need to think about what's best for Lilo... even if it removes you from the picture. I'll be back tomorrow morning for Lilo. I'm sorry	Cobra Bubbles: Está tentando, eu sei, Nani. Mas precisa pensar no que é importante pra Lilo. Nem que seja tendo você fora da vida dela. Eu volto amanhã de manhã e levo a Lilo. Desculpe.
David: Nani? Is there something I can do?	David: Nani? Será que dá pra eu ajudar você?
Nani: No, David. Uh, I need to take Lilo home now. We have a lot to talk about, Lilo. Thanks.	Nani: Não, David. Ah, deixa eu levar a Lilo pra casa agora. Nós duas temos muita coisa pra conversar. Brigada.
David: You know, I really believed they had a chance. Then you came along.	David: Olha... Eu jurava que elas iam conseguir. Até você aparecer.
Nani: Lilo, honey... we have to, uh...	Nani: Lilo, meu bem... Nós temos que...
Lilo: Don't worry. You're nice, and someone will give you a job. I would.	Lilo: Não esquentá. Você é legal e alguém ainda vai te empregar. Eu faria isso.
Nani: Come here. Aloha Oe, Aloha Oe E keonaonano hoi ka lipo One fond embrace, a ho'ia'e au Until we meet again.	Nani: Vem cá. Aloha Oe, Aloha Oe E keonaonano hoi ka lipo. Vou te amar, a ho'ia'e au. Mas vou voltar, meu bem.
Lilo: That's us before... It was rainy, and they went for a drive. What happened to yours? I hear you cry at night. Do you dream about them? I know that's why you wreck things and push me. Our family's little now and we don't have many toys but if you want, you could be part of it. You could be our baby and we'd raise you to be good. Ohana means family. Family means nobody gets left behind but if you want to leave, you can. I'll remember you, though. I remember everyone that leaves.	Lilo: É a minha família... Saíram pra passear num dia de chuva. O que aconteceu com a sua? Já te ouvi chorar a noite. Sonha com a sua família? É por isso que estraga as coisas? E me provoca? A família encolheu e a gente não tem muita coisa, mas se quiser pode fazer parte dela. Podia ser o nosso bebê, seria criado com carinho. Ohana quer dizer família. Família quer dizer nunca mais abandonar, mas se quiser ir, 'cê que sabe. Vou te guardar no coração. Assim como todos que já foram embora.
Stitch: L... L... Lost. I'm lost.	Stitch: Ah... Só... Tão só.
Pleakley: Help! I don't like the ocean! Oh, look, a friendly little dolphin. They helped sailors in the war... It's a shark! It's a shark,	Pleakley: AH! Eu não gosto do mar. AH, olha, um golfinho simpático. Eles ajudam os marinheiros na água... Não! É um tubarão! É

and it ain't friendly! It looks like a dolphin. Tricky fish! Oh, octopus, come and help me? An octo... octopus is worse than a shark! I hate this planet!	um tubarão e não é simpático! Parecia um golfinho. Bicho esperto, danadinho... Ai, agora um polvo, ai! O polvo é pior que o tubarão. Eta planetinha!
Jumba: Oh... littlemonster!	Jumba: Ah... seu bestinha!
Pleakley: Uh, Agent Pleakley here.	Pleakley: Hã... é... O agente Pleakley.
Grand Councilwoman: I have lost patience with you both. Have you captured 6-2-6 or not?	Grande conselheira: Já perdi a paciência com vocês. Capturaram o 6-26 ou não?
Pleakley: Um... Uh-uh...	Pleakley: Hã... Hã-hã...
Grand Councilwoman: Consider yourselves fired and prisonbound. Your incompetence is nothing short of unspeakable!	Grande conselheira: Considerem-se demitidos e presos. A incompetência de vocês é fora do normal!
Pleakley: But, uh... mm...	Pleakley: mas, hã...
Jumba: We're fired! Now we do it my way!	Jumba: de-MITIDOS? Agora vamos agir do meu jeito!
Pleakley: Your way? Oh... uh, wait!	Pleakley: Seu jeito? Hã... Não! Espera!
Grand Councilwoman: It seems I have overestimated Jumber and Blinkley.	Grande conselheira: Parece que superestimei o Jumba e o Placla.
Gantu: Uh, Jumba and Pleakley.	Gantu: Hã... Jumba e Pleakley.
Grand Councilwoman: Whatever. The mission is in jeopardy. This could be your chance to redeem yourself, Captain Gantu. Howsoonwillyoubepreparedtoleave?	Grande conselheira: Tanto faz. A missão está ameaçada. Esta pode ser sua chance de se redimir, comandante Gantu. Em quanto tempo prepararia sua nave?
Gantu: Immediately.	Gantu: Imediatamente.
Jumba: Don't run. Don't make me shoot you. You were expensive. Yes. Yes, that's it. Come quietly.	Jumba: Não fuja. Não me obrigue a atirar. É um espécime caro. Sim, isso mesmo. Venha com calma.
Stitch: Mm... waiting.	Stitch: Oh... Esperando.
Jumba: For what?	Jumba: O quê?
Stitch: Family.	Stitch: Família.

Jumba: Ah! You don't have one. I made you.	Jumba: Ah! Você não tem nenhuma. Eu o criei.
Stitch: Oh... maybe I could...	Stitch: Oh... Quem sabe eu posso...
Jumba: You're built to destroy. You can never belong. Now come quietly and we will take you apart. No, no, no, no, don't, don't run! Don't run!	Jumba: Foi criado pra destruir. Jamais terá uma família. Agora venha com calma e vamos te aposentar. Não, não, não, não, não fuja! Não fuja! Ai!
Nani: Lilo. I didn't hear you get up. Baby, what's wrong?	Nani: Lilo. Eu não te ouvi levantar. Meu bem, que foi?
Lilo: Stitch left.	Lilo: O Stitch foi embora.
Nani: Really?	Nani: Jura?
Lilo: It's good he's gone. He didn't want to be here, anyway. We don't need him.	Lilo: Foi até bom. Ele não tava a fim de ficar. Deixa ele pra lá.
Nani: Lilo... sometimes you try your hardest but things don't work out the way you want them to. Sometimes things have to change and maybe sometimes they're for the better... even if...	Nani: Lilo... Muitas vezes a gente tenta mas as coisas... Não saem do jeito que a gente quer que saia. Às vezes as coisas têm que sofrer mudanças e muitas vezes é até pra melhor... Até se...
David: Nani!	David: Nani!
Nani: David!	Nani: David!
David: I think I found you a job.	David: Te arranjei um emprego, você topa?
Nani: You what?!	Nani: Você o quê?!
David: Old man Kukhkini's store, but we got to hurry.	David: Na loja do Kukhkini, aquele coroa, mas vem depressa.
Nani: Oh, um, okay. Lilo? Baby, this is really important. I need you to stay here for a few minutes. I'm going to be right back. Lock the door and don't answer it for anyone, okay? Things are finally turning around. Aw, David, I owe you one.	Nani: Uh, há, tá bem. Lilo? Meu bem, isso é muito importante. Você vai ter que me esperar aqui. Eu já vou voltar. Tranca a porta e não abre pra ninguém, tá bom? As coisas finalmente vão melhorar. Ah, David, eu te devo uma.
David: That's okay. You can just date me, and we'll call it even.	David: Tudo bem. A gente namora e fica zero a zero.

Jumba: Come back here, you little!	Jumba: Volta aqui!
Lilo: Stitch? What is it?	Lilo: Stitch? O que é?
Stitch: Shh!	Stitch: Shh!
Jumba: Oh, hiding behind your little friend won't work anymore. Didn't I tell you? We got fired this morning. New rules.	Jumba: Oh, se esconder atrás da sua amiguinha não adianta mais. Não te contamos? Fomos despedidos hoje de manhã. Novas regras.
[canção] You ain'tnothin' but a hound dog...	[canção] You ain'tnothin' but a hound dog...
Lilo: What are we going to do?	Lilo: O que nós fazemos?
[canção]...Cryin' all the time...	[canção]...Cryin' all the time...
Jumba: Ooh! I love this song!	Jumba: Uh, gostei do som!
Stitch: [sem fala]	Stitch: Alicate.
Lilo: Pliers.	Lilo: Alicate.
Stitch: [sem fala]	Stitch: Chave de fenda.
Lilo: Screwdriver.	Lilo: Chave de fenda, ó.
Stitch: Check.	Stitch: Tá.
Jumba: Come out, my friend from whomever you're hiding behind.	Jumba: Apareça de trás de quem está se escondendo.
[Song] ...Well, you ain't never caught a rabbit And you ain't no friend of mine...	[Canção] ...Well, you ain't never caught a rabbit And you ain't no friend of mine...
Jumba: What the...? Ooh! Come on! What'sthe big deal?	Jumba: O que...? Vamos lá! O que que há contigo?
Stitch: [in alien language] Oongatishmista!	Stitch: Oongatish mista!
Jumba: I'll put you back together again... I'll make you taller, and not so fluffy!	Jumba: Eu posso consertar... Vou te fazer mais alto e não tão fofo!
Stitch: I like fluffy!	Stitch: Eu gosto fofo!
Pleakley: No... No... NO!!!	Pleakley: Não... Não... NÃO!!!

Jumba: Oh, leave my mother out of this! You could do with a makeover. I tried to give you my good looks but let's face it, something went wrong.	Jumba: Opa, não põem minha mãe Nessa história. Vai melhorar com uma plástica. Tentei te dar minha aparência de galã, mas sinceramente parece que deu errado.
Lilo: No! Quick! Follow me! If we make it to...	Lilo: Não! Depressa! Vem comigo! Se a gente chegar até o...
Pleakley: You're alive!	Pleakley: Tá viva!
Lilo: They're all over the place!	Lilo: Tão por toda parte!
Jumba: Running away? Here... let me stop you.	Jumba: Você quer fugir? Espera... Deixa eu te impedir.
Pleakley: [sem fala]	Pleakley: Olha.
Jumba: You always get in the way!	Jumba: Você sempre atrapalha!
Pleakley: Where's the girl? What have you done to the girl?	Pleakley: Cadê a garota? O que você fez com a garota?
Lilo: Hello? Cobra Bubbles? Aliens are attacking my house.	Lilo: Alô? Cobra Bubbles? Tem alienígenas atacando a minha casa.
Pleakley: No, no, no! No aliens!	Pleakley: Não, não, não! Alienígenas não!
Stitch: Blue punch buggy! No punch back.	Stitch: Atropelar! E agora de ré!
Lilo: They want my dog!	Lilo: Querem meu cãozinho!
Pleakley: There's no need to alert the authorities. Everything's under control.	Pleakley: Não precisa chamar as autoridades. Tá tudo legal.
Cobra Bubbles: Lilo, who was that?	Cobra Bubbles: Lilo, quem é esse?
Lilo: Oh, good, my dog found the chainsaw.	Lilo: Que bom. Meu cãozinho achou a serra elétrica.
Cobra Bubbles: Lilo! Don't hang!	Cobra Bubbles: Lilo, não desliga!
Jumba: You shouldn't play with guns.	Jumba: Não devia brincar com armas.
Stitch: Oh, okay.	Stitch: Uh, tá bem!
Jumba: Thank you. Oh, uh, I just remembered - it's your birthday! Happy birthday!	Jumba: Obrigado. Uh, acabei de lembrar- é seu aniversário, feliz aniversário!

Stitch: Err, MerryChristmas!	Stitch: É, feliz natal!
Jumba: It'snotChristmas!	Jumba: Não é natal!
Stitch: HappyHanukkah!	Stitch: Cosme e Damião!
Lilo: We'releavingStitch?!	Lilo: Stitch vai ficar?
Jumba: It'snotHanukkah!	Jumba: Não é Cosme e Damião!
Pleakley: Trust me, this is not gonna end well!	Pleakley: Vai por mim, isso não vai acabar bem!
Jumba: Onepotato!	Jumba: Bem me quer!
Stitch: Twopotato!	Stitch: Mal me quer!
Jumba: Threepotato!	Jumba: Bem me quer!
Stitch: Four!	Stitch: Mal me quer!
Jumba: Five potato!	Jumba: Bem me quer!
Stitch: Six potato!	Stitch: Mal me quer!
Jumba: Sevenpotato, more!	Jumba: Uni-duni-tê
Stitch: MY...	Stitch: SalamêMinguê
Jumba: MOTHER...	Jumba: O sorvete colorê...
Stitch: TOLD...	Stitch: O escolhido...
Jumba: ME...	Jumba: Fica...
Stitch: YOU...	Stitch: Com...
Jumba: ARE...	Jumba: Ela...
Stitch: It.	Stitch: Você...
Jumba: HA! I win!	Jumba: Ha! Ganhei!
Nani: Thanks. Mahalo plenty. You won't be disappointed. I'll show up early to help with the morning deliver... Oh, don'tturnleft. No.	Nani: Brigada. Valeu de verdade. Não vai se arrepender. Eu chego bem cedo pra ajudar nas entregas da manhã... Ai, não vira pra esquerda. Não.
Lilo: One of them had a giant eye in the middle of his face.	Lilo: E um deles tinha um olho só bem no meio da cara.

Nani: Oh, Lilo! Please don't do this.	Nani: Ah, Lilo! Espera, deixa ela ficar.
Cobra Bubbles: You know I have no choice.	Cobra Bubbles: Você sabe que não tenho escolha.
Nani: No! You're not taking her! I'm the only one who understands her! You take her away, she won't stand a chance!	Nani: Não! Você não vai levá-la! Eu sou a única que a compreende! Longe de mim ela não vai ser feliz!
Cobra Bubbles: You're making this harder than it needs to be.	Cobra Bubbles: Você só está piorando a situação.
Nani: But you don't know what you're doing! She needs me!	Nani: Você tá cometendo uma injustiça! Ela precisa de mim!
Cobra Bubbles: Is this what she needs?! It seems clear to me that you need her a lot more than she needs you.	Cobra Bubbles: É disso que ela precisa? Está muito claro pra mim que você precisa dela mais do que ela precisa de você.
Cobra Bubbles: Lilo! Lilo!	Cobra Bubbles: Lilo! Lilo!
Nani: Lilo!	Nani: Lilo!
Cobra Bubbles: Lilo!	Cobra Bubbles: Lilo!
Nani: Lilo! Lilo! Lilo!	Nani: Lilo!
Lilo: Lilo: You ruined everything. You're one of them?	Lilo: Estragou a nossa vida. Você é um deles?
Lilo: Get out of here, Stitch.	Lilo: Sai daqui, Stitch.
Gantu: Surprise! And here I thought you'd be difficult to catch. Ho-ho-ho. Silly me.	Gantu: Surpresa! E eu que achei que você fosse difícil de capturar. Ho-ho-ho. Bobagem!
Nani: Lilo? Lilo!	Nani: Lilo? Lilo!
Gantu: There you go, all buckled up for the trip. And look-- I even caught you a little snack.	Gantu: Prontinho. Tampado pra não dar problema. E olha- Tem até um lanchinho pra viagem.
Nani: No! Stop! Lilo.	Nani: Não! Para! Lilo.
Nani: Okay, talk. I know you had something to do with this. Now where is Lilo? Talk! I know you can.	Nani: Tudo bem, fala. Eu sei que a culpa disso é sua. Cadê a Lilo? Fala! Eu sei que você fala!

Stitch: Okay, okay.	Stitch: Tudo bem, tudo bem.
Nani: Where's Lilo?	Nani: Cadê a Lilo?
Stitch: Lilo...	Stitch: A Lilo...
Jumba: Aha! Now, all your washing is up!	Jumba: Agora vou acabar com você!
Pleakley: You're under arrest! Read him his rights.	Pleakley: Tu vai em cana! Lê os direitos dele.
Jumba: Listencarefully.	Jumba: Com muito prazer!
Pleakley: Hello? Galactic Command? Experiment 6-2-6 is in custody. We'llwaitrighthere.	Pleakley: Alô? Comando Galáctico? Experiência 6-2-6 sob custódia. Nós esperamos aqui.
Jumba: Huh?	Jumba: Que é?
Pleakley: Don't interact with her.	Pleakley: Não interaja com ela.
Nani: Where's Lilo?	Nani: Cadê a Lilo?
Jumba: Who? What?	Jumba: Lilo? Que é?
Nani: Lilo. Mysister.	Nani: A Lilo, minha irmã.
Jumba: Uh, sorry, we do not know anyone by this, uh...	Jumba: Hã, desculpe. Não conhecemos ninguém com esse... É...
Nani: Lilo! She's a little girl this big, she has black hair and brown eyes and she hangs around with that THING!	Nani: Lilo! Uma garotinha pequena, cabelos e olhos castanhos que gostava dessa COISA!
Jumba: Weknow her.	Jumba: A gente conhece.
Nani: Bring... her... back.	Nani: Tragam... A Lilo... De volta...
Pleakley: Oh, we can't do that. Uh-uh. That would be a misuse of Galactic resources.	Pleakley: Ah, não dá pra fazer isso. Seria abusar dos recursos galácticos.
Jumba: See, problem is... we're just here for him.	Jumba: Olha, estamos aqui só por causa dele.
Nani: Soshe'sgone?	Nani: A Lilo não volta?
Pleakley: Look at the bright side. You won't have to yell at anyone anymore.	Pleakley: Seja otimista. Não vai ter ninguém pra ficar brigando.

Jumba: Come.	Jumba: Vem.
Stitch: Ohana.	Stitch: Ohana.
Nani: Huh?	Nani: Hã?
Jumba: Hey! Get away from her.	Jumba: Ei! Sai de perto dela!
Nani: No! What did you say?	Nani: Não! O que você disse?
Stitch: Ohana means family. Family means...	Stitch: Ohana quer dizer família. Família quer dizer....
Nani: ...nobody gets left behind.	Nani: ...Nunca mais abandonar.
Stitch: Or forgotten. Yeah. Hey...	Stitch: Ou esquecer. É...
Jumba: What?! After all you put me through you expect me to help you just like that?! Just like that?!	Jumba: O que?! Depois de tudo isso espera que eu ajude você na moral?! NA MORAL?
Stitch: Ih.	Stitch: Isso.
Jumba: Fine.	Jumba: Legal.
Pleakley: Fine? You're doing what he says?	Pleakley: Legal? Tá obedecendo ele?
Jumba: Uh, he's very persuasive.	Jumba: Ah, ele é muito convincente.
Pleakley: Persuasive?! What exactly are we doing?	Pleakley: Muito convincente? E o que é que nós vamos fazer?
Jumba: Rescue.	Jumba: Um salvamento.
Nani: We're going to get Lilo?	Nani: Nos vamos salvar a Lilo?
Stitch: Ih.	Stitch: Isso.
Pleakley: Oh, good! I was hoping to add theft, endangerment and insanity to my list of things I did today.	Pleakley: Ah, ótimo! Eu queria mesmo colocar sequestro, periculosidade e loucura na minha lista de tarefas pra hoje.
Jumba: You, too?	Jumba: É que nem nós.
Jumba: What? Did you think we walked here?	Jumba: Que é? Achou que viemos a pé?
Gantu: This is Gantu, requesting hyperspace clearance.	Gantu: Aqui é o Gantu, solicitando liberação do hiperespaço.

Computer: Stand by for clearance. Clearance is granted on vector C-12 .	Computador: Aguarde liberação. Liberação concedida no vetor C-11.
Gantu: Connect me to the Grand Councilwoman.	Gantu: Ligue-me com a grande conselheira.
Grand Councilwoman: Gantu, what's going on?	Grande conselheira: Gantu, o que está havendo?
Gantu: I thought you'd like to know that the little abomination is... is...	Gantu: Achei que gostaria de saber que aquele vermezinho está... está...
Grand Councilwoman: Yes, Captain?	Grande conselheira: Sim, comandante?
Gantu: I'll call you back. How did you get out of there?	Gantu: Ligo mais tarde. Como é que você escapou de lá?
Nani: So what exactly are we doing?	Nani: O que que a gente vai fazer agora?
Jumba: Don't worry, is all part of plan. We are professionals. Hey! Get that out of your mouth! Holdon! Okay, is show time! This is it!	Jumba: Não se preocupa, já tá tudo no esquema. Somos profissionais. Ei! Tira isso da boca já! Aguentem! Okay, tá na hora de agir! Ei, agora!
Gantu: Little savage! Get off my ship!	Gantu: Seu pestinha! Saia da minha nave!
Lilo: Stitch!	Lilo: Stitch!
Gantu: Computer, locate Experiment 6-2-6.	Gantu: Computador, localize experiência 6-2-6.
Computer: 626 located.	Computador: 6-2-6 localizado.
Gantu: We finish this now.	Gantu: É o fim dessa história.
Jumba: Stitch is unconscious.	Jumba: O Stitch está inconsciente.
Nani: What do we do now?	Nani: E o quê que a gente faz?
Jumba: We stay close. Hope for a miracle. That's all we can do.	Jumba: Ficamos perto. Esperamos um milagre. Só dá pra fazer isso.
Gantu: No!	Gantu: SEU!
Lilo: Don't leave me, okay?	Lilo: Não me abandona, tá bem?
Stitch: Okay. Okay. Okay.	Stitch: Tá bem, tá bem, tá bem.

Computer: Target 6-2-6 is in motion. Speedis 84.	Computador: Alvo 6-2-6 em movimento. Velocidade 140.
Gantu: Impossible!	Gantu: Impossível.
Lilo: Stitch!	Lilo: Stitch!
Stitch: Hmm?	Stitch: Hmm?
Gantu: Abomination.	Gantu: Abominação.
Stitch: Stupidhead. YEEEEHAW!!! ALOHA!	Stitch: Toupeira. YEEEHA!! ALOHA!
Gantu: You're VILE! You're FOUL! You're FLAWED!	Gantu: Seu VILÃO! Seu TOLO! Seu VERME!
Stitch: Also cute and FLUFFY!	Stitch: Esqueceu gracinha e fofo!
Lilo: You came back.	Lilo: Voltou por mim.
Stitch: Nobody gets left behind.	Stitch: Nunca mais abandonar.
Nani: Lilo!	Nani: Lilo!
Lilo: Good dog.	Lilo: Meu filhote.
David: Auwe!	David: Eu, hein!
Lilo: David!	Lilo: David!
David: Hey, Lilo.	David: Oi, Lilo.
Lilo: Can you give us a ride to shore?	Lilo: Dá uma carona pra gente até a areia?
David: Uh... Sure! But I have to make two trips. So you're from outer space, huh? I heardthesurfing'schoice.	David: É... Claro! Mas tem que ser em duas viagens. Você veio do espaço, é? Então surfar é a tua onda.
Security Alien: Wehave 6-2-6.	Segurança Alien: Pegamos o 6-2-6.
Grand Councilwoman: Take him to my ship.	Grande conselheira: Levem para a minha nave.
Lilo: Leavehimalone.	Lilo: Não vai levar não!
Cobra Bubbles: Holdon.	Cobra Bubbles: Espera aí.

Gantu: Grand Councilwoman, let me explain.	Gantu: Grande conselheira, deixa eu explicar.
Grand Councilwoman: Silence! I am retiring you, Captain Gantu.	Grande conselheira: Silêncio! Eu vou aposentá-lo, comandante Gantu.
Pleakley: Actually, credit for the capture goes to...	Pleakley: Na verdade, o crédito pela captura vai todo...
Grand Councilwoman: Goes to me. You'll be lucky if you end up on a Fluff Trog farm after we sort this thing out.	Grande conselheira: Todo pra mim. Vão ter sorte se forem pra uma fazenda em Delta Glingon depois que resolvermos tudo.
Jumba: Uh... I think I should...	Jumba: Hã... Eu acho que vou...
Grand Councilwoman: YOU?! YOU'RE THE CAUSE OF ALL THIS! If it wasn't for your Experiment 6-2-6, none of this-	Grande conselheira: VOCÊ É O GRANDE RESPONSÁVEL! Se não fosse sua experiência 6-2-6, nada teria-
Stitch: Stitch!	Stitch: Stitch!
Grand Councilwoman: What?	Grande conselheira: O que?
Stitch: My name is Stitch.	Stitch: Meu nome é Stitch.
Grand Councilwoman: Stitch, then. If it wasn't for Stitch-	Grande conselheira: Tá, Stitch. Se não fosse o Stitch-
Stitch: Does Stitch have to go in the ship?	Stitch: Stitch tem que ir embora na nave?
Grand Councilwoman:...Yes.	Grande conselheira: Tem.
Stitch: Can Stitch say goodbye?	Stitch: Stitch pode se despedir?
Grand Councilwoman: Yes.	Grande conselheira: Pode.
Stitch: Thankyou.	Stitch: Obrigado.
Grand Councilwoman: Who are you?	Grande conselheira: E vocês quem são?
Stitch: This is my family. I found it all on my own. It's little and broken, but still good. Yeah. Still good. Yeah. Still good.	Stitch: Esta é a minha família. Eu achei, sozinho. Eu que achei, é pequena e incompleta, mas é boa. É, é boa.
Pleakley: Does he really have to go?	Pleakley: Ele tem mesmo que ir?

Grand Councilwoman: You know as well as I that our laws are absolute. I cannot change what the Council has decided.	Grande conselheira: Sabe tão bem quanto eu, nossas leis são absolutas. Não há como eu modificar aquilo que o Conselho decide.
Cobra Bubbles: Lilo. Didn't you find that thing at a shelter??	Cobra Bubbles: Lilo, não comprou aquele coisinha no canil?
Lilo: Hey! Three days ago, I bought Stitch at the shelter. I paid two dollars for him. See this stamp? I own him. If you take him, you're stealing.	Lilo: Moça, há três dias comprei o Stitch no canil municipal. Paguei dois dólares na compra. Tá aqui, pode ver. Sou dona! Se você levar, é roubo.
Cobra Bubbles: Aliens are all about rules.	Cobra Bubbles: Alienígenas têm tudo a ver com leis.
Great Councilwoman: You look familiar.	Great Councilwoman: Eu conheço a sua cara.
Cobra Bubbles: CIA. Roswell. 1973.	Cobra Bubbles: Era da CIA. Roswell, em 73.
Great Councilwoman: Ah, yes. You had hair then. Take note of this. This creature has been sentenced to life in exile, a sentence that shall be henceforth served out here... on Earth... and as caretaker of the alien life-form Stitch, this family is now under the official protection of the United Galactic Federation. We'll be checking in now and then.	Grande conselheira: Ah, sim. Não era careca. Atenção, vou falar. Essa criatura foi sentenciada a viver exilada, sentença que deverá ser cumprida total e integralmente aqui... Na terra... E como guardião legal do alienígena Stitch esta família fica sob a proteção oficial da federação das galáxias unidas. Vamos manter contato esporadicamente.
Cobra Bubbles: I was afraid you were going to say that. This won't be easy to explain back at headquarters.	Cobra Bubbles: Eu sabia que era o que você ia dizer. Lá no escritório isso não vai ser fácil de explicar.
Grand Councilwoman: I know what you mean. Don't let those two get on my ship.	Grande conselheira: Ah, eu sei como é. Não quero esses dois na minha nave.
Nani: CIA?	Nani: Você era da CIA?
Cobra Bubbles: Former. Saved the planet once. Convinced an alien race that mosquitoes were an endangered species. Now, about your house...	Cobra Bubbles: Me aposentei. Salvei o planeta uma vez. Convenci uma raça alienígena que os mosquitos eram uma espécie ameaçada. Olha, sobre a sua casa...