



DUBLAGEM E ADAPTAÇÃO: UMA ANÁLISE DA LOCALIZAÇÃO DE ITENS CULTURAIS ESPECÍFICOS EM LINGUA PORTUGUESA DO BRASIL NO FILME SONIC 2

Maria Eduarda Florentino dos Santos¹, Leila Maria Gumushian Felipini²

¹Área de Exatas, Sociais e Humanas – Centro Universitário Sagrado Coração maria.florentinoedu@gmail.com

²Área de Exatas, Sociais e Humanas – Centro Universitário Sagrado Coração

leila.felipini79@gmail.com

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica sem bolsa – PIBIC-EM

Agência de fomento: CNPQ

Área do conhecimento: Humanas – Letras – Tradutor

A prática da tradução audiovisual promove a acessibilidade. A modalidade da dublagem, em específico, permite que o público de chegada tenha acesso a conteúdo que não tenha sido produzido originalmente em seu idioma. Considerando a faixa etária do público-alvo das animações, a dublagem é a modalidade utilizada para a distribuição desse gênero de filme ao redor do mundo. Além de permitir o acesso ao conteúdo do filme a todos, desde crianças até idosos, a dublagem também permite que os itens culturais específicos presentes no filme sejam domesticados, ou seja, sejam trazidos para mais próximo da realidade do público de chegada. Assim, o objetivo deste estudo é analisar as adaptações propostas na tradução para o português do Brasil do filme SONIC 2, lançado em abril de 2022, nos cinemas brasileiros. Sonic 2 - O Filme (Figura 1) é uma sequência dos acontecimentos do primeiro live-action de Sonic - O Filme. Os dois filmes foram distribuídos pela Paramount Pictures e foram produzidos com base na franquia de jogos eletrônicos publicada pela Sega. Para alcançar os objetivos deste estudo, estamos utilizando como base teórica os estudos de Aixelá (2013) e Camargo (2016).

Palavras-chave: Animação. Tradução Audiovisual. Dublagem. Domesticação. Adaptação.