

IL PORTOGHESE BRASILIANO CONTEMPORANEO NEL DOPPIAGGIO DEI FILM D'ANIMAZIONE (2010-2020)

Carla Valeria de Souza Faria



In copertina: *Side view of a radio microphone with copy space*
di MUS_GRAPHIC, da Adobe Stock

Impaginazione
Elisa Widmar

© copyright Edizioni Università di Trieste, Trieste 2025
Proprietà letteraria riservata.

I diritti di traduzione, memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale e parziale di questa pubblicazione, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm, le fotocopie e altro) sono riservati per tutti i paesi.

ISBN 978-88-5511-587-2 (online)

EUT Edizioni Università di Trieste
via Weiss 21, 34128 Trieste
<https://eut.units.it>
<https://www.facebook.com/EUTEdizioniUniversitaTrieste>

Il portoghese brasiliano contemporaneo
nel doppiaggio dei film d'animazione
(2010-2020)

Carla Valeria de Souza Faria

Indice

Introduzione	1
1. Il portoghese brasiliano contemporaneo: aspetti di oralità e scrittura	3
2. Il corpus CorAnima: analisi linguistica dei film scelti	11
3. Tratti dell'oralità informale a confronto nel parlato filmico	57
Conclusioni e prospettive di ricerca	83
Riferimenti bibliografici	87

Introduzione

Il testo audiovisivo presenta caratteristiche specifiche che lo differenziano da altre tipologie testuali. Innanzitutto, pur essendo scritto in una determinata lingua e cultura, esso è destinato a essere “letto” o “recitato” e dunque deve apparire “orale” e “spontaneo” al pubblico di riferimento (Chaume 2004, 2012). A ciò si aggiunge il fatto che, rispetto ad altri testi, il prodotto audiovisivo trasmette simultaneamente codice verbale e non verbale, integrando immagini, suoni, gesti e movimenti in una dimensione complementare.

Nel momento in cui un testo audiovisivo viene trasposto in un'altra lingua e cultura, entrano in gioco diversi fattori che condizionano le scelte traduttive. Non si tratta soltanto di rispettare i vincoli linguistici della lingua di arrivo, ma anche di considerare vincoli di natura prettamente tecnica: da un lato, i sottotitoli, legati a limiti di spazio (due righe) e alla rapidità di lettura dello spettatore; dall'altro, il doppiaggio, che pone problemi di sincronizzazione labiale e di isocronia. In ogni caso, il traduttore deve mantenere un equilibrio tra il significato trasmesso da immagini, suoni e movimenti, e le esigenze della lingua e della cultura di destinazione.

La traduzione di un prodotto audiovisivo, inoltre, varia in base a struttura del testo (co-presenza di codice verbale e non verbale); tipologia (documentario, film, serie TV, videogioco); pubblico di destinazione (adulti, bambini,

spettatori con bisogni specifici); modalità di traduzione (sottotitolazione, doppiaggio, voice over, audiodescrizione, sottotitoli per sordi, ecc.).

Soprattutto negli ultimi anni, lo sviluppo delle nuove tecnologie e la diffusione massiccia di internet e dei social network (De Los Reyes Lozano 2017) hanno ampliato l'accesso ai prodotti audiovisivi per le fasce più giovani, grazie all'uso quotidiano di laptop, smartphone, tablet e servizi di streaming. Di conseguenza, sono aumentate le proposte di film d'animazione per bambini, con la necessità di doppiaggio o sottotitolazione per ogni mercato locale.

Questo studio si propone di analizzare il portoghese brasiliano contemporaneo nel doppiaggio dei film di animazione, concentrandosi sugli elementi lessicali, morfosintattici e pragmatico-testuali presenti nel parlato doppiato di film d'animazione per bambini dall'inglese al portoghese brasiliano (PB).

A tal fine, verranno analizzati dieci lungometraggi lanciati nel decennio 2010-2020: *Tangled* (2010) > *Enrolados*; *Wreck-it Ralph* (2012) > *Detona Ralph*; *Brave* (2012) > *Valente*; *Frozen* (2013) > *Frozen: Uma aventura congelante*; *Zootopia* > *Zootopia: Essa cidade é o bicho* (2016); *Moana* (2016) > *Moana: Um mar de aventuras*; *Coco* > *Viva: A vida é uma festa* (2017); *Ralph Breaks the Internet* (2018) > *WiFi Ralph: Quebrando a Internet*; *Onward* (2020) > *Dois irmãos: Uma jornada fantástica*; *Soul* (2020) > *Soul*¹.

L'analisi del parlato filmico, che si situa a metà tra la lingua parlata e quella scritta per le sue caratteristiche particolari, può essere un utile strumento per chi studia il portoghese come lingua straniera. In particolare, nel caso del doppiaggio di film d'animazione per bambini, permette di individuare sia le specificità del parlato filmico (De Rosa 2012, 2020) e i modelli culturali ad esso associati, sia le caratteristiche della lingua effettivamente in uso.

Il presente studio, oltre a esaminare le caratteristiche del portoghese brasiliano nel doppiaggio dei film selezionati, si propone di verificare se, nel periodo compreso tra il 2010 e il 2020, siano emersi cambiamenti o evoluzioni significative nella lingua utilizzata in questa specifica varietà di portoghese brasiliano doppiato. In questa specifica analisi, non si intende effettuare una valutazione qualitativa del prodotto finale né analizzare aspetti tecnici legati alla sincronizzazione labiale o a possibili alterazioni sostanziali del testo originale. L'obiettivo principale è concentrarsi sugli aspetti linguistici e testuali.

¹ Il simbolo > adoperato in questa opera significa 'diventa /dà luogo a'.

1. Il portoghese brasiliano contemporaneo: aspetti di oralità e scrittura

Le lingue umane sono senza dubbio strumenti di comunicazione straordinariamente efficaci; tuttavia, i fraintendimenti tra le persone restano frequenti, persino nel caso in cui si condivida la stessa lingua o varietà. In verità, le lingue non sono solo eccellenti mezzi di comunicazione, ma anche un riflesso della cultura di un popolo e, al tempo stesso, ne costituiscono parte integrante. Più ancora, sono meccanismi di identità: attraverso la lingua, una comunità si distingue, si afferma come un insieme coeso e può essere identificata proprio in base alle sue peculiarità linguistiche (Scherre 2005: 10).

Secondo Scherre, considerare la lingua, o le lingue, da questa pluralità di prospettive è un dono. Esaminare le strutture linguistiche nella loro intima complessità è un privilegio. Scomporre e analizzare a fondo le forme linguistiche, coglierne la sistematicità che intercorre tra lingue, dialetti e varietà, senza emettere giudizi di valore, costituisce un'esperienza di rara bellezza, che non può che arricchire chiunque abbia la fortuna di viverla. Condividere tutto ciò è molto più che un semplice dovere: è una responsabilità sociale, un aspetto imprescindibile della cittadinanza.

Proseguendo nel solco delle riflessioni di Scherre (2005) – secondo cui le lingue non sono soltanto strumenti di comunicazione, ma anche specchio culturale e meccanismi di identità – diventa chiaro quanto sia essenziale stu-

diare ogni lingua nei suoi molteplici aspetti. Tale importanza risulta ancora più evidente se pensiamo alla costante evoluzione linguistica: la lingua si muove, si trasforma e si adatta alle esigenze sociali e comunicative dei parlanti. È in questa prospettiva di “dinamismo” che va collocata l’analisi del parlato filmico, un testo che nasce dalla scrittura ma deve apparire spontaneo, e che quindi sfrutta (o riproduce) meccanismi tipici dell’oralità pur restando, di fatto, un prodotto pianificato.

A questo proposito, Vieira e Faraco (2020: 30) sottolineano come i parlanti del portoghese brasiliano – al pari di qualsiasi comunità linguistica – padroneggino in primo luogo la “grammatica del parlato spontaneo”, specialmente nelle forme più informali. Il dominio della grammatica scritta, invece, subentra in un secondo momento, tipicamente con la scolarizzazione. Scrivere non equivale, infatti, a trascrivere il parlato: il testo scritto deve rispondere a convenzioni diverse rispetto alle conversazioni quotidiane, e richiede un maggior controllo della forma. Tuttavia, la distinzione tra parlato e scritto non deve essere intesa in termini assoluti, né coincide rigidamente con una separazione tra registro formale e informale. Piuttosto, vi è un *continuum* che, da un lato, va dal parlato più spontaneo e non sorvegliato allo scritto più formale e attentamente sorvegliato, e, dall’altro, attraversa gradualmente tutte le sfumature tra linguaggi meno e più formali.

Questa prospettiva rispecchia, almeno in parte, quanto evidenziato da D’Aguanno et al. (2019: 235) in merito al rapporto tra il modello standard e l’uso effettivo della lingua. Sebbene i parlanti colti condividano pienamente gli aspetti morfologici e ortografici dello standard, non condividono quelli fonetici e dell’intonazione, mentre ci sono margini di condivisione in parte, del sintattico e lessicale. Accanto alla norma grammaticale di riferimento, dunque, i linguisti individuano anche una “norma sociale” (o implicita), che riflette ciò che la comunità linguistica accetta e considera “normale” o “appropriato” in termini di forme, parole e costrutti (Librandi 2019: 235).

Applicare queste considerazioni allo studio del parlato filmico in portoghese brasiliano significa, da un lato, riconoscere che i copioni scritti per il doppiaggio mirano a simulare l’oralità e, dall’altro, accettare che la lingua raffigurata nel film (e ascoltata dal pubblico) attinge a un ventaglio di usi più o meno informali. Al tempo stesso, occorre tenere presente che l’uso effettivo di simili forme potrebbe evolvere nel tempo, in un intervallo di dieci anni (2010-2020) fortemente segnato dalla diffusione di nuovi mezzi di fruizione audiovisiva. L’obiettivo di questo lavoro, dunque, si inserisce in un quadro teorico che vede la lingua come un’entità viva, in costante movimento e in continuo dialogo con la comunità che la utilizza.

1.1 CHI DOMINA IL MODELLO DI RIFERIMENTO STANDARD

All'interno di questo quadro, diventa cruciale chiedersi in che modo si stabilisca e, soprattutto, chi eserciti un reale dominio sulla cosiddetta "norma di riferimento standard". Da un lato, come già anticipato, la lingua subisce un costante rinnovamento dovuto sia alla spontaneità del parlato sia alla penetrazione di forme e usi un tempo ritenuti "bassi" o non adeguati. Dall'altro, la pratica della scrittura di massa ha influito sullo stesso concetto di standard, agevolando l'ingresso di tratti colloquiali nelle varietà di prestigio e alzando la soglia di tolleranza verso forme un tempo escluse dalla norma (Lubello & Nobili 2018: 58).

Un aspetto chiave per comprendere tale evoluzione è la nozione di registro, intesa come varietà diafasica legata al grado di formalità dell'interazione. Tuttavia, come evidenzia Librandi (2019: 261) per l'italiano, non è semplice stabilire confini rigidi tra livelli di lingua "alti", "medi" o "bassi", essendo questi ultimi sfumati e in parte soggetti al contesto comunicativo. Allo stesso modo, Berruto (2011: 21, cit. in Palermo 2020: 211) definisce i registri come "modi diversi di dire la stessa cosa". In una prospettiva più ampia, Berruto & Cerruti (2017: 288) distinguono due tipologie di varietà diafasiche: i registri, determinati dal carattere formale o informale dell'interazione e dal ruolo reciproco di parlanti e interlocutori; i sottocodici (o "linguaggi settoriali"), legati all'argomento di cui si discute o alla sfera di attività di riferimento. In altre parole, i registri rispondono alle esigenze di formalità (o informale prossimità) dettate dallo scopo e dal contesto della comunicazione, mentre i sottocodici dipendono essenzialmente dal contenuto tematico. Anche per il portoghese brasiliano risulta complesso fissare dei limiti tra i vari livelli di lingua.

Questa struttura complessa, che articola diverse varietà di lingua, è ulteriormente modificata dal tempo, un fattore che opera sia sui tratti linguistici distintivi (che possono mutare o cadere in disuso), sia sui rapporti tra le varietà stesse. Antonelli (2011, 2014, 2016), citato da Lubello & Nobili (2018: 13), ha per esempio proposto di ampliare lo schema di Berruto (1987) introducendo la categoria di "italiano digitato" (o "e-taliano"), varietà tendenzialmente vicina allo scritto ma soggetta a dinamiche di diafasia e diastratia per effetto dell'uso frequente di messaggistica, social network e forme di comunicazione digitale. In questo modo, i confini tra parlato e scritto si rendono ancor più sfumati, riflettendo nuove abitudini e nuove esigenze comunicative.

Sul piano dell'italiano, i due studiosi Berruto e Antonelli distinguono rispettivamente tra italiano standard, neostandard, burocratico e italiano scolastico, giornalistico aziendale, mostrando come lo standard stesso sia un

costrutto in continua ridefinizione, strettamente legato alle trasformazioni socioculturali e all'evoluzione delle pratiche comunicative.

Nella prospettiva che interessa questo lavoro, cioè l'analisi del parlato filmico doppiato in portoghese brasiliano, simili dinamiche si applicano con modalità parallele. L'adozione di tratti formali o informali, la scelta di registri più vicini allo scritto o al parlato e l'accoglimento di elementi colloquiali in un testo "costruito" come il copione di un film, rispecchiano la continua contrattazione tra norma grammaticale e norma sociale. Gli adattamenti del doppiaggio, inoltre, possono rafforzare o ridurre la percezione di formalità, contribuendo così a delineare il profilo linguistico dell'opera e a ridefinire, almeno in parte, i confini dello standard.

1.2 SCRITTURA, ORALITÀ E GRADI DI FORMALITÀ

Nel tentativo di comprendere come i testi si collochino lungo il *continuum* tra scritto e parlato, Vieira e Faraco (2019) evidenziano la diversa natura di questi due processi comunicativi. Chi scrive è, di fatto, sia autore sia primo lettore di quanto prodotto, poiché opera in assenza di un interlocutore immediato e deve pianificare e controllare con cura il testo, verificandone coerenza, chiarezza e coesione tematica. Al contrario, durante una conversazione faccia a faccia, la comunicazione si svolge in modo sincrono e interattivo: i partecipanti si scambiano i turni di parola senza una preorganizzazione complessiva e possono cambiare argomento o interrompersi reciprocamente. La scrittura è 'offline', asincrona, non c'è interazione in tempo reale, mentre la conversazione è 'online'. Quindi, parlare e scrivere una lingua sono pratiche sociali differenti e, di conseguenza, generatrici di prodotti testuali radicalmente diversi per struttura, forma e scopi (Vieira & Faraco 2020: 25).

Un altro punto fondamentale riguarda gli elementi distintivi della lingua orale: nell'interazione spontanea possono verificarsi sovrapposizioni di voci, esitazioni, interruzioni e marcatori discorsivi di apertura e chiusura, fenomeni che non emergono in modo naturale nei testi scritti, quantomeno in quelli non dialogici (Jubran 2015, Koch 2015, Marcuschi 2015, Silva & Crescitelli 2015). È altrettanto vero che non tutte le forme scritte riflettono necessariamente un registro formale: la scrittura, infatti, non è sempre sinonimo di formalità. Esiste una gamma di testi che vanno dai generi più spontanei e colloquiali (come un diario o un post di blog) a quelli più strutturati e formali (ad esempio, una relazione accademica o un articolo scientifico). In questo senso, la Tabella 1 proposta da Vieira e

Faraco (2019: 81) illustra come i generi testuali scritti possano oscillare su un *continuum* dal meno al più formale, pur ammettendo che ogni contesto situazionale e socio-comunicativo possa modificare tale gradazione.

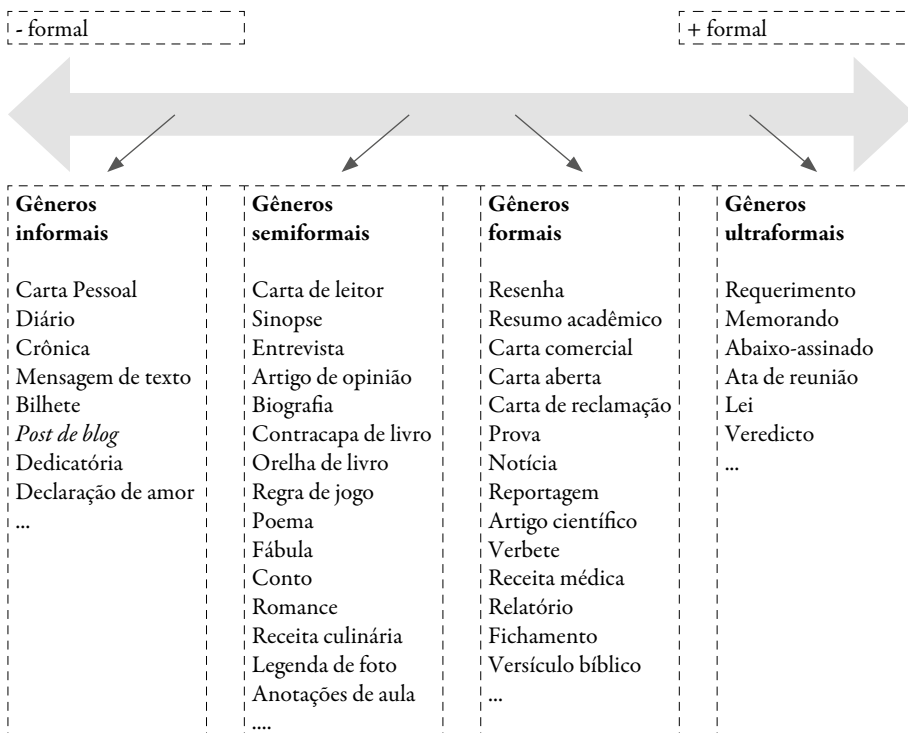


Tabella 1: Generi testuali scritti e gradi di formalità. Adattata da Vieira & Faraco (2019: 81)

Applicando lo stesso principio al parlato filmico, si osserva che il copione, pur essendo un testo scritto, deve apparire il più possibile spontaneo, come se lo spettatore stesse ascoltando una conversazione reale. L'autore del dialogo — e, a maggior ragione, il traduttore-adattatore per il doppiaggio — si confronta con la necessità di ricreare l'effetto di verosimiglianza: occorre catturare i tratti tipici dell'oralità, senza però rinunciare alla coerenza e al controllo tipici della scrittura. Tale equilibrio si complica ulteriormente se si tiene conto delle differenze di registro, delle aspettative del pubblico di destinazione e degli aspetti culturali che emergono dal testo originale.

In un contesto di lingua “in movimento” (secondo la prospettiva dei “tratti di movimento” studiati per l'italiano da D'Agguano et al. 2019),

anche nel portoghese brasiliano esistono oscillazioni d'uso tra forme più conservative e forme innovative. Queste ultime, dapprima legate a contesti informali o gergali, possono talvolta risalire verso la norma, soprattutto in virtù della penetrazione massiccia nei mezzi di comunicazione (Lubello & Nobili 2018: 58). Lo stesso testo filmico si rivela quindi uno spazio di sperimentazione linguistica: è scritto, ma vuole apparire parlato, e si inserisce in un *continuum* di formalità variabile a seconda di fattori come il genere del film, l'età di riferimento del pubblico e gli obiettivi narrativi.

In ultima analisi, tutto ciò conferma la necessità di concepire la lingua come un'entità dinamica, influenzata dalle prassi sociali nonché di *copy*, e soggetta a costante evoluzione. Il parlato filmico doppiato rappresenta un esempio particolarmente utile per comprendere questi processi: pur nascendo da una progettazione scritta, tenta di riprodurre i tratti dell'oralità e si colloca, sotto il profilo del registro, entro un'ampia gamma di possibilità che spaziano dal massimo informale al più elevato controllo linguistico.

1.3 PRINCIPALI TRATTI DI ORALITÀ NEL PORTOGHESE BRASILIANO CONTEMPORANEO

Come si è visto, la lingua è continuamente attraversata da dinamiche di variazione e cambiamento, frutto dell'incontro tra la norma sociale (relativa agli usi effettivi) e la norma grammaticale (strettamente legata alla scuola e alla tradizione). Un esempio concreto di queste trasformazioni emerge con forza nel parlato spontaneo del portoghese brasiliano, che presenta diversi tratti non sempre accolti nello scritto formale ma ampiamente diffusi e condivisi dai parlanti. Di seguito, si riportano i fenomeni più ricorrenti, raggruppati in quattro ambiti di analisi: fonetico, morfosintattico, lessicale e pragmatico / testuale che saranno considerati come punti guida per l'analisi dei film di animazione selezionati.

Aspetti Fonetici

- l'uso delle forme aferetiche dei verbi *estar* e *esperar*: *tô, tá, tamo(s), tão, tava e pera* (*Tô* indo, mãe; *Tá* naquele pote, não *tá?*; *Tamos* vivos... nós conseguimos; *Parece* que *tão* viajando, sabe?; *Pera*, eu vou limpar)
- l'uso di *cadê* (*o que é de*) al posto di *onde está* (*Cadê* ele?), forma ormai lessicalizzata

Aspetti Morfosintattici

- a. Ristrutturazione del paradigma pronominale
 - l'uso di *a gente* in funzione di soggetto (*A gente alcança ele no reino e recupera a tiara*)
 - l'uso dei pronomi personali soggetto *ele, ela, você, a gente* in funzione di oggetto (*Pegamos ele; Eu vou trazer ela de volta; vou ignorar você; Agora ajuda a gente, bonito*)
 - l'uso del pronome atono *te* esteso alla serie accusativa e dativa del pronome soggetto *você* (*não é uma boa te assustar e fazer você desistir dessa aventura; Então eu te pergunto, se você quer ver as lanternas tanto assim*)
 - l'uso di *a gente* in posizione accusativa o dativa esteso alla serie del pronome soggetto *nós* (*Bom, eu queria que você checasse uma placa para a gente. Estamos com muita pressa*)
 - l'uso di *a gente* con il verbo alla terza persona singolare nella stessa frase in cui c'è un verbo coniugato alla prima persona plurale (*Vamos logo, a gente tem que sair daqui*)
- b. Sistema dei dimostrativi ridotto: l'uso di due, e non di tre, pronomi dimostrativi. Il prossimale (*esse*) e il distale (*aquele*) (talvolta specificati dagli avverbi *aqui/aí* e *ali/lá*) (*sabe esse carinha zangado aqui?*)
- c. Preposizioni nei verbi di moto: impiego di *em* invece di *a* (*Pode ir no Tapper toda noite; Eu ponho a sua foto quando chegar em casa*)
- d. Costruzioni con “che” polivalente (relativa “cortadora”): *Cadê o cara que você falou?*
- e. Doppia negazione: *ninguém entra lá não; não esquece dela não*
- f. Tempi e modi verbali
 - l'uso del verbo *ter* presentativo al posto di *haver*, forma usata nello scritto formale (*Tem sangue no seu bigode*)
 - scambi di tempo nell'apodosi del periodo ipotetico (*Se eu chegasse com ela no pescoço, eu ia ganhar uma cobertura; Se não tentar de novo, não vai falhar*)
 - l'uso dell'imperfetto modale al posto del condizionale (*A gente podia fazer um forte aqui*)
 - l'uso del presente *pro futuro* (*amanhã é outro dia; te vejo amanhã*)
 - l'uso del futuro epistemico (*Será que devo chamar você assim?*)

- espansione della perifrasi *ir* + infinito (*vou fazer* sopa de avelã para o jantar; eu não *irei decepcionar*; Eu *ia fazer* parte da turma; Uma hora você *iria descobrir*)
- l'uso dell'imperativo con il verbo nella forma indicativa¹ (*É sua, toma, pega; Vai, pega* meu chinelo)

Aspetti Lessicali

- Genericismi: adozione di termini “jolly” come *coisa, negócio, treco*
- Forestierismi: *hola, gracias, au revoir*
- Neologismi: *masmorriso, vorroto, vomitão*
- Forme alterate: diminutivi (*narizinho, bonzinho*) e accrescitivi (*sorrisão, bonitão, malvadão*)
- Anglicismi adattati o meno: *tiltei < tiltar <² to tilt, pop-up*

Aspetti Testuali / Pragmatici

- Uso di *ai* come marcatore temporale: *Ái* eu fico pensando...
- Formule di saluto innovative: *Fala ai, gente; E ai, Joe?*
- Formule di ringraziamento innovative: *Valeu, Jarbas*

Tutti questi fenomeni contribuiscono a delineare un parlato filmico che, pur essendo oggetto di scrittura e pianificazione, cerca di ricalcare l'immediatezza e la spontaneità dell'oralità quotidiana, integrando forme informali o addirittura stigmatizzate in una cornice narrativa destinata a un pubblico ampio e diversificato.

¹ Cfr. Scherre (2005: 115-143) per approfondimenti sulla formazione dell'imperativo nel PB.

² Il simbolo < adoperato in questa opera significa “deriva da”.

2. Il corpus CorAnima: analisi linguistica dei film scelti

I dieci film scelti, che ricoprono quasi del tutto il decennio 2010-2020, fanno parte del *corpus* in costruzione CorAnima (Corpus multilingue per lo studio del doppiaggio in portoghese e italiano di film d'animazione) costituito dalle trascrizioni del doppiaggio nel PB e nel portoghese europeo (PE) dei lungometraggi d'animazione per bambini prodotti dalla Disney e/o dalla Pixar in inglese nonché di film d'animazione prodotti originalmente nel PB e nel PE come *corpora* di riferimento. Il software di analisi testuale utilizzato è stato Sketch Engine.

Come si può vedere nella Tabella 2, oltre all'indicazione dell'anno, titolo originale, studio di animazione, titolo tradotto e durata del film, sono stati inclusi anche i nomi dei traduttori/traduttrici e dei direttori/direttrici del doppiaggio, insieme agli anni di nascita e alla loro provenienza geografica, nonché lo studio del doppiaggio. L'inserimento di queste informazioni, oltre a valorizzare il lavoro di traduttori, dialoghisti e direttori del doppiaggio, ha l'obiettivo di analizzare l'eventuale influenza generazionale e/o geografica sulle scelte traduttive, considerando in particolare la predominanza di professionisti provenienti dall'asse Rio de Janeiro-São Paulo.

Anno	Titolo originale	Studio di Animazione	Titolo in Brasile	Durata	Traduzione	Direzione del doppiaggio	Studio di Doppiaggio
2010	Tangled	Walt Disney Animation Studios	Enrolados (Gen 2011)	1h41	Garcia Júnior (SP, 1967)		DeLart Estúdios Cinematográficos
2012	Brave	Pixar Animation Studios	Valente (Lug 2012)	1h33	Sérgio Cantú (RJ, 1981)	Guilherme Briggs (RJ, 1970)	DeLart Estúdios Cinematográficos
2012	Wreck-it Ralph	Walt Disney Animation Studios	Detona Ralph (Gen 2013)	1h48	Nelson Machado (SP, 1954)	Rodrigo Andreatto (SP, 1984)	TV Group Digital Brasil
2013	Frozen	Walt Disney Animation Studios	Frozen: Uma aventura congelante (Gen 2014)	1h42	Sérgio Cantú (RJ, 1981)	Andrea Murucci (RJ, 1965)	DeLart Estúdios Cinematográficos
2016	Zootopia	Walt Disney Animation Studios	Zootopia: Essa cidade é o bicho (Mar 2016)	1h48	André Bighinzoli (RJ, 1969)	Rodrigo Andreatto (SP, 1984)	TV Group Digital Brasil
2016	Moana	Walt Disney Animation Studios	Moana: Um Mar de Aventuras (Gen 2017)	1h47	André Bighinzoli (RJ, 1969)	Rodrigo Andreatto (SP, 1984)	TV Group Digital Brasil
2017	Coco	Pixar Animation Studios	Viva: A vida é uma festa (Gen 2018)	1h45	Mariana Elisabetsky (SP, 1978)	Rodrigo Andreatto (SP, 1984)	TV Group Digital Brasil
2018	Ralph Breaks the Internet	Walt Disney Animation Studios	WiFi Ralph: Quebrando a Internet (Gen 2019)	1h53	André Bighinzoli (RJ, 1969)	Rodrigo Andreatto (SP, 1984)	TV Group Digital Brasil
2020	Onward	Pixar Animation Studios	Dois irmãos: Uma jornada fantástica (Mar 2020)	1h42	Lia Mello (PresidentePrudente, SP, 1992)	Thiago Longo (SP, 1988)	TV Group Digital Brasil
2020	Soul	Pixar Animation Studios	Soul (Dic 2020)	1h40	Lia Mello (PresidentePrudente, SP, 1992)	Thiago Longo (SP, 1988)	TV Group Digital Brasil

Tabella 2: Anagrafica dei film

Dalla Tabella 2 emerge che, ad eccezione di *Enrolados*, *Valente* e *Frozen*, doppiati presso *DeLart Estúdios Cinematográficos* (DeLart)¹, tutti gli altri

¹ DeLart è uno studio di registrazione e doppiaggio con sede a Rio de Janeiro, <<https://dublagem.fandom.com/wiki/Delart>>; Sito consultato il 02.02.2025.

film sono stati doppiati dallo studio della *TV Group Digital Brasil*². I film, quando non distribuiti nello stesso anno di produzione, sono usciti nelle sale cinematografiche brasiliane prevalentemente nel gennaio dell'anno successivo. La loro durata è abbastanza uniforme, oscillando tra 1h30 (*Brave*) e 1h50 (*Ralph Breaks the Internet*).

L'unico titolo significativamente modificato nella traduzione per motivi culturali è stato *Coco*. Secondo alcune fonti, la Disney avrebbe scelto di rinominarlo *Viva: A vida é uma festa* per evitare un'associazione fonetica negativa: in portoghese brasiliano, infatti, la parola "Coco" potrebbe essere facilmente confusa con *cocô* ("escremento"), generando possibili fraintendimenti tra il pubblico³.

Dal punto di vista generazionale, i traduttori appartengono a fasce d'età differenti:

- Anni '50: Nelson Machado (SP)
- Anni '60: Garcia Júnior (SP), André Bighinzoli (RJ)
- Anni '70: Mariana Elisabetsky (SP)
- Anni '80: Sérgio Cantú (RJ)
- Anni '90: Lia Mello (SP)

Per quanto riguarda i direttori del doppiaggio, anche in questo caso troviamo una distribuzione generazionale:

- Anni '60: Andrea Murucci (RJ), Garcia Júnior (SP)
- Anni '70: Guilherme Briggs (RJ)
- Anni '80: Rodrigo Andreatto (SP), Thiago Longo (SP)

Si nota una maggioranza di professionisti nati a São Paulo.

² Attuale *Media Access Company* dal 2024, partner principale della *Disney Character Voices International* (DCVI) in Brasile, con sedi a San Paolo e a Rio de Janeiro, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Media_Access_Company#articleComments> Sito consultato il 02.02.2025.

³ Cury, *29 traduções de títulos de filmes curiosas – e suas versões portuguesas!*, in: "cinem[Ação]", 29 gennaio 2021, <<https://cinemacao.com/2021/01/29/29-traducoes-de-titulos-de-filmes-curiosas-e-suas-versoes-portuguesas/>>; Sito consultato il 02.02.2025.

2.1 PARLATO FILMICO E APPROCCIO BASATO SUI CORPORA

Il parlato filmico si colloca in una zona intermedia tra lingua scritta e lingua orale: sebbene i dialoghi nei film vengano concepiti per apparire naturali e spontanei, essi sono il frutto di una scrittura pianificata, pensata per risultare coerente, fluida e aderente alle esigenze narrative (Chaume 2004, 2012).

Per studiare in modo sistematico il parlato filmico, negli ultimi decenni è diventato cruciale l'approccio basato sui corpora (*corpus-based approach*), che consiste nella raccolta e nella successiva analisi informatica di testi orali e/o scritti (Corino 2014: 233). Grazie a strumenti di linguistica computazionale, è possibile individuare regolarità nell'uso della lingua, in particolare per quanto riguarda frequenze lessicali, strutture morfosintattiche, fenomeni pragmatici e variazioni di registro.

Gli studi sul parlato filmico evidenziano notevoli differenze rispetto alla conversazione spontanea. Mentre nella comunicazione quotidiana abbondano interruzioni, ripetizioni, esitazioni e forme sintattiche non sempre concluse (Jubran 2015), i dialoghi cinematografici tendono a eliminare queste 'imperfezioni' per garantire maggiore fluidità e fruibilità. Questo non significa che i testi filmici rinuncino a espressioni colloquiali o idiomatiche: anzi, come rilevato da Formentelli (2014), nei copioni è frequente la presenza di espressioni regionali, sociali e gergali, scelte per caratterizzare al meglio i personaggi e offrire al pubblico un'ampia gamma di registri. Tuttavia, la loro selezione risulta sempre mediata da fattori narrativi, stilistici e tecnici, in modo da trasmettere credibilità ma al contempo rimanere chiaramente comprensibili.

Le esigenze della produzione cinematografica prevedono dunque l'adozione di una "finta oralità" che, pur avvicinandosi all'informalità, resta priva di quelle disfluenze tipiche del parlato quotidiano. I dialoghi filmici sono quindi necessariamente filtrati: tendono a semplificare la comunicazione, a rendere più chiari i riferimenti culturali e a conferire coesione alle scene. Da un lato offrono un repertorio linguistico ricco e variegato, dall'altro si distanziano dalle dinamiche reali dell'interazione faccia a faccia.

Le ricerche sull'italiano cinematografico si concentrano principalmente sull'analisi di fenomeni linguistici attraverso esempi selezionati da film specifici. Gli studi di settore mettono in evidenza la ripetizione di particolari caratteristiche linguistiche in relazione a un'epoca o a un genere cinematografico, contribuendo così a delineare tratti distintivi del linguaggio usato nei film. Un metodo di analisi molto diffuso riguarda lo studio della "verosimiglianza dei dialoghi", confrontando il linguaggio televisivo con quello della comunicazione spontanea. In questo contesto, Bednarek (2012) ha

esaminato i dialoghi di sette serie televisive, evidenziando come il livello di informalità cambi in base al genere e alla tipologia della serie. Nello specifico, è emerso che il parlato televisivo risulta meno narrativo e meno vago ma al contempo più emotivo rispetto al parlato spontaneo (in Nuzzo, Santoro & Vedder 2022: 17).

All'interno del panorama audiovisivo, i film d'animazione destinati a un pubblico infantile presentano caratteristiche peculiari, in parte condivise con la letteratura per l'infanzia (Faria 2019). Tanto i libri illustrati quanto i cartoni animati nascono infatti da un lavoro creativo di adulti, e sono pensati per intrattenere e formare il pubblico dei più giovani. Nei film d'animazione, tuttavia, l'esperienza di fruizione risulta ulteriormente arricchita da una pluralità di codici: quello visivo (immagini, animazione), quello sonoro (musica, effetti audio, voci) e quello verbale (dialoghi veri e propri).

Un aspetto rilevante è l'autonomia progressiva che i bambini acquisiscono grazie alla possibilità di accedere a tali prodotti in streaming: a differenza dei libri, che richiedono l'intermediazione di un adulto "lettore" per i più piccoli, le nuove generazioni – e in particolare i nativi digitali della cosiddetta "Generazione Z" – accedono con sempre maggiore autonomia a piattaforme e dispositivi mobili (Motta 2020). Come osserva Rossi (2023: 7), la diffusione delle piattaforme digitali ha ridimensionato il monopolio precedentemente esercitato dalla televisione, rendendo la fruizione del film un'esperienza sempre più individuale, a scapito della visione collettiva in sala.

Dalla prospettiva linguistica, la scelta del decennio 2010-2020 non è casuale: è in questo periodo che la connessione internet "mobile" si è enormemente sviluppata, influenzando anche le abitudini di consumo audiovisivo tra bambini e ragazzi. Analizzare la resa doppiata di film d'animazione in portoghese brasiliano contemporaneo permette così di individuare tendenze e strategie linguistiche adottate nei prodotti destinati a un pubblico giovane, con esempi che spaziano da personaggi di "principesse" (dalla tradizionale Rapunzel alla più recente Moana) a creature fantastiche, creature virtuali dei videogiochi, animali antropomorfi e scenari soprannaturali (ad esempio gli "spiriti" in *Coco*). Tali titoli, di grande successo al botteghino e pluripremiati, costituiranno il *corpus* di riferimento per l'analisi testuale condotta.

In questo contesto, l'applicazione di un approccio basato su *corpora* al parlato filmico offre strumenti oggettivi per esplorare fenomeni linguistici ricorrenti, trasformazioni lessicali o morfosintattiche, nonché strategie traduttive tipiche del doppiaggio di film d'animazione. L'obiettivo non è soltanto descrivere lo scostamento tra parlato filmico e parlato spontaneo, ma anche evidenziare come i meccanismi di adattamento culturale e lingui-

stico possano evolvere nel corso degli anni, specialmente in una fase di forte espansione dei consumi audiovisivi e di accesso alle nuove tecnologie da parte delle fasce di età più giovani.

2.2 FILM SELEZIONATI

2.2.1 *TANGLED* (2010) > *ENROLADOS*

Tangled è un film d'animazione prodotto da Walt Disney Animation Studios e distribuito nelle sale brasiliane a gennaio 2011 con il titolo *Enrolados* (*Rapunzel: L'intreccio della torre*). Con una durata di 1h41, il film è stato doppiato presso DeLart Estúdios Cinematográficos, con Garcia Júnior incaricato della traduzione, dell'adattamento e della direzione del doppiaggio. Liberamente ispirato alla fiaba *Raperonzolo* dei fratelli Grimm, il film racconta la storia di una giovane principessa dai lunghi capelli dorati magici, rinchiusa in una torre per quasi 18 anni. Il suo più grande desiderio è vedere le misteriose lanterne che si librano nel cielo ogni anno, nella notte del suo compleanno. Per realizzare questo sogno, Rapunzel intraprende un viaggio avventuroso insieme al bandito Flynn Rider (chiamato José Bezerra nella versione brasiliana), il quale, in fuga, si era nascosto nella torre dove lei vive.

Il film ha ottenuto diverse candidature e ha vinto tre premi: un Grammy Award per la miglior canzone scritta per un'opera visiva (*I see the light*), il premio della Società dei critici cinematografici di Las Vegas per la stessa canzone, e, nella categoria animazione, il National Movie Award 2011, assegnato dal voto popolare.

La narrazione si apre con la voce fuori campo⁴ di Flynn Rider/José Bezerra, uno dei protagonisti, seguita da una sequenza musicale, per poi riprendere il suo racconto fino all'inizio del primo dialogo tra Rapunzel e Madre Gothel. Solo a questo punto Flynn compare fisicamente nella storia. Va sottolineato che il personaggio di Flynn torna a svolgere il ruolo di narratore anche nel finale del film, chiudendo il cerchio narrativo.

Dopo aver descritto la trama del film, è utile soffermarsi su un'analisi linguistica dettagliata della narrazione iniziale di *Enrolados*. Questo segmento

⁴ Secondo Martusciello (2022: 23), la «voce narrante» sarà una caratteristica dei film della Disney «in quasi tutti i lungometraggi successivi» alla didascalia scritta con cui si apre il film *Biancaneve e i sette nani* del 1938.

affidato alla voce narrante di Flynn Rider offre un esempio significativo della commistione tra registro colloquiale e narrativo-formale.

(1) FLYNN NARRATORE: *Essa é a história de como eu morri. Mas não esquentta, na verdade essa história não é nem sobre mim. Essa é a história de uma garota chamada Rapunzel e ela começa com o Sol. Bom, era uma vez, um único raio de sol que caiu do céu. Desse pequeno raio de sol, nasceu uma flor, dourada... mágica. Ela tinha o poder de curar os doentes e feridos. Ah, tá vendo aquela velhinha ali? Não esquece dela não, ela é importante.* Bom, séculos passaram, e como o tempo voa, ali surgiu um reino. Era governado por um Rei e uma Rainha muito queridos e a rainha estava esperando um bebê. Mas ela ficou doente. Muito doente. Ela corria risco de vida e *é aí que* as pessoas esperam um milagre. Ou nesse caso, uma flor dourada mágica. *Ah, eu falei que ela era importante.* Em vez de dividir o presente dado pelo sol, esta mulher, a mamãe Gothel, escondeu o poder de cura dado pela flor e *o usou* para *mantê-la* jovem por centenas de anos. E ela só precisava cantar uma canção especial.

[CANZONE]

(2) FLYNN NARRATORE: *É, deu para ver. Ela canta para flor e fica jovem... dá medo, né?*

[SOLDADO: Encontramos!]

(3) FLYNN NARRATORE: A magia da flor dourada curou a rainha. Uma *garotinha* saudável, uma princesa nasceu... com lindos cabelos dourados. *Uma dica, essa é Rapunzel.* Para comemorar o nascimento dela, o rei e a rainha lançaram uma lanterna voadora pelos céus. Naquele momento, tudo estava perfeito... só que ele acabou. A Gothel invadiu o castelo, pegou a criança e sem mais nem menos... sumiu. Todo o reino procurou, mas ninguém encontrava a princesa. Pois bem no meio da floresta, em uma torre escondida, Gothel criou a menina como sua filha. A Gothel encontrou uma nova flor mágica, só que agora, faria tudo para *escondê-la*.

[Breve dialogo tra Rapunzel e Gothel]

(4) FLYNN NARRATORE: Mas as paredes da torre não escondiam tudo. Todos os anos, no aniversário dela, o rei e a rainha lançavam milhares de lanterneas no céu, na esperança que um dia... a princesa perdida... voltasse.

Nel frammento analizzato si nota innanzitutto come la narrazione oscilla tra un registro colloquiale e uno più vicino allo standard formale, tipico delle fiabe. Come si può osservare in (1), la sua narrazione inizia in prima persona «*Essa é a história de como eu morri. Mas não esquentta, na verdade essa história não é nem sobre mim*» per poi passare alla terza persona «*Essa é a história de uma garota chamada Rapunzel e ela começa com o Sol*», ma è intervallata da richiami allo spettatore come «*Ah, tá vendo aquela velhinha*

ali? *Não esquece dela não, ela é importante*», «Ah, *eu falei* que ela era importante» e in (3) «*Uma dica, essa é Rapunzel*». Inoltre, si percepisce già il tono colloquiale risultante dalle scelte lessicali, morfologiche, morfosintattiche, sintattiche, pragmatiche e testuali operate dal dialoghista quando il narratore interloquisce con lo spettatore: in (1) *não esquentar* (il verbo *esquentar*, letteralmente ‘riscaldare’, viene impiegato nella sua accezione figurata popolare al posto di *irritar(-se)*, *preocupar(-se)* che significano *arrabbiarsi/adirarsi, preoccuparsi*); *o tempo voa* (l’uso di metafora); «Ah, *tá* vendo aquela *velhinha ali*» (l’uso di interiezione, *ah*; l’afèresi del verbo *estar* alla terza persona singolare del presente indicativo *está* > *tá*; il diminutivo *velhinha* < *velha* anziché *senhora*; il rafforzamento del dimostrativo *aquela* tramite la particella avverbiale *ali*; *não esquece dela não* (la doppia negazione); in (2) *dá medo, né?* (il segnale discorsivo di richiesta di conferma/accordo), ma anche un’alternanza con il portoghese brasiliano standard quando riporta la narrazione alla terza persona. Infatti, in (1) «*esta* mulher, a mamãe Gothel, escondeu o poder de cura dado pela flor e *o usou* para *mantê-la* jovem por centenas de anos» e in (3) «A Gothel encontrou uma nova flor mágica, só que agora, *faria tudo para escondê-la*», l’uso del clitico accusativo di terza persona *o* e *-la*, caratteristico del registro scritto formale, nella ripresa anaforica dei sintagmi nominali *o poder de cura dado pela flor*; *esta mulher* e *uma nova flor mágica*, rispettivamente, riporta la sua narrazione al genere testuale fiaba. Inoltre, l’impiego del dimostrativo *esta* riporta il PB a una struttura tripartita dei dimostrativi (*esta/essa/aquela*) ormai poco o per niente utilizzata dai parlanti. Ne risulta un ibridismo di norme tra parlato spontaneo (interiezioni, forme contratte, doppia negazione) e norme dello scritto semi formale⁵ (impiego di clitici e dimostrativi standard), che conferisce all’intero testo un tono narrativo flessibile. L’effetto finale è quello di un racconto che si rivolge direttamente al pubblico, invitandolo a partecipare, senza però rinunciare alle caratteristiche più tradizionali del genere fiabesco.

Lessico

Dal punto di vista lessicale, Flynn è il personaggio che più esprime colloquialità nel film, grazie a un vocabolario ricco di genericismi (*negócio*), termini gergali (*parada, deprê, sacou, grana, futum de macho, cheiro de futum*) e all’uso del prefisso *super* nella derivazione (*super bonito, super força*). Nei dialoghi,

⁵ Cfr. Vieira e Faraco (2019: 81) che classificano il genere fiabe come semi formale.

si riscontra la presenza di frasi quali «Desde quando você faz essa *parada*?» o «Ela é meio *deprê*, *sacou*?», dove l'uso di *parada*, *deprê* e *sacou* evidenzia il linguaggio colloquiale. In un'altra battuta, Flynn dichiara: «Porque o *negócio* é o seguinte, *super* bonito eu sempre fui, né. Nasci assim. Mas *super* força... Dá para imaginar as possibilidades disso?», mettendo in luce sia l'uso di *negócio* sia il prefisso *super*. L'impiego di espressioni colorite e di termini gergali emerge anche nella descrizione degli odori: «Vai, respira bem fundo. Deixa o cheiro entrar. O que você acha? Metade é *futum de macho* e a outra metade é *cheiro de futum*. [...] parte de mim lembra, suvaco de bode, o que você acha?».

Anche gli alterati sono utilizzati: *tchauzinho*, *biquinho*, *patinho*, *novinho*, *amorzinho*, *velhinha*, *garotinha*, *bricadeirinha*, *conchinhas*, *loirinha*, *criancinhas*, *tolinha*, *mãezinha*, *gracinha* per il diminutivo, e *bonitão*, *cabelão*, *tempão* per l'accrescitivo. Di seguito alcuni esempi:

- (5) Ladrão: Agora ajuda a gente, *bonitão*.
- (6) Ladrão: Maior *cabelão*.
- (7) Flynn: Por que não fez isso há um *tempão*?

Un altro personaggio, Gothel, fa uso sia di un proverbio leggermente modificato «Paciência, garotos, vingança é uma coisa que se come fria» (invece di *a vingança é um prato que se come frio*), sia di un forestierismo con un francesismo: «Pois é, *c'est la vie*», – confermandosi la tendenza a un linguaggio informale.

Morfosintassi

Per caratterizzare la parlata come spontanea, la collocazione pronominale ricorre spesso al pronome *te* in posizione proclitica o all'uso di *você(s)* e *ele(s)* in posizione enclitica. Ne sono esempi frasi come «Acho que o Pascal não está escondido aqui fora. *Te* peguei!», dove *te* precede il verbo, oppure «Tudo que eu fiz foi para proteger *você*» e «Tá legal, me ajudem a subir que eu puxo *vocês*», in cui *você* e *vocês* appaiono dopo il verbo. Analogamente, «eu queria que você não levasse *ele* preso hoje, tá?» e «Max? Trouxe *eles* até aqui?» mostrano la stessa tendenza alla posizione enclitica.

Come già rilevato, la narrazione iniziale adotta invece un registro più vicino alla tradizione fiabesca, ricorrendo ai pronomi *-a(s)/-o(s)* e alle varianti *-la(s)/-lo(s)* per la ripresa anaforica. È il caso di espressioni come «Em vez de dividir o presente dado pelo sol, esta mulher, a mamãe Gothel, escondeu

o poder de cura dado pela flor e *o usou para mantê-la* jovem por centenas de anos», oppure «A Gothel encontrou uma nova flor mágica, só que agora, faria tudo para *escondê-la*», dove *-la* rimanda rispettivamente a *o poder de cura* e a *uma nova flor mágica*. Allo stesso modo, Rapunzel adopera la particella *-las* per riferirsi alle «estrelas» («Eu preciso *vê-las*, mamãe») o *-lo* per «*salvá-lo*» (riferito a Flynn) e «*curá-lo* de uma vez».

Per quanto riguarda l'uso dell'imperativo, è Gothel a privilegiarne la forma congiuntiva, come emerge nelle sue esortazioni a Rapunzel: «Rapunzel! *Jogue os seus cabelos!*», «*Não seja tolinha, venha com a mãezinha*» o «*Ai, por favor, fale alto, Rapunzel. Eu odeio quando resmunga*». Gli altri personaggi, al contrario, tendono a preferire la forma indicativa.

Un esempio di periodo ipotetico in contesto colloquiale compare quando il ladro propone: «Se a gente se der bem, você compra o seu castelo, tá?», mantenendo un tono informale coerente con il resto della conversazione.

Testualità / Pragmatica

Dal punto di vista testuale e pragmatico, la parlata colloquiale di Flynn costituisce il tratto più distintivo dell'intero copione e si manifesta anche negli appellativi allocutivi. In alcuni casi, essi sono neutri «Eu quero um castelo, *gente*», in altri fortemente espressivi, come «*Vamos, pulguento!*». Un altro aspetto interessante è la scelta dell'allocutivo *senhora* per rivolgersi a Gothel, considerata la “madre”. Come fa notare Faria (2024), questo appellativo è usato da un figlio o una figlia nei confronti di un genitore quando si ha la necessità di fare una richiesta impegnativa e si vogliono applicare strategie di protezione della “faccia” (Brown & Levinson 1987). Ciò spiega espressioni quali «*Como a senhora sabe, amanhã é um dia muito especial e...*» o «*Ah, eu queria que a senhora me levasse para ver as luzes flutuantes*», dove *senhora* introduce con maggiore cortesia la richiesta di Rapunzel.

Complessivamente, il testo mostra quindi una costante alternanza tra colloquialità spinta – con l'uso di termini gergali, forme alterate, forestierismi e metafore sensoriali – e momenti in cui prevalgono scelte formali, per esempio nei segmenti più vicini allo stile fiabesco o nelle sequenze narrative, dove i pronomi atoni di terza persona e l'imperativo congiuntivo di Gothel denotano un registro più elevato. L'effetto finale è un ibridismo linguistico che riflette da un lato l'impronta fiabesca della vicenda e, dall'altro, un'immediatezza comunicativa tipica del parlato contemporaneo.

2.2.2. *BRAVE* (2012) – *VALENTE*

Brave è un film d'animazione statunitense prodotto da Pixar Animation Studios per Walt Disney Pictures, distribuito nelle sale brasiliane nel luglio del 2012 con il titolo *Valente (Ribelle)*. Della durata di 1h33, presenta dialoghi tradotti da Sérgio Cantú e un doppiaggio diretto da Guilherme Briggs per conto della DeLart.

La vicenda ruota attorno alla principessa Merida, figlia del re Fergus e della regina Elinor del regno scozzese di DunBroch. Secondo la tradizione, la ragazza dovrebbe sposarsi con il gentiluomo che riuscirà a vincere la sua mano in un torneo di tiro con l'arco; Merida, però, determinata a seguire la propria strada, decide di partecipare di persona alla gara al fine di vincerla e reclamare il diritto di non sposarsi. Il film è stato un successo di biglietteria e ha conquistato diversi premi, tra cui l'Oscar, il Golden Globe e il BAFTA per il miglior film d'animazione. Va sottolineato, inoltre, che Merida è la prima protagonista femminile di un'opera Pixar.

A differenza di *Enrolados* (2010), che si apre con la voce narrante di Flynn, *Valente* inizia con un dialogo tra la piccola Merida e i suoi genitori, la regina Elinor e il re Fergus, nel giorno del suo sesto compleanno. In quell'occasione, il padre le regala un arco che la madre, tuttavia, non ritiene adatto a una principessa. Nel tentativo di recuperare una freccia finita per errore nella foresta, Merida si imbatte nei fuochi fatui, spiriti capaci di guidare chi li segue verso il proprio destino; al tempo stesso, però, il malvagio orso Mor'du si risveglia, attaccando la principessa e i suoi genitori. Fergus affronta la bestia in uno scontro che gli costa la gamba sinistra, poi sostituita con una protesi di legno.

Dopo aver presentato la trama del film, si procede all'analisi linguistica del dialogo iniziale tra Merida e i suoi genitori.

- (8) Regina Elinor: Onde está você? Saia ... saia, pode sair! eu vou te pegar
 Elinor: Onde está você, sua danadinha, eu vou te pegar! Onde está a minha aniversariante eu vou engolir você inteira quando eu encontrá-la!
 Elinor: Eu vou devorar você! OH! Fergus! não coloque armas sobre a mesa.
 Merida: Deixa eu disparar uma flecha! vai! deixa! deixa! por favor, deixa!
 Rei Fergus: Não com esse ... que tal ... o seu próprio arco! Feliz aniversário, minha querida!
 Fergus: Isso, muito bem, filha, puxa a corda até ela chegar perto da bochecha, mantém os dois olhos abertos, e ... puxe!
 Merida: Errei...
 Elinor: Vá lá e pegue ... Um arco, Fergus? Ela é uma dama ... Oh! Seu ...
 Merida: Uma luz mágica, elas são reais ...

Elinor: Merida, venha logo, meu amor! Estamos indo embora!

Merida: Vi uma luz mágica!...eu vi uma luz.

Elinor: Você viu!? Sabe, há quem diga que as luzes mágicas levam você ao seu destino.

Fergus: É ... ou uma flecha. Venham, vamos sair daqui antes que vemos um duendezinho dançando ou um gigante se divertindo no meio da floresta.

Elinor: O seu pai não acredita em magia.

Merida: Ele deveria, porque existe.

Fergus: Mor' du! Elinor! Corra!

Guerreiro: Se proteja!

Fergus: Venha, monstro!!

Nelle battute iniziali del film si riconoscono, da un lato, fenomeni tipici del portoghese brasiliano colloquiale, dall'altro elementi riconducibili a un registro più formale. Tra i primi si notano l'alternanza di *te* e *você* in funzione accusativa («eu vou *te* pegar», «eu vou engolir *você*», «as luzes mágicas levam *você* ao seu destino»), l'uso del pronome personale *eu* in funzione nominativa per sostituire l'accusativo *me* («Deixa *eu* disparar uma flecha!») e il ricorso al diminutivo («um *duendezinho* dançando»). A questi tratti si affiancano forme che rimandano a un uso standard, come l'impiego del clitico accusativo *-la* in posizione enclitica con il verbo all'infinito («quando eu encontrará-*la*!») o l'uso dell'imperativo in forma congiuntiva («*saia*», «*não coloque* armas sobre a mesa», «*puxe*», «*vá lá e pegue*», «*venha* logo», «*corra*», «*venha, monstro!!*»), tipico dei testi non dialogici e poco frequente nel parlato spontaneo⁶ (Scherre 2005). Anche l'adozione del condizionale («Ele *deveria*, porque existe») suggerisce una modalità espressiva più controllata. Nel complesso, quindi, queste scelte linguistiche delineano un *ibridismo di norme*, evidenziando la coesistenza di tratti colloquiali e di forme più vicine al registro colto fin dalle prime battute del film.

Subito dopo la fine del dialogo precedentemente menzionato, compare la scritta 'BRAVE', come ad accennare un nuovo inizio del film, questa volta con la voce narrante di Merida, non più una bambina, in tre scene sequenziali diverse.

⁶ Secondo l'autrice, l'uso dell'imperativo in forma congiuntiva nel parlato spontaneo sarebbe ricorrente a João Pessoa e Salvador, nel Nordest brasiliano. La maggior parte dei parlanti degli stati del Sud, Sudest e Centro-ovest avrebbe scelto la forma indicativa. È anche vero, però, che l'autrice elenca alcuni fattori che potrebbero i parlanti a scegliere una forma anziché l'altra, che verranno illustrati più avanti.

(9) Narratrice (voce di Merida): Dizem que o nosso destino está ligado à nossa terra ... que ela é parte de nós, assim como nós somos parte dela. Outros dizem que o nosso destino é costurado como um tecido onde a sina de um se interliga com a de muitos outros. É a única coisa que buscamos, ou que lutamos para mudar. Alguns nunca encontram o destino, mas outros são levados a ele.

(10) Narratrice: A história de como meu pai perdeu a sua perna para o urso demônio Mor'du virou lenda ... Eu me tornei irmã de três novos irmãozinhos, os príncipes Hamish, Hubert e Harris ... estão mais para pestinhas, eles podem fazer qualquer coisa. E eu nunca posso fazer nada.

(11) Narratrice: Eu sou a princesa ... Eu sou o exemplo ... Eu tenho deveres, responsabilidades, expectativas. Minha vida inteira foi planejada, para um dia me tornar ... bom ... minha mãe. Ela manda em cada dia da minha vida.

Nella narrazione, la voce narrante (Merida) utilizza un tono meno colloquiale e si nota la presenza di tratti morfologici prevalentemente legati allo standard scritto come l'uso della prima persona plurale in (9) (*nosso/nossa, nós, somos, buscamos, lutamos*). Tuttavia, si nota anche la presenza di diminutivi tipici del parlato in (10) (*irmãozinhos, pestinhas*).

Il film si conclude (12) con la narrazione di Merida che mantiene un registro vicino allo standard scritto o a un parlato controllato, come si nota nell'uso della prima persona plurale (*nosso/nossa, escolhemos, nós*) e del clitico accusativo *-lo* (*vê-lo*). La componente colloquiale è invece rappresentata dall'impiego del pronome *você*, che in questo contesto non assume il valore di seconda persona, ma funge da soggetto generico e indeterminato.

(12) Narratrice (voce di Merida): Alguns dizem que o destino está além do nosso controle. Que não escolhemos a nossa sina. Mas eu sei a verdade. Nosso destino vive dentro de nós. Você só precisa ser valente o bastante para vê-lo.

Lessico

Nel dialogo si ritrovano numerosi diminutivi e vezzeggiativi, tipici del portoghese colloquiale (*duendezinho, irmãozinhos, desenhinhos, danadinhos, cabelinho, cachinhos, precinho, presentinho, igualzinho, arranhãozinho, danadinha, pestinhas, ovelhinha, voltinha, mocinha, gracinha, brincadeirinhas, garotinha, probleminha, bonitinha*) e alcuni accrescitivi (*bonitão, fortão*). Il campo semantico, trattandosi della storia di un regno scozzese, compren-

de titoli nobiliari (*rei, rainha, princesa, lorde*) e nomi di clan (*DunBroch, MacGuffin, Macintosh, Dingwall*), oltre a termini culturali (*troll, duende*). L'ambientazione e i riferimenti a tradizioni scozzesi contribuiscono quindi a caratterizzare il lessico, arricchendolo di elementi specifici legati alla cultura e all'immaginario del regno di DunBroch.

Morfosintassi

Un primo elemento di rilievo è l'impiego ibrido dei pronomi in funzione accusativa nella parlata della regina Elinor. In uno stesso enunciato, infatti, si alternano forme tipiche del linguaggio spontaneo come *te* e *você* e il pronome in posizione enclitica *-la*, associato a un registro più formale:

(13) Ra. Elinor: Onde está você, sua danadinha, eu vou *te* pegar! Onde está a minha aniversariante eu vou engolir *você* inteira quando eu *encontrá-la*!

Questo ricorso simultaneo a forme colloquiali e a forme più sorvegliate mostra la coesistenza di diversi livelli di registro all'interno del medesimo personaggio. Un secondo aspetto interessante riguarda la frequenza del pronome *você* in funzione accusativa, che conta 17 occorrenze a fronte delle 6 del clitico *te*. Ciò emerge soprattutto nei momenti in cui la regina Elinor si rivolge a Merida, come in:

(14) Ra. Elinor: Eu aconselharia *você* a aceitar isso. [...]

(15) Ra. Elinor: Eu culpo *você*. [...]

(16) Ra. Elinor: Merida, todo esse trabalho, todo esse tempo gasto, preparando *você*, ensinando *você*, dando a você tudo o que nós nunca tivemos. [...]

Da sottolineare, inoltre, la presenza di *ter* presentativo, una costruzione comune in portoghese brasiliano parlato:

(17) (Voce di Merida): Mas de vez em quando... *tem* um dia onde eu não preciso ser uma princesa. [...]

(18) Rei Fergus: *Tem* alguma coisa errada.

(19) Merida: [...] *Tinha* uma bruxa e ela fez feitiço. [...]

Interessante è anche la scelta della regina Elinor di usare la struttura "ouvir a mim" in luogo di un più semplice "me ouvir", che evidenzia la sua contrarietà em (20) e il suo esercizio di potere sulla figlia em (21):

(20) Ra. Elinor: Você *os* envergonhou, você envergonhou *a mim!*

(21) Ra. Elinor: Eu sou a Rainha, você ouve *a mim!*

Per quanto riguarda l'imperativo, la regina Elinor predilige la forma congiuntiva, come emerge da espressioni tipo «*Vá lá e pegue*», «*Merida, pare com isso. Não se atreva a disparar outra flecha!*» o «*Leve-me até o quarto*». Allo stesso modo, anche il re Fergus la utilizza in situazioni di pericolo imminente:

(22) Rei Fergus: Mor'du! Elinor! *Corra!*

(23) Rei Fergus: *Venha, monstro!!*

Testualità / Pragmatica

Dal punto di vista degli appellativi, l'uso di titoli nobiliari (*Vossa Majestade, Rei, Rainha, Princesa, Lorde, Lady*) conferisce un tocco formale e solenne, in contrasto con altre forme fortemente espressive o dispregiative che i personaggi adottano nei momenti di tensione o di scherzo. Si vedano, ad esempio, le descrizioni definite acce di re Fergus:

(24) Rei Fergus: Saíam de cima da minha comida, *seus cães famintos*. Mordam isso, *cães imundos!*

Analoghe espressioni marcate si trovano anche nel discorso del Lord Macintosh:

(25) Lorde Macintosh: E não nos escondemos debaixo de pontos, *seu velho Troll ranzinza*.

o ancora quando lo stesso Fergus si rivolge agli uomini del suo clan:

(26) Rei Fergus: Vamos, *seu bando de imprestáveis!*

L'alternanza tra l'uso di titoli cerimoniali e appellativi offensivi o colloquiali sottolinea la varietà di registri adottati a seconda della situazione comunicativa, nonché la compresenza di modi espressivi formali e informali, caratteristica distintiva dell'intero film.

2.2.3 *WRECK-IT RALPH (2012) – DETONA RALPH*

Wreck-it Ralph è un film d'animazione statunitense prodotto da Walt Disney Animation Studios e distribuito nelle sale brasiliane nel gennaio del 2013 con il titolo *Detona Ralph (Ralph Spaccatutto)*. La traduzione per il doppiaggio è stata curata da Nelson Machado, mentre la direzione del doppiaggio è stata affidata a Rodrigo Andreatto per la TV Group Digital Brasil Ltda⁷.

Acclamato sia dalla critica sia dal pubblico, *Detona Ralph* ha conquistato l'Annie Award per il miglior film d'animazione. La storia si svolge nell'universo dei videogiochi e vede la partecipazione di numerosi personaggi iconici di questo settore, accanto ad altri appositamente creati per l'opera. Ralph, protagonista designato come "cattivo" nel suo videogioco arcade, è stanco di essere emarginato. Per attirare l'attenzione dell'eroe Felix e degli altri personaggi, escogita un piano: partire alla ricerca di una medaglia, con l'obiettivo di dimostrare il proprio valore.

Il lungometraggio si apre e si chiude con Ralph nel ruolo di narratore in prima persona. Solo in un secondo momento, lo spettatore comprende che egli sta parlando a un gruppo di "Cattivi Anonimi", un chiaro riferimento agli "Alcolisti Anonimi", dove confida le sue frustrazioni legate all'interpretare costantemente la parte del cattivo nel videogioco *Felix Aggiustatutto*. Il pubblico realizza di trovarsi di fronte al personaggio quando, in (28), Ralph viene inquadrato mentre pronuncia la battuta «É... deve ser legal ser o mocinho», rivelando così la propria identità all'interno dell'azione narrativa.

Dopo aver presentato la trama, si passa ora a osservare più da vicino la componente linguistica. L'analisi si focalizza sulla scena iniziale del film, in cui Ralph si presenta e introduce il contesto della storia.

(27) Narratore (voce di Ralph): Meu nome é Ralph e... eu sou um vilão. Ah, eu tenho 3 metros, peso quase 300 Kg e às vezes sou meio temperamental. Dizem que meu pavio é meio curto, pois é ... deve ser verdade. O que mais? Ah, eu sou um detonador, eu detono as coisas ... profissionalmente. Significa que eu sou muito bom no que faço, até onde eu sei, sou o melhor. O problema é que 'Conserta' é o nome do jogo, literalmente 'Conserta Félix Jr.' Então, natural-

⁷ Attuale *Media Access Company* dal 2024, partner principale della *Disney Character Voices International* (DCVI) in Brasile, con sedi a San Paolo e a Rio de Janeiro, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Media_Access_Company#articleComments>; Sito consultato il 02.02.2025.

mente, o carinho que se chama ‘Conserta Félix Jr.’ é o mocinho. Ele é gentil como os outros mocinhos e conserta muito bem as coisas. Mas, se você ganha um martelo mágico do seu pai, aí fica fácil, né? Se ele fosse um carpinteiro desses comuns, eu garanto, não seria capaz de consertar o estrago que faço assim... tão rápido. E quando o Félix faz um bom trabalho, ele ganha uma medalha. Mas, dão medalhas para quem detona as coisas muito bem? Ahn, você está de brincadeira, né?! E não, não dão ... Eu faço isso há 30 anos e já vi muitos jogos serem lançados e sumirem. É meio triste. Eu penso naqueles caras do Asteroids? Bum, já eram. O Centipede? Onde é que aquele cara tá? Emprego fixo no negócio de fliperama é muito legal. Eu tenho muita sorte. É que ... me desculpem o desabafo. É difícil gostar do seu trabalho quando mais ninguém curte.

[...]

(28) Ralph: Às vezes eu penso “é ... deve ser legal ser o mocinho”.

La narrazione di Ralph, a differenza di quella in *Valente*, risulta più colloquiale e ricca di tratti tipici dell’oralità. Tra questi, si nota il lessico informale, come nell’espressione «meu pavio é meio curto» (dove “ter o pavio curto” descrive chi si arrabbia con facilità), l’uso dell’espletivo *é que* («O problema *é que* ‘Conserta’ é o nome do jogo», «Onde *é que* aquele cara tá?») e il ricorso al termine *cara* con il significato di “tizio” o “persona qualunque”, usato sia in modo indeterminato sia con accezione affettiva, positiva o negativa («Eu penso naqueles *caras* do Asteroids?», «o *carinha* se chama ‘Conserta Félix Jr.’»). Si notano inoltre, l’ampliamento della funzione di *você*, qui con valore di “chiunque” («se *você* ganha um martelo mágico do seu pai, aí fica fácil, né?»), e l’impiego di segnali discorsivi come *aí* o *né*, che veicolano l’opinione dell’oratore e/o una richiesta di conferma da parte dell’ascoltatore. Compagno anche espressioni di esitazione («*Ahn*, você está de brincadeira, né?!») e onomatopee («*Bum*, já eram»), elementi che contribuiscono a creare un tono di immediatezza e colloquialità.

Lessico

Il lessico di *Detona Ralph* è intriso di riferimenti ai videogiochi arcade, comprendendo titoli celebri (*Asteroids*, *Centipede*, *Pac-Man*, *Corrida Doce/Sugar Race*) e termini specifici della sala giochi (*Fliperama*). Troviamo anche oggetti e accessori (*filtro de linha*, *regulador de tensão*), nonché la riunione dei *Vilões Anônimos* (Cattivi Anonimi), evidente richiamo agli *Alcoolisti Anonimi* (A.A.). Le espressioni tipiche degli A.A. sono state rielaborate in funzione dei personaggi dei videogiochi:

(29) Fantasma do Pac-Man: Ralph, Ralph, entendemos. Mas *não podemos mudar quem somos. Quanto mais cedo aceitar, melhor será para o seu jogo e para a sua vida.*

Zangief: *Um jogo de cada vez, Ralph.*

Fantasma do Pac-Man: Agora vamos encerrar com a *afirmação do vilão.*

Todos: *Sou mau, e isso é bom. Nunca serei bom, e isso não é mau. Não quero ser ninguém além de mim.*

Inoltre, il film contempla iniziali riferimenti alla “regalità” del personaggio Vanellope (*saúde, regente, princesa, princesa misericordiosa, decretar, executado*), poi sostituiti da un linguaggio che richiama la democrazia moderna (*liderar, democracia constitucional, presidente*).

Non mancano diversi forestierismi – *game over, bug, au revoir, hasta la vista* – e neologismi, quali *masmorrismo* (*masmorra + riso*) e *vorroto* (*vômito + arrote*). Le esclamazioni tipiche di Vanellope richiamano l’universo dei dolci («Santo pudim de chocolate!», «pelo amor dos meus docinhos!»), perché il suo gioco si chiama *Corrida Doce* (*Sugar Race*).

La pellicola abbonda di espressioni gergali, frasi idiomatiche e segnali discorsivi tipici del parlato spontaneo, come si nota in:

(30) Ralph: *Opa, tô na área, se derrubar é pênalti.*

(31) Ralph: *Vê se não torra.*

(32) Ralph: *Tá bom, sem papo, beleza.*

(33) Vanellope: *Era zoeira! Sem chororô, Taffyta.*

I diminutivi compaiono in grande quantità: *mocinho(s), pulinho, novinho, cheirinho, joguinho, bonitinhos, ovinhos, carrinhos, docinhos, cavalinho, pirralhinhos, papinho, minutinho, ligeirinho, lindinho, bonzinho, felizinho, jeitinho, tchauzinho, barraquinho, carinha, tapinha, fresquinha, frutinhas, coisinha, mocinhas, briguinha, mamãezinha, tampinha, rosquinha, delinquentezinha, coleguinhas, raivinha, medalhinha, velhinha, cabecinha, lambidinha, garotinha, mãozinha, lagrimazinha*. In confronto, gli accrescitivi sono meno frequenti: *sorrisão, resmungão, grandão, bobão, mijão, paredão, manezão, bobalhão, grandalhão*.

Testualità / Pragmatica

Sotto il profilo pragmatico, il film è costellato di appellativi fortemente espressivi. Molti di essi sfruttano proprio l’alterazione diminutiva o accrescitiva, spesso con valenza ironica o dispregiativa. Alcuni esempi:

- (34) Ralph: Sayonara, *bobão!*
 (35) Ralph: Tudo bem aí, *cadete resmungão?*
 (36) Ralph: Ah, oi...me assustou, *pirralha*. Quase me borrei todo
 (37) Capitã: Nem nos seus sonhos, *tampinha*.
 (38) Cone: Não vamos machucar você, *delinquentezinha*.
 (39) Ralph: Peraí, *cabeça de bexiga*.
 (40) Ralph: Olha, *cabelo de algodão doce*, não vou sair daqui sem a minha medalha!
 (41) Vanellope: [...] Curtiu toda a sua raivinha, *Nervosoca?*
 (42) Ralph: Eu já estou cheio de você, *cabeçudo!*
 (43) Ralph: Até mais, *presidente pão podre*.
 (44) Vanellope: Au revoir, *capitão cueca suja*.
 (45) Ralph: Até breve, *baronesa catarrenta*.
 (46) Vanellope: Tchauzinho, *Major fedorento*.

La contrapposizione fra titoli “ufficiali” (come *presidente*) e appellativi irridenti o canzonatori (*presidente pão podre*, *baronesa catarrenta*, *capitão cueca suja*) sottolinea la natura scherzosa e irriverente dei personaggi, in perfetta sintonia con l’universo ludico e informale dei videogiochi. L’uso costante di questi epiteti, spesso alterati da suffissi, contribuisce a costruire un registro vicino al parlato colloquiale, rendendo l’atmosfera del film dinamica e fortemente caratterizzata dal punto di vista linguistico.

2.2.4 FROZEN (2013) – FROZEN: UMA AVENTURA CONGELANTE

Frozen è un film d’animazione musicale statunitense prodotto da Walt Disney Animation Studios e distribuito da Walt Disney Pictures che trae ispirazione dalla fiaba *La regina delle nevi* di Hans Christian Andersen. Uscito nelle sale brasiliane il 3 gennaio 2014 con il titolo *Frozen: Uma aventura congelante* (*Frozen - Il regno di ghiaccio*), è stato doppiato nello studio DeLart sotto la direzione di Andrea Murucci, mentre la traduzione dei dialoghi è stata curata da Sérgio Cantú.

La storia segue le vicende di Elsa e Anna, due sorelle del regno di Arendelle. Elsa possiede il potere magico di creare ghiaccio e neve, ma dopo un incidente accaduto durante l’infanzia, in cui Anna resta ferita, decide di isolarsi per proteggere gli altri dai suoi poteri, ancora in parte incontrollabili. In occasione dell’incoronazione di Elsa, i suoi poteri si manifestano accidentalmente, scatenando un inverno eterno su Arendelle. In preda al panico, la neo-regina fugge sulle montagne, dove costruisce un maestoso palazzo di ghiaccio in cui vivere da sola. Decisa a riportare Elsa a casa e salvare il regno, Anna intra-

prende un viaggio insieme a Kristoff, un venditore di ghiaccio, alla sua renna Sven e al simpatico pupazzo di neve Olaf.

Frozen ha ottenuto un successo straordinario di critica e pubblico. Ha ricevuto numerosi premi, tra cui l'Oscar per il miglior film d'animazione e la miglior canzone originale (*Let it go*), il Golden Globe e il BAFTA per il miglior film d'animazione, oltre a cinque Annie Awards – tra cui quello per il miglior film d'animazione – e due Grammy Awards (miglior colonna sonora compilata per una produzione visiva e miglior canzone scritta per una produzione visiva con *Let it go*).

A differenza di *Valente*, che inizia con un dialogo tra Merida e i suoi genitori, *Frozen* si apre invece con una scena corale in cui un gruppo di lavoratori intona *Gélido Coração* mentre raccoglie blocchi di ghiaccio. Questa introduzione stabilisce fin da subito il tema del ghiaccio e del destino, differenziandosi da opere come *Enrolados* (*Tangled*), che prendono avvio con una narrazione in voce fuori campo.

Lessico

Nel lessico del film si evidenzia anzitutto l'inserimento di un unico forestierismo, *Merci*, pronunciato da un turista e capace di introdurre una nota "esotica" in un contesto per il resto dominato dal portoghese brasiliano. A questo fa da contrappunto l'uso di diminutivi che rendono il parlato confidenziale; si incontrano infatti espressioni come *bumbunzinho*, *narizinho*, *renazinha bonitinha*, *abraços quentinhos* e *bebezinho unicórnio*. Olaf, in particolare, impiega diverse forme alterate, ad esempio quando chiede a qualcuno di prendere il suo *bumbunzinho*, o quando parla del suo *corpinho* e dell'*espetinho de Olaf*; allo stesso modo, la presenza di *pezinhos* e di un *homem usando saltinho* contribuisce a un'atmosfera buffa e fiabesca.

A questi vezzeggiativi si aggiungono vari colloquialismi, tra cui *Vambora!*, *Eca...*, *Pois é...*, *Foi tudo culpa minha*, *Você é bizarro* e *Ela surtou porque eu resolvi ficar noiva*, che colorano il dialogo di immediatezza. Non mancano inoltre, termini più forti, come *desmiolada* e *salafatório*, a segnalare momenti di nervosismo o disprezzo.

In parallelo, appaiono appellativi di natura regale quali *Majestade*, *Princesa*, *Alteza*, *Rainha Elsa de Arendelle* e *Milady*: se il Duque di Weaseltown esclama *Majestade!* o si rivolge ad Anna con *alteza*, la serve la chiama *Princesa Anna* e le chiede scusa *per acordá-la, alteza*; di frequente emergono riferimenti espliciti allo status di *Rainha* o *Principe Hans*.

Il Duque, a sua volta, utilizza formule enfatiche come «Sou ágil como um pavão» e metafore bizzarre come «Como uma galinha com rosto de macaco, eu voo», mentre si rivolge ad Anna dicendole «Me avise quando estiver pronta para outra dança, alteza».

Morfosintassi

Sul piano morfosintattico si nota l'uso esteso del futuro semplice, soprattutto quando i personaggi più autorevoli prefigurano azioni o soluzioni. Il re, per esempio, dichiara «Eu sei para onde iremos» e «Não! iremos protegê-la», mentre il Troll aggiunge «Ela vai ficar bem» e sottolinea «Seu poder aumentará muito», illustrando una strategia di protezione e confinamento di Elsa «Até lá, *trancaremos os portões. Reduziremos os empregados e limitaremos o contato dela com as pessoas*». La stessa Anna, quando progetta con Hans, passa al futuro: «Precisamos de alguns dias para o planejamento e *teremos* sopa, assado e sorvete», chiedendosi *morariamos aqui?*. Kristoff, inoltre, commenta «*Satremos* cedo» e si scusa: «Opa, desculpa, desculpa, eu não queria... *Satremos* agora, agora mesmo!», mentre Hans afferma di non esitare a proteggere il regno: «Eu não *hesitarei* em proteger Arendelle de traição». Olaf riprende quest'uso profetico quando annuncia «Um ato de amor verdadeiro *aquecerá* um coração congelado» e, più avanti, Elsa ribadisce «O amor *aquecerá*. O amor, mas é claro!», finché un uomo riferisce che Arendelle «*não fará* mais negócios com Weaseltown».

Testualità / Pragmatica

A livello testuale-pragmatico, la commistione tra appellativi formali e registri informali crea un interessante gioco di contrasto. Formule cerimoniali come *Vossa Alteza* o *Majestade* sottolineano la solennità della situazione e rimandano alla regalità di personaggi come Elsa o al protocollo di un'incoronazione, mentre frasi del tipo «Eu posso... dizer uma coisa louca?» o «Você já almoçou com ele? E se odiar *o jeito que ele tira meleca?*» evidenziano un tono sdrammatizzato e decisamente colloquiale. La stessa Anna, che ammette «Ah, pois é... Foi tudo culpa minha» e si giustifica dicendo «Eu resolvi ficar noiva no mesmo dia em que o conheci», oscilla fra il desiderio di seguire l'etichetta e l'irrefrenabile spontaneità che sfocia in «*Eca...* olha, não importa. É amor verdadeiro». Olaf accentua ulteriormente questo aspetto disinvolto e infantile,

invitando gli altri a *Vambora!* o rivolgendosi a Sven come «*Quem é a minha renazinha bonitinha?*», mentre Kristoff non esita a essere diretto con Anna, chiamandola *desmiolada* o definendo Olaf *bizarro* e commentando in modo sardonico le loro azioni. Tale intreccio fra rispettosa formalità e vivacità colloquiale sostiene il ritmo narrativo, marcando le diverse personalità dei personaggi e offrendo un parlato che, pur essendo filtrato dalle necessità del doppiaggio, riesce a trasmettere naturalezza e dinamismo.

2.2.5 ZOOTOPA (2016) – ZOOTOPA: ESSA CIDADE É O BICHO

Zootopia è un film d'animazione statunitense prodotto da Walt Disney Animation Studios e distribuito da Walt Disney Pictures. È stato lanciato nelle sale brasiliane il 17 marzo 2016 con il titolo *Zootopia: Essa cidade é o bicho* (*Zootropolis*). La versione brasiliana del film è stata doppiata presso la TV Group Digital Brasil, sotto la direzione di Rodrigo Andreatto, con traduzione e adattamento dei dialoghi a cura di André Bighinzoli.

La storia è ambientata nella moderna metropoli di Zootopia, dove mammiferi di ogni specie convivono pacificamente. La protagonista, Judy Hopps, è una giovane coniglietta che nutre il sogno di diventare poliziotta. Nonostante i pregiudizi legati alla sua taglia e alla sua specie, riesce a entrare nel corpo di polizia di Zootopia. Decisa a dimostrare il proprio valore, si allea con una volpe astuta di nome Nick Wilde per svelare un mistero che minaccia l'armonia della città.

Il film ha riscosso un enorme successo di critica e pubblico. Ha ricevuto numerosi premi, tra cui l'Oscar per il miglior film d'animazione nel 2017. È stato elogiato per l'animazione all'avanguardia, la sceneggiatura brillante e i temi profondi legati a pregiudizi e discriminazioni.

A differenza di *Frozen*, che si apre con una sequenza musicale, *Zootopia* esordisce con una recita scolastica in cui la giovane Judy Hopps illustra, sul palcoscenico, l'evoluzione di prede e predatori. Questa introduzione stabilisce fin da subito il contesto sociale e i temi chiave del film, ossia la convivenza tra specie diverse e i pregiudizi diffusi. È Judy stessa, con la sua voce adulta in fuori campo, a narrare la scena iniziale: mentre sullo schermo appare la rappresentazione teatrale con giovani animali (inclusa una piccola Judy), la voce "adulta" di Judy fornisce informazioni sul background del mondo di Zootopia. Quando però la giovane Judy sale fisicamente sul palcoscenico, la narrazione fuori campo si interrompe, lasciando spazio ai dialoghi tra i personaggi in scena.

(47) Narratore (Judy): Medo, traição, sede de sangue. Milhares de anos atrás, essas eram as forças que dominavam o nosso mundo. As presas viviam com medo dos predadores e os predadores tinham uma vontade incontrolável, biológica! de caçar, mutilar e...

L'estratto introduttivo narrato da Judy in *Zootopia* presenta una costruzione del testo che richiama il linguaggio utilizzato nei miti e nelle narrazioni epiche, dove forze primordiali e incontrollabili plasmano il mondo e il destino dei suoi abitanti. Il lessico impiegato enfatizza il conflitto primordiale tra prede e predatori, attraverso l'utilizzo di termini dal forte impatto emotivo. Termini quali *medo* (paura), *traição* (tradimento), *sede de sangue* (sete di sangue) evocano un senso di pericolo e minaccia incombente. L'utilizzo di verbi d'azione forti, come *dominar* (dominare), *caçar* (cacciare), *mutilar* (mutilare), unitamente all'espressione *vontade incontrolável* (desiderio incontrollabile), appartenenti al campo semantico della violenza, contribuisce a delineare un quadro di sopraffazione e brutalità.

Lessico

L'analisi linguistica di questo film d'animazione, ambientato in una società animale antropomorfizzata, mette in luce una complessa stratificazione di registri, lessico e scelte espressive che contribuiscono in maniera determinante alla caratterizzazione dei personaggi e alla creazione dell'atmosfera narrativa. In primo luogo, si osserva come il vocabolario, pur inserito in un contesto apparentemente fiabesco, attinga a diversi ambiti della realtà umana: da quello "animalesco" (con termini come *orelhinhas peludinhas*, *raposa*, *coelhinha*, *ovelhinha*, *ratinha*, *guardinha*) a quello burocratico e istituzionale, dove ricorrono riferimenti alla tutela della salute pubblica, alla fiscalità e alla giustizia. Emblematiche, in tal senso, sono le battute di Judy, quando dichiara «Eu não quero criar problema, mas *manusear* sorvete *sem proteção* de tromba é uma *violação do código sanitário*» oppure «Por *vender alimentos sem permissão*. *Transportar produtos sem nota fiscal*. *Propaganda enganosa*», o ancora di Nick, che ribatte con «*Permissão*. *Recibo de notas fiscais*. E eu não fiz *propaganda enganosa* de nada. Se liga». Non mancano poi riferimenti espliciti all'evasione fiscale, come nella scena in cui Tigrinho esulta: «Eu não tenho mais que ser um *caçador solitário*. Agora, eu posso *caçar sonegações fiscais*. Eu vou ser um grande *auditor!*», o come quando Judy enumera i calcoli sulla sanzione per *sonegação de renda*

(«200\$ por dia, 365 dias a 12 anos... \$1.470.000 eu acho...eu sou só uma coelha boba, mas sou boa de matemática.») e informa che frode fiscale è un crimine che prevede una detenzione di 5 anni («vendo seu imposto de renda, você informou...deixa eu ver...zero! Infelizmente, fraudar imposto de renda se enquadra em crime federal. 5 anos de cadeia...»).

Oltre al lessico di carattere tecnico-istituzionale, si trovano numerosi riferimenti alla sfera familiare e quotidiana: *pai, mãe, filhinhos, netinha*, oltre a oggetti di uso comune e tipici dell'immaginario dei conigli, come le *cenouras*. Tali termini, spesso contrapposti a quelli più formali, generano un contrasto che rispecchia il duplice obiettivo pedagogico e di intrattenimento proprio del film di animazione. Non mancano neppure espressioni creative o iperboliche: il neologismo «*astronautica!*» emerge a sorpresa come esclamazione che sottolinea la straordinarietà di una situazione o di un'idea, coerentemente con il registro fantastico del genere.

Particolarmente interessante è l'uso di gergo e slang che emergono nei dialoghi, sia attraverso formule quotidiane come «*Tá bom*», «*Me fala se essas histórias soam familiar*», «*Ai minha santa cenoura gigante!*» (esclamazione comica e “parodistica” utilizzata dalla madre di Judy: «*Ai minha santa cenoura gigante! Judy, você é guarda de trânsito?*»), sia con insulti e soprannomi di carattere informale o addirittura dispregiativo, come «*sua amarelona medrosa*», «*coelhinha mimada*», «*tampinha plantadora de cenouras bobona*» o «*orelhuda*». Ne è un esempio anche la sequenza in cui la fuinha urla «*Seu rato sujo! Essa orelhuda é da polícia*», oppure quando la raposa (la volpe) si rivolge a Judy dicendole «*Me dá seus tickets, sua amarelona medrosa!*». Da un lato, questi epiteti servono a denigrare la protagonista (*coelha chata* è la definizione di Nick per Judy), dall'altro rendono i dialoghi più vivaci e immediati, riflettendo un contesto narrativo in cui si alternano piccoli crimini, tensioni e scambi di ironia. Esemplificativo del gergo giovanile colloquiale è l'uso di *se liga* (“stai attento”, “svegliati”), che Nick adopera quando si sente accusato di *propaganda enganosa*.

Un tratto distintivo del portoghese brasiliano, e presente in abbondanza nella sceneggiatura, è l'impiego di diminutivi (*-inho / -inha*) e accrescitivi (*-ão / -ona*). Tra i numerosi esempi di diminutivi, si segnalano *tigrinho, teatrinho, tchauzinho, gordinho, amiguinho, beijinho, prontinho, paizinho, coelhinho, carinha, fofinha, coelhinha, cenourinha, ratinha, tampinha, tadinha, ovelhinha*, mentre tra gli accrescitivi figurano *telão, filhão, amigão, grandalhão, chefão*. La funzione di questi suffissi è molteplice: possono veicolare un tono affettuoso (come quando Judy chiama il padre *paizinho* o un amico *amiguinho*), ma anche enfatizzare ironia o scherno (basti pen-

sare a *tampinha plantadora de cenouras bobona*, dove *tampinha* allude alle piccole dimensioni di Judy). La loro frequenza contribuisce inoltre, a un registro leggero e comicamente vezzeggiativo, perfetto per un film di animazione che deve intrattenere un pubblico ampio, pur inserendo temi di carattere sociale e pedagogico.

Legato a questo ultimo aspetto è anche il fenomeno delle ripetizioni di parole o esclamazioni: «*Ai minha santa cenoura gigante!*» ritorna per sottolineare la sorpresa, oppure «*Oh, meus pelos...*», esclamato da Ben in un momento di sgomento. Soprattutto, la reiterazione di appellativi quali *orelhuda* o *coelhinha mimada* conferma il sistema di pregiudizi che la protagonista deve affrontare: si mette in risalto la sua “diversità” come coniglietta in un ruolo socialmente considerato inadatto per un animale di piccole dimensioni. A tal proposito, sono particolarmente significativi i pensieri di Judy, che rievoca le prese in giro subite: «*Por que você não pede para sair, coelhinha mimada? Nunca existiu policial coelho. Tampinha plantadora de cenouras bobona!*».

Testualità / Pragmatica

Sul piano della testualità e della pragmatica, va rilevata l’ampia gamma di appellativi. Alcuni sono positivi o affettuosi (*paizinho, amiguinho, filhão*), altri invece decisamente offensivi o ironici (*sua amarelona medrosa, rato sujo, coelha chata*). In entrambi i casi, tali forme creano legami relazionali ben definiti e contribuiscono a costruire l’atmosfera di *Zootopia*, dove animali di specie diverse convivono in una città moderna, ma non priva di contrasti e discriminazioni. In aggiunta, si osservano alterazioni linguistiche dovute alle storpiature di nomi o a giochi di parole legati alle caratteristiche fisiche, come *orelhuda* o *amarelona*. È interessante notare il significato di *caipirinha* che in questo contesto diviene un epiteto rivolto a Judy, campagnola di provincia, sminuendone la sofisticatezza rispetto all’ambiente cittadino.

Un ulteriore elemento di rilievo concerne il contrasto tra linguaggio formale e informale: se nelle conversazioni private e nelle battute quotidiane si percepisce un registro colloquiale («*Tá bom*», «*Tá legal, seu meliante*», «*Tenta me pegar, orelhuda!*»), quando i personaggi discutono di questioni legali o fiscali prevalgono formule istituzionali («*violação do código sanitário*», «*nota fiscal*», «*crime federal*») e un tono più elevato. Tale distinzione emerge chiaramente quando Judy, in piena veste di agente di polizia, dice al ladro «*Você tá preso!*» e gli ricorda i suoi diritti: «*Tem o direito de*

ficar calado. Tudo que disser poderá e será usado contra você». Ancora, il male vittima di furto esclama: «*A minha loja acabou de ser roubada! Olha! Ele está fugindo. Você é policial ou não?*», evidenziando l'aspettativa di un intervento formale da parte di un'autorità pubblica. Questa compresenza di un registro tecnico-giuridico e di un registro popolare-slang riflette fedelmente la complessità tematica del film, che oscilla tra un messaggio educativo e un contesto narrativo leggero e divertente.

All'interno di questa dimensione, si inquadrano anche diversi riferimenti culturali. L'esclamazione «*Ai minha santa cenoura gigante!*» sostituisce un'ipotetica figura sacra con un elemento connesso all'universo coniglio (*la cenoura*, la carota), dando vita a un'espressione parodistica che ben si adatta al contesto ironico di *Zootopia*. D'altra parte, il ricorrere di frasi come «*O medo sempre dá certo*», pronunciata dalla *Prefeita* (sindaca) che minaccia di sparare «*em cada predador de Zootopia*», richiama temi universali di discriminazione e manipolazione politica.

Anche il modo di parlare dei singoli personaggi è punteggiato da espressioni idiomatiche e segnali discorsivi. Ad esempio, Judy usa spesso forme colloquiali come «*Ah, sei lá*», oppure frasi di incoraggiamento e determinazione: «*Eu ainda vou fazer do mundo um lugar melhor!*»; Nick si lascia andare a intercalari come «*Se liga!*»; i genitori di Judy propongono un registro che mescola preoccupazione e consigli pratici («*Já pensou o por quê sua mãe e eu somos tão felizes?*» / «*Se não tentar nada novo, não vai falhar*»). Queste scelte linguistiche, disseminate nei dialoghi, incrementano la naturalezza e la credibilità del contesto urbano, pur mantenendo il taglio fantastico tipico del cartone animato.

Nel complesso, si delinea un registro ibrido che alterna formalità (nelle situazioni legate alla legge, alla burocrazia e alla fiscalità) e informalità (nelle relazioni interpersonali, negli insulti e nei momenti di comicità). Tale alternanza riflette la dimensione educativa/pedagogica dell'opera e, insieme, la sua vocazione all'intrattenimento. I diminutivi e gli accrescitivi conferiscono un tono al tempo stesso leggero e parodico, ben illustrato da alcune battute di Nick («*Uma caipirinha com boas notas e boas ideias...*») o dalle reazioni di Judy, che, in quanto *coelhinha*, viene derisa come inadatta al ruolo di poliziotta, ma dimostra infine grande determinazione. L'uso di appellativi dispregiativi (ad esempio, «*amarelona medrosa*», «*coelha chata*») mette altresì in luce come i pregiudizi e le discriminazioni siano un tema cardine della narrazione, qui declinato in chiave animalistica.

Non va dimenticato che, sebbene si tratti di un film per un pubblico ampio, i personaggi affrontano direttamente nozioni di convivenza civile e di legalità, come si evince dalle numerose scene in cui si parla di sanzioni fiscali, di

«*propaganda enganosa*» o di «*violação do código sanitário*». Judy riveste un ruolo essenziale nel trasmettere questi concetti, talvolta spiegandoli in modo semplice ma tecnicamente corretto, funzionale all'obiettivo pedagogico di raggiungere anche un pubblico infantile.

Infine, la costruzione dell'identità dei personaggi avviene soprattutto attraverso il loro linguaggio. Judy, pur determinata e corretta, non esita a utilizzare espressioni dure («*seu mentiroso!*») quando si sente tradita, e dimostra la sua crescita personale proprio nel momento in cui riesce a gestire con professionalità questioni legali, come la «*sonexação de renda*». Nick, dal canto suo, incarna il tipico personaggio scaltro e ironico, ricorrendo a slang e battute sarcastiche che ne evidenziano la distanza iniziale dalla rettitudine di Judy. Gli altri comprimari, come il personaggio di Ben che esclama «*Oh, você está aí, sua danadinha!*», o i genitori di Judy, con i loro consigli pratici e affettuosi, contribuiscono a comporre un mosaico urbano e multietnico, sfondo di tensioni e situazioni umoristiche al tempo stesso.

La lingua, in definitiva, svolge un ruolo fondamentale nel conferire spessore e coerenza all'universo di *Zootopia*: diminutivi e accrescitivi ne potenziano la componente affettiva e ironica, i soprannomi rivelano i rapporti di potere e i contrasti tra i personaggi, mentre l'alternanza tra formalità burocratica e colloquialità vivace riflette tanto la realtà cittadina quanto la missione educativa del film. L'insieme di questi elementi lessicali e pragmatici, inseriti in una trama che tocca tematiche reali come la discriminazione, l'integrazione sociale e il rispetto delle leggi, dà vita a una narrazione in equilibrio tra la commedia di intrattenimento e la critica sociale, confermando l'alto potenziale formativo dei film d'animazione.

2.2.6 MOANA (2016) – MOANA – UM MAR DE AVENTURAS

Moana è un film d'animazione musicale statunitense, prodotto da Walt Disney Animation Studios e distribuito da Walt Disney Pictures. In Brasile, il film è stato distribuito nelle sale il 5 gennaio 2017 con il titolo *Moana: Um Mar de Aventuras (Oceania)*. Il doppiaggio brasiliano è stato realizzato presso lo studio TV Group Digital di San Paolo, con la direzione di Rodrigo Andreatto e la traduzione dei dialoghi curata da André Bighinzoli.

Il film ha riscosso un grande successo globale. È stato particolarmente apprezzato per la qualità dell'animazione, la colonna sonora coinvolgente e la rappresentazione rispettosa della cultura polinesiana. *Moana* ha ricevuto

diversi riconoscimenti, tra cui due nomination agli Oscar nel 2017: miglior film d'animazione e miglior canzone originale per *How far I'll go*.

La storia segue Moana Waialiki, una giovane e coraggiosa ragazza polinesiana, figlia del capo dell'isola di Motunui. Fin dall'infanzia, Moana sente una profonda connessione con l'oceano e un irresistibile desiderio di esplorare il mondo oltre la barriera corallina, nonostante il divieto imposto dal padre per garantire la sicurezza della comunità. Tuttavia, quando un'oscurità minacciosa inizia a devastare l'isola, Moana intraprende un viaggio per ritrovare il semidio Maui e convincerlo a restituire il cuore rubato della dea Te Fiti. Solo così potrà salvare il suo popolo e comprendere appieno la propria identità.

Rispetto ad altri film d'animazione Disney come *Frozen* e *Zootopia*, *Moana* si distingue per una protagonista femminile che non segue il classico schema narrativo della "principessa in pericolo". Se in *Frozen* il tema centrale è l'amore fraterno tra sorelle e in *Zootopia* si affrontano questioni di pregiudizio e discriminazione attraverso una struttura da film poliziesco, *Moana* esplora temi legati all'autodeterminazione, al desiderio di esplorazione e alla connessione con le proprie radici culturali. L'ambientazione oceanica e l'integrazione di elementi della mitologia polinesiana offrono una prospettiva narrativa fresca, distinguendosi dai classici Disney precedenti.

La scena di apertura introduce lo spettatore nel mondo mitologico della Polinesia attraverso la voce narrante di un'anziana della tribù, la nonna di Moana, che racconta la storia del furto del cuore della dea Te Fiti da parte del semidio Maui.

L'introduzione non si limita a stabilire il contesto storico e mitologico, ma pone in evidenza due temi fondamentali della narrazione: l'equilibrio naturale e le conseguenze delle azioni sconsiderate.

Il racconto si conclude con un cambio di prospettiva: la telecamera rivela che l'anziana sta raccontando questa storia a un gruppo di bambini della tribù, i quali reagiscono con paura, tranne Moana che ascolta affascinata. Questo passaggio segna un momento chiave nel film, collegando il mito alla realtà della protagonista e anticipando il suo ruolo come eroina destinata a riportare l'armonia perduta:

(48) Narratrice (voce dell'anziana madre del capo tribù): No início, havia só um oceano. Até que a ilha mãe emergiu, Te Fiti! Seu coração tinha o maior de todos os poderes. O poder de criar a vida! E Te Fiti dividiu isso com o mundo. Com o tempo, alguns cobiçaram o coração de Te Fiti, acharam que se o possuísse [sic], teriam o poder da criação. Então um dia ... o mais atrevido de todos, cruzou o vasto oceano para pegá-lo. Era o semideus da água e do ar, era um guerreiro, um trapaceiro. Um ser transmorfo, que podia mudar de forma com o poder do seu

anzol mágico. E seu nome ... era Maui. Mas sem o seu coração, Te Fiti começou a morrer ... espalhando uma terrível escuridão. Maui tentou fugir, mas deu de cara com mais alguém que queria o coração. Te Ka! um demônio de terra e fogo. Maui foi golpeado no céu! E nunca mais foi visto. Seu Anzol mágico e o coração de Te Fiti se perderam no mar. E até hoje, mil anos depois, Te Ka! e os demônios das profundezas ainda buscam o coração escondido na escuridão que continua a se espalhar. Afastando os nossos peixes, drenando a vida, ilha após ilha ... Até cada um de nós ... ser devorado pela boca sedenta de sangue e depois morrer!

[...]

(49) Anziana: Mas um dia... o coração será achado por alguém que irá além dos nossos recifes, achará Maui, o levará através do grande oceano...pra restaurar o coração de Te Fiti e salvará todos nós.

L'introduzione di *Moana*, narrata dall'anziana madre del capo tribù, si caratterizza per una struttura testuale che intreccia elementi di oralità «deu de cara com» e linguaggio solenne, creando un efficace equilibrio tra il registro narrativo epico e una comunicazione accessibile a un vasto pubblico.

Lessico

A livello lessicale, il testo combina un vocabolario epico e mitologico con elementi tipici del linguaggio parlato. Da un lato, l'uso di espressioni quali «o maior de todos os poderes» (il più grande di tutti i poteri), «um demônio de terra e fogo» (un demone di terra e fuoco), «a boca sedenta de sangue» (la bocca assetata di sangue) conferisce alla narrazione un tono maestoso, evocando il linguaggio delle leggende e della trasmissione orale di miti. La ripetizione di nomi propri (Te Fiti, Maui, Te Ka) e l'uso di appellativi solenni «o semideus da água e do ar» (il semidio dell'acqua e dell'aria), «um guerreiro, um trapaceiro» (un guerriero, un imbroglione) enfatizzano l'aura epica dei personaggi. Dall'altro lato, elementi colloquiali e orali, come l'espressione «Então um dia ...» (Allora un giorno ...) che introduce il punto di svolta della narrazione con una costruzione tipicamente orale, marcata dalla pausa con i puntini di sospensione, o l'uso della forma sincopata «pra» (contrazione colloquiale di *para*) nel finale «pra restaurar o coração de Te Fiti» (per restaurare il cuore di Te Fiti) indicano un tratto di oralità, rendendo il discorso più fluido e naturale. L'uso della serie pronominale riguardante la 1^a persona plurale «nossos peixes» (i nostri pesci), «nossos recifes» (le nostre barriere coralline), «todos nós» (tutti noi) rafforza la dimensione comunitaria del discorso, coinvolgendo emotivamente l'ascoltatore.

Morfosintassi

A livello morfosintattico, si nota un uso marcato dei tempi verbali: il passato remoto (*houve, emergiu, foi golpeado*) è usato per descrivere eventi mitologici lontani e il futuro profetico (*será achado, irá além dos nossos recifes, salvará todos nós*) rafforza l'idea del destino e della predestinazione. Inoltre, si osserva l'uso della forma passiva: *foi golpeado, foi visto, ser devorado, será achado*.

Le strutture sintattiche sono prevalentemente paratattiche: le frasi tendono ad essere brevi e coordinate, contribuendo alla scorrevolezza del discorso «Maui tentou fugir, mas deu de cara com mais alguém que queria o coração». La ripetizione di costrutti semplici «Até cada um de nós ... ser devorado» «E até hoje, mil anos depois» aumenta la drammaticità della narrazione. L'uso del soggetto esplicito e delle ripetizioni, come in «Maui foi golpeado no céu! E nunca mais foi visto. Seu Anzol mágico e o coração de Te Fiti se perderam no mar», enfatizza la narrazione. La ripetizione di *Te Ka!* con l'esclamazione rafforza l'impatto emotivo del personaggio antagonista.

2.2.7 COCO (2017) – VIVA: A VIDA É UMA FESTA

Coco, distribuito in Brasile con il titolo *Viva: A vida é uma festa*, è un lungometraggio d'animazione prodotto da Pixar Animation Studios in co-produzione con Walt Disney Pictures. Il film è uscito nelle sale brasiliane a gennaio 2018, con traduzione curata da Mariana Elisabetsky e direzione del doppiaggio affidata a Rodrigo Andreatto. Con una durata di 1h45, il doppiaggio è stato realizzato presso lo studio TV Group Digital Brasil.

Il film ha ottenuto un grande successo di critica e pubblico, vincendo due premi Oscar – miglior film d'animazione e miglior canzone originale (*Remember me*) – oltre a numerosi altri riconoscimenti, tra cui il Golden Globe, il BAFTA e l'Annie Award.

La storia segue le vicende di Miguel, un ragazzo messicano di dodici anni con una grande passione per la musica, che sogna di diventare un artista famoso come il suo idolo, Ernesto de la Cruz. Tuttavia, la sua famiglia ha bandito la musica da generazioni a causa di un evento traumatico del passato: la trisavola di Miguel, *mamá* Imelda, fu abbandonata dal marito musicista, lasciandola sola con la figlia Coco.

Determinato a inseguire il suo sogno, Miguel si ritrova accidentalmente capitolato nel *Mundo de los Muertos* proprio alla vigilia del *Día de los Muertos*, dove affronta una serie di avventure straordinarie. Tuttavia, per poter tornare nel

mondo dei vivi, dovrà ottenere la benedizione della sua trisavola defunta, Imelda, entro l'alba della festività. Poiché ha rimosso la sua foto dall'altare delle offerte, è stato colpito da una maledizione che lo trattiene nel regno dei morti.

Il film si apre con la voce di Miguel che racconta la storia della famiglia:

(50) Narratore (voce di Miguel): Tem horas que me sinto castigado por uma coisa que aconteceu antes mesmo de eu nascer. Bom, há muito tempo, existia uma família. O papá era músico. Ele e a família cantavam, dançavam e eram felizes. Mas o papá tinha um sonho: tocar para o mundo. E um dia, ele partiu com o seu violão e nunca voltou. E a mamá... não podia ficar chorando pelo músico que *se mandou*. Depois de eliminar toda a música da sua vida, *arranjou um jeito* de criar sua filha. *Arregaçou as mangas* e aprendeu a fazer sapatos. Podia ter feito docinhos, fogos de artifício ou calções brilhantes pra lutadores, mas não, ela escolheu sapatos. Ensinou sua filha a fazer sapatos. E depois ensinou seu genro. E aí os netos também aprenderam. O negócio foi crescendo junto com a família. A música destruiu sua família, mas os sapatos reconstruíram. E essa mulher é minha tataravó: mamá Amélia. Ela morreu muito antes de eu nascer, mas ainda me contam suas histórias, todo ano no *día de los muertos*, o dia dos mortos! E essa menininha é minha bisavó, a mamá Inês.

Dal punto di vista morfosintattico, il film si apre con l'uso del verbo *ter* in funzione presentativa «*Tem horas que me sinto castigado*» e con il genericismo *coisa* «*por uma coisa que aconteceu*», elementi che contribuiscono a creare un effetto di oralità spontanea, avvicinandosi al parlato reale. La narrazione prosegue con l'introduzione di un segnale discorsivo «*Bom, há muito tempo, existia uma família*», che scandisce il ritmo del racconto, e con espressioni idiomatiche tipiche del registro colloquiale, come «*Que se mandou*», «*Arranjou um jeito*» e «*Arregaçou as mangas*». Si riscontra, inoltre, l'uso della forma sincopata della preposizione *para* «*pra lutadores*», una caratteristica frequente nel parlato informale. La continuità del racconto è mantenuta attraverso un ulteriore segnale discorsivo «*E aí os netos também aprenderam*», che introduce la conseguenza degli eventi precedenti. Infine, la narrazione si conclude con un'omissione del complemento oggetto «*A música destruiu sua família, mas os sapatos reconstruíram Ø*», un tratto che riflette una sintassi tipica della lingua parlata.

Lessico

L'analisi linguistica del doppiaggio brasiliano di *Coco* mette in evidenza diverse scelte linguistiche e stilistiche che contribuiscono a rendere il

film accessibile e coinvolgente per il pubblico, senza perdere l'autenticità culturale della narrazione. Uno degli aspetti più rilevanti è la presenza di numerosi forestierismi, in particolare spagnolismi, che rafforzano l'ambientazione messicana e conferiscono maggiore realismo ai dialoghi. Questa caratteristica emerge già nella narrazione iniziale e si intensifica nei dialoghi, coinvolgendo diverse categorie lessicali: termini di parentela (*mamá, papá*), riferimenti alla festività del *Día de los Muertos*, nonché verbi all'imperativo (*mira, vamosnos, cálmese*), nomi (*mariachi, tamales, churros, chicharrón, huaraches, angelito, Miguelito, alebrijes, familia*), aggettivi (*pobrecito, docelito, guapo*), possessivi (*mi*) e avverbi (*muy*).

Un esempio emblematico dell'inserimento di un registro burocratico e realistico è la scena della dogana dell'aldilà, in cui le battute riproducono fedelmente espressioni e atti comunicativi tipici di questo settore, conferendo così coerenza e verosimiglianza alla narrazione. Il linguaggio utilizzato dagli agenti doganali, ad esempio, è chiaramente ispirato a quello reale, come si evince dalle formule di benvenuto e dalle indicazioni fornite ai personaggi sulla procedura di reingresso nel regno dei morti.

51) Alfandegário: Bem-vindo de volta! O senhor *tem algo a declarar?*

Voz feminina: Bem-vindos de volta ao mundo dos mortos. *Tenham suas oferendas à mão para a reentrada.*

Alfandegário: Bem-vindo de volta! O senhor *tem algo a declarar?*

São churros da minha família.

Alfandegário: Adoro churros!

Voz feminina: *Em caso de problemas com a viagem, agentes do departamento de reencontros familiares estão à sua disposição.*

Oltre alla forte componente culturale, il doppiaggio brasiliano di *Coco* adotta numerose strategie per riprodurre il tono colloquiale del parlato spontaneo. Espressioni idiomatiche e gergali come «*Que ideia de jerico é essa de virar músico?*» o «*Ah, fala sério!*» contribuiscono a rendere i dialoghi più naturali e vivaci, avvicinandoli all'oralità autentica. In questo senso, anche l'uso frequente di diminutivi (*docinhos, Julinho, rapazinho, aparelhinho, quietinho, mortinho, bonequinhos, gatinho, menininha, covinha, belezinha, tadinha, agorinha, mentirinha, lembrancinha, pobrezinha, garotinha*) è una strategia efficace per accentuare il carattere affettivo e informale della conversazione. Ci sono solo due occorrenze di accrescitivo: *rapidão* e *tempão*.

Morfosintassi

Dal punto di vista morfosintattico, un elemento distintivo del doppiaggio è l'uso preferenziale del pronome *te* in funzione accusativa rispetto a *você*, con una netta prevalenza del primo (30 occorrenze contro appena 2 del secondo). Questa scelta è coerente con l'uso più colloquiale del portoghese brasiliano, in cui *te* è comunemente impiegato nel parlato informale. Inoltre, l'uso del pronome *te* in portoghese si confonderebbe con il pronome spagnolo.

Altri elementi degni di nota sono le inversioni sintattiche che enfatizzano l'espressività del discorso:

(52) Miguel: Papá, papá, é ele, agora eu sei quem meu tataravô *era!*

(53) Mamã Amélia: Eu, eu não consigo te perdoar, mas ajudar *eu vou.*

(54) Héctor: Conta *você* ou conto *eu?*

L'uso di interrogative *in situ* conferisce un ulteriore tratto di oralità, come si può osservare nei seguenti esempi:

(55) Héctor: E a culpa é *de quem?*

(56) Abuelita: Então, tá esperando *o quê?*

(57) Héctor: Aquelas músicas eram *de quem?* Minhas canções te fizeram famoso.

Un'altra caratteristica ricorrente è la doppia negazione, tipica del parlato informale brasiliano:

(58) Gustavo: Parada exclusiva e sem nome na lista *ninguém* entra lá *não.*
Chorizo!

Infine, a differenza della maggior parte dei film d'animazione esaminati in cui le strutture passive sono scarsamente utilizzate, in *Coco* esse compaiono con maggiore frequenza (così come in *Moana*), conferendo varietà stilistica al testo:

(59) Miguel: [...] até 1942, quando *foi esmagado* por um sino gigante.

(60) Abuelita: Nunca mencione esse homem. Ele merece *ser esquecido!*

Testualità / Pragmatica

Sul piano testuale e pragmatico, l'inserimento di spagnolismi nei saluti e nelle formule di cortesia contribuisce alla costruzione di un'atmosfera au-

tenticamente messicana. Espressioni come *hola, gracias/muchas gracias, de nada, está bien, mi hijo?, perdón, señora, con permiso, bienvenidos, qué pasa?* si ritrovano in numerosi scambi tra i personaggi e consolidano la percezione della lingua come elemento di caratterizzazione culturale.

(61) Senhora: *Hola, Miguel!*

(62) Miguel: *Hola!*

(63) Miguel: *Muchas gracias.*

(64) Vendedor: *De nada, Miguel.*

(65) Miguel: *Não, gracias.*

(66) Miguel: *Con permiso, eu tenho que ir ao banheiro. Já volto!*

Anche gli appellativi allocutivi riflettono l'influenza dello spagnolo:

- nomi di parentela: *mamá, mi hijo/hija, abuelita, papá* «Miguel: Claro, *mamá*»
- nomi generici: *muchacho, mariachi, chicos, niño* «Abuelita: Não venha com truques, *mariachi.*»
- *doña*: «Músico: *Doña*, para. Eu só queria engraxar.»
- nomi propri: «Héctor: Vai com tudo, *Miguelito*»

L'analisi del doppiaggio brasiliano di *Coco* evidenzia un equilibrio tra il rispetto delle caratteristiche linguistiche del portoghese brasiliano e la necessità di mantenere la coerenza culturale del film, fortemente radicato nella tradizione messicana. L'uso sistematico di spagnolismi e diminutivi, l'alternanza tra registri colloquiali e strutture sintattiche più formali, nonché la varietà di formule allocutive e pragmatiche, concorrono a creare un testo fluido e naturale, in grado di coinvolgere lo spettatore senza snaturare il contesto narrativo.

L'adozione di strategie linguistiche che riflettono l'oralità e il parlato spontaneo, come l'uso di segnali discorsivi, inversioni sintattiche e interrogative *in situ*, conferma l'importanza dell'adattamento nella traduzione audiovisiva. Il doppiaggio brasiliano di *Coco* dimostra, dunque, come sia possibile conciliare fedeltà all'opera originale e adattamento al pubblico di destinazione, offrendo un'esperienza cinematografica immersiva e coerente sia dal punto di vista linguistico sia culturale.

2.2.8 RALPH BREAKS THE INTERNET (2018) – WiFi RALPH

WiFi Ralph: Quebrando a Internet è un film d'animazione prodotto da Walt Disney Animation Studios e distribuito da Walt Disney Studios Motion Pictures. È il sequel di *Detona Ralph (Ralph Spaccatutto)* del 2012. La data di uscita nelle sale brasiliane è stata il 3 gennaio 2019.

Sei anni dopo gli eventi del primo film, Ralph e Vanellope vivono avventure quotidiane nei loro rispettivi giochi arcade. Quando il volante del gioco di Vanellope, *Corrida Doce* (Sugar Rush), si rompe, la coppia si avventura nel vasto e inesplorato mondo di Internet attraverso il nuovo router Wi-Fi installato nella sala giochi. Il loro obiettivo è trovare un sostituto per il pezzo rotto e salvare *Corrida Doce* dalla disattivazione permanente. Durante il loro viaggio, incontrano nuovi personaggi, affrontano le sfide dei social media e scoprono il vero significato dell'amicizia.

Il film ha ottenuto un notevole successo. È stato acclamato per la sua rappresentazione creativa del mondo digitale e per la profondità dei temi trattati. *WiFi Ralph* è stato nominato per diversi premi, tra cui l'Oscar e il Golden Globe come miglior film d'animazione nel 2019.

Rispetto ad altri film d'animazione Disney come *Moana* e *Frozen*, che esplorano rispettivamente temi legati alla cultura polinesiana e alle fiabe europee, *WiFi Ralph* si distingue per la sua ambientazione contemporanea nel mondo digitale. Mentre *Moana* e *Frozen* si concentrano su avventure epiche in ambientazioni storiche o fantasy, *WiFi Ralph* offre una satira moderna della cultura di Internet, affrontando temi come l'amicizia, l'identità e l'impatto dei social media.

La scena di apertura di *WiFi Ralph* reintroduce gli spettatori nel mondo della sala giochi di Litwak, mostrando la routine quotidiana dei personaggi dei videogiochi. Questa sequenza stabilisce il contrasto tra la familiarità del mondo arcade e l'ignoto rappresentato da Internet. L'installazione di un router WiFi funge da catalizzatore per l'avventura, simboleggiando l'accesso a un nuovo mondo pieno di opportunità e pericoli.

Lessico

La prima cosa che si nota è che in *WiFi Ralph*, sebbene sia stato lo stesso studio a doppiare il film, TV Group Digital Brasil, Ralph non utilizza più l'appellativo *pirralha* quando si rivolge a Vanellope, ma *nanica*, i traduttori sono diversi: Nelson Machado ha tradotto il primo; André Binghizoli, il secondo.

Il lessico in *WiFi Ralph* evidenzia prima di tutto la forte presenza di diminutivi e aumentativi nella parlata brasiliana, che accentuano l'espressività e rendono i dialoghi vivaci. Esempi come *fofinhos, cafofinho, anjinhos, abraçinhos, roupinha, menininha* e *beijinho* mostrano un uso vezzeggiativo volto a comunicare affetto o a sdrammatizzare una situazione potenzialmente tesa. Parallelamente, gli accrescitivi – *tempão, amigaço, grandalhão, bochechão enorme, bebezão grandão* – aggiungono un tono enfatico o iperbolico: espressioni come «Olha ali em cima! É um homem *fortão* precisando de ajuda!» mettono in luce l'ironia e la coloritura emotiva dei personaggi. Numerosi, inoltre, i colloquialismi che sottolineano l'ambientazione informale e dinamica: *Se deu mal nessa, Tá rolando um climão, Valeu, Vai rolar, Demorô, meia suja, já é!, Fala sério, dar um rolê, tá de boa, flopei outra vez, Qualé dessa gente?*. Queste forme, insieme a interiezioni creative o esclamazioni marcate, come *Ai, meus doces, Pelo amor dos meus docinhos, Minha mãe açúcarada*, riportano costantemente il dialogo su un registro immediato e colloquiale.

Numerosi sono anche i prestiti o adattamenti dall'inglese, soprattutto relativi alla sfera digitale e videoludica, fra cui *plugar, tiltar, game, trend top, drift*, o dal francese *adieu, adieu*, integrati senza apparente conflitto nel tessuto linguistico. Allo stesso modo, alcuni personaggi ricorrono a disfemismi, come *miolo mole, cabeça de ovo, fedorento, pé rapado, vida mansa*, volti a sottolineare lo scontro verbale o l'irritazione del momento.

Morfosintassi

Dal punto di vista morfosintattico, si nota l'uso frequente dell'imperfetto in contesti ipotetici o narrativi, come quando i personaggi descrivono azioni ancora da completare o pensano a come *ia acontecer* qualcosa. Forme quali *ia ser, ia abandonar, iam sentir* si ritrovano soprattutto nelle battute riflessive, per esempio quando Filtro dice: «Uau, Todos os pais *deviam ouvir* isso» suggerisce una valutazione generale su un argomento, inserendo l'uso di un condizionale di consiglio. Sono inoltre, evidenti le frequenti costruzioni imperative e colloquiali: *Tô ligada, Se liga, Sai já do meu carro, Bora correr, Fala aê, tá de boa?*, che rimandano alla natura confidenziale e spesso espressiva dei dialoghi.

Non mancano giochi di parole – «Eu só vim saber se *seu caroco*... quer dizer *sua cara no pescoço*... quer dizer, eu ouvi *um tumor*... *rumor*» – che producono slittamenti di significato e scherzose confusioni fonetiche. Questi elementi rafforzano la percezione di personaggi dal registro spontaneo, capaci di passare dal tono affettuoso a quello conflittuale con notevole fluidità.

Testualità / Pragmatica

Dal punto di vista testuale-pragmatico, la coesistenza di linguaggio informale, espressioni dirette e forme di cortesia sparse (sebbene rare) contribuisce a costruire un universo dialogico articolato, dove lo slancio amichevole si intreccia a momenti di sfida.

Vanellope, ad esempio, alterna momenti di entusiasmo e scherzo, come «*Fala sério, Ralph?*» o «*Ai, meus doces*», a toni dispregiativi quali *miolo mole*, specie quando si arrabbia o perde la pazienza. Ralph, invece, manifesta un carattere bonario ma insicuro, che lo porta a ricorrere a frasi colloquiali o gergali (*Tá na cara que me amam, Eu... amarelei, ferrou*), specialmente quando si sente minacciato dalla complessità della Rete. Questo contrasto è evidente anche quando la confidenza diventa eccessiva, generando situazioni conflittuali in cui si scivola nel disfemismo, come *fedorento, pé rapado* o *podre*, oppure nel sarcasmo, come «*Você é tapado?*». Tali scambi intensificano il ritmo narrativo e rispecchiano la rapidità con cui i personaggi si muovono nel mondo di Internet. L'uso di diminutivi e accrescitivi, inoltre, accentua il legame affettivo o conflittuale, poiché può risultare protettivo (*anjinhos, amiguinha, bebezão grandão*) ma anche spregiativo (*miolo mole, cabeça de ovo*).

I prestiti dall'inglese e i riferimenti a termini digitali (*plugar, tiltar, drift*) evocano l'ambientazione tecnologica e contribuiscono a dare realismo ai dialoghi, collocando l'azione in uno scenario dove la cultura pop e i videogame permeano il linguaggio quotidiano.

Il tessuto testuale si completa con intercalari ironici, espressioni esagerate e battute rapide, in modo da trasmettere l'idea di un gruppo di personaggi abituati all'immediatezza e alla velocità tipica del contesto digitale. Ne emerge, in definitiva, un parlato ricco di sfumature, oscillante tra toni giocosi e momenti di tensione, in cui la varietà di registri linguistici rispecchia la diversità delle situazioni e delle personalità, evidenziando come il film riesca a mixare l'atmosfera colorata e "arcade" con una cultura online in costante mutamento.

2.2.9 ONWARD (2020) – DOIS IRMÃOS - UMA JORNADA FANTÁSTICA

Dois irmãos: Uma jornada fantástica è un film d'animazione prodotto da Pixar Animation Studios e distribuito da Walt Disney Pictures. Uscito nelle sale brasiliane il 5 marzo 2020, a causa della pandemia di COVID-19, il film ha avuto una distribuzione limitata nei cinema e successivamente è stato reso disponibile sulla piattaforma di streaming Disney+. Il dop-

piaggio in portoghese brasiliano è stato realizzato dallo studio TV Group Digital, con la direzione di Thiago Longo. La traduzione dei dialoghi è stata curata da Lia Mello.

Ambientato in un mondo fantastico suburbano, il film segue la storia di due fratelli elfi adolescenti, Ian e Barley Lightfoot. Dopo aver ricevuto un bastone magico come eredità dal defunto padre, i due scoprono un incantesimo che potrebbe riportarlo in vita per un giorno. Tuttavia, l'incantesimo si interrompe a metà, lasciando solo la metà inferiore del padre. Determinati a trascorrere del tempo con lui, i fratelli intraprendono un'avventura per trovare un modo per completare l'incantesimo prima che il tempo scada.

Nonostante le sfide poste dalla pandemia, *Dois irmãos: Uma jornada fantástica* ha ricevuto recensioni positive per la sua animazione, la narrazione emozionante e l'esplorazione dei temi familiari. Il film è stato nominato per il Premio Oscar 2021 nella categoria miglior film d'animazione.

Rispetto ad altri film Pixar come *Coco* e *Soul*, che esplorano temi legati alla vita dopo la morte e al significato dell'esistenza, *Dois irmãos: Uma jornada fantástica* si concentra sul legame fraterno e sulla scoperta di sé attraverso un'avventura in un mondo magico moderno. Mentre *Coco* celebra la cultura messicana e *Soul* affronta questioni esistenziali, *Dois Irmãos* combina elementi di fantasia con dinamiche familiari contemporanee.

La scena iniziale introduce gli spettatori in un mondo e un tempo pieno di magia, ora sostituita dalla tecnologia moderna. Questa transizione stabilisce il tono del film, evidenziando la perdita della magia nella quotidianità e preparando il terreno per il viaggio dei protagonisti alla riscoperta di essa.

(67) Narrador (voce di Ian): Há muito tempo, o mundo era cheio de maravilhas. Tinha aventura, emoção e o melhor de tudo, tinha magia. Essa magia era muito necessária. Mas não era fácil dominar essa magia. Então o mundo achou um jeito mais simples de *se virar*.

[...]

(68) Narrador (voce di Ian): Com o tempo... a magia foi extinta. Mas eu quero muito que a magia ainda viva em vocês.

Nelle prime battute del film si avverte un'impostazione narrativa tipica dei racconti fiabeschi, con un narratore che introduce l'ambientazione e colloca lo spettatore in un passato remoto, «*Há muito tempo, o mundo era cheio de maravilhas*». La struttura riprende una formula vicina al "c'era una volta", delineando un universo in cui avventura ed emozione, nonché la magia, co-

stituivano la normalità. La scansione del testo – frasi brevi, ripetizioni del termine “magia” e uso di espressioni come «*Mas não era fácil dominar essa magia*» – serve a enfatizzare l’importanza di questo elemento, anticipandone progressivamente la scomparsa. In poche righe, il narratore racconta quindi l’evoluzione di un mondo che, per semplificare la propria esistenza, ha finito per rinunciare alla magia. Così, in «*Então o mundo achou um jeito mais simples de se virar*», si nota la brusca transizione verso un presente in cui si ricorre a soluzioni più pratiche, rinunciando all’antica arte magica.

Dal punto di vista linguistico, la brevità delle frasi e la scelta di termini come *era muito necessária* o *se virar* evidenziano due livelli distinti. Da un lato, la voce narrante adotta un lessico per lo più lineare e narrativo, che richiama l’immaginario fantasy (con *maravilhas, aventura, magia*) e mantiene un tono favolistico. Dall’altro, l’espressione *se virar* tradisce un registro più colloquiale e in leggero contrasto con il tono epico del resto del testo. Questa sfumatura evidenzia fin da subito come il film voglia fondere l’atmosfera di un tempo mitico con una forma di modernità più pragmatica, caratterizzata da soluzioni “semplici” e quotidiane per affrontare i problemi.

L’ultima frase, «*Mas eu quero muito que a magia ainda viva em vocês*», conferma la direzione che la storia intraprenderà, proiettando il desiderio di recuperare quell’elemento perduto e risvegliare nello spettatore (oltre che nei personaggi) la curiosità per ciò che è stato. La struttura narrativa di questo incipit alterna dunque passato e presente, idealizzando un’era fiabesca e introducendo la sua progressiva trasformazione in un mondo “ordinario”. Sebbene in queste righe prevalga un tono più elevato e narrativo, la traccia di colloquialità implicita in “*se virar*” fa da segnale di come, nel proseguo del film, emergerà un registro ibrido, capace di combinare la solennità dell’epica fantasy con la spontaneità tipica di un ambiente contemporaneo.

Lessico

Nel film *Onward (2020) – Dois irmãos - uma jornada fantástica*, il lessico si distingue per l’ampio uso di espressioni colloquiali tipiche del portoghese brasiliano contemporaneo. Si incontrano forme come *galera, iae, tô de boa, foi mal, zoando, pirou, balada, mandou ver* e *arrumando encrenca*, le quali colorano i dialoghi di spontaneità. Non mancano riferimenti diretti a contesti giovanili o gergali, con formule quali *desse na telha, furreca veia, iradas, treco* e *negócio*, che indicano oggetti e situazioni in modo approssi-

mativo. In battute come «*Meu possante... ah que mico*», «*Ah, como ele é zueiro*» e «*Eu tô... Sei lá... fazendo torrada*», si percepisce un tono confidenziale che richiama la quotidianità urbana e l'immediatezza di un dialogo familiare. Inoltre, emergono disfemismi leggeri e bonari come *cabeça oca* e *malandro*, usati per rimarcare momenti di disappunto o scherzosi battibecchi. Parallelamente, si registra la presenza di alcuni termini legati a un immaginario ludico-fantastico, per esempio *Missões de Outrora*, che richiama un universo di giochi e avventure eroiche.

Morfosintassi

Dal punto di vista morfosintattico, si notano diverse strutture e usi verbali che rafforzano la colloquialità. Le forme contratte per aferesi, quali *tá* e *tava*, appaiono di frequente, così come l'uso esteso della prima persona singolare con *tô*, indicativo di un parlato informale. Le interrogative dirette includono costruzioni come «*O que que eu faço...*», «*Quando foi que eu falei isso aí?*» e «*Quem é que fala desse jeito?*», che mettono in luce un registro più spontaneo e sincopato. A fianco di ciò, risulta interessante la comparsa del *futuro do pretérito* (per esempio «*você com certeza iria curtir*» o «*A sua mãe poderia ter um carro só dela*»), che introduce ipotesi o desideri non realizzati; emerge altresì la sostituzione del condizionale con l'imperfetto modale «*Se eu caísse, eu estava morto*», indicando congetture e possibili sviluppi d'azione. Non mancano esempi di imperfetto in contesti di anticipazione, come *ia acontecer* e *ia fazer isso*, e la forma passiva *a magia foi extinta*, che contrasta con la prevalente dinamicità del discorso. Si rilevano poi numerosi imperativi – «*Vamos lixar esse treco*», «*Manda a magia com paixão*», «*Esquerda aqui. Agora pegue a rampa*» – in linea con l'atmosfera di avventura in cui i personaggi agiscono; allo stesso modo, spiccano i verbi al presente pro futuro in affermazioni quali «*Eu costuro isso de noite, ok?*». Nell'ambito pronominale, si incontrano forme di soggetto e di possessivo marcate, come in *vossa audácia*, *viemos atrás de um mapa*, *vossa dominância* o *suas asas vão funcionar se você usar*, che delineano la mescolanza tra codici epici (ispirati al mondo di *Missões de Outrora*) e linguaggi informali quotidiani. Inoltre, si osserva la tendenza a omettere l'oggetto quando il contesto risulta chiaro, per esempio «*Não vão levar não...*» o a recuperarlo con il pronome *ela* «*Eu vou lá distrair ela!*».

Testualità / Pragmatica

Per quanto riguarda la testualità e la pragmatica, l'uso degli appellativi varia da forme affettuose, come *brasinha*, *homenzinho da mãe*, *bonitão*, *pirralho* e *filhinha*, a formule di cortesia più formali, tra cui *vossa audacidade*, *vossa dominância* e gli inviti cerimoniali in «*Madame*», sollecito uma audiência com a Mantícora, che evocano un tono cavalleresco e avventuroso. Il ricorso a diminutivi (o accrescitivi) – *coisinha*, *carinha*, *presentinho*, *bonitão*, *irmãozinho*, *caçulinha*, *malzão*, *bebezão*, *empolgadão*, *perninhas* – contrasta con altri termini più neutri, creando un'oscillazione tra la dimensione familiare e la grande impresa fantasy. Le esclamazioni enfatiche, come «*Ai, minha coisinha tá tão enorme*», «*Aí, bonito!*», «*Oh, coitadinho*», e l'uso di *baita* (in «*sou uma baita guerreira*»), testimoniano la voglia di sottolineare le emozioni o l'affetto sincero. Le formule di commiato e ringraziamento compaiono in scambi rapidi, con *Tchau*, *Valeu*, mentre i personaggi gestiscono interazioni formali con un piglio da gioco di ruolo, come quando Ian e Barley chiedono indicazioni alla Mantícora con «*vossa aventura retornará em um minutinho*». Questi continui passaggi da un registro affettuoso a uno cerimoniale, o da un tono quotidiano a uno fiabesco, riflettono la natura ibrida del racconto, per metà legato ai rapporti familiari e per metà proiettato in un universo di magia. Infine, battute come «*Ok, iae manos, é meu aniversário hoje. Vocês não estão a fim de ir comer um bolinho*» evidenziano la volontà di Ian di inserirsi in un contesto sociale giovanile, rimarcando lo sforzo di apparire disinvolto e integrato. Nel complesso, il film mostra una sintesi tra riferimenti epici e registro colloquiale che dà vita a un parlato sfaccettato e ritmicamente vario, capace di oscillare tra la dimensione fantastica dell'avventura e la familiarità di frasi come «*Tô de boa, valeu, mãe*».

2.2.10 SOUL (2020) – SOUL

Soul è un film d'animazione prodotto da Pixar Animation Studios in co-produzione con Walt Disney Pictures. Il film è stato distribuito sulla piattaforma streaming Disney+ il 25 dicembre 2020, a causa della pandemia di COVID-19. Il doppiaggio di *Soul* è stato realizzato da Lia Mello e la direzione del doppiaggio affidata a Thiago Longo.

La storia segue Joe Gardner, un insegnante di musica delle scuole medie con la passione per il jazz. Dopo aver ottenuto l'opportunità della sua vita per suonare in un prestigioso club, Joe subisce un incidente che separa la

sua anima dal corpo. Si ritrova così nell' Ante-Mondo, un luogo dove le anime acquisiscono personalità prima di nascere. Determinato a tornare sulla Terra, Joe collabora con un'anima precoce di nome 22, che non ha alcun desiderio di vivere un'esperienza umana. Insieme, intraprendono un viaggio che porterà Joe a riscoprire il vero significato della vita.

Soul ha ricevuto ampi consensi dalla critica per la sua animazione, la profondità tematica e la colonna sonora. Il film ha vinto due Premi Oscar nel 2021: miglior film d'animazione e miglior colonna sonora originale. Rispetto ad altri film d'animazione Pixar come *Inside Out* e *Coco*, *Soul* affronta temi esistenziali più maturi, esplorando il significato della vita e la natura dell'anima. Mentre *Inside Out* si concentra sulle emozioni umane e *Coco* celebra la cultura e le tradizioni messicane, *Soul* offre una riflessione profonda sulla passione, lo scopo e l'essenza dell'esistenza umana.

La scena iniziale di *Soul* introduce Joe Gardner mentre insegna musica ai suoi studenti. Questa sequenza stabilisce immediatamente la sua passione per il jazz e il suo desiderio di realizzare i propri sogni. La transizione dalla classe al club jazz, dove Joe ottiene l'opportunità di una vita, mette in evidenza il contrasto tra le sue responsabilità quotidiane e le sue aspirazioni personali.

(69) Joe: *Beleza, vamos tentar outra coisa. Do início, prontos? 1.. 2... 3.... Sigam na batida. Vamos lá, atenção, pessoal.* Eu estou te vendo, Caleb. Rachel é todo seu.
Rachel: Vim sem meu Sax, professor.

Joe: Ok, ela veio sem o Sax... e o seu solo Connie, com vontade!

Joe: Segurando, segurando. Vocês estão rindo do quê? O que tem a Connie se entregar? Ela está certíssima. Olha, eu me lembro muito bem da primeira vez que eu fui a um Jazz Club. Eu fui arrastado pelo meu pai, mas aí eu *vi um cara...e* ele mandava as notas com tanta vontade, e aí chegou o solo e... oh, uh, oh, uhh! E se fechasse os olhos, você sentia que ele estava cantando, você ficava olhando e ele... flutuava lá na frente, tava sendo levado pela música. Ele tava entregue e levou quem estava lá com ele. Foi quando eu decidi que iria ser igual aquele cara, e a partir daquilo ... seria para sempre. Quem já sentiu isso sabe, né, Connie?

Connie: Tenho 12 anos.

Joe: *Volto num minuto, pratiquem as escalas.*

Dir. Arroyo: Não queria interromper, professor Gardner.

Joe: Você me fez um favor.

Aluno: Ei!

Joe: Você não, você *arrasou. Só que não.* Diretora Arroyo, em que posso ser útil?

Dir. Arroyo: Eu fiz questão de vir dar a notícia pessoalmente, os meio-período acabaram. Você será efetivado, parabéns! Décimo terceiro, plano de saúde, aposentadoria...

Joe: Uau! isso é legal

Dir.Arroyo: Seja muito bem vindo a nossa família, Joe. Parabéns.

Joe: *Valeu.*

Mãe: Depois de todos esses anos, finalmente meu sonho está realizado. Meu filho arranhou um emprego. Mas não vai deixar passar, vai?

Nelle prime battute del film (69), emergono subito diverse forme colloquiali che conferiscono al dialogo un tono spontaneo e informale. A livello lessicale, si notano espressioni come *beleza; vamos lá, atenção, pessoal; volto num minuto; você arrasou; só que não; valeu*, che appartengono a un registro quotidiano e confidenziale, tipico del portoghese brasiliano di tutti i giorni.

L'interazione con gli studenti, in particolare, evidenzia questa immediatezza: frasi quali «*Ok, ela veio sem o Sax*» o «*Você não, você arrasou*» suggeriscono un rapporto di familiarità che il professore ha instaurato con la classe. Il ricorso a *tava* (forma aferetica di *estava*) e ad altri tratti colloquiali che affiorano (come l'uso di interiezioni *uh, oh* per imitare suoni ed espressioni spontanee) contribuisce a dare ulteriore naturalezza al discorso di Joe.

Parallelamente, si individuano anche termini specialistici legati all'ambito musicale e all'amministrazione scolastica. Per quanto riguarda la musica, parole quali *Sax, solo, Jazz Club e escalas* appartengono a un lessico settoriale, con riferimenti impliciti alla pratica jazzistica: *Sigam na batida e se entregar* (inteso come lasciarsi coinvolgere dalla musica) rimandano alla partecipazione emotiva e tecnica che caratterizza il jazz, mentre la descrizione di «*um cara... ele mandava as notas com tanta vontade*» fa riferimento alla capacità di un musicista di improvvisare o di interpretare con passione. Sul versante scolastico-amministrativo, emergono espressioni come *professor meio-periodo* e l'annuncio «*Você será efetivado, parabéns! Décimo terceiro, plano de saúde, aposentadoria*», che rimandano alla realtà del lavoro docente in Brasile, con termini che denotano tipiche forme di tutela e retribuzione (ad esempio *décimo terceiro e plano de saúde*).

Nel suo insieme, l'estratto offre dunque un esempio di commistione tra registro colloquiale quotidiano – che crea un clima di vicinanza con gli studenti e la famiglia – e un lessico più specializzato, correlato sia alla sfera dell'istruzione sia a quella musicale, con riferimenti precisi a strumenti, pratica del jazz e termini burocratico-amministrativi. Ne risulta un dialogo che, pur rimanendo informale, rivela i diversi contesti socioculturali a cui il protagonista appartiene: da un lato il mondo dell'educazione (completo di gerarchie e contratti lavorativi), dall'altro la passione artistica per la musica jazz.

Lessico

Nel film *Soul*, il lessico si caratterizza anzitutto per la presenza di numerosi colloquialismi, che emergono già dalle prime battute, come in «*E aí, Curley? E aí?*» o «*Tá me zoando? Tá me zoando, cara?*», e si ritrovano lungo tutta la narrazione in espressioni quali *eu sei lá, na boa, papo-furado, nadica de nada, cadê ele, tá viajando e fica fissurado*.

L'uso di formule come *bora, vambora, partiu alminhas e valeu* contribuisce a creare un clima informale e vivace, mentre frasi del tipo «*Aí, amado, menos, vai*» o «*Fecha o bico um pouquinho, pode ser?*» mostrano un parlato spontaneo e a tratti brusco. A questo registro colloquiale si legano alcune espressioni colorite o aggressive (i difemismi), come «*Não pedi a sua opinião, insuportável!*» o «*Isso não são propósitos, sua ridícula*», che accentuano i momenti di tensione tra i personaggi.

Il lessico include anche neologismi che conferiscono un tono umoristico, ad esempio il sostantivo *chorambulância* o il verbo *jazzar*, mentre termini generici quali *coisa, negócio e treco*, segnalano un uso informale e poco specifico del linguaggio.

In parallelo, non mancano alcuni forestierismi come *croissant e pepperoni*, inseriti nel discorso quotidiano senza adattamenti.

Particolarmente diffusi risultano i diminutivi, per esempio *showzinho, professor de bandinha, pouquinho, nenezinho, garotinho curioso, passinho, minutinho, beijinho, papinho furado e peixinho*, capaci di enfatizzare la sfumatura affettuosa, ironica o leggera delle interazioni, specie quando Joe cerca di persuadere o tranquillizzare un interlocutore

(70) Joe: [...] Vamos voltar para o meu apartamento, você vai ficar *limpinho* e cheiroso... [...]

In modo speculare, si rilevano alcuni accrescitivi come *esquisitão* «*Só tem espaço para um *esquisitão* aqui, então vaza!*» e *tempão*, che intensificano il significato di base e rafforzano il tratto emotivo, ad esempio quando a Alma idosa afferma

(71) Alma idosa: [...] Esperei um *tempão* por isso.

oppure Dez:

(72) Dez: É bom mudar o visu. Faz um *tempão* que você não muda o seu estilo.

Lo stesso vale per *bonitão*, in

(73) [...] E você vai viver muito se deixar de comer coisas processadas, viu, *bonitão!* [...],

che crea un tono vagamente confidenziale o canzonatorio. Negli appellativi si notano forme come *pobrezinho*, in espressioni quali «Ah, *pobrezinho*, foi acidente», e ipocoristici o nomignoli rivolti a personaggi di cui non si conosce il nome, come *Zé* o *Sr. Bigodes*.

Morfosintassi

Sul piano morfosintattico, l'uso di forme contratte e ridotte è notevole. Spesso *para* diventa *pra*, *está* diventa *tá*, *está me* si riduce a *tá me*, e *cadê ele?* sostituisce formule più compiute. La sintassi mostra sovente strutture informali, con interruzioni, sovrapposizioni e ripetizioni (*Pera aí... Perat; E aí, dá um tapa nesse cabelo e aí...; Sério? Nadica de nada?*).

Emergono costrutti tipici del parlato, come gli imperativi in forma indicativa: *Fecha o bico um pouquinho, Só coloca a calça, por favor, Arrasa no show! o Segura a sua onda*.

L'uso del pronome *você* in alternanza con appellativi affettuosi (tipo *amado, irmão*) conferma la varietà di livelli di interazione che possono convivere all'interno dello stesso scambio dialogico.

Inoltre, costruzioni come «*Eu pisei na bola*» o «*Foram vocês que pisaram na bola, eu tô tentando despisar*» si sviluppano in modo colloquiale per rappresentare errori commessi o tentativi di riparazione con la creazione di un nuovo verbo *despisar* (não esiste un modo di disfare l'azione di calpestar), mentre formule iperboliche come «*Eu sou pessoa só há 1h e até eu sei que é uma ideia de jerico*» mettono in luce la naturalezza e la vivacità del parlato. Accanto a tutto ciò, si notano brevi scambi di cortesia con forme tradizionali e innovative (*Ab, perdão, Sra. Willims; Obrigado; Valeu; Tchau!*) e formule di apprezzamento (*Você foi superbem!*).

Testualità / Pragmatica

Sul piano testuale-pragmatico, l'intreccio fra registro informale e momenti più seri o didattici (come quando vengono date istruzioni su come trovare

il proprio *propósito*) regge il ritmo narrativo e disegna i contrasti di carattere fra i personaggi. Joe si muove tra la passione per la musica e l'urgenza di rimediare alla propria *disavventura esistenziale*, passando con disinvoltura da espressioni energiche («*Beleza, vem, é isso aí.*» «*Continua, continua*») a momenti di riflessione più intima. 22, dal canto suo, esprime costantemente un'ironia dissacrante: «*É o que eu digo, Joe. A Terra é um porre*»; «*Aí, você pergunta demais. Fecha o bico um pouquinho, pode ser?*», mentre definisce la stessa nascita in un corpo umano «*uma ideia de jerico*».

Le forme diminutive rafforzano la tenerezza o l'aspetto giocoso, quando i personaggi si rivolgono a entità come le *alminhas* o parlano di *nenezinho* e *coelhinho quietinho*, e al contempo danno un senso di calore familiare, di cui il film fa spesso uso per attenuare i toni più drammatici.

La varietà di espressioni gergali, di commenti confidenziali (*Penso nisso direto...*, *Se acha o cara*) e di appellativi ironici (*bonitão*, *pobrezinho*) concorre a rappresentare la quotidianità e l'ambiente urbano da cui proviene Joe, permettendo alla narrazione di alternare riflessioni esistenziali a spunti comici. Questa duplice anima si percepisce anche nei dialoghi con i personaggi secondari, i quali a volte si rivolgono a Joe con l'intento di dargli coraggio «*Arrasa no show!*» o bacchettarlo «*Você acha que vai me enrolar com esse papinho furado*», dando vita a un interscambio mai rigidamente formale. In tal modo, il film riesce a mantenere un tono dinamico: da un lato la spontaneità e la schiettezza dei colloquialismi, dall'altro momenti di cortesia e rispetto dovuti all'età o al ruolo degli interlocutori, generando una miscela linguistica che riflette l'eterogeneità culturale e comunicativa dell'ambiente rappresentato.

3. Tratti dell'oralità informale a confronto nel parlato filmico

Nel capitolo che segue, verranno analizzati alcuni tratti linguistici che emergono nel parlato filmico, come l'uso di forme aferetiche, la ristrutturazione pronominale e formule di saluto, commiato e ringraziamento.

3.1 LIVELLO FONETICO-FONOLOGICO

Metaplasmi

Il metaplasmo è un mutamento nella struttura fonetica di una parola risultante da un' inserzione, eliminazione o spostamento dei suoni che la compongono (Bagno 2011: 296). Nei film analizzati, tra i fenomeni di soppressione nel PB si riscontrano: l' aferesi, forme aferetiche del verbo *estar* al presente (*tá, tô, tamos, tão*) e all' imperfetto (*tava*); del verbo *esperar* al presente/imperativo (*pera*); del pronome personale *você* (*cê*), della formula di saluto *obrigado* (*brigado*), dell' avverbio *embora* (*bora*); la sincope, forma sincopata della preposizione *para* (*pra*); l' apocope, forma apocopata del verbo *falar* al *pretérito perfeito* (1 *falô*) (Vanellope: Então, adieu, adieu, eu sentirei sua ausência. *Falô*, miolo mole). Nella Tabella 3 si possono vedere le occorrenze delle forme aferetiche.

Forme aferetiche Film	tô	tá	tamos	tão	tava	pera (aí) / perái	cê	brigado	bora
0_2010_Enrolados	4	33			1				
1_2012_Detona	8	42			2	/ 2			
2_2012_Valente		5							
3_2013_Frozen	10	13				/ 5			
4_2016_Moana	11	44	1	1	4	1 (1) / 0			
5_2016_Zootopia	5	47				/ 6			
6_2017_Viva	10	62			9	1 (0) / 0		1	
7_2018_WiFi Ralph	13	80			2	1 (0) / 5	1		3
8_2020_Dois irmãos	12	47			3	3 (0) / 1			1
9_2020_Soul	22	39		2	4	1 (7) / 4			3
Totale	95	412	1	3	25	7 (8) / 23	1		7

Tabella 3: Forme aferetiche

Tra le forme aferetiche individuate spiccano quelle del verbo *estar*: ci sono 412 occorrenze di *tá* (l'unica forma che non funziona unicamente come verbo pieno o verbo ausiliare), 95 di *tô*, 3 di *tão* e 1 di *tamos* all'indicativo presente e 25 di *tava* all'imperfetto, distribuite in funzioni diverse.

La forma aferetica *tamos* appare in *Moana* un'unica volta nella costruzione *estar* + aggettivo «Moana: *tamos vivos...* nós conseguimos...», mentre la forma *tão* compare solo tre volte come ausiliare nella perifrasi *estar* + gerundio:

(74) Homem: As armadilhas que usamos ... ham *tão pegando* cada vez menos peixes. (Moana)

(75) 22: Quando vocês humanos ficam fissurados numa coisa, parece que vocês vão para outra dimensão. Parece que *tão viajando*, sabe? Bom, essa é a viagem, é o espaço entre o físico e o espiritual. (Soul)

(76) Joe: Ah, anda logo. Já *tão procurando* a gente. (Soul)

La forma aferetica *tô* compare come verbo pieno «Papai: Tudo bem, Anna, eu *tô* aqui com você» e come verbo ausiliare «Rapunzel: *Tô indo*, mamãe».

Le innumerevoli occorrenze di *tá* sono dovute anche alle diverse funzioni svolte da questa forma. Oltre a verbo pieno «Abuelita: *Tá* desnutrido, mi hijo» e verbo ausiliare «Flynn: [...] Ah, *tá vendo* aquela velhinha ali?», svolge anche la funzione di segnale discorsivo «Flynn: *Tá* naquele pote, *não tá?*»; «Ladrão: Se a gente se der bem, você compra o seu castelo, *tá?*» e compare in tante altre costruzioni con la forma della sola 3^a persona singolare «aí é que *tá*», «*tá legal*», «*tá bom*», «*tá bem*» e altre che si ripetono nel *corpus*.

Tava compare come verbo pieno «Vanellope: [...] Eu *tava* aqui, eu *tava* lá [...]», verbo ausiliare «Ladrão: [...] *Tava falando* com ela» e nelle espressioni idiomatiche «Miguel: Eu não *tava nem aí*».

Pera, forma aferetica del verbo *esperar*, ha 7 occorrenze da sola, 8 seguite da *aí* (*pera aí*) e 23 nella forma lessicalizzata *perái*, dove le due vocali uguali si fondono in un'unica -a-.

Le forme aferetiche *cê* (Macedo: Não é possível, quem tá postando? Oh, Josy. *Cê* viu o da pimenta já? - WiFi Ralph) e *brigado* (Miguel: *Brigado*. Eu... Ahhhhh - Viva) compaiono 1 sola volta nel *corpus* mentre *bora* ha 7 occorrenze nelle seguenti strutture:

4 *bora* + sintagma verbale

(77) Shank: *Bora correr!* (WiFi Ralph)

(78) Joe: Incrível. *Bora achar o Bicho-Grilo?* (Soul)

(79) Dez: Joe, *bora arrumar esse lixo*. (Soul)

(80) Joe: Curly, tô pronto, *bora fazer o show*. (Soul)

1 *bora* + l'avverbio *lá* + futuro perifrastico

(81) Ralph: [...] *Bora lá*, Félix. Vamos trabalhar, amigão. (WiFi Ralph)

1 *bora* + l'avverbio *lá* + imperativo

(82) Ian: Era só uma van. *Bora lá, vamos*. (Dois irmãos)

1 *bora* + l'avverbio *lá* + sintagma verbale

(83) Se liga. *Bora lá ver o sol nascer* - (WiFi Ralph)

Come si evince dagli esempi, *bora* appare 3 volte in *WiFi Ralph*, 3 in *Soul* e 1 in *Dois irmãos*, con funzione di invito/esortazione a fare qualcosa.

Tra i metaplasmi per trasformazione, si trova l'avverbio *aí* > *aê* (2 occorrenze) pronunciato in maniera marcata con la <e> chiusa:

(84) Maui: *Aê*, casquinha de siri! (Moana)

(85) Gustavo: Uê, esse cara é famoso. *Aê*, garoto, pergunta aí como é que ele morreu? (Viva)

In (85), la forma metaplastica *aê* convive con quella originale *aí*.

Per effetto della grammaticalizzazione, alcune forme hanno subito l'elisione e si sono trasformate in parole semplici come è il caso di *o que é de > cadê* (27 occorrenze); altre convivono con la forma originaria e quelle metaplastiche: *não é > né* (segnale discorsivo), *vamos embora > vamo embora1 > vambora*, *pera aí > perai* (con una variazione *pera aé > perae*); *para o > pro* (preposizione).

Il segnale discorsivo *não é* e la sua forma metaplastica *né* non hanno un numero equilibrato di occorrenze. Tra le 156 occorrenze di *não é* nel *corpus* solo 25 svolgono la funzione di segnale discorsivo interazionale; la forma metaplastica *né*, invece, compare 55 volte indicando la cessione del turno con annessa richiesta di conferma/accordo.

L'espressione *vambora* ha 5 occorrenze nel *corpus*: 1 in *Frozen*, *Moana* e *Zootopia* e 2 in *Soul*. Come si può vedere nella Figura 1, *vambora* convive con *vamos embora* in *Soul* ma con una lieve differenza strutturale: la prima compare da sola nel segmento. Lo stesso succede in *Frozen* e *Zootopia*, ma non in *Moana* (Maui: Tá, sossega o facho, *vambora* ... Ah, não acabou).

Details	Left context	KWIC	Right context
<input type="checkbox"/>	doc#9 nem olfato... 22: Nem tato!	Joe: Chegal	Eui já entendi, vamos embora
<input type="checkbox"/>	la.	Joe: Não, não, não.	Daqui a pouco a médica volta. Vambora
<input type="checkbox"/>	cortar.	Ele tá tranquilo.	Hornem: Não, eu espero... Dez: Joe, hora
<input type="checkbox"/>	zar.	Joe: Lógico.	O corpo que você tá dentro é o meu. Vambora
<input type="checkbox"/>	doc#9 -s>Não é?	Joe: E aí, está pronto?	Há? Joe: Para ir embora
<input type="checkbox"/>	doc#9 >s>Sem propósito.	Curley: Professor?	Joe: Curley, tô pronto, hora

Figura 1: Screenshot del comando *character² bora* in *Soul*

Una nota interessante su *qual é*, interrogativo o espressione usata per rivolgersi a qualcuno, generalmente con atteggiamento provocatorio, ma non solo, di solito pronunciata *qual é* /kwau'ɛ/ ma che nel *corpus* si trova anche un'altra pronuncia più marcata che è /kwa'le/ con 8 occorrenze e trascritta *qualé* per indicare questa trasformazione:

(86) Ralph: [...] Ah, *qualé*, Zangief, eca. [...] (Detona Ralph)

(87) Vanellope: Ah, *qualé*, vai... lindinho da mamãe. [...] (Detona Ralph)

(88) Moana: Ah! *Qualé*?! Eu pedi ajuda! E destruii o meu barco? [...] (Moana)

¹ Nella trasformazione, il verbo *ir* diventa una forma apocopata con la caduta della -s (*vamos > vamo*). Questa forma, *vamo embora*, non compare nel *corpus*.

² Azionando il comando di ricerca *character*, il programma cerca soltanto *bora* in minuscola come singola parola o parte di una parola, per questo l'esempio *Bora* non compare nella Figura 1.

- (89) Maui: Tá, tô fora. Ah, *qualé?!* (Moana)
 (90) Maui: [...] *Qualé*, deixa de ser chato. [...] (Moana)
 (91) Ralph: *Quê? Qualé?* Tá de zoeira? [...] (WiFi Ralph)
 (92) Vanellope: Ah, *qualé*, vai dizer que a Shank não é a garota mais legal que você já conheceu na vida? (WiFi Ralph)
 (93) Vanellope: Sim! *Qualé* dessa gente? (WiFi Ralph)

Nellavoro di Lucente (2020: 184), invece, sul doppiaggio del film *Madagascar* del 2005 nel PB, si trova 'coé' per *qwual é*. Sarà *qualé* la nuova scelta del decennio 2010-2020?

3.2 LIVELLO MORFOSINTATTICO

Il sistema dei pronomi

Il sistema dei pronomi nel portoghese brasiliano contemporaneo è particolarmente interessante, sia per la sua complessità, sia perché si presenta ricco di fenomeni innovativi. La ristrutturazione del quadro tradizionale dei pronomi personali (*eu, tu, ele/ela, nós, vós, eles/elas*) ha generato nuove serie pronominali e combinazioni al suo interno con l'inserzione di *você* e *a gente*, come si può osservare nella Tabella 4.

	FORME TONICHE			FORME ATONE (CLITICHE)		
	SOG (NOMINATIVO)	CD (ACCUSATIVO)	CP (OBLIQUO)	CD (ACCUSATIVO)	CI (DATIVO)	PASSIVO/ NOMINATIVO
1sg	eu	eu	mim, comigo	me	me	
1pl	<u>nós</u> ³ a gente	<u>nós</u> a gente	<u>nós, conosco</u> a gente	<u>nos</u>	<u>nos</u>	
2sg	tu você	tu você	ti, contigo você, si, <u>consigo</u>	te o, a, se	te <u>lhe</u>	
2pl	<u>vós</u> vocês	vocês	<u>vós, convosco</u> vocês	<u>vos</u> os, as, se	<u>vos</u> <u>lhes</u>	
3sg	ele, ela	ele, ela	ele, ela si, <u>consigo</u>	o, a, se	<u>lhe</u>	<u>se</u>
3pl	eles, elas	eles, elas	eles, elas	os, as, se	<u>lhes</u>	

Tabella 4: Pronomi personali in portoghese brasiliano. Adattamento da Duarte (2020: 2736)

³ Sottolineature e sbarramenti originali.

Nella Tabella 4 Duarte (2020: 2736) delinea le varie forme e funzioni dei pronomi personali produttivi nel PB, a confronto con gli usi del PE⁴, sottolineando «le forme che risultano praticamente estinte, anche tra i parlanti colti»⁵ e sbarrando «quelle scomparse dal sistema pronominale brasiliano»⁶. È importante sottolineare che i pronomi *eu/nós/tu*, riportati nella Tabella 4⁷ in funzione accusativa, «sono più naturali nel parlato rurale, mentre gli altri sono comuni in tutti gli strati sociali»⁸ (Faria 2024).

I pronomi personali

Il portoghese brasiliano, a differenza dell'inglese che non consente l'omissione del pronome soggetto, è una lingua a soggetto nullo parziale. Ciò significa che, anche se può omettere il soggetto perché specificato nella morfologia verbale, il PB tende a esplicitarlo.

Come precedentemente accennato, l'inserzione di *você* e *a gente* nel paradigma dei pronomi personali soggetto ha generato una ristrutturazione del sistema pronominale: la 2^a persona singolare, tradizionalmente espressa da *tu* viene ora svolta anche da *você*, un pronome che trae la sua origine dall'appellativo *Vossa Mercê*, che richiede la coniugazione del verbo alla 3^a persona singolare. Per quanto riguarda la 1^a persona plurale, *nós* è affiancato da *a gente*, che determina anch'esso la coniugazione del verbo alla 3^a persona singolare. Infine, con la progressiva scomparsa di *vós*, *vocês* ne ha preso il posto, con i verbi coniugati alla 3^a persona plurale (Lopes & Rumeu 2007; Lopes 2007).

Pertanto, nella funzione di soggetto (caso nominativo), si osserva la seguente situazione: *você* coesiste con *tu*; *você* e le sue forme aferetiche *ocê* (tipica di Minas Gerais) e *cê* (di uso generalizzato) sono frequenti nel parlato spontaneo; *nós* coesiste con *a gente*; infine, *vocês* e le sue forme aferetiche *ocês* e *cês* sono anch'esse diffuse nel parlato spontaneo.

⁴ Per le tabelle con i pronomi personali nel portoghese europeo, consultare Raposo (2013: 897, 902).

⁵ Traduzione nostra. In originale: «as formas que se encontram praticamente extintas, mesmo na fala culta».

⁶ Traduzione nostra. In originale: «as que desapareceram no sistema pronominal brasileiro».

⁷ Per una discussione approfondita sull'utilizzo delle forme pronominali presente nella Tabella 4, si rimanda a Duarte (2020: 2736-2739).

⁸ Traduzione nostra. In originale: «são mais naturais na fala rural, enquanto os demais são comuns em todas as camadas sociais».

Pronomi soggetto

Eu

Você ~ tu

Você > ocê > cê

Ele/ela

Nós ~ a gente

Vocês > ocês > cês

Eles/elas

Riguardo alla serie pronominale basata su *você* (*você, você, o, a, se, lhes*), nel PB non è raro imbattersi nell'uso del pronome atono *te* con funzione accusativa o dativa, dando origine a una serie 'ibrida' (Faria 2024), come si vedrà qui di seguito:

(94) Elinor: Onde está *você* [soggetto], sua danadinha? Eu vou *te* [accusativo] pegar. (Valente)

(95) Flynn: Detalhe. Então eu *te* [dativo] pergunto se *você* [soggetto] quer ver as lanternas tanto assim. (Enrolados)

Pronomi oggetto

I pronomi atoni (i clitici) in funzione di complemento oggetto (accusativa) occupano di solito la posizione anteposta al verbo (proclitica). Tuttavia, quando i clitici di 3^a persona singolare *o* e *a* e quelli di 3^a persona plurale *os* e *as* sono complemento di un verbo all'infinito, questi subiscono un'alterazione nella forma (*-lo, -la, -los, -las*) e occupano la posizione posposta al verbo (enclitica) separati da un trattino. Questi sono usi tipici della lingua scritta formale controllata.

Nel parlato, invece, secondo Basso (2019: 102), a differenza delle altre varietà del portoghese, nel PB si preferisce omettere del tutto il pronome oggetto (oggetto nullo), oppure riempire questa posizione con i pronomi *ele(s)* o *ela(s)*; in alternativa ripetere l'espressione usata o parte di essa. Come osserva Basso (2019: 102), «poiché la collocazione pronominale nel PB è sempre stata "ribelle", il suo studio rappresenta una delle aree di ricerca più antiche della sintassi del PB».

Nel *corpus* abbiamo individuato i pronomi *-lo, -la, -los, -las* impiegati sia con funzione anaforica (Tabella 5) sia con funzione deittica (Tabella 6).

	-lo	-los	-la	-las	Ele	Eles	Ela	Elas
0_2010_Enrolados	2		3	1	3	1	1	
1_2012_Detona	2	3	5		6	1	4	
2_2012_Valente	1	3			2		3	1
3_2013_Frozen	1	1	4		4		5	
4_2016_Moana	2			1	3		2	
5_2016_Zootopia	2		1		5	1	2	
6_2017_Coco	6		3		9	1	1	
7_2018_WiFi Ralph	1				9	2	10	1
8_2020_Dois irmãos					9	2	2	
9_2020_Soul			1		10	1	2	
Totale	17	7	17	2	60	9	32	2

Tabella 5: Pronome oggettivo in posizione enclitica - funzione anaforica

Come già accennato, i clitici accusativi *-o(s)/-a(s)* subiscono alterazioni nella loro grafia quando collocati in posizione enclitica ai verbi all'infinito (*curá-lo, mantê-la, impedi-los, vê-las*⁹). Questo succede anche ai verbi che finiscono con un suono nasale come *põe* (3^a persona singolare presente indicativo) oppure *mandem* (3^a persona plurale imperativo): i clitici acquisiscono una *n-* e vengono scritti *-no(s)/na(s)*. I verbi, però, a differenza dell'infinito, non subiscono alcuna variazione nella loro forma (*põe-na, mandem-no*). Mentre la prima costruzione (*curá-lo*) si riscontra nella lingua scritta formale e nel parlato formale controllato, la seconda (*mandem-no*) è assente nel parlato spontaneo ed è eventualmente limitata a contesti scritti specialistici.

Va notato che anche nella lingua scritta si preferisce generalmente la collocazione proclitica. Nel *corpus* analizzato, è stata rilevata un'unica occorrenza di questa costruzione, apparsa in una battuta del personaggio Duque in *Frozen*, utilizzata per caratterizzare il parlato di un'epoca.

(96) Duque: Está ali! *Detenham-na!*

Per quanto riguarda l'uso dei pronomi personali soggetto (eu, tu/você, ele(s)/ela(s), a gente/nós, vocês) in posizione accusativa nel parlato, sia spon-

⁹ Va, inoltre, ricordato che il verbo all'infinito subisce una modifica formale dovuta alla trasformazione della *-r* finale in *-l*. Di conseguenza, il verbo deve seguire la regola di accentazione delle parole tronche che terminano in vocale.

taneo sia controllato, alcune costruzioni sono stigmatizzate, mentre altre no, nonostante si tratti dello stesso fenomeno.

Come osserva Duarte (2020: 2736), l'uso di *eu, tu, nós* in questa posizione è più comune nel parlato rurale e tra persone con un basso livello di istruzione, mentre *você(s), ele(s), ela(s), a gente* non è soggetto alla stessa stigmatizzazione.

Dato interessante della Tabella 5 è l'equilibrio tra l'uso di *-lo/-la* ma la preferenza per il pronome *ele* a indicare che c'è una maggior presenza degli oggetti del discorso del genere maschile nei film (60 occorrenze) contro le 32 di quello femminile (*ela*).

Di seguito, le possibili combinazioni tra le forme atone e toniche dopo la ristrutturazione del paradigma pronominale.

Forme atone ~ Forme toniche

me

te ~ você (Ontem eu *te* vi ~ vi *você*)

o/-lo ~ você (Prazer em *conhecê-lo* / *conhecer você*)

a/-la ~ você (Prazer em *conhecê-la* / *conhecer você*)

o/-lo ~ ele (Eu *o* encontrei ~ Eu encontrei *ele*)

a/-la ~ ela (Eu *a* encontrei ~ Eu encontrei *ela*)

nos ~ a gente (Ela *nos* viu ~ Ela viu *a gente*)

os/-los ~ você (Prazer em *conhecê-los* / *conhecer você*)

as/-las ~ você (Prazer em *conhecê-las* / *conhecer você*)

os/-los ~ eles (Eu *os* encontrei ~ Eu encontrei *eles*)

as/-las ~ elas (Eu *as* encontrei ~ Eu encontrei *elas*)

Di seguito, alcuni esempi tratti dal *corpus* che illustrano la coesistenza ibrida dei pronomi:

(97) Merida: [...] Eu só quero *você* [accusativo] de volta, mamãe. Eu *te* [accusativo] amo. (Valente)

(98) Flynn: Eu *te* [accusativo] levo para ver as lanternas, trago *você* [accusativo] de volta e você devolve minha mochila?

Nell'esempio (99), oltre alla convivenza ibrida di *te* e *você*, entrambi i pronomi in questo caso non rappresentano una seconda persona, ma indicano soggetto generico indeterminato.

(99) Capitã: É, o egoísmo *te* [accusativo] cega e *você* [soggetto] não enxerga que o lobo mau esta escondido para *te* [accusativo] devorar. (Detona Ralph)

	<i>te</i>	<i>você</i>	<i>-lo /-la</i>	<i>vocês</i>	<i>-los/-las</i>	<i>nos</i>	<i>a gente</i>
0_2010_Enrolados	24	6		2		1	1
1_2012_Detona	23	6		3	1 / 0	3	1
2_2012_Valente	6	17	0 / 1			7	
3_2013_Frozen	8	14	1 / 1	1	1 / 0	3	2
4_2016_Moana	12	4				1	1
5_2016_Zootopia	13	9		1		3	
6_2017_Viva	30	2				4	
7_2018_WiFi Ralph	10	1	1 / 0		1 / 0	0	2
8_2020_Dois irmãos	12	2	2 / 0	1		1	3
9_2020_Soul	20	4	3 / 0			2	3
Totale	158	65	7 / 2	8	3 / 0	25	13

Tabella 6: Pronome oggetto in posizione enclitica (*-lo(s)/-la(s)*, *você(s)*, *a gente*) o proclitica (*te*, *nos*) - funzione deittica

- (100) Elsa: [...] Por favor, não quero *machucá-lo*. [Rei]
 (101) Alarme: Só vim aqui para *lembrá-lo* que o seu lance expira em 30 minutos. [Ralph]
 (102) Barley: Pera, pelas leis de Outrora, eu preciso *nomeá-lo* homem hoje. [Ian]
 (103) Zé5: Estamos contentes em *tê-lo* aqui, Dr. Borgensson. É uma grande honra *tê-lo* preparando a 22 para a Terra.
 (104) Mãe: Não quero *vê-lo* sofrer igual a ele. [Joe]
 (105) Eu vou *deixá-los* a sós [Ralph e Vanellope]
 (106) Que legal *conhecê-los* [a família do Sven]
 (107) Dois Berto: Deixe eu *apresentá-los* ao Arthur [Ralph e Vanellope]

Esempio interessante, perché non comune nel parlato, è l'uso mesoclitico del clitico *-lo-* deittico in (108).

- (108) Barley: *Enfeitiçá-lo-ei*, pobre ser!

La mesoclisi sopravvive ormai esclusivamente nella lingua scritta ultra-formale, principalmente in contesti specialistici come quello legislativo o religioso, in particolare nei testi biblici.

Funzione dativa

me ~ prep. + mim

te ~ prep. + você

lhe ~ prep. + você

lhe ~ prep. + ele / prep. + ela

nos ~ prep. + nós

nos ~ prep. + a gente

lhes ~ prep. + vocês

lhes ~ prep. + eles / prep. + elas

Tempi e modi verbali

Nel PB alcuni tempi verbali possono essere declinati in più forme: il futuro semplice (*Farei isso pro seu bem*) convive sia con la forma perifrastica (*A cada minuto da minha vida eu vou lutar*) sia con il presente (*A gente volta amanhã à noite*) per l'indicazione di azioni future. Inoltre, viene sostituito dalla perifrasi *ir* + infinito nell'apodosi nel periodo ipotetico (*Se eu disser que sei, vou estar mentindo*). Allo stesso modo, il condizionale (*futuro do pretérito*) è frequentemente sostituito dall'uso modale dell'imperfetto nella proposizione reggente (*Eu podia te dar um beijo; Você não devia ter uma responsabilidade dessas*) e nell'apodosi nel periodo ipotetico (*Se eu chegasse com ela no pescoço, eu ia ganhar uma cobertura*). Infine, l'imperativo non si limita alle forme del congiuntivo (*Se você é aquela garota ruiva, vire o 3*), ma può includere anche forme dell'indicativo (*Se você não vai comprar nada, vai embora*)¹⁰.

¹⁰ Cfr. Scherre (2005).

Il Futuro nel Portoghese Brasiliano

Nel portoghese brasiliano, il futuro può essere espresso attraverso diverse strutture, la cui scelta dipende dal contesto comunicativo e dall'intenzione del parlante. Tra queste, il *futuro do presente simples* rappresenta la forma tradizionale del futuro, ancora utilizzata nello scritto formale e in situazioni che richiedono solennità o particolare enfasi. Tuttavia, questa costruzione sta progressivamente perdendo spazio nel parlato spontaneo, dove viene spesso sostituita da strutture più dinamiche e colloquiali.

Una di queste alternative è il futuro perifrastico, formato dall'unione del verbo *ir* al presente o al futuro con un infinito verbale. Questa costruzione è ormai la più diffusa sia nel parlato sia nello scritto informale. Sebbene sia possibile incontrare anche la versione con *ir* coniugato al futuro semplice, questa variante è meno comune e tipicamente impiegata per conferire maggiore enfasi all'azione futura.

(109) Judy: Eu não irei decepcionar. É o meu sonho desde que eu era criança.
(Zootopia)

Un altro aspetto significativo del futuro nel portoghese brasiliano è il futuro epistemico, una funzione semantica che non si limita a indicare azioni che avverranno nel tempo a venire, ma esprime incertezza, probabilità o supposizione. Questo uso si manifesta frequentemente in domande retoriche o in espressioni che denotano dubbio e ipotesi. Come osserva Bagno (2014: 25, in 2017: 420), il futuro viene spesso impiegato per indicare precisamente la mancanza di certezza su ciò che potrebbe accadere. Un esempio tipico è la costruzione *Será que devo chamar você assim?*, che suggerisce un'ipotesi piuttosto che una realtà confermata.

Nel contesto del periodo ipotetico, un esempio tratto da *Frozen* mostra come il futuro semplice possa apparire in una costruzione ipotetica: *Se não fizermos alguma coisa, congelaremos* (*Se non facciamo qualcosa, congeleremo*). In altri casi, come in *Mas se fizer isso... você vai morrer*, si può notare l'alternanza tra il futuro semplice e il futuro perifrastico, a conferma della loro coesistenza nel sistema verbale del PB.

Un ulteriore elemento che caratterizza l'futurità riguarda l'impiego dell'imperativo, che non si limita esclusivamente alle forme del congiuntivo, ma include anche costruzioni basate sull'indicativo. Ciò si osserva, ad esempio, nell'espressione *Se você não vai comprar nada, vai embora* (*Se non compri*

nulla, vattene), tratta dal film *Valente*, in cui l'imperativo è sostituito da una forma tipica dell'indicativo.

L'uso del condizionale e la sostituzione con l'imperfetto nel PB

Nel portoghese brasiliano, il *futuro do pretérito* (equivalente del condizionale italiano) convive con una costruzione alternativa, ossia l'uso dell'imperfetto dell'indicativo, che lo sostituisce soprattutto nel parlato spontaneo.

Il condizionale e la sua alternanza con l'imperfetto

Il *futuro do pretérito* è la forma tradizionale per esprimere azioni ipotetiche, desideri o situazioni condizionate da un evento precedente. Ad esempio, nella frase:

Se eu pudesse, *eu faria*.

il verbo *faria* segue la costruzione standard del *futuro do pretérito*, che è considerata più formale e tipica della lingua scritta o di contesti più controllati.

Tuttavia, nel parlato brasiliano, il *futuro do pretérito* può essere sostituito dall'imperfetto dell'indicativo, come in:

Se eu pudesse, *eu fazia*.

Questa costruzione, sebbene grammaticalmente meno tradizionale, è diffusa e potrebbe suonare più naturale a alcuni parlanti del portoghese brasiliano nelle situazioni comunicative spontanee.

Nel periodo ipotetico, si possono osservare scambi tra l'uso del condizionale e dell'imperfetto nell'apodosi come illustrato dagli esempi (111) e (112).

Un esempio tratto dal film *Moana* mostra chiaramente questo fenomeno nel parlato filmico:

(110) Maui: [...] E *se eu fosse* o oceano..., acho que *eu procuraria* uma garota...

Qui l'uso del *futuro do pretérito* (*procuraria*) è grammaticalmente corretto e segue la struttura tradizionale. Tuttavia, in una conversazione più

informale, un parlante di portoghese brasiliano potrebbe facilmente sostituirlo con l'imperfetto come lo fa Ian in Dois Irmãos:

(111) Ian: Se eu caísse, eu estava morto.

Nel parlato filmico, tuttavia, in questo corpus, si predilige la costruzione 'se + congiuntivo imperfetto + condizionale', cioè quella di Maui (111).

Imperativo

Nel PB ci sono due imperativi: un affermativo e l'altro negativo. Per quanto riguarda l'imperativo affermativo, la 2^a persona singolare (*tu*) e la 2^a plurale (*vós*) hanno forme proprie derivate dal modo indicativo (presente) senza la *-s*: *fala tu, falai nós*; le altre forme derivano dal modo congiuntivo (presente): *fale você, falemos nós, falem vocês*. Le forme negative, invece, derivano tutte dal modo congiuntivo (presente): *não fales tu, não fale você, não falemos nós, não falem vocês*. Questo è quanto indicato dalle grammatiche tradizionali.

L'uso spontaneo dell'imperativo invece è un po' diverso. Secondo Scherre (2005), l'imperativo in contesto non dialogico viene usato con le forme verbali nella forma congiuntiva, come formulato dalla tradizione grammaticale. Tuttavia, questa regola non riflette l'uso dell'imperativo nel parlato spontaneo di una buona parte dei brasiliani.

Negli scambi dialogici o nelle istruzioni dirette a un'unica persona, a Brasília, Minas Gerais, Goiás e Rio de Janeiro, «circa il 90% degli enunciati imperativi vengono espressi con le forme oggi associate al modo indicativo, senza correlazione evidente con il pronome *tu*» (Scherre 2005: 120)¹¹. Se invece ci si rivolge a più di una persona, l'imperativo è nella forma associata al congiuntivo, sia nel parlato sia nello scritto, con o senza scambi dialogici.

La situazione è un po' diversa nel Nordest brasiliano nelle città di João Pessoa e di Salvador dove «solo il 30% delle strutture analizzate si presenta nella forma associata all'indicativo» (Scherre 2005: 122). Quindi, questi parlanti impiegano naturalmente le costruzioni registrate dalla grammatica tradizionale.

Inoltre, l'autrice ha elencato alcune evidenze risultanti dalle ricerche riguardo l'uso dell'imperativo. La variazione dell'uso dell'imperativo non

¹¹ Si ricorda che l'uso di *você* come pronome di 2^a persona singolare è più diffuso in Brasile del *tu*.

si limita al parlato, ma è osservata nei dialoghi presenti nei fumetti, nelle opere di autori diversi, nei testi delle canzoni, nelle strofe di poesie, con o senza associazione alla forma verbale del pronome *tu*. Un aspetto interessante riguardo i fumetti, secondo Scherre (2005), è l'assenza quasi assoluta dell'imperativo nella forma indicativa quando questo è tradotto¹², mentre la sua presenza è assoluta nelle battute di personaggi dei fumetti brasiliani come Chico Bento.

La variazione dell'imperativo subisce il controllo di molti fattori, tra cui «l'effetto del tipo di pronome; della posizione del pronome atono; della natura affermativa o negativa della proposizione; del tipo di coniugazione e dell'opposizione verbale; del parallelismo fonico e del parallelismo discorsivo» (Scherre 2005: 125). Infatti, l'analisi di *Nayara, PÁRA de conversar* ha rivelato alcune tendenze riguardante la scelta del modo:

- a. l'imperativo associato alla forma congiuntiva
 - pronome atono dopo il verbo, specie se il pronome *se*: «*RETIRE-SE!*»;
 - presenza della negazione nella frase: «*Não me FALE nesse nome; Não FAÇA isso*»;
 - verbi con coniugazione irregolare con opposizione più saliente, più marcata (*diz/DIGA, faz/FAÇA*): «*Então DIGA logo o que o senhor tem pra dizer; FAÇA aquilo que você achar melhor!*» e anche i verbi delle 2^a e 3^a coniugazioni regolari - coniugazioni meno generali e, pertanto, più marcate (*comer; exigir*): «*Mas COMA logo antes que esfrie; EXIJA sempre que no contrato conste...*»;
 - vocale precedente meno aperta nei verbi regolari della 1^a coniugazione (parallelismo fonico): «*UsE o vinho de canela se você tem a pressão baixa; procUrE que você acha...*»;
 - forma imperativa congiuntiva precedente (parallelismo discorsivo): «*DESCASQUE e CHUPE a laranja!*».
- b. l'imperativo associato alla forma indicativa
 - pronome del caso retto dopo il verbo: «*Deixa eu fazer*»;
 - pronome atono prima del verbo, specialmente il pronome *me*: «*Agora, me CONTA...*»;

¹² Le battute di zio Paperone seguono l'imperativo della tradizione grammaticale, cioè la forma del congiuntivo.

- assenza della negazione nella frase: «*Tia, eu já acabei. – Então, PINTA a folha*»;
- verbi con la coniugazione irregolare con opposizione meno saliente - meno marcata (*dá/dê, vai/vá*): «*Epa! DÁ uma olhada aí. Mas agora VAI pra casa...*» e, anche, verbi della 1^a coniugazione regolari – coniugazione più generale e, pertanto, meno marcata: «*Então, PINTA a folha*»; «*Nayara, PARA de conversar com o Rangel*»;
- vocale precedente più aperta nei verbi regolari della 1^a coniugazione (parallelismo fonico): «*Olha aqui, você vai copiar*»; «*Nayara, pÁRA de conversar com o Rangel*»;
- forma imperativa indicativa precedente (parallelismo discorsivo): VEM Tawan, VEM logo com a gente! (Scherre 2005: 125-126).

I fattori elencati da Scherre (2005) trovano conferma anche nel dialogo filmico.

(112) Avó: Precisa. O oceano te escolheu. *Vá* atrás do anzol. E quando vir o Maui... só *chegue* bem perto dele e *diga*: [...] (Moana)

(113) Rainha Elinor: *Vá* lá e *pegue*... (Valente)

In questi esempi, il primo imperativo al congiuntivo, *vá*, influenza gli altri tre: *chegue* e *diga* in (112) e *pegue* in (113). Inoltre, *diga* (112) rientrerebbe nel gruppo dei verbi con coniugazione irregolare e opposizione più saliente, marcata, *diz/diga*.

(114) Rainha Elinor: Ah, querido. *Me ajuda*. *Pegue* as minhas roupas. *Não fique* aí me olhando, *faça* alguma coisa. (Valente)

In (114), con il pronome *me* prima del verbo si predilige l'imperativo nella forma indicativa, *me ajuda*, ma, poi, il primo imperativo al congiuntivo *pegue* influenza gli altri due: *não fique* e *faça*. Da sottolineare anche come fattore per la scelta del congiuntivo, la presenza della negazione prima del verbo, *não*, e l'opposizione più saliente tra le forme irregolari di *fazer*: *faz/faça*.

(115) Abuelita: *Nunca dê* nome a um viralata. Eles ficam atrás de você. *Vai, pega* meu chinelo! (Viva)

In (115), la negazione che precede il verbo, *nunca*, spinge alla forma congiuntiva, *dê*. Invece per la seconda frase, vale il parallelismo discorsivo: indicativo prima, *vai*, indicativo dopo, *pega*.

(116) Barley: *Vai, pega*¹³ Guinevere! (Dois irmãos)

(117) Barley: *Põe a seta e acelera!* (Dois irmãos)

(118) Rei Doce: Ahh, não importa. É sua, *toma, pega*. [...] (Detona Ralph)

Anche per (116), (117) e (118), vale il parallelismo discorsivo nella scelta dell'indicativo.

(119) Músico: *Olha, se não tem coragem, então divirta-se* fazendo sapatos.

In (119), vale il parallelismo fonico nella scelta dell'indicativo: la vocale precedente in *olha* è più aperta. Invece la scelta del congiuntivo in *divirta-se* è associata al pronome *se* e alla sua posizione enclitica.

3.3 LIVELLO TESTUALE/PRAGMATICO

Le formule di saluto o commiato possono rivelare molto sull'organizzazione del rapporto umano poiché, come afferma Canobbio (2011), «hanno la funzione pragmatica di mediare il rapporto con l'altro, aprendo e chiudendo diversi tipi di scambi comunicativi con l'uso integrato di più codici (verbale, gestuale, prossemico)». Se prendiamo come esempio i tradizionali *bom dia*, *boa tarde* e *boa noite*, usati come apertura in una relazione dialogica tra persone sconosciute o meno, in situazioni formali e informali, questi possono essere semplici formule di saluto, che letteralmente non veicolano l'augurio di una buona giornata, serata o notte di sonno (Canobbio 2011), ma a seconda dell'intonazione e/o del rapporto più confidenziale tra le persone, possono farlo.

Osserviamo nella Tabella 7, come si comportano i personaggi nei film d'animazione scelti per quest'analisi.

¹³ In questo esempio *pegar* significa *partire* perché Guinevere è il nome della sua macchina.

Formule di saluto Filme	Bom dia	Boa noite	Olá / Hola	Oi	E aí / Iaê~Iac	Fala aí / Fala aê	Beleza	Tchau / tchauzinho	Até mais/ breve
0_2010_Enrolados			1 / 0	1	1 / 0			0 / 1	
1_2012_Detona	1	1	6 / 0	5	0 / 3			2 / 1	1 / 1
2_2012_Valente	2								
3_2013_Frozen				13	0 / 1			3 / 0	
4_2016_Moana					1 / 1				
5_2016_Zootopia	1	1	4 / 0	13	0 / 1			9 / 4	
6_2017_Viva			2 / 6	2				0 / 0	
7_2018_WiFi Ralph			2 / 0	10	1 / 2	1 / 1	1	2 / 0	
8_2020_Dois irmãos	1			13	0 / 1			3 / 0	
9_2020_Soul			2 / 0	2	3 / 4			8 / 0	
Totale	5	2	17 / 6	59	6 / 13	1 / 1	1	27 / 6	

Tabella 7: Formule di saluto e di commiato

Per quanto riguarda le formule di saluto, nel *corpus* compaiono quelle tradizionalmente usate in situazione di formalità o rispetto, *bom dia* e *boa noite*, ma non *boa tarde*, e tante altre formule alternative che possono indicare un minor grado di formalità tra gli interlocutori (*olá*), una certa o maggior confidenza (*oi*) o il linguaggio dei giovani (*fala aí*, *beleza*, e *aí*).

Quindi, scegliere il saluto adatto implicherà tenere conto di alcuni «importanti fattori socio-situazionali» (Canobbio 2011) che si intrecciano in una rete variabile.

Bom dia

Ci sono 9 occorrenze totali di *bom dia* nel *corpus*: 4 come saluto d'approcio la mattina da (120) a (123) (1 in *Detona Ralph*, 2 in *Valente* e 1 in *Dois irmãos*); 1 come commiato in *Zootopia* (124) e 4 come testa del sintagma nominale dell'espressione *ter um bom dia* da (125) a (128) (1 in *Valente*, 1 in *Zootopia* e 2 in *Dois irmãos*).

Abbiamo conteggiato nella tabella unicamente le formule di saluto utilizzate da sole, cioè non inserite in un sintagma nominale. Osserviamole:

(120) Dono do Fliperama: *Bom dia*, baixinhos. Entrem, entrem, bom te ver. Você também, grandão. (*Detona Ralph*)

(121) Mulher: *Bom dia*, princesa. (*Valente*)

(122) Merida: *Bom dia*. (alla madre trasformata in orso) (*Valente*)

(123) Ian: *Bom dia*, mãe. (Dois irmãos)

(124) Nick: [...] Então, com sua licença, temos muito trabalho pela frente e uma ótima pista. *Bom dia*. (al Capitano Borgo) (Zootopia)

(125) Merida: Que cancelem essa reunião, ué! Isso iria matá-los? Você é a rainha. Pode simplesmente dizer aos lordes que a princesa não está pronta para isso. Na verdade, ela pode não estar pronta nunca. Então, é isso. *Bom dia* para vocês. Esperamos as suas declarações de guerra ao amanhecer. (Valente)

(126) Judy: Tenha *um bom dia*. (al personaggio Coelha) (Zootopia)

(127) Barley: Ah, tenha *um bom dia*, meu querido Lightfoot. (Dois irmãos)

(128) Ian: Oi, pai. Tudo bem? É o Ian, você teve *um bom dia*? (Dois irmãos)

Come si può evincere da questi esempi, l'uso di *bom dia* è variegato.

In (120) abbiamo un adulto (il padrone) che saluta i bambini (*baixinhos* > piccoli, piccoletti) all'apertura della sala giochi e li invita a entrare; in (121) la domestica che va a risvegliare la principessa; in (122) e (123) i figli che salutano la madre la mattina al risveglio; e in (124) il personaggio Nick chiude la conversazione con il suo superiore.

In (125), Merida dice alla madre come deve chiudere una determinata situazione. In (126) e (127), invece, *bom dia* è uno dei costituenti dell'espressione *ter um bom dia* che può essere usata alla chiusura della conversazione come un vero augurio (in (127), abbiamo un'interiezione, *ah*, e un aggettivo, *querido* - caro - a rimarcarlo).

Infine, in (128), l'espressione con il verbo al passato (*pretérito perfeito*) veicola una richiesta di informazione sulla giornata di qualcuno, in questo caso, del padre.

Boa noite

Nel *corpus* ci sono solo 2 occorrenze di *boa noite* come formula di commiato, una in *Detona Ralph* e l'altra in *Zootopia*, ma con un'intonazione (rappresentata nella trascrizione con il punto esclamativo) che veicola una sfumatura di malcontento:

(129) Ralph: [...] Ah, eu vou ganhar uma medalha! A medalha mais brilhante que esse lugar já viu! Uma medalha, que vai ser tão demais! Que vai fazer as medalhas do Félix parecerem broches. E *boa noite!* Obrigado pela festa.

(130) Judy: [...] Eles diziam, que você pode ser o que quiser! Obrigada e *boa noite!*

Olá / Hola

Nel *corpus* ci sono 19 occorrenze totali di *olá*, ma nella Tabella 7 ne sono riportate 17 perché abbiamo computato solo le formule di saluto, e 6 di *hola*.

L'espressione *hola* rappresenta un caso a parte nel *corpus* perché presente, come si vedrà, solo nel film *Viva: a vida é uma festa*, che si svolge in una città messicana con personaggi del luogo durante una ricorrenza tipica: il *Día de los muertos*. Infatti, viene usata come saluto tra una signora per strada e Miguel, da Papá Julio a Miguel, da Hector a Ceci e da Miguel a Hector.

Lo spagnolo in questo film viene utilizzato principalmente per le formule di saluto e convenevoli facilmente riconoscibili dalla vicinanza linguistica con il portoghese e dalla situazione comunicativa.

Per quanto riguarda *olá*, formula per salutare o chiamare l'attenzione a qualcuno, di solito più generica, si colloca in una posizione intermedia tra *bom dia*, *boa tarde*, *boa noite* e l'informale *oi*. Nel presente studio, elencheremo soltanto alcuni esempi che illustrano la struttura in cui compare.

- (131) Gothel: *Olá*, querida. (Enrolados)
- (132) Ralph: *Olá*, Gene. (Detona Ralph)
- (133) Vanellope: *Olá*, coleguinhas. (Detona Ralph)
- (134) Pai: *Olá*, coelhota. (Zootopia)
- (135) Judy: Oi, *olá*, sou eu de novo. (Zootopia)
- (136) Miguel: *Olá*, mamá Inês. (Viva)
- (137) Tudosabe: Ah, *olá*, senhor. Eu não tenho o seu histórico de buscas. (WiFi Ralph)
- (138) Alerta: *Olá*, amigo! (WiFi Ralph)¹⁴

Come già accennato, non abbiamo conteggiato quando viene utilizzata come una formula per richiamare l'attenzione di qualcuno, funzione abbastanza chiara negli esempi (139) e (140).

- (139) Judy: Oi...*Olá?* Oi, o meu nome é... (Zootopia)
- (140) *Olá*, tem alguém aqui? (WiFi Ralph)

¹⁴ In questo contesto *amigo* è un epiteto americanizzante come afferma Berruto (2012 : 101) per l'italiano.

Oi

L'espressione *oi* è la più individuata nel *corpus*. Tra le 67 occorrenze di *oi* e le 3 di *oiii*, non tutte sono usate come formula di saluto¹⁵. Alcune sono impiegate semplicemente come un'interiezione (141) e (142); un interrogativo (tipo: cosa?) (143) e (144); per richiamare l'attenzione (145) e (146); come nome nell'espressione *falar o dizer "oi"* in (147), (148) e (149) o ancora come enfasi di sollecito al saluto non corrisposto immediatamente in (150), e per questo non sono state computate nella Tabella 7.

(141) Rei Fergus: *Oi!* Anda logo com isso! (Valente)

(142) Joe: O que quê?... *Oi!* O que é isso? (Soul)

(143) Anna: *Oi?* *Oiii*¹⁶ (Frozen)

(144) Anna: *Oi?* Ah, sim... (Frozen)

(145) Ralph: *Oi?* Alguém em casa?

(146) Ralph: Sei lá. *Oi*, tem alguém aqui?

(147) Anna: "*Oi*", para mim? (Frozen)

(148) Sr.Big: Hum, então eu tenho apenas um pedido. Diga "*oi*" para minha Nonna. Pro gelo! (Zootopia)

(149) Barley: Tudo bem. Vai e fala "*oi*" por mim. (Dois irmãos)

(150) Vanellope: Oi, moço! ***Oiii!*** (Detona Ralph)¹⁷

Per quanto riguarda la formula di saluto *oi*, seguono alcune strutture in cui compare:

(151) Rapunzel: Tô indo, mamãe. *Oi*, bem-vinda ao lar, mamãe. (Enrolados)

(152) *Oi*, Zangief. (Detona Ralph)

(153) *Oi*, pessoal! (Detona Ralph)

(154) Vanellope: *Oi*, moço! [...] (Detona Ralph)

(155) Olaf: *Oi*, pessoal, eu sou o Olaf, gosto de abraços quentinhos. (Frozen)

¹⁵ Nella Tabella 7, a differenza delle altre formule, la forma *oiii* non è stata conteggiata separatamente.

¹⁶ Si riproduce il dialogo per la comprensione dell'analisi di *oiii*: «Voz: Princesa Anna? / Anna: Oi? *Oiii* / Voz: Princesa Anna, desculpe acordá-la, Alteza./ Anna: Não, não, não me acordou».

¹⁷ In questo esempio, *oi* sembra accumulare sia la funzione di saluto sia di sollecito al saluto.

- (156) Olaf: [...] *Oi*, família linda do Sven. (Frozen)
 (157) Mãe: [...] *Oi*, meu amor. (Zootopia)
 (158) Félix: *Oi*, tá tudo bem com você, Ralph? (WiFi Ralph)

Come si può vedere, può essere usato con vocativi che indicano parentela (*mamãe*), nomi propri (*Zangief*), nomi generici (*moço*, *peçoal*), con una descrizione definita (*família linda do Sven*), con nomi affettuosi (*meu amor*) e convenevoli (*tá tudo bem com você?*).

E aí / Iaê~Iae

La formula di saluto *e aí* (6 occorrenze) con la sua variante *iaê~iae* (13 occorrenze) sono di uso colloquiale e legate principalmente al linguaggio dei giovani.

- (159) Flynn: [...] Mas poderia dizer... *E aí?* Como é que vai? Meu nome é Flynn Rider.
 (160) Maui: *E aí*, tá de boa?
 (161) Joe: *E aí*, Curley?
 (162) Curley: *E aí*, professor?
 (163) Dez: *E aí*, Joe?
 (164) Ralph: *Oi*, *e aí?*
 (165) Pop-up: [...] Ralph? Ralph! *Iaê!*

Nel *corpus*, questa formula di saluto (*e aí*) è di solito seguita dal nome proprio (Curley, Joe) o titolo professionale (*professor*) dell'interlocutore oppure da un'espressione di convenevoli (*tá de boa?*). Questa struttura aiuta a delimitare e a stabilire la formula come saluto e non come segnale discorsivo, ma a volte è necessario un co(n)testo più ampio per capirla. Negli esempi seguenti, *e aí* e *iaê* sono segnali discorsivi che significano *e então*, e sono seguiti principalmente da un'interrogativa.

- (166) Hector: *E aí*, qual é o plano? (Viva)
 (167) Joe: [...] *E aí*, dá um tapa nesse cabelo [...] (Soul)
 (168) Joe: [...] *E aí*, está pronto? (Soul)
 (169) Ralph: *Iaê*, consegue me ver? (WiFi Ralph)
 (170) Shank: *Iaê*, pronta para a sua primeira corrida? (WiFi Ralph)

Fala aí / Fala aê

L'espressione appare un'unica volta come saluto nella battuta di Vanellope (Vanellope: *Fala aí*, gente) e la variante appare in quella di Ralph (Ralph: *Fala aê*, tá de boa?)

Beleza

La parola *beleza* compare 36 volte nel *corpus*: 1 sola come formula di saluto (171), contrariamente alle nostre aspettative, 5 come nome (172) e (173), 2 nell'esclamazione (174), 28 come segnale discorsivo che indica accordo o consenso (175) e (176). Di seguito se ne illustrano alcune:

(171) Ralph: *Beleza*, voltei. Assaltei a geladeira, essa torta parece boa. [...] (WiFi Ralph)

(172) Gothel: [...] Vejo uma jovem forte, segura e de uma *beleza* extraordinária. (Enrolados)

(173) Rei Troll: Me escute, Elsa, seu poder aumentará muito, existe *beleza* nele [...]. (Frozen)

(174) Joe: Chegamos! Que *beleza*!

(175) Vanellope: *Beleza*, faça o seu truque, destrua essa porta. (Detona Ralph)

(176) 22: [...] Ah, tá ocupado? Vai esperar morrer uma segunda vez? *Beleza* então. (Soul)

La parola non compare in nessuna delle sue accezioni nei film *Valente* e *Viva: A Vida é uma Festa*. L'assenza del termine in *Valente* può essere spiegata considerando il contesto storico e sociale in cui si svolge la narrazione. Il personaggio principale è una principessa e la storia è ambientata in un'epoca che, pur non specificata con precisione, richiama un periodo passato. In questo scenario, l'uso colloquiale di *beleza* come formula di saluto o segnale discorsivo risulterebbe diacronicamente inappropriato, poiché comprometterebbe la coerenza storica e stilistica del film.

Nel caso di *Viva*, invece, l'assenza del termine può essere attribuita al profilo dei personaggi coinvolti. Miguel è l'unico personaggio giovanissimo della trama, mentre gli altri sono prevalentemente adulti o anziani. Questo elemento incide sulla scelta linguistica, poiché *beleza*, in quanto espressione informale e tipicamente giovanile, sarebbe risultato inadeguato sia da un punto di vista diastratico (relativo alla variazione linguistica in base alla fascia d'età) sia diafasico (legato al registro e al livello

di formalità del contesto comunicativo). Di conseguenza, la sua assenza appare coerente con la costruzione dei dialoghi e con la caratterizzazione sociolinguistica dei personaggi.

Tchau/Tchauzinho

Tra le 28 occorrenze di *tchau* nel *corpus*, solo 1 non era formula di commiato nel film *Moana* (Maui: É pra medir as estrelas não pra olhar pro céu e dar *tchau*). In 4 battute la formula era duplicata, principalmente in quelle di Judy – *Zootopia* (Judy: Bom. *Tchau tchau*).

Per quanto riguarda il diminutivo *tchauzinho*, dalle 6 occorrenze totali 4 sono in *Zootopia*.

Formule di ringraziamento

Oltre alle tradizionali formule di ringraziamento, *obrigada/obrigado*, nel *corpus* compaiono la forma aferetica *brigado*, tipica del parlato spontaneo e colloquiale, il termine spagnolo *gracias* e la forma verbale *valeu* utilizzata principalmente dai giovani, ma anche dai meno giovani in contesti informali.

	obrigada	obrigado	brigado	gracias	valeu
0_2010_Enrolados	2	2			
1_2012_Detona		8			7
2_2012_Valente	2				
3_2013_Frozen	6	2			1
4_2016_Moana	3	3			1
5_2016_Zootopia	17	3			4
6_2017_Viva	1		1	6	1
7_2018_WiFi Ralph	1	3			21
8_2020_Dois irmãos		2			8
9_2020_Soul	1	4			7
Totale	33	27	1	6	50

Tabella 8: Le formule di ringraziamento

Tra le 31 occorrenze di *obrigado* nel *corpus*, 4 non sono usate come formula di saluto ma come ‘nome’:

- (177) Maui: [...] Então eu imagino que queira dizer 'obrigado'. (Moana)
 (178) Moana: *Obrigado?* (Moana)
 (179) Tudo sabe: Nunca dizem 'obrigado'. (Detona Ralph)
 (180) Tudo sabe: [...] É aquele querubim gentil que diz 'de nada' e 'obrigado'.
 (Detona Ralph)

La forma femminile invece, *obrigada*, compare 33 volte, la forma aferetica *brigado* una sola volta in *Viva*, così come il termine in spagnolo *gracias* (6).

Dalla Tabella 8 si evince che la preferenza ricade su *valeu* come formula di ringraziamento con 50 occorrenze totali. In realtà, il *corpus* presenta 56 occorrenze di *valeu* ma 6 sono usate con altri significati, per esempio con il significato di 'è stato utile' in

- (181) General: *Valeu* muito a pena esperar (Enrolados)

oppure come segnale discorsivo interazionale di richiesta di conferma in

- (182) Maui: [...] Tenta mais uma vez, vamos lá, herói do mundo, *valeu?*
 (Valente) e
 (183) Shank: Só não acha que eu vou facilitar no jogo, *valeu?* (WiFi Ralph).

Se torniamo alla Tabella 8, possiamo notare una differenza sostanziale nella scelta della formula di ringraziamento tra *Detona Ralph* (2012) e *WiFi Ralph* (2018): se nel primo si ritrova un uso equilibrato tra la forma tradizionale (8 occorrenze) e quella innovativa (7), nel secondo si esprime una netta preferenza per *valeu* con 21 occorrenze contro le 4 di quella tradizionale. Per quanto riguarda *Zootopia*, invece, la forma di ringraziamento ricade su *obrigada* con 17 occorrenze, il che indica ragionevolmente la presenza di un numero maggiore di personaggi di genere femminile.

Conclusioni e prospettive di ricerca

Dall'analisi del *corpus* dei dieci di film d'animazione per bambini doppiati in portoghese brasiliano tra il 2010 e il 2020 emerge un quadro linguistico variegato e in continuo movimento.

Un primo aspetto rilevante è l'esteso ricorso a forme aferetiche e a marcatori di oralità. Esempi come *tá, tô, tava, perá* (rispettivamente da *está, estou, estava* ed *espera aí*) o la riduzione di *para* a *pra* sono emblematici di un costante avvicinamento al parlato giovanile e urbano. Tali forme, ampiamente attestate nel *corpus*, non compaiono soltanto nei dialoghi dei personaggi più giovani (come Vanellope in *Detona Ralph* o Moana nell'omonimo film), ma anche in quelli di figure adulte, rivelando che la tendenza alla semplificazione fonetica e morfologica è diffusa trasversalmente. Parallelamente, la massiccia presenza di diminutivi (ad esempio *cheirinho, docinhos, bonitinho*), accrescitivi (*grandão, bonitão, tempão*) e alterati con valenza espressiva (come *pirralha, tampinha* in contesti scherzosi o di lieve scherno) conferisce ulteriore vitalità al discorso. È significativo osservare come tali suffissi non solo rispondano alla necessità di caratterizzare i personaggi in modo affettivo o canzonatorio, ma svolgano anche un ruolo di modulazione del registro: un personaggio definisce l'altro *pirralha*, quindi in modo apparentemente dispregiativo, per sottolineare il rapporto di

familiarità-confidenza o di superiorità, mantenendo però un tono ludico adatto al pubblico infantile.

Un secondo elemento riguarda le scelte pronominali che ridisegnano il sistema tradizionale del PB, specialmente nell'uso di *a gente* (invece di *nós*) con concordanza alla terza persona singolare. Nel *corpus*, troviamo frequenti frasi come “*A gente consegue, a gente vai chegar*”, in cui la coesistenza di fenomeni di movimento (la forma *a gente* + verbo alla terza persona) mostra come il doppiaggio cerchi di riflettere la norma sociale più comune, soprattutto nell'area centro-sud del Brasile. Allo stesso modo, l'alternanza tra *te* e *você* (con *te* impiegato spesso in funzione di complemento diretto o indiretto, pur essendo storicamente associato a *tu*) rivela una certa fluidità nel trattare la seconda persona. Così, in *Valente* o in *Detona Ralph*, si trovano sequenze in cui lo stesso personaggio può usare *eu te pergunto* e, poche battute dopo, rivolgersi all'interlocutore con *não faça isso, você não entende*. Questa doppia serie pronominale è un tratto distintivo del PB colloquiale e si distingue nettamente dalle forme più conservative del portoghese europeo o dal contesto scritto formale.

Relativamente ai tempi e modi verbali, molti dialoghi privilegiano strutture come la forma perifrastica *ir + infinito* per esprimere il futuro (“*vou tentar de novo*” anziché *tentarei*, per esempio), nonché l'imperfetto modale al posto del condizionale (“*eu podia te ajudar*” invece di “*eu poderia te ajudar*”). Queste soluzioni riflettono la norma spontanea, in cui le forme sintetiche vengono relegate a contesti più formali o scritti. Ciò assume particolare rilievo nei film con tratti epico-fiabeschi, come *Moana* o *Valente*: i dialoghisti scelgono talvolta forme più tradizionali per i momenti topici (il racconto iniziale di *Valente*, la narrazione solenne di *Moana*), mentre nei passaggi più quotidiani, specialmente tra coetanei o membri della stessa famiglia, prevale l'imperfetto (*eu queria, eu podia*) per esprimere ipotesi o desideri. L'imperativo risente di scambi simili: troviamo, ad esempio, “*Vai, pega meu chinelo!*” (forma indicativa) invece di “*Pegue o meu chinelo*” al congiuntivo, benché in alcuni contesti formali permanga la variante imperativa secondo la norma: “*Não fale isso*”, “*Vá embora*”.

Di non minor importanza è la presenza di forestierismi e spagnolismi: se in *Viva: A vida é uma festa*, ambientato in Messico, i personaggi introducono termini in spagnolo (*hola, gracias, mariachi*), in altre produzioni (si pensi a *Detona Ralph* e *WiFi Ralph*), emergono influssi dall'inglese e dal gergo digitale (*game over, plugue, pop-up, tilt*). Tali prestiti non sono soltanto un espediente narrativo per dare credibilità a un contesto internazionale (il mondo di internet nel caso di *WiFi Ralph*), ma incarnano la rapida globalizzazione

linguistica che incide profondamente sul portoghese brasiliano dei giovani. Questo intreccio di lingue conferma la tendenza ad assorbire lessico straniero quando si tratta di neologismi tecnologici o di frasi brevettate dall'universo pop/nerd, evidenziando la permeabilità linguistica del PB.

L'effetto complessivo è quello di una colloquialità amplificata: nei film esaminati, i personaggi si esprimono come se fossero immersi nella quotidianità di un parlante brasiliano medio, accentuandone l'aspetto informale ma senza sacrificare la chiarezza narrativa. Da un lato, si ottiene una maggiore verosimiglianza linguistica, importante per coinvolgere i bambini e i ragazzi, inducendoli a identificarsi con i personaggi e a riconoscere nel film "qualcosa di familiare"; dall'altro, si mantiene comunque una dimensione didascalica e fiabesca nei momenti cruciali (scene di intrattenimento, canzoni, discorsi ufficiali dei re e delle regine). La spinta colloquiale si manifesta anche nelle formule di saluto – dal *bom dia* usato con timbro più formale a *oi* o *e aí?* per i momenti informali – e nelle formule di commiato o di ringraziamento (da *obrigado/obrigada* fino a *valeu*). Questa "gamma espansa" riflette il fatto che molti bambini, pur essendo destinatari privilegiati, vivono in un mondo iperconnesso e multiforme, abituati a passare da un contesto più istituzionale (la scuola) a contesti ludici, digitali e familiari dove il registro linguistico è molto più flessibile.

In prospettiva, l'utilità di questo quadro risulta evidente anche sul piano della didattica e della formazione. Per chi studia il PB come lingua straniera, i film doppiati rappresentano un terreno ricco di esempi reali di *finta oralità* che, pur essendo accuratamente sceneggiata, si avvicina moltissimo a usi, forme e intercalari dell'uso effettivo. Sotto la guida di un insegnante, l'analisi di questi dialoghi permette di cogliere differenze di registro (come quando si passa dal timbro formale di una regina alla colloquialità di un personaggio secondario), di riflettere sugli effetti di tali scelte in termini di variazione diastratica e diafasica, e di acquisire strategie pragmatiche adatte a diverse situazioni comunicative.

Nel complesso, i dati raccolti e analizzati testimoniano come il doppiaggio brasiliano dei film d'animazione nel decennio 2010-2020 si ponga in un momento di transizione. Da un lato, conserva alcuni tratti più tradizionali e formali, specialmente nelle sequenze epiche che richiedono uno stile aulico; dall'altro, abbraccia in misura crescente la lingua viva delle nuove generazioni, caratterizzata da prestiti, slittamenti morfosintattici, riduzione dei pronomi e massiccio uso di vocabolario giovanile. Questa duplice tendenza risulta rafforzata dall'avvento delle piattaforme digitali – il cosiddetto "effetto streaming" – che consente ai bambini di fruire dei contenuti in modo in-

dividuale, rivedendo intere sequenze e interiorizzandone la lingua in modo più capillare. Di fatto, la circolazione istantanea dei prodotti audiovisivi e la possibilità di fruizione in qualsiasi momento spingono i professionisti del doppiaggio a creare testi più immersivi e naturali, in cui i personaggi “suonano” immediatamente familiari.

Da ultimo, si auspica che ulteriori studi, basati su corpora più ampi e multilingue, possano consolidare e approfondire queste tendenze, nonché ispirare una riflessione metodologica più vasta. Sarà interessante confrontare i dati qui raccolti con quelli di film d’animazione realizzati originariamente in portoghese brasiliano, per appurare se la presenza di fenomeni colloquiali o di forestierismi sia altrettanto accentuata. Allo stesso modo, l’analisi di come il PB del doppiaggio evolverà nei prossimi anni, con l’ascesa di nuovi modelli di intrattenimento (realtà virtuale, serie interattive, *short-form content*), potrà fornire ulteriore conferma della “dinamicità” del portoghese brasiliano e delle sue strategie di adattamento linguistico. In conclusione, l’insieme delle osservazioni effettuate conferma l’importanza di concepire il parlato filmico non solo come un ponte tra la versione originale e il pubblico locale, ma anche come uno specchio, seppur mediato e “filtrato”, dei mutamenti che contraddistinguono la lingua e la società brasiliana nell’era digitale.

Riferimenti bibliografici

- M. BAGNO, *Gramática pedagógica do português brasileiro*, São Paulo, Parábola, 2011.
- M. BAGNO, *Dicionário crítico de sociolinguística*, São Paulo, Parábola, 2017.
- R. M. BASSO, *Descrição do português brasileiro*, 1 ed., São Paulo, Parábola, 2019.
- G. BERRUTO, M. CERRUTI, *La linguistica. Un corso introduttivo*, 2 ed., Torino, UTET, 2017.
- S. CANOBBIO, *Saluto, formule di*, in: “Treccani, Enciclopedia dell’Italiano”, 2011, <

- J. DE LOS REYES LOZANO, *Bringing all the Senses into Play: the Dubbing of Animated Films for Children*, in: "Palimpsestes", 30|1, 2017, pp. 99-115.
- G. L. DE ROSA, *Mondi Doppiati. Tradurre l'audiovisivo dal portoghese tra variazione linguistica e problematiche traduttive*, Milano, Franco Angeli, 2012.
- G. L. DE ROSA, "O sujeito na fala fílmica brasileira", in: *Travessias em língua portuguesa. Pesquisa linguística, ensino e tradução*, V. CASTAGNA, S. QUAREZIMIN, S. (orgs.), Venezia, Edizione Ca' Foscari, 2020, pp. 107-128.
- M. E. L. DUARTE, "53 Aspectos contrastivos entre o português do Brasil e o português europeu", in: *Gramática do português*, E. B. P. RAPOSO et al. (orgs.), vol. III, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2020, pp. 2735-2779.
- C. V. DE S. FARIA, *Tradução audiovisual em PB e PE: o que estudantes de PLE podem aprender ao comparar as duas variedades em um corpus de pequena dimensão*, in: "Rivista di Studi Portoghesi e Brasiliani", vol. XXI, 2019, pp. 91-102.
- C. V. DE S. FARIA, *Le forme allocutive in funzione vocativa tradotte da studenti italofofoni di portoghese come lingua straniera*, in: "Rivista internazionale di tecnica della traduzione", Trieste, EUT, 2024, pp. 77-100.
- M. FORMENTELLI, "Exploring lexical variety and simplification in original and dubbed film dialogue", in: *The Languages of Dubbing. Mainstream Audiovisual Translation in Italy*, M. Pavesi, M. Formentelli, E. Ghia (eds), Bern, Peter Lang, pp. 141-166, 2014.
- C. S. JUBRAN, "Introdução", in: *A construção do texto falado*, C. S. JUBRAN, (org.), São Paulo, Contexto, 2015, pp. 27-36.
- I. V. KOCH, "Especificidades do texto falado", in: *A construção do texto falado*, C. S. JUBRAN, (org.), São Paulo, Contexto, 2015, pp. 39-46.
- R. LIBRANDI (a cura di), *L'italiano: strutture, usi, varietà*, 1 ed., Roma, Carocci, 2019.
- C. R. DOS S. LOPES, "Pronomes pessoais", in: *Ensino de gramática: descrição e uso*, S. R. VIEIRA, S. F. BRANDÃO (orgs.), São Paulo, Contexto, 2007, pp.103-119.
- C. R. DOS S. LOPES & M. C. DE B. RUMEU, *O quadro de pronomes pessoais do português: as mudanças na especificação dos traços intrínsecos*, in: *Descrição, história e aquisição do português brasileiro*, A. T. DE CASTILHO, M. A. T. MORAIS, R. E.

- V. LOPES, S. M. L. CYRINO (Orgs.), São Paulo: Fapesp, Campinas, Pontes, 2007, pp. 419-435.
- S. LUBELLO, “3. Morfologia e sintassi”, in: *L’italiano: strutture, usi, varietà*, a cura di R. LIBRANDI, 1 ed., Roma, Carocci, 2019, pp. 71-133.
- S. LUBELLO & C. NOBILI, *L’italiano e le sue varietà*, Firenze, Franco Cesare, 2018.
- G. LUCENTE, Nos dois lados do Atlântico. Uma análise contrastiva entre PE e PB na tradução audiovisual de Madagascar, in: *Travessias em língua portuguesa. Pesquisa linguística, ensino e tradução*, V. Castagna, S. Quarezimin, S. (orgs.), Venezia, Edizione Ca’ Foscari, 2020, pp. 169-193.
- L. M. MARCUSCHI, “Hesitação”, in: *A construção do texto falado*, C. S. JUBRAN, (org.), São Paulo, Contexto, 2015, pp. 49-68.
- M. MARTUSCIELLO, *Disney maestra di lingua: un’analisi linguistica dei doppiaggi italiani dei più famosi lungometraggi a cartoni*, Firenze, Franco Cesare, 2022.
- D. MOTTA, *La lingua del cinema italiano d’animazione*, in: “Lingue e Culture dei Media”, v. 4, n. 1, 2020, pp. 27-40.
- E. NUZZO, E. SANTORO & INEKE VEDDER, “Studiare l’italiano dello schermo: temi, strumenti e prospettive”, in: *L’italiano dello schermo. Rappresentazioni del reale nel parlato filmico contemporaneo*, a cura di E. NUZZO, E. SANTORO & INEKE VEDDER, Firenze, Franco Cesati, pp. 13-23, 2024.
- F. ROSSI, *Lingua italiana e cinema*, Nuova edizione, Roma, Carocci, 2023.
- A. SANSÒ, *I segnali discorsivi*, Roma, Carocci, 2020.
- M. M. P. SCHERRE, *Doa-se lindos filhotes de poodle. Variação linguística, mídia e preconceito*, São Paulo, Parábola, 2005.
- M. C. S. Silva & M. C. Crescitelli, “Interrupção”, in: *A construção do texto falado*, C. S. JUBRAN, (org.), São Paulo, Contexto, 2015, pp. 69-82.
- F. E. VIEIRA & C. A. FARACO, *Escrever na universidade: fundamentos*, 1 ed., São Paulo, Parábola, 2019.
- F. E. VIEIRA & C. A. FARACO, *Escrever na universidade: gramática do período e da coordenação*, 1 ed., São Paulo, Parábola, 2020.

FILMOGRAFIA

Detona Ralph (2012), diretto da Rich Moore, Walt Disney Animation Studios [originale: *Wreck-it Ralph*, doppiato da TV Group Digital Brasil].

Dois irmãos: Uma jornada fantástica (2020), diretto da Dan Scalon, Pixar Animation Studios [originale: *Onward*, doppiato da TV Group Digital Brasil].

Enrolados (2010), diretto da Natan Greno & Byron Howard, Walt Disney Animation Studios [originale: *Tangled*, doppiato da DeLart Estúdios Cinematográficos].

Frozen: Uma aventura congelante (2013), diretto da Chris Buck & Jennifer Lee, Walt Disney Animation Studios [originale: *Frozen*, doppiato da DeLart Estúdios Cinematográficos].

Moana: Um mar de aventuras (2016), diretto da John Musker & Ron Clements, Walt Disney Animation Studios [originale: *Moana*, doppiato da TV Group Digital Brasil].

Valente (2012), diretto da Mark Andrews & Brenda Chapman, Pixar Animation Studios [originale: *Brave*, doppiato da DeLart Estúdios Cinematográficos].

Viva: A vida é uma festa (2017), diretto da Lee Unkrich, Pixar Animation Studios [originale: *Coco*, doppiato da TV Group Digital Brasil].

Soul (2020), diretto da Peter Docter, Pixar Animation Studios [originale: *Soul*, doppiato da TV Group Digital Brasil].

WiFi Ralph: Quebrando a Internet (2018), diretto da Rich Moore & Phil Johnston, Walt Disney Animation Studios [originale: *Ralph Breaks the Internet*, doppiato da TV Group Digital Brasil].

Zootopia: Essa cidade é o bicho (2016), diretto da Byron Howard & Rich Moore, Walt Disney Animation Studios [originale: *Zootopia*, doppiato da TV Group Digital Brasil].

SITOGRAFIA

Film

Detona Ralph, in: *Fandom, Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Detona_Ralph>.

Dois irmãos, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Dois_Irm%C3%A3os:_Uma_Jornada_Fant%C3%A1stica>.

Enrolados, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <<https://dublagem.fandom.com/wiki/Enrolados>>.

Frozen: Uma aventura congelante, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Frozen:_Uma_Aventura_Congelante>.

Moana: Um mar de aventuras, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Moana:_Um_Mar_de_Aventuras>.

Valente, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <<https://dublagem.fandom.com/wiki/Valente>>.

Viva: a vida é uma festa, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Viva:_A_Vida_%C3%A9_uma_Festa>.

Soul, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <<https://dublagem.fandom.com/wiki/Soul>>.

Zootopia: Essa cidade é o bicho, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Zootopia:_Essa_Cidade_%C3%A9_o_Bicho>.

Studi cinematografici e di doppiaggio

DeLart Estúdios Cinematográficos, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <<https://dublagem.fandom.com/wiki/Delart>>.

Pixar Animation Studios, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Pixar_Animation_Studios>.

TV Group Digital Brasil, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Media_Access_Company>.

Walt Disney Animation Studios, in: *Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Walt_Disney_Animation_Studios>.

Traduttori e direttori del doppiaggio

R. ANDREATTO, in: *Fandom, Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Rodrigo_Andreatto>.

A. BIGHINZOLI, in: *Fandom, Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Andr%C3%A9_Bighinzoli>.

G. BRIGGS, in: *Fandom, Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Guilherme_Briggs>.

S. CANTÚ, in: *Fandom, Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/S%C3%A9rgio_Cant%C3%BA>.

M. GARCIA JÚNIOR, in: *Fandom, Dublapédia Dublagem Wiki*, <[HTTPS://DUBLAGEM.FANDOM.COM/WIKI/GARCIA_J%C3%BANIOR](https://dublagem.fandom.com/wiki/Garcia_J%C3%BAnior)>.

M. ELISABETSKY, in: *Fandom, Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Mariana_Elisabetsky>.

T. LONGO, in: *Fandom, Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Thiago_Longo>.

N. MACHADO, in: *Fandom, Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Nelson_Machado>.

L. MELLO, in: *Fandom, Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Lia_Mello>.

A. MURUCCI, in: *Fandom, Dublapédia Dublagem Wiki*, <https://dublagem.fandom.com/wiki/Andrea_Murucci>.

L'ultimo accesso alle pagine indicate nel volume risale a febbraio 2025.