BARBIE: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E IDENTIDADE CULTURAL NO CINEMA CONTEMPORÂNEO

ALESSANDRA REGINA YABE

RESUMO
Este artigo analisa o processo de tradução intersemiótica da boneca Barbie para a linguagem cinematográfica no filme "Barbie" (2023), dirigido por Greta Gerwig. Fundamentado nos conceitos de tradução intersemiótica de Roman Jakobson e Julio Plaza, e na teoria de identidade cultural de Stuart Hall, o estudo examina como a passagem da boneca (objeto tridimensional) para o cinema (narrativa audiovisual) opera transformações profundas de significado. A análise demonstra que essa tradução ocorre em múltiplas camadas: do objeto ao sujeito consciente, da identidade singular às múltiplas vozes, da fantasia de completude à fragmentação pós-moderna. O filme não apenas transpõe um signo de um sistema semiótico a outro, mas opera uma ressignificação crítica que transforma a Barbie de ícone cultural estático em personagem que questiona sua própria condição de representação. A jornada da protagonista — de boneca perfeita em Barbielândia a humana imperfeita no mundo real — exemplifica o conceito de Hall sobre identidades fragmentadas e em constante transformação na pós-modernidade.

PALAVRAS-CHAVE: Tradução intersemiótica. Identidade cultural. Cinema. Barbie. Representação

ABSTRACT
This article analyzes the intersemiotic translation process of the Barbie doll into cinematic language in the film "Barbie" (2023), directed by Greta Gerwig. Based on Roman Jakobson's and Julio Plaza's concepts of intersemiotic translation, and Stuart Hall's theory of cultural identity, the study examines how the passage from the doll (three-dimensional object) to cinema (audiovisual narrative) operates profound transformations of meaning. The analysis demonstrates that this translation occurs in multiple layers: from object to conscious subject, from singular identity to multiple voices, from fantasy of completeness to postmodern fragmentation. The film not only transposes a sign from one semiotic system to another but operates a critical resignification that transforms Barbie from a static cultural icon into a character who questions her own condition of representation. The protagonist's journey — from perfect doll in Barbieland to imperfect human in the real world — exemplifies Hall's concept of fragmented and constantly transforming identities in postmodernity.

KEYWORDS: Intersemiotic translation. Cultural identity. Cinema. Barbie. Representation

INTRODUÇÃO

A boneca Barbie, criada em 1959 pela Mattel, tornou-se um dos ícones culturais mais reconhecíveis do século XX, representando ideais de feminilidade que atravessaram gerações. Ao longo de mais de seis décadas, a boneca esteve no centro de debates sobre padrões de beleza, papéis de gênero e representatividade feminina. Como objeto cultural massivo, a Barbie funcionou como signo carregado de significados sobre o que significa ser mulher, transmitindo pedagogias específicas de gênero através de sua forma física, seus acessórios e suas narrativas de marketing.

Em 2023, a produção cinematográfica "Barbie", dirigida por Greta Gerwig, reacendeu essas discussões ao apresentar a personagem em uma jornada que questiona os próprios fundamentos de sua existência como símbolo. O filme opera uma tradução intersemiótica complexa: a boneca — objeto tridimensional, brinquedo infantil, mercadoria — é traduzida para a linguagem cinematográfica audiovisual, transformando-se em narrativa, personagem consciente, sujeito portador de voz e agência.

Roman Jakobson, em "Aspectos Linguísticos da Tradução" (1959), estabelece três categorias de tradução: intralingual (reformulação dentro da mesma língua), interlingual (tradução entre línguas diferentes) e intersemiótica ou transmutação, definida como "a

interpretação de signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais" (JAKOBSON, 2007, p. 64). Posteriormente, o conceito foi ampliado para abranger a tradução entre quaisquer sistemas semióticos distintos, não apenas do verbal para o não-verbal.

Julio Plaza, em "Tradução Intersemiótica" (2003), desenvolve e aplica o conceito jakobsoniano especificamente às artes e à cultura visual. Para Plaza, a tradução intersemiótica não é mera transposição, mas um processo criativo que gera novos significados: "traduzir intersemioticamente significa criar" (PLAZA, 2003, p.39), pois cada sistema possui suas próprias possibilidades expressivas. A passagem de um sistema para outro implica transformação, não equivalência total.

No caso do filme "Barbie", a tradução intersemiótica opera em múltiplas camadas simultâneas. Primeiramente, há a tradução do objeto físico (boneca) para a imagem audiovisual em movimento (cinema). Em segundo lugar, há a tradução da identidade singular e unificada (a Barbie como ícone único) para múltiplas identidades e vozes (as diversas Barbies do filme). Em terceiro lugar, e mais significativamente, há a tradução de objeto passivo manipulável para sujeito ativo consciente — a boneca ganha voz, pensamento, emoções, agência.

Stuart Hall, em "A Identidade Cultural na Pós-Modernidade" (2006), estabelece que as identidades culturais não são fixas ou essenciais, mas construídas historicamente através de processos de representação. Para Hall, "a identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia" (HALL, 2006, p. 13). Na pós-modernidade, as identidades são "formadas e transformadas continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam" (HALL, 2006, p. 13).

A boneca Barbie, historicamente, representou uma identidade feminina unificada e idealizada: bela, perfeita, sempre feliz, consumista, heterossexual. Essa identidade estável e coerente foi transmitida globalmente durante décadas, moldando imaginários sobre feminilidade. No entanto, o filme de 2023 problematiza justamente essa identidade unificada, apresentando a Barbie em processo de fragmentação e transformação — um movimento que dialoga diretamente com a teoria de Hall sobre identidades pós-modernas.

A jornada da protagonista no filme ilustra o conceito de "descentramento do sujeito" proposto por Hall. A Barbie inicia sua trajetória em Barbielândia, um mundo idealizado onde sua identidade é estável, sua função é clara, sua existência é harmoniosa. No entanto, ao experimentar sintomas de humanização — pés chatos, pensamentos sobre morte, imperfeições — ela descobre que sua identidade unificada é insustentável.

Ao transitar para o mundo real, confronta a impossibilidade de manter essa fantasia de completude.

Diante desse contexto, este estudo busca responder: como a boneca Barbie é traduzida intersemioticamente para o cinema? De que forma essa tradução opera transformações de significado? Como o processo tradutório dialoga com conceitos de identidade cultural e representação? De que maneira a passagem de um sistema semiótico a outro permite questionar criticamente o próprio ícone cultural?

Este trabalho tem como objetivo geral analisar o processo de tradução intersemiótica da boneca Barbie para a linguagem cinematográfica no filme "Barbie" (2023), examinando as transformações de significado operadas nessa passagem. Como objetivos específicos, propõe-se: (a) examinar as múltiplas camadas de tradução presentes no filme (objeto→cinema, singular→múltiplo, objeto→sujeito); (b) analisar como a identidade da Barbie se fragmenta no processo tradutório, dialogando com a teoria de Stuart Hall sobre identidades pós-modernas; (c) investigar a relação entre tradução intersemiótica e construção/desconstrução de significados culturais.

A relevância deste estudo reside em demonstrar como a tradução intersemiótica não é processo neutro de transposição, mas operação criativa e crítica que pode ressignificar ícones culturais arraigados. Ao analisar como a Barbie — um dos símbolos mais controversos da cultura de massa — é traduzida para o cinema de forma que questiona seus próprios fundamentos, este trabalho contri-

bui para os estudos de tradução intersemiótica, semiótica da cultura, cinema e representação cultural.

TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA: CONCEITOS FUNDAMENTAIS

Roman Jakobson, em seu ensaio "Aspectos Linguísticos da Tradução" (1959), estabeleceu uma tipologia tripartite da tradução que se tornou fundamental para os estudos semióticos. Segundo Jakobson, existem três tipos de tradução:

Tradução intralingual ou reformulação: interpretação de signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.

Tradução interlingual ou tradução propriamente dita: interpretação de signos verbais por meio de outra língua.

Tradução intersemiótica ou transmutação: "interpretação de signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais" (JAKOBSON, 2007, p. 64).

Embora Jakobson tenha definido inicialmente a tradução intersemiótica como passagem do verbal para o não-verbal, o conceito foi posteriormente ampliado para abranger a tradução entre quaisquer sistemas semióticos distintos. Assim, a adaptação de um romance (sistema verbal) para o cinema (sistema audiovisual) constitui tradução intersemiótica, mas também a transposição de uma pintura (sistema visual estático) para uma performance teatral (sistema visual-corporal dinâmico), ou de uma boneca (objeto tridimensional) para um filme (narrativa audiovisual).

O conceito central na teoria jakobsoniana é que cada sistema semiótico possui suas próprias possibilidades e limitações expressivas. A tradução entre sistemas não pode ser equivalência total, pois os sistemas operam com códigos, materialidades e lógicas distintas. Uma palavra não equivale exatamente a uma imagem; um objeto tridimensional não equivale exatamente a uma representação cinematográfica. A tradução intersemiótica é, portanto, sempre transformação, recriação, interpretação.

Julio Plaza, em "Tradução Intersemiótica" (2003), desenvolve e aplica o conceito jakobsoniano especificamente ao campo das artes visuais e da cultura. Para Plaza, a tradução intersemiótica é fundamentalmente um ato criativo: "traduzir é recriar" (PLAZA, 2003, p. 37).

O tradutor intersemiótico não apenas transpõe conteúdos de um sistema a outro, mas cria novos significados através das possibilidades expressivas do sistema de chegada. Plaza identifica diferentes modalidades de tradução intersemiótica conforme a relação que estabelecem com o original:

Tradução icônica: busca similaridade de forma entre original e tradução, operando por semelhança visual ou estrutural.

Tradução indicial: estabelece conexão física ou causal com o original, operando por contiguidade.

Tradução simbólica: opera por convenção, estabelecendo relações arbitrárias mas culturalmente codificadas.

No contexto das artes, Plaza argumenta que a tradução intersemiótica permite explorar as especificidades de cada meio. Um poema traduzido para uma pintura não perde necessariamente qualidade; ele se transforma, ganhando as possibilidades visuais da pintura enquanto perde as sonoridades da palavra. O valor da tradução reside justamente nessa transformação criativa.

Aplicando esses conceitos ao filme "Barbie", observa-se que a tradução da boneca para o cinema opera simultaneamente nas três modalidades identificadas por Plaza. Há tradução icônica na manutenção de elementos visuais reconhecíveis: as cores rosa e roxo, os figurinos característicos, a estética plástica e artificial dos cenários de Barbielândia. Há tradução indicial na conexão material entre a boneca física (que existe no mundo real) e sua representação cinematográfica (que a referência constantemente).

Há tradução simbólica na ressignificação dos valores culturais associados à Barbie: de símbolo de feminilidade idealizada para personagem que questiona essa idealização. A tradução intersemiótica, conforme Plaza, não busca fidelidade ao original, mas criação de novos significados através de outro sistema. O filme "Barbie" não pretende ser

"fel" à boneca no sentido de reproduzi-la exatamente; pretende traduzi-la criticamente, explorando as possibilidades narrativas, visuais e conceituais do cinema para questionar o que a boneca representa.

IDENTIDADE CULTURAL NA PÓS-MODERNIDADE

Stuart Hall, em "A Identidade Cultural na Pós-Modernidade" (2006), analisa as transformações nas concepções de identidade ao longo da história ocidental. Hall identifca três concepções de identidade:

Sujeito do Iluminismo: identidade centrada, unifcada, dotada de razão e consciência. O indivíduo nasce com uma essência que permanece fundamentalmente a mesma ao longo da vida.

Sujeito sociológico: identidade formada na interação entre o eu e a sociedade. O núcleo interior do sujeito é modifcado pelo diálogo com mundos culturais externos.

Sujeito pós-moderno: identidade fragmentada, composta de várias identidades, por vezes contraditórias. Não há um "eu" coerente, mas múltiplos "eus" que se transformam conforme os contextos.

Para Hall, a pós-modernidade é caracterizada pelo "descentramento do sujeito". A identidade "plenamente unifcada, completa, segura e coerente é uma fantasia" (HALL, 2006, p. 13). Na contemporaneidade, as identidades são "formadas e transformadas continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam" (HALL, 2006, p. 13).

Esse descentramento ocorre porque as estruturas que antes forneciam identidades estáveis — classe social, gênero, etnia, nacionalidade — tornaram-se mais fuidas e contestadas. As pessoas não possuem mais uma única identidade fxa, mas múltiplas identidades que podem ser acionadas em diferentes contextos. Uma mesma pessoa pode identifcar-se simultaneamente como mulher, negra, trabalhadora, mãe, imigrante, artista — e essas identidades podem entrar em confito entre si.

Hall argumenta que as identidades são construídas através de processos de representação. Não existe uma essência interior que defne quem somos; nossa identidade é formada pelas narrativas, imagens e discursos disponíveis em nossa cultura. A representação não refete identidades preexistentes; ela as constrói ativamente.

Isso signifca que produtos culturais — flmes, livros, brinquedos, propagandas — não apenas representam identidades, mas participam ativamente de sua construção. A boneca Barbie, durante décadas, não apenas refetiu uma feminilidade preexistente; ela ajudou a construir imaginários sobre o que signifca ser mulher, oferecendo modelos de identifcação para milhões de meninas globalmente.

No entanto, as representações culturais são sempre campos de disputa. Diferentes grupos sociais lutam para defnir os signifcados dos símbolos culturais. A Barbie pode ser interpretada como ícone de empoderamento feminino (uma boneca adulta, proffssional, independente) ou como símbolo de opressão (padrões de beleza inatingíveis, consumismo, superfcialidade). Essas interpretações contraditórias refetem a natureza contestada das identidades culturais.

O conceito de Hall sobre identidades fragmentadas e em processo é fundamental para analisar o flme "Barbie". A protagonista inicia sua jornada com uma identidade aparentemente unifcada e estável — ela é "a Barbie Estereotipada", perfeitamente adequada a seu papel em Barbielândia. No entanto, essa identidade se revela insustentável quando confrontada com a complexidade do mundo real. A Barbie descobre que não possui uma essência fxa, mas múltiplas possibilidades de ser que entram em confito.

REPRESENTAÇÃO E CULTURA POPULAR

Stuart Hall também desenvolveu análises fundamentais sobre representação e cultura popular. Para Hall, representação é o processo pelo qual membros de uma cultura usam linguagem (verbal, visual, corporal) para produzir signifcados. A representação conecta signifcado e linguagem à cultura.

Hall argumenta que os objetos, pessoas e eventos não possuem signifcados fxos em si mesmos. Os signifcados são produzidos

através de sistemas de representação — palavras, imagens, sons, gestos. A cultura é o campo onde esses signifcados são produzidos, circulam e são contestados.
A cultura popular, segundo Hall, não é simplesmente entretenimento trivial, mas campo de disputa ideológica. Produtos culturais de massa — flmes, músicas, brinquedos, programas de TV — participam ativamente da construção de imaginários sociais sobre raça, gênero, classe, sexualidade. Eles ensinam, de forma muitas vezes implícita, como as pessoas devem ser, pensar, agir.
No entanto, a cultura popular também pode ser espaço de resistência e contestação. Os signifcados não são impostos unilateralmente de cima para baixo; eles são negociados, apropriados, ressignifcados pelos receptores. Um mesmo produto cultural pode ter signifcados diferentes para diferentes grupos sociais.
A boneca Barbie exemplifca essa ambivalência da cultura popular. Como produto da indústria cultural capitalista, a Barbie foi criada para gerar lucro, promovendo consumismo e padrões estéticos específcos. No entanto, diferentes grupos se apropriaram da Barbie de formas distintas: algumas meninas a usaram para projetar aspirações profssionais; artistas a subverteram em obras críticas; colecionadores a transformaram em objeto de valor cultural; feministas a criticaram como símbolo de opressão.
O flme de 2023 opera justamente nesse campo de disputa de signifcados. Ele reconhece as múltiplas interpretações contraditórias da Barbie e as incorpora na narrativa. A protagonista descobre que é simultaneamente amada e odiada, admirada e criticada, ícone de empoderamento e símbolo de opressão. Essa multiplicidade de signifcados refete a complexidade da cultura popular contemporânea, onde os símbolos culturais são constantemente ressignifcados.

METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa de caráter analítico interpretativo, fundamentada em análise fílmica e análise semiótica. O corpus de análise é constituído pelo flme "Barbie" (2023), dirigido por Greta Gerwig, com duração de 114 minutos, produzido pela Warner Bros. Pictures.
A abordagem metodológica adotada articula análise de conteúdo e análise semiótica, permitindo examinar tanto os elementos narrativos quanto os signos visuais e simbólicos presentes na obra cinematográfca. O flme foi assistido integralmente três vezes: a primeira para apreensão geral da narrativa; a segunda com atenção específca aos processos de tradução intersemiótica (elementos visuais, sonoros, narrativos que traduzem a boneca para o cinema); a terceira focada nas transformações de identidade da protagonista.
Para fundamentar teoricamente a análise, realizou-se revisão bibliográfca contemplando três eixos temáticos principais: (1) tradução intersemiótica, a partir das contribuições de Roman Jakobson e Julio Plaza; (2) identidade cultural e representação, fundamentada em Stuart Hall; (3) contexto cultural da boneca Barbie, através de fontes secundárias sobre história e signifcado cultural do brinquedo.
O procedimento analítico desenvolveu-se em três etapas complementares:

Primeira etapa: Mapeamento dos processos de tradução intersemiótica presentes no flme, identifcando: (a) elementos visuais que traduzem iconicamente a boneca (cores, formas, estética); (b) elementos narrativos que traduzem simbolicamente os signifcados culturais da Barbie; (c) momentos em que o flme refete metacinematografcamente sobre o próprio processo de tradução.
Segunda etapa: Análise da trajetória da protagonista como processo de transformação identitária, observando: (a) a identidade unifcada em Barbielândia; (b) a crise e fragmentação dessa identidade; (c) a construção de uma nova identidade humana. Essa análise foi fundamentada nos conceitos de Stuart Hall sobre identidades pós-modernas.
Terceira etapa: Exame de cenas específcas que exemplifcam os processos de tradução e transformação identitária, incluindo: a cena inicial em Barbielândia, o surgimento dos sintomas de humanização, o encontro com Weird Barbie, a chegada ao mundo real, a visita à Mattel, o diálogo fnal com Ruth

Handler, e a cena final da consulta ginecológica.

Os critérios de seleção de cenas para análise detalhada foram: (a) relevância para ilustrar processos de tradução intersemiótica; (b) significância para a transformação identitária da protagonista; (c) presença de elementos metacinematográficos que refletem sobre representação e significado.
Como limitação metodológica, reconhece-se que a análise fílmica é sempre interpretativa e situada culturalmente, refletindo o olhar e o contexto do pesquisador.
Outras leituras do mesmo filme são possíveis e válidas. Além disso, este estudo concentra-se especificamente nos processos de tradução intersemiótica e transformação identitária, não aprofundando outras dimensões igualmente relevantes do filme, como questões de gênero, pedagogias culturais ou aspectos de produção cinematográfica.
BARBIELÂNDIA: IDENTIDADE UNIFICADA E FANTASIA DE COMPLETUDE
O filme inicia com uma sequência paródica que referência "2001: Uma Odisseia no Espaço" (1968), de Stanley Kubrick. Meninas brincam com bonecas-bebês em um deserto, quando surge uma Barbie gigante. As meninas destroem as bonecas-bebês e passam a brincar com Barbies. Essa abertura opera uma tradução intersemiótica dupla: traduz visualmente a história da criação da boneca Barbie (que ofereceu às meninas uma boneca adulta em vez de bebês) e traduz cinematograficamente a cena icônica do monólito de Kubrick (substituindo o monólito por uma Barbie gigante).
Após essa introdução metacinematográfica, o filme apresenta Barbielândia — um universo idealizado, colorido, artificial, onde tudo é perfeito. A estética visual de Barbielândia traduz iconicamente a boneca: cores vibrantes (especialmente rosa e roxo), cenários de plástico brilhante, proporções exageradas, ausência de sujeira ou imperfeição. Tudo em Barbielândia parece feito de plástico, como a própria boneca.
A protagonista, identificada como "Barbie Estereotipada" (Stereotypical Barbie), vive em perfeita harmonia com sua identidade. Ela acorda feliz, cumprimenta suas amigas Barbies, vai à praia, dança, socializa. Sua rotina é previsível, sua aparência é impecável, sua felicidade é constante. Como ela mesma afirma: "Sei que sou a Barbie Estereotipada." Essa autoconsciência é significativa. A personagem sabe que é estereótipo, mas isso não a incomoda inicialmente. Sua identidade é totalmente adequada ao contexto de Barbielândia, onde ser estereótipo é ser perfeita. Ela incorpora plenamente o que Hall (2006) chamaria de identidade unificada e coerente — uma fantasia de completude onde não há contradições, dúvidas ou transformações.
Do ponto de vista da tradução intersemiótica, Barbielândia representa a tentativa de traduzir literalmente a boneca para o cinema. Tudo é como na caixa da Barbie: perfeito, colorido, artificial, idealizado. No entanto, essa tradução literal é insustentável no cinema, que é meio narrativo temporal que demanda conflito, transformação, profundidade psicológica. A boneca pode permanecer eternamente a mesma na prateleira; a personagem cinematográfica precisa mudar.
A crise começa quando a Barbie experimenta sintomas de humanização. Durante uma festa, ela pergunta: "Vocês já pensam em morrer?" As outras Barbies ficam chocadas — em Barbielândia, não se pensa em morte. No dia seguinte, ela acorda com "mau hálito matinal", seu waffle queima, seu banho fica gelado, e, mais significativamente, seus pés ficam chatos — os calcanhares tocam o chão, algo impossível para uma boneca Barbie, cujos pés são permanentemente arqueados para usar salto alto.
Como ela verbaliza: "Meus pés (...), meus calcanhares estão no chão. (...) Sei que sou a Barbie Estereotipada e não faço conjecturas de casualidade entre fatos ocorridos num certo período de tempo, mas alguns deles podem estar relacionados."
Esses sintomas aparentemente triviais representam a intrusão do real no idealizado, do humano no artificial, do temporal no eterno. A Barbie está deixando de ser objeto perfeito para tornar-se sujeito imperfeito. Seus pés chatos simbolizam literalmente sua queda — ela não pode mais manter-se na posição artificial e elevada da boneca; precisa pisar no chão da realidade.
Do ponto de vista da identidade cultural,

essa crise representa o início da fragmentação. A identidade unifcada da "Barbie Estereotipada" começa a se desestabilizar. Ela não consegue mais performar perfeitamente seu papel. Como Hall (2006) argumenta, a identidade pós-moderna é caracterizada justamente por essa impossibilidade de manter uma identidade coerente e estável.
A busca pela Weird Barbie (Barbie Estranha) marca o reconhecimento de que algo está errado. Weird Barbie, com cabelo cortado irregularmente e rosto rabiscado com caneta, representa as Barbies que foram rejeitadas, maltratadas, que não se encaixam no padrão. Ela é a voz dissidente que revela verdades desconfortáveis. Weird Barbie diagnostica: a Barbie está se tornando humana porque a menina que brinca com ela no mundo real está tendo pensamentos sobre morte e imperfeição.
Essa revelação é fundamental: a identidade da Barbie não é autônoma, mas dependente de forças externas (a menina que brinca com ela). Ela não é sujeito pleno, mas objeto manipulado. Para resolver a crise, Weird Barbie oferece duas opções: voltar à normalidade (permanecer boneca) ou ir ao mundo real (tornar-se humana). A Barbie escolhe a segunda opção, iniciando sua jornada de transformação.

AS MÚLTIPLAS CAMADAS DA TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

A tradução intersemiótica da boneca Barbie para o cinema opera em múltiplas camadas simultâneas, cada qual com suas especifcidades e implicações.

Primeira camada: Do objeto tridimensional à imagem audiovisual

A boneca Barbie é objeto físico, tridimensional, manipulável. Ela existe no espaço real, pode ser tocada, vestida, penteada. Sua materialidade é plástica — substância artifcial, durável, moldável. No cinema, essa materialidade é traduzida para imagem bidimensional projetada na tela. A Barbie cinematográfca não pode ser tocada; ela é pura visualidade e sonoridade.
No entanto, o flme não ignora essa diferença; ele a tematiza. A estética visual de Barbielândia enfatiza propositalmente a artifcialidade, fazendo tudo parecer feito de plástico. Os cenários são claramente cenográfcos, não realistas. As cores são saturadas, não naturais. Os movimentos são por vezes coreografados de forma artifcial, lembrando como crianças manipulam bonecas. Essa escolha estética opera uma tradução icônica, no sentido de Plaza (2003): busca similaridade visual entre a boneca (objeto de plástico) e sua representação cinematográfca (imagens que parecem plásticas). O flme não tenta fazer Barbielândia parecer real; tenta fazer parecer uma caixa de Barbie em tamanho gigante.

Segunda camada: Da identidade singular às múltiplas vozes

A boneca Barbie, embora exista em múltiplas versões (Barbie Médica, Barbie Astronauta, etc.), representa fundamentalmente uma identidade: a Barbie. No flme, essa identidade singular é traduzida para múltiplas personagens: Barbie Presidente, Barbie Física (ganhadora do Prêmio Nobel), Barbie Escritora, Barbie Médica, Weird Barbie, entre outras.
Cada uma dessas Barbies possui personalidade, voz, perspectiva própria. Elas não são cópias idênticas, mas variações sobre um tema. Essa multiplicação opera uma tradução que transforma quantidade em qualidade: ao multiplicar a Barbie, o flme questiona a ideia de uma identidade feminina única e unifcada.
Do ponto de vista de Hall (2006), essa multiplicidade ilustra o conceito de identidades fragmentadas. Não existe "a" Barbie, mas múltiplas Barbies, cada qual representando possibilidades distintas de ser. Essa fragmentação é característica da pós-modernidade, onde identidades estáveis dão lugar a identidades plurais e em processo.

Terceira camada: Do objeto passivo ao sujeito consciente

Esta é a tradução mais profunda e signifcativa. A boneca Barbie é objeto — ela não possui consciência, vontade, agência. Ela é manipulada por meninas que projetam nela suas fantasias. A boneca não fala, não pensa, não age autonomamente.
No cinema, a Barbie torna-se sujeito. Ela

possui consciência de si, pensamentos próprios, emoções, capacidade de decisão. Ela fala, questiona, duvida, transforma-se. Essa tradução de objeto a sujeito é possibilitada pelas especificidades do cinema como meio narrativo que demanda personagens com profundidade psicológica.
Significativamente, o filme tematiza essa transformação. A jornada da Barbie é justamente de conscientização sobre sua condição de objeto e de luta por autonomia subjetiva. Ela descobre que foi criada como produto, que existe para realizar fantasias alheias, que não possui autonomia real. No entanto, ela reivindica subjetividade, recusando voltar à caixa (permanecer objeto) e escolhendo tornar-se humana (ser sujeito).

Quarta camada: Da fantasia à realidade
A boneca Barbie habita o reino da fantasia — ela representa um ideal, não uma realidade. Seu corpo é impossível, sua vida é perfeita, seus problemas são inexistentes. No filme, essa fantasia é traduzida inicialmente em Barbielândia (mundo idealizado), mas depois confrontada com o mundo real (mundo imperfeito, complexo, contraditório).
A transição de Barbielândia para o mundo real opera uma tradução de registro: do fantástico para o realista, do idealizado para o concreto, do atemporal para o histórico. Essa tradução não é suave; é choque, crise, desestabilização. A Barbie descobre que a fantasia não se sustenta na realidade.
Essas múltiplas camadas de tradução não operam isoladamente, mas simultaneamente, criando um processo complexo de ressignificação. A boneca não é simplesmente transposta para o cinema; ela é transformada, questionada, desconstruída e reconstruída através das possibilidades expressivas da linguagem cinematográfica.

O MUNDO REAL: CONFRONTO E DESCONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE
Quando a Barbie chega ao mundo real (especificamente, Los Angeles), ela espera ser recebida com admiração e amor, como em Barbielândia. No entanto, confronta uma realidade muito diferente. Homens na rua a olham de forma invasiva e objetificante. Uma adolescente, Sasha, ao vê-la, declara que "a Barbie é fascista" — uma crítica que choca profundamente a protagonista.
Essa acusação sintetiza décadas de críticas feministas à boneca: por perpetuar padrões de beleza inatingíveis, por promover consumismo superficial, por representar um modelo limitado e opressor de feminilidade. Para a Barbie, que sempre se viu como ícone positivo, essa crítica é devastadora. Sua identidade unificada — "sou a Barbie, todos me amam" — se fragmenta diante da descoberta de que é interpretada de formas contraditórias.
A reação da Barbie é reveladora: ela chora. Pela primeira vez, experimenta emoções negativas — rejeição, tristeza, confusão. Esses sentimentos são impossíveis para a boneca (que não possui interioridade emocional), mas essenciais para a personagem cinematográfica (que precisa de profundidade psicológica). A tradução intersemiótica permite à Barbie experimentar humanidade através da vulnerabilidade emocional.
Do ponto de vista da identidade cultural, essa crise ilustra o conceito de Hall (2006) sobre identidades formadas através de representação. A Barbie descobre que sua identidade não é essência interior fixa, mas construção cultural contestada. Ela é "formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais [é] representada ou interpelada nos sistemas culturais" (HALL, 2006, p. 13). No mundo real, ela é interpelada de formas contraditórias: como ícone de empoderamento por uns, como símbolo de opressão por outros.
A visita à sede da Mattel intensifica essa crise de identidade. Os executivos da empresa, todos homens de terno, querem aprisioná-la novamente na caixa. Um deles explica: "A empresa acha estranho o fato dos bonecos patinarem em Santa Monica. Deseja a boneca na caixa para que os clientes não deixem de alimentar fantasias sobre ela."
Essa cena opera múltiplas camadas de significado. Literalmente, os executivos querem devolver a boneca à sua embalagem. Simbolicamente, querem manter a Barbie como mercadoria controlável, objeto de fantasia, produto lucrativo. Metaforicamente, representam as forças sociais que tentam aprisionar as mulheres em papéis limitados e

idealizados.
A recusa da Barbie em "entrar na caixa" é ato de resistência simbólica. A caixa representa múltiplas formas de aprisionamento: o aprisionamento físico da boneca em sua embalagem, o aprisionamento simbólico da mulher em papéis limitados, o aprisionamento ideológico em fantasias alienantes. Ao recusar a caixa, a Barbie reivindica autonomia, ainda que não saiba exatamente o que fazer com ela.
Signifcativamente, ela começa a chorar novamente, e os executivos fcam desconcertados. Uma boneca não chora; um produto não tem emoções. Ao chorar, a Barbie afrma sua humanidade contra sua condição de mercadoria. Suas lágrimas são tradução intersemiótica de sua transformação: de objeto inanimado a sujeito emocional.
A fuga da Mattel, auxiliada por Gloria (mãe de Sasha), simboliza a recusa em ser controlada por estruturas corporativas patriarcais. Gloria representa a mulher adulta comum que cresceu brincando com Barbies e agora enfrenta as contradições de ser mulher na sociedade contemporânea. Ela resgata a Barbie não por nostalgia acrítica, mas por reconhecer a complexidade das representações culturais — como um mesmo símbolo pode ser simultaneamente opressor e signifcativo.
Durante a fuga, Gloria verbaliza as contradições da feminilidade contemporânea: "Você tem que ser magra, mas não muito magra. Você tem que ser bem-sucedida, mas não muito bem-sucedida senão ameaça os homens. Você tem que ser líder, mas não pode ser mandona..." Esse monólogo expõe como as expectativas impostas às mulheres são contraditórias e impossíveis de satisfazer simultaneamente.
Para a Barbie, esse discurso é revelação. Ela sempre representou a fantasia de que é possível ser tudo simultaneamente — bela, inteligente, bem-sucedida, amável, perfeita. Gloria revela que essa fantasia é opressiva justamente por ser impossível. A identidade unifcada e coerente que a Barbie representava é, como Hall (2006) argumenta, uma fantasia insustentável.

TORNAR-SE HUMANA: A TRADUÇÃO FINAL

O clímax da jornada da Barbie ocorre em seu encontro com Ruth Handler, criadora da boneca Barbie. Ruth aparece como fgura espectral, existindo em um espaço liminar entre Barbielândia e o mundo real. Ela representa a origem, a criadora, a "mãe" simbólica da Barbie.
O diálogo entre Ruth e Barbie é fundamental para compreender a tradução fnal operada pelo flme:
RUTH: "Os humanos inventam coisas como o patriarcado e a Barbie só para lidar com o desconforto deles. (...) e aí, morrem."
BARBIE: "Quero ser parte das pessoas que dão um sentido. Não o produto disso. Eu quero imaginar. Eu não quero ser a ideia."
RUTH: "Eu sempre soube que a Barbie me surpreenderia, mas eu nunca esperava por isso."
BARBIE: "Você me dá permissão para me tornar humana?"
RUTH: "Não posso controlar ninguém, a não ser a minha flha Bárbara."
Esse diálogo sintetiza a tradução intersemiótica fundamental operada pelo flme. Ruth reconhece que a Barbie foi criada como "ideia" — conceito abstrato, produto cultural, objeto para "lidar com o desconforto" humano (projetar fantasias, idealizar feminilidade). A Barbie, no entanto, rejeita essa função. Ela não quer ser "a ideia", mas "parte das pessoas que dão um sentido" — não produto passivo, mas sujeito ativo; não objeto de projeção, mas agente de criação.
A frase "Eu quero imaginar. Eu não quero ser a ideia" é particularmente signifcativa. A boneca Barbie foi criada para ser imaginada — para que meninas projetassem nela suas fantasias. A Barbie cinematográfca inverte essa lógica: ela quer ser quem imagina, não o que é imaginado. Quer ser sujeito da imaginação, não objeto dela.
A pergunta "Você me dá permissão para me tornar humana?" revela que a Barbie ainda busca validação externa, autorização de uma fgura de autoridade. A resposta de Ruth — "Não posso controlar ninguém" — é libertadora: ninguém pode dar ou negar permissão para outra pessoa ser quem é. A autonomia não é concedida; é reivindicada.
A referência à "minha flha Bárbara" conecta a boneca à pessoa real que a inspirou: Bár-

bara Handler, filha de Ruth. Essa conexão opera uma tradução indicial, no sentido de Plaza (2003): estabelece relação causal entre a boneca (signo) e a pessoa real (referente). A Barbie não é criação arbitrária, mas tradução do nome e da existência de uma menina real.

Após esse encontro, a Barbie escolhe tornar-se humana. O filme não mostra explicitamente como essa transformação ocorre; há uma elipse temporal. A cena seguinte apresenta a Barbie, agora humana, vestindo roupas casuais (não mais o figurino rosa característico), indo a um compromisso com Gloria e Sasha.

Quando perguntam para onde vai, ela responde simplesmente: "Vou ao ginecologista."

A cena final mostra-a entrando no consultório, onde a recepcionista pergunta seu nome. Ela responde: "Barbara Handler."

Essa cena final é profundamente significativa como tradução intersemiótica. A consulta ginecológica representa a aceitação do corpo feminino real — com suas funções biológicas, necessidades de cuidado, vulnerabilidades — em oposição ao corpo idealizado e assexuado da boneca. A Barbie boneca não possui genitália, não menstrua, não envelhece, não adoece. Barbara Handler humana possui corpo real que demanda cuidados médicos.

Ao assumir o nome "Barbara Handler", ela completa a tradução indicial: de signo (Barbie) a referente (Barbara), de ideia a pessoa, de objeto a sujeito. Ela não é mais a Barbie — ícone cultural, produto comercial, fantasia coletiva. Ela é Barbara — pessoa singular, com corpo, história, autonomia.

Do ponto de vista da identidade cultural, essa transformação ilustra o conceito de Hall (2006) sobre identidades em processo. A Barbie não descobre uma essência interior preexistente; ela constrói uma nova identidade através de escolhas, experiências, transformações. Sua identidade não é fixa, mas processo contínuo de tornar-se.

A tradução intersemiótica final, portanto, não é da boneca para o cinema, mas da boneca para a humanidade. O cinema é meio que possibilita essa tradução, oferecendo à Barbie consciência, voz, agência, emoções — atributos de subjetividade que permitem sua transformação de objeto a sujeito, de ideia a pessoa, de fantasia a realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo analisou o processo de tradução intersemiótica da boneca Barbie para a linguagem cinematográfica no filme Barbie (2023), com base em Roman Jakobson, Julio Plaza e Stuart Hall. Verificou-se que essa tradução não é mera passagem de um objeto tridimensional para a imagem audiovisual, mas envolve transformações profundas de significado.

Em primeiro lugar, a tradução do objeto físico de plástico para a representação fílmica opera por meio de escolhas estéticas que enfatizam a artificialidade de Barbielândia, produzindo uma tradução icônica que aproxima a visualidade do filme da materialidade da boneca. Em segundo lugar, a identidade singular da Barbie é fragmentada em múltiplas personagens — Presidente, Física, Escritora, Estranha —, o que dialoga com a noção de Hall (2006) de identidades pós-modernas, plurais e instáveis, recusando a fantasia de um sujeito feminino único e coerente.

Mais decisiva, porém, é a tradução de objeto passivo em sujeito consciente. Enquanto a boneca não possui vontade nem agência, a Barbie cinematográfica pensa, sente, questiona e toma decisões. Sua jornada — de boneca perfeita em Barbielândia a humana imperfeita no mundo real — exemplifica o "descentramento do sujeito" descrito por Hall, ao mostrar que "a identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia" (HALL, 2006, p. 13). Os sintomas de humanização (pés chatos, pensamentos sobre morte, imperfeições cotidianas) marcam a intrusão do real no idealizado e desestabilizam a identidade perfeita da personagem.

O confronto com o mundo real desconstrói criticamente a identidade idealizada: a Barbie descobre que pode ser vista tanto como ícone de empoderamento quanto como símbolo de opressão, confirmando que identidades são "formadas e transformadas continuamente em relação às formas pelas quais [são] representadas ou interpeladas nos sistemas culturais" (HALL, 2006, p. 13).

A recusa em “entrar na caixa”, literal e simbolicamente, afirma a busca por autonomia subjetiva frente à objetificação. A tradução final — de Barbie a Barbara Handler —, culminando na cena da consulta ginecológica, simboliza a passagem de signo a pessoa, de ideia abstrata a corpo feminino real, com história e vulnerabilidades.

Do ponto de vista da tradução intersemiótica, o filme confirma a perspectiva de Plaza (2003) de que “traduzir intersemioticamente significa criar” (PLAZA, 2003, p. 39): o cinema não replica a boneca, mas a recria, explorando recursos narrativos e visuais para questionar criticamente o que ela representa. A relevância deste estudo reside em mostrar como a tradução intersemiótica pode funcionar como ressignificação crítica de ícones culturais, problematizando uma identidade feminina unificada e idealizada e inscrevendo, em seu lugar, uma identidade em processo, fragmentada e contraditória.

Reconhece-se, como limitação, o foco restrito nos processos de tradução intersemiótica e transformação identitária, deixando em segundo plano outras dimensões do filme, como questões de gênero, pedagogias culturais ou recepção. Pesquisas futuras podem comparar Barbie a outras adaptações de brinquedos e produtos culturais, bem como investigar como diferentes públicos compreendem esses processos de tradução e reconfiguração identitária.

Em síntese, Barbie (2023) opera uma tradução intersemiótica complexa e multifacetada que transforma um ícone cultural controverso em espaço de reflexão crítica sobre representação, identidade e significado. A trajetória da protagonista — de objeto a sujeito, de ideia a pessoa, de fantasia a realidade — não apenas traduz a boneca para o cinema, mas interroga os próprios fundamentos da representação cultural. Ao declarar que quer “ser parte das pessoas que dão um sentido” e não apenas “a ideia”, a personagem sintetiza a passagem de signo passivo a sujeito ativo, de objeto de significação alheia a agente de sua própria narrativa.

REFERÊNCIAS

BARBIE. Direção: Greta Gerwig. Produção: David Heyman, Robbie Brenner, Margot Robbie, Tom Ackerley, Jackie Cocks. EUA: Warner Bros. Pictures, 2023. 1 vídeo (114 min), son., color.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

JAKOBSON, Roman. Linguística e comunicação. São Paulo: Cultrix, 2007.

PLAZA, Julio. Tradução intersemiótica. São Paulo: Perspectiva, 2003.