

01:00:52:12

MALC IN THE LM  
MIDDLE

Joana Matos Monteiro

## HUMOR NA LEGENDAGEM

Relatório de Estágio do Mestrado em Tradução, orientado pela Doutora Judite Carecho, apresentado à Secção de Tradução do Departamento de Línguas, Literaturas e Culturas da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra

2017



UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Imagem da capa: Imagem de abertura da série *Malcolm in the Middle*

Faculdade de Letras

## HUMOR NA LEGENDAGEM

**Ficha Técnica:**

<b>Tipo de trabalho</b>	<b>Relatório de estágio</b>
<b>Título</b>	<b>Humor na Legendagem</b>
<b>Autora</b>	<b>Joana Matos Monteiro</b>
<b>Orientadora</b>	<b>Doutora Judite Manuela Silva Nogueira Carecho</b>
<b>Júri</b>	<b>Presidente:</b>
	<b>Doutora Cornelia Elisabeth Plag</b>
	<b>Vogais:</b>
	<b>Doutora Judite Manuela Silva Nogueira Carecho</b>
	<b>Doutora Katrin Pieper</b>
<b>Identificação do Curso</b>	<b>2º Ciclo em Tradução</b>
<b>Área científica</b>	<b>Tradução</b>
<b>Especialidade/Ramo</b>	<b>Tradução de Português e duas Línguas Estrangeiras (Inglês e Alemão)</b>
<b>Data da defesa</b>	<b>26-10-2017</b>
<b>Classificação</b>	<b>16 valores</b>



UNIVERSIDADE DE COIMBRA

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à Professora Doutora Judite Carecho pela sua orientação neste relatório de estágio, a sua ajuda foi fulcral na elaboração do mesmo

Agradeço à Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra por me ter acolhido durante estes últimos cinco anos, onde tanto cresci a nível académico como pessoal. Agradeço também à Wordzilla pela oportunidade que me deu de realizar este estágio, onde aprendi tanto, e por todos os seus membros me terem acolhido tão bem durante os dois meses em que lá estive. Acima de tudo, estou grata à Maria João e ao Ruben, que não só se tornaram de certa forma meus mentores durante este percurso, como também grandes amigos.

Em segundo lugar, agradeço aos meus pais por me terem dado a oportunidade de realizar este Mestrado, aos meus irmãos, à minha avó e, por fim, ao meu avô, que infelizmente já não teve a oportunidade de me ver terminá-lo.

Agradeço também à Professora Doutora Cornelia Plag pela sua disponibilidade e paciência e a todos os docentes que, ao longo destes anos, contribuíram para a minha formação.

Por fim, agradeço a todos os meus amigos e familiares que, consciente ou inconscientemente, me ajudaram a concretizar este objetivo, principalmente à Marta, que se revelou uma grande amiga e companhia ao longo de todo o meu percurso académico e pessoal.

## RESUMO

### Humor na Legendagem

O presente relatório descreve a minha experiência com a Tradução Audiovisual no âmbito do estágio curricular realizado na empresa de tradução Wordzilla e pretende analisar algumas das questões e problemas que surgiram durante a tradução e legendagem de vários episódios de duas séries (*Malcolm in the Middle* e *American Dad*) e de um filme (*October Kiss*), principalmente questões relacionadas com o humor.

Quando comparada com a área da Tradução em geral, a Tradução Audiovisual é muito recente e tem ainda muitos aspetos por explorar. Um destes aspetos é o humor e a forma como ele pode ser traduzido e transmitido ao espetador quando incorporado num texto polissemiótico, onde é necessário ter em atenção não só o texto, como também a imagem e o som.

Este relatório faz uma breve caracterização dos mais importantes tipos de tradução audiovisual e foca-se principalmente na legendagem, considerando os seus parâmetros e limitações. De seguida, expõe várias teorias existentes sobre o humor, utilizando-as para analisar exemplos retirados do trabalho por mim efetuado durante o estágio. Por fim, são abordadas as referências culturais extralinguísticas (ECR) e outros problemas que, apesar de não estarem ligados ao humor, continuam a ter grande relevância no que diz respeito à legendagem.

**Palavras-chave:** Tradução Audiovisual, Legendagem, Humor

## **ABSTRACT**

### **Humor in Subtitling**

This internship report describes my experience with Audiovisual Translation, with which I was in contact during my internship carried out in the translation company Wordzilla. It also seeks to analyze some of the issues and challenges raised by the translation and subtitling of episodes from two different TV shows (*Malcolm in the Middle* and *American Dad*) and one feature film (*October Kiss*), focusing mainly on issues related to humor.

When compared to Translation in general, Audiovisual Translation is still very recent and has still a lot of aspects to explore. One of which is humor and the way it can be translated and conveyed to the viewer when included in a polysemiotic text, where there's a need to pay attention not only to the text but also to the image and audio that accompany it.

This report briefly characterizes the most important types of audiovisual translation, focusing mainly on subtitling, considering its parameters and constraints. It then proceeds to present the various existing theories on humor, using them to analyze examples from the work accomplished during my internship. Finally, the concept of Extralinguistic Cultural References (ECR) is approached, as are some other problems, which despite not being so tightly connected to humor are still relevant to subtitling in general.

**Keywords:** Audiovisual Translation, Subtitling, Humor

# ÍNDICE

INTRODUÇÃO .....	1
1. APRESENTAÇÃO DO ESTÁGIO CURRICULAR.....	3
1.1. Porquê um estágio curricular? .....	3
1.2. Entidade de acolhimento .....	3
1.3. Trabalhos realizados.....	5
2. LEGENDAGEM .....	7
2.1. Introdução aos vários tipos de tradução audiovisual .....	7
2.2. Tipos de legendagem .....	10
2.3. Processo de tradução e legendagem e os seus parâmetros .....	11
2.4. Limites da Legendagem.....	15
2.5. Programa de legendagem ( <i>Software</i> ): Spot .....	17
3. HUMOR NA TRADUÇÃO .....	21
3.1. O que é o humor?.....	21
3.2. Teorias do humor .....	23
3.2.1. Teoria da superioridade .....	24
3.2.2. Teoria da incongruência.....	28
3.2.3. Teoria do alívio .....	32
3.3. Tradução do humor – alguns problemas práticos.....	33
3.4. Tradução do humor – um esquema de análise .....	40
3.4.1. A Teoria Geral do Humor Verbal de Salvatore Attardo adaptada por Young.....	41
3.4.2. Análise do texto de partida .....	45
3.4.3. Análise do texto de chegada .....	47
3.4.4. Conclusões.....	49
4. REFERÊNCIAS CULTURAIS EXTRALINGUÍSTICAS (ECR).....	51
4.1. Taxonomia das estratégias de tradução de ECR .....	52
4.2. Transculturalidade.....	55
4.3. Análise de exemplos.....	57

5. OUTROS PROBLEMAS NA TRADUÇÃO PARA LEGENDAGEM.....	64
CONCLUSÕES.....	72
FONTES CONSULTADAS.....	75
ANEXOS .....	77
ANEXO I .....	77



## INTRODUÇÃO

Com o presente relatório viso expor o trabalho desenvolvido durante o meu estágio curricular no âmbito do Mestrado de Tradução (MT) da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra (FLUC), realizado na empresa de tradução audiovisual Wordzilla. Pretendo também apresentar uma reflexão crítica sobre o trabalho efetuado nesta empresa e algumas das limitações e restrições impostas na tradução e legendagem. Estas limitações estão não só relacionadas com o meio em questão, mas também com o género trabalhado: a comédia. Para este efeito, tenciono apresentar alguns dos problemas que foram surgindo durante o estágio, apresentando exemplos de traduções por mim realizadas nesse período.

Este relatório é iniciado com uma descrição da entidade de acolhimento e dos trabalhos realizados durante o estágio, tendo em principal atenção as séries que traduzi e legendei durante o mesmo: *Malcolm in the Middle* e *American Dad*, juntamente com o filme *October Kiss*.

De seguida, é feita uma exposição dos vários tipos de tradução audiovisual, dando um maior enfoque ao assunto deste trabalho: a legendagem. Nesta secção, são apresentadas várias considerações sobre este tipo de tradução audiovisual, tais como os parâmetros a seguir e as limitações que este provoca. É também feita uma explicação das especificidades do programa utilizado para proceder à tradução e legendagem destas séries.

Na terceira parte deste relatório é, por fim, abordada a questão do humor e os problemas que este levanta na tradução. Para tal, são apresentadas questões como o que é o humor e como traduzi-lo. Será sequer possível traduzi-lo de forma eficaz? De modo a encontrar uma resposta, exponho as várias teorias existentes sobre este tema, ilustrando-as com exemplos de problemas presentes no trabalho que realizei e analisando-os segundo as mesmas. Na tentativa de procurar uma solução para a eficaz tradução do humor, apresento um modelo de comparação do textos de partida e de chegada, que pretende ajudar o tradutor a analisar sua tradução e a fazer escolhas acertadas em relação à mesma.

No quarto capítulo, faço uma breve introdução ao conceito de referências culturais extralinguísticas (ECR) como apresentado por Jan Pedersen (2011), uma vez que considero ser um tópico relevante na tradução de qualquer texto, principalmente na legendagem, onde as referências feitas no texto original nem sempre podem ser alteradas devido ao áudio ou imagem às quais estão associadas. Estas ECR podem também levantar problemas

em termos de humor e, portanto, faço uma listagem das várias estratégias de tradução que poderão ser utilizadas. Por fim, é feita uma análise de exemplos surgidos durante o meu estágio tendo as mesmas em consideração.

Este relatório termina com o quinto e último capítulo, onde são abordados outros problemas de tradução, que não estão totalmente ligados nem às limitações impostas pela legendagem, nem pelo humor. Esta secção apresenta apenas diferentes problemas que, por terem ocorrido durante o trabalho realizado no âmbito do estágio, considerei necessário mencionar e analisar.

## **1. APRESENTAÇÃO DO ESTÁGIO CURRICULAR**

### **1.1. Porquê um estágio curricular?**

Desde o início do Mestrado que tinha a expectativa de fazer um estágio, sendo essa possibilidade uma das razões pelas quais decidi entrar no Mestrado em Tradução. Na minha perspetiva, um estágio iria abrir-me portas para o mundo do trabalho e, mais importante ainda, trabalho numa área que me agradasse.

Ao longo do tempo, apercebi-me de que realmente essa era a opção certa, pois fui descobrindo que o emprego na área da Tradução não é tão aberto como aparenta. Por um lado, parece que, na opinião geral, qualquer um o pode fazer, mas por outro, e talvez devido a isso mesmo, é deveras difícil para um tradutor licenciado ou com Mestrado entrar no mundo do trabalho. Isto deve-se ao facto de já haver muitas pessoas em atividade, algumas com vários anos de experiência, e de o preço pago pelos trabalhos ser por vezes baixo.

Por estas razões, considerei que um estágio me iria dar a experiência real do que é trabalhar numa empresa de tradução e que seria também uma forma de fazer contactos para o meu futuro.

### **1.2. Entidade de acolhimento**

O estágio curricular requerido pelo Mestrado de Tradução da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra consiste em 300 horas, que se podem dividir em três fases. Na primeira fase, o estagiário recebe a formação necessária relacionada com o trabalho a realizar e aprende como é que funciona a empresa. Na segunda fase, estabelece-se um equilíbrio entre a formação e o trabalho a realizar por parte do estagiário. Na terceira fase, o estagiário retribui o tempo que a empresa lhe dedicou, fazendo o trabalho de que for incumbido. As minhas 300 horas de estágio consistiram em dois meses a trabalhar em *full-time*, das 9:30 às 18:00 ou 18:30, entre os dias 1 de Agosto e 30 de Setembro de 2016.

Escolhi como entidade de acolhimento uma empresa de tradução com o nome Wordzilla, que trabalha predominantemente com tradução audiovisual, uma área da Tradução pela qual eu tinha curiosidade e que ainda tido pouca oportunidade de explorar, pois o Mestrado em Tradução na Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra centra-se muito mais em tradução técnica e, por vezes, literária, não dando grande atenção à audiovisual. O único

contacto prévio que eu tinha tido com tradução audiovisual ocorreu durante um breve *workshop* com a duração de 3 horas, organizado pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra no dia 9 de janeiro de 2016, a cargo da Dr.ª Katrin Pieper.

Na época do meu estágio, a empresa estava a passar por um período de mudança. Apesar de já ter um protocolo com a Universidade de Coimbra, o seu nome ainda era Crosswords AVT e estava situada na Marinha Grande. Na altura em que estabeleci o contacto, a empresa tinha já mudado de localização para Leiria e estava no processo de mudar de nome para Wordzilla. Com esta mudança, a Wordzilla decidiu também expandir o seu leque de serviços para a tradução técnica, apesar de este setor ainda não estar muito desenvolvido, visto ser difícil para uma empresa de tradução audiovisual ganhar rapidamente credibilidade junto de clientes de tradução técnica. Deste modo, o maior volume de trabalho para a empresa continuava a vir do sector da tradução audiovisual, principalmente do canal Fox, um dos maiores clientes da Wordzilla.

Outro setor em desenvolvimento dentro da empresa é o da dobragem de séries, que, no período do meu estágio, era feita unicamente para Angola. O trabalho efetuado pela empresa neste setor consiste em fazer adaptação das legendas passadas na televisão portuguesa, transformando-as em guiões que depois serão enviados para um estúdio em Lisboa, onde a dobragem será realizada por locutores profissionais. Um dos projetos realizados, no qual eu participei durante os dois meses do estágio, foi a adaptação e dobragem do programa *Wipeout*.

Tendo em conta o que foi referido, posso dizer que a Wordzilla é uma empresa recente, que ainda se está a tentar estabelecer no mercado de trabalho da tradução. A sua recente mudança de local e expansão de serviços foi acompanhada de um incremento no número de funcionários, principalmente na área do Marketing e da Dobragem.

No que diz respeito à tradução e legendagem propriamente ditas, grande parte do trabalho é distribuído por tradutores *freelancer*, que traduzem e legendam fora da empresa, sendo o seu trabalho depois verificado por revisores dentro da empresa, antes de ser finalmente aprovada a sua versão final.

### 1.3. Trabalhos realizados

A primeira tarefa que realizei no âmbito do estágio curricular, e também a mais extensa, foi adaptar as legendas da série *Wipeout* para a elaboração de guiões, que seriam depois usados para dobragem. O meu primeiro mês de estágio foi principalmente ocupado com esta tarefa, que incidiu sobre a adaptação de vários episódios desta série. O trabalho a realizar consistia em utilizar as legendas produzidas para a versão portuguesa deste programa (legendas estas que já tinham sido traduzidas e que tinham passado no canal FX, pertencente à Fox) e adaptá-las com o sentido de estas serem usadas como guiões para a dobragem. Tal passava por combinar no mesmo segmento todas as falas seguidas de um interveniente, de modo a reunir as várias legendas dessa pessoa num só bloco, adicionando o nome da mesma no início de cada enunciado. Era necessário também ter atenção a alguns dos problemas de tradução, uma vez que, frequentemente, a versão portuguesa adequada não poderia ser a mesma na legendagem e na dobragem. Quando este trabalho estava finalizado, os guiões eram enviados para o estúdio de gravação, onde os atores dariam voz aos personagens. O produto final seguiria para a Fox de Angola e seria lá transmitido.

Outra tarefa que realizei brevemente na empresa foi a sincronização de legendas para a criação de *templates* (ver 2.3). Neste caso, não foi necessário fazer qualquer tipo de tradução, uma vez que se trabalhava com as legendas originais, no inglês. A tarefa consistia em limpar os guiões que nos eram fornecidos, de forma a deixar apenas o texto falado durante o episódio e, por fim, introduzir este mesmo texto no programa de legendagem, dividindo-o em legendas coerentes e sincronizando-as com as falas dos personagens. O produto final era depois enviado para o cliente, que iria distribuir o *template* pelos vários países que fossem transmitir o programa futuramente. Por sua vez, isto facilitava a tarefa aos tradutores desses países, que não tinham de efetuar a sincronização das legendas e podiam focar-se totalmente na tradução do texto em questão.

Por fim, a tarefa mais importante de todas foi a tradução e legendagem de vários episódios das séries *Malcolm in the Middle* e *American Dad*, assim como do filme *October Kiss*. O filme *October Kiss* foi o primeiro trabalho que realizei, ainda nas primeiras semanas de estágio, e ajudou-me a ganhar mais competência ao nível da legendagem, habituando-me às funções oferecidas pelo programa e melhorando a minha prática de tradução. Como o filme é uma comédia, surgiram também vários problemas de tradução pertinentes para este trabalho.

Dos episódios que traduzi e legendei, dois foram da série *American Dad* e sete da série *Malcolm in the Middle*. Ambas as séries são consideradas comédias, que retratam famílias disfuncionais. A série *Malcolm in the Middle* foi produzida entre os anos 2000 e 2006 e é constituída por sete temporadas. *American Dad* começou a ser transmitida no ano de 2005 e continua a ser produzida até aos dias de hoje, contando já com treze temporadas.

No IMDb<sup>1</sup>, a série *Malcolm in the Middle* está descrita como: “A gifted young teen tries to survive life with his dimwitted, dysfunctional family”.<sup>2</sup> Os membros desta família são Lois e Hal, os pais, que têm quatro filhos: Dewey, Malcolm, Reese e Francis. Malcolm é o membro mais relevante, uma vez que toda a série gira em torno dele.

Por sua vez, a sinopse de *American Dad* no IMDb é: “The random escapades of Stan Smith, a conservative C.I.A. Agent dealing with family life, and keeping America safe, all in the most absurd way possible”.<sup>3</sup> Esta família é constituída por Stan, o pai e agente da C.I.A., Francine, a sua mulher, Steve e Hayley, os seus filhos, e, por fim, mas não menos importantes, Roger e Klaus, o extraterrestre e o peixe que vivem com eles na mesma casa.

A tradução e legendagem destes episódios e do filme já referido ajudou-me a desenvolver as minhas competências no mundo da tradução audiovisual e despertou a minha atenção para os variados problemas e limitações impostas por este tipo de tradução, principalmente no que diz respeito ao meio da legendagem.

---

<sup>1</sup> A Internet Movie Database (IMDb) é uma base de dados *online* que apresenta informação respetiva a todos os filmes, séries ou jogos, tais como o realizador, o elenco ou a equipa técnica, etc, e inclui também uma pequena sinopse de cada um, entre outras coisas. (www.imdb.com)

<sup>2</sup> Retirado do website <http://www.imdb.com/title/tt0212671/> a 4 de setembro de 2017

<sup>3</sup> Retirado do website <http://www.imdb.com/title/tt0397306/> a 4 de setembro de 2017

## 2. LEGENDAGEM

### 2.1. Introdução aos vários tipos de tradução audiovisual

Com o aparecimento e difusão do cinema no século XX, surgiu também a necessidade de fazer com que os filmes produzidos fossem entendidos no estrangeiro, principalmente a partir do momento em que os Estados Unidos da América começaram a expandir a indústria cinematográfica. A exportação destes filmes obrigava os países que os importavam a escolherem uma forma de transpor a mensagem original para a língua de chegada.

Inicialmente optou-se por recriar os filmes estrangeiros com atores nacionais, realizados pelo mesmo realizador mas com atores diferentes.<sup>4</sup> Hoje em dia, isso seria o equivalente a um *remake*. O problema desta opção era o facto de ser bastante dispendiosa, uma vez que era necessário produzir um filme completamente novo. Deste modo, surgiram outros meios de tradução audiovisual, tais como a legendagem, a dobragem ou o *voice-over*.

- **Legendagem:** É o meio de tradução audiovisual em que os espetadores têm acesso à faixa de som original, mas complementada por uma tradução escrita da mensagem original, normalmente (mas nem sempre) no fundo do ecrã. Esta tradução é sincronizada com as falas dos personagens em programas próprios para esse fim. (Díaz-Cintas, 2010, p. 344; Pedersen, 2011, p. 4)

- **Dobragem:** Neste meio de tradução audiovisual, a faixa de som original é substituída por uma faixa de som na língua de chegada e sincronizada de modo a coincidir com os movimentos dos lábios das personagens no ecrã. A dobragem dá ao espetador a sensação de que os personagens estão a falar na sua própria língua. (Díaz-Cintas & Orero, 2010, p. 442; Pedersen, 2011, p. 4)

- **Voice-over:** O *voice-over* é o meio de tradução audiovisual alternativo à dobragem. Ao contrário desta, o *voice-over* usa apenas um ou dois atores, que traduzem aquilo que está a ser dito na mensagem original. Normalmente, é possível ouvir-se a faixa de som original

---

<sup>4</sup> Dr.ª Jurgita Kerevicienė: "Modes of Audiovisual Translation" – Conferência proferida na Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, 3 de maio de 2017

num volume mais baixo por trás da faixa de som traduzida. (Díaz-Cintas & Orero, 2010, pp. 443-444; Pedersen, 2011, p. 4)

Uma das primeiras ocasiões em que se utilizou algum meio de tradução audiovisual foi com o aparecimento de intertítulos em filmes mudos. Quer fosse através da legendagem ou da interpretação/dobragem, esses intertítulos, que normalmente informavam o espectador sobre datas ou lugares, precisavam de ser transmitidos ao público dos diferentes países onde o filme era exibido (Remael, 2010, p. 12). Mais tarde, com os filmes falados, esta necessidade intensificou-se e a tradução audiovisual começou também a expandir-se.

Em alguns países, a dobragem tornou-se o meio preferido, devido ao elevado nível de iliteracia da população,<sup>5</sup> ou seja, o público a quem os filmes eram dirigidos não seria capaz de os entender caso se tivesse optado pela legendagem. A instauração de regimes totalitários durante os anos 30, marcados por uma profunda censura dos meios de comunicação, em países como a Alemanha, a Itália ou a Espanha, é outra explicação dada por alguns autores para justificar a escolha da dobragem em detrimento da legendagem. Porém, esta teoria não é totalmente compatível com a realidade, uma vez que Portugal, mesmo tendo passado pela ditadura salazarista (Estado Novo), nunca deixou de recorrer à legendagem como meio principal (Pedersen, 2011, p. 5; Jüngst, 2010, p. 4).

A principal razão para a dobragem nunca ter sido adotada globalmente foi o facto de os custos e o tempo de produção serem muito elevados. A dobragem era, e continua a ser, muito mais dispendiosa do que a legendagem, sendo necessário contratar vários atores para darem voz a cada personagem diferente, e é também uma opção mais morosa, pois os guiões têm de ser adaptados para que as palavras faladas na língua de chegada estejam, o mais possível, sincronizadas com os lábios das personagens. Este trabalho é feito por profissionais que também têm de ser pagos, aumentando ainda mais os custos de produção. Apesar destas desvantagens, a dobragem é normalmente usada, na maioria dos países, em filmes infantis ou programas que tenham como público-alvo as crianças (Pedersen, 2011, p. 7).

Como alternativa à dobragem, temos o *voice-over*, utilizado em determinados casos, como forma de baixar os custos e o tempo de produção acima referidos. Este meio de tradução

---

<sup>5</sup> Dr.ª Jurgita Kerevicienė: "Modes of Audiovisual Translation" – Conferência proferida na Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, 3 de maio de 2017



audiovisual não só demora menos tempo a produzir do que uma dobragem, mas também é mais barato, uma vez que geralmente é utilizada apenas uma voz. O *voice-over* é maioritariamente utilizado em géneros não-ficcionais, tais como documentários, entrevistas ou programas informativos, apesar de alguns países o utilizarem também em filmes ou outros programas ficcionais (ex. Rússia, Bielorrússia, Lituânia...) (Díaz-Cintas & Orero, 2010, p. 441).

Em países como a Suécia, a Grécia ou Portugal (Pedersen, 2011, p. 6), optou-se pela legendagem como principal meio de tradução audiovisual. Isto pode dever-se ao facto de os custos e tempo de produção serem muito mais reduzidos, visto que é necessária apenas uma pessoa para fazer a tradução de um filme/episódio, a qual demora apenas algumas horas ou alguns dias, dependendo da prática do tradutor e da extensão do filme/episódio a legendar. O facto de os custos da legendagem serem relativamente baixos é ainda mais relevante quando falamos de países pequenos, com mercados que não justificam o investimento em formas de tradução mais dispendiosas, como é o caso da dobragem.

Alguns países com várias comunidades linguísticas acabam também por optar pela legendagem, uma vez que esta permite a coexistência de duas legendas em línguas distintas no mesmo ecrã e ao mesmo tempo (cada linha apresenta a tradução numa língua diferente), algo que seria difícil de conseguir na dobragem (Jüngst, 2010, p. 4).

A legendagem é, portanto, um meio bastante utilizado globalmente para transpor uma mensagem de uma língua para a outra. O autor Jorge Díaz-Cintas define-a desta forma:

(...) Subtitling consists in rendering in writing the translation into a TL of the original dialogue exchanges uttered by the different speakers, as well as of all other verbal information that is transmitted visually (letters, banners, inserts) or aurally (lyrics, voices off). Subtitling can be seen as a supplement to the original program, which, unlike in dubbing, remains intact in the target culture for all to watch and hear.

(in Díaz-Cintas, 2010, p. 344)

A definição de Díaz-Cintas aponta para um dos pontos cruciais da legendagem: o facto de a legenda pertencer a um texto polissemiótico, ou seja, de fazer parte de um todo que trabalha em conjunto para produzir uma mensagem. Quando um espetador assiste a um programa legendado, não tem só acesso às legendas, mas também à imagem e ao áudio original, abrangendo os seguintes canais semióticos:

1. Áudio verbal: o diálogo e os seus elementos paraverbais;
2. Áudio não-verbal: música (de fundo) e efeitos sonoros;
3. Visual verbal: títulos ou legendas intralinguísticas (texto visível no ecrã na língua original);
4. Visual não-verbal: composição e montagem.

(Gottlieb 1997, apud Pedersen, 2011, p. 10)

A legendagem só interage com os dois canais verbais, na medida em que apenas os diálogos entre as personagens (áudio verbal) e o texto que aparece na imagem (visual verbal) podem ser traduzidos e legendados. No entanto, tal não significa que os restantes canais não tenham qualquer influência nas legendas, pois tanto a música de fundo como até algumas técnicas de edição podem provocar no espetador reações que influenciam a forma como este interpreta as legendas.

## 2.2. Tipos de legendagem

Em Portugal, quando falamos de legendas, referimo-nos normalmente às linhas (uma ou duas) que aparecem no fundo do ecrã e que traduzem o conteúdo verbal (escrito ou falado) do programa a que estamos a assistir. Estas são as legendas **interlinguísticas**, onde podemos ler uma tradução do texto original para a língua de chegada. Para além disso, existem também as legendas **intralinguísticas**, que em vez de serem uma tradução, são uma transcrição do que é dito no programa. Neste caso, a língua falada no programa e a língua utilizada nas legendas é a mesma.

As legendas intralinguísticas mais conhecidas são as legendas destinadas a pessoas surdas ou com problemas auditivos. Estas legendas têm regras próprias, determinadas pelas dificuldades do seu público-alvo, como por exemplo a utilização de várias cores para diferenciar várias vozes ou o uso de mais do que duas linhas em cada legenda. É também normal estas legendas não mostrarem só os diálogos entre as personagens, mas também outra informação paralinguística necessária, por exemplo, sons (riso, música, sussurros, etc...) (Diáz-Cintas, 2010).

As legendas podem também ser ao vivo ou preparadas de antemão, dependendo do tempo disponível para efetuar o trabalho. As legendas ao vivo são geralmente usadas em

cerimónias transmitidas em tempo real e a nível mundial, como por exemplo a entrega dos Prémios da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, também conhecidos por Óscares. A necessidade de as pessoas acompanharem aquilo que se está a passar em tempo real faz com que seja preciso introduzir legendas ao mesmo tempo que o programa está a ser transmitido, apenas com alguns segundos de atraso. Outra opção pela qual vários canais optam é a interpretação simultânea, em que o apresentador da língua de chegada interpreta aquilo que está a ser dito em tempo real. Seja qual for a opção, o mais normal é que haja vários problemas na tradução/interpretação, principalmente de comentários com efeito humorístico (algo bastante presente na cerimónia de entrega dos Prémios da Academia) (Antonini, 2010).

### **2.3. Processo de tradução e legendagem e os seus parâmetros**

O processo de legendagem é dividido em duas fases distintas: a tradução e a sincronização das legendas. Estas duas tarefas não são necessariamente levadas a cabo por esta ordem e podem, mas não têm de, ser efetuadas pela mesma pessoa: o tradutor-legendador.

Por vezes, o tradutor já tem acesso a um *template*, um ficheiro previamente feito por outro legendador, em que as legendas (que se encontram na língua de partida ou noutra) já estão divididas em segmentos e sincronizadas. Isto facilita a vida ao tradutor, uma vez que não tem de se preocupar com a sincronização das legendas e pode limitar-se a traduzir para a língua de chegada. A maior parte das vezes, o tradutor tem também acesso a um guião com o diálogo na língua de partida e outras informações, tais como o tempo em que podemos encontrar as legendas, os planos da câmara, as ações das personagens e, em alguns casos, até mesmo esclarecimentos de expressões ou palavras que ajudem à sua tradução. Veja-se um exemplo no Anexo 1, onde apresento um excerto de um guião. Estes não são os guiões originais, mas sim transcrições da versão final do filme/episódio. Como tal, por vezes acontece estes guiões não estarem totalmente corretos, por isso os tradutores devem sempre prestar mais atenção ao que está a decorrer no ecrã (texto polissemiótico) do que ao que está escrito no guião. Os guiões são considerados apenas uma ferramenta de apoio à tradução (Pedersen, 2011, p. 14).

Seja com apoio nos guiões ou no áudio original, o tradutor tem sempre parâmetros a seguir ao efetuar a legendagem. Estes parâmetros são mais ou menos homogéneos em todos os contextos de trabalho, mas podem sofrer ligeiras alterações dependendo do cliente.

Normalmente, uma legenda não contém mais do que duas linhas e aparece horizontalmente no fundo do ecrã (exceto em países como o Japão, onde as legendas podem ser verticais). De acordo com Díaz-Cintas, o tempo que uma legenda permanece no ecrã de modo a ser lida (tempo de leitura) deve basear-se na ‘regra dos 6 segundos’<sup>6</sup>, que explica que “two full lines of around 35 characters each can be comfortably read in six seconds” (Díaz-Cintas, 2010, p. 345). O mesmo autor considera que nenhuma legenda deve ficar no ecrã por menos de um segundo, sendo esse o tempo mínimo para que o espetador consiga registar a sua presença. Apesar disso, Díaz-Cintas considera também que estes tempos estão desatualizados, dado que os espetadores estão cada vez mais habituados a ler legendas e por isso precisam de menos tempo do que antigamente para o fazer.

Também o número de caracteres é muito discutido. A média normal é por volta dos 35 ou 36 caracteres por linha, mas Díaz-Cintas (2010, p. 345) argumenta que estes podem ser estendidos até aos 39 caracteres por linha, ou até mesmo aos 43. Segundo Jan Pedersen (2011, p. 19), as legendas escandinavas mais antigas tinham uma média de 28 a 32 caracteres por linha, um número bastante reduzido, mas esse número foi aumentado recentemente para um máximo de 35 caracteres. Mesmo com este aumento nas diretrizes, Jan Pedersen refere que no seu estudo chegou a encontrar legendas com 42 caracteres por linha.

Outro fator a ter em conta é o tempo de leitura. Como já foi explicitado acima, o tempo de leitura é o tempo de exposição da legenda no ecrã. Este é medido em caracteres por segundo (cps) e pode variar entre os 7/8 e os 25. Segundo Díaz-Cintas (2010), o tempo médio de leitura situa-se nos 12cps. Ou seja, uma legenda de 72 caracteres (36+36) deve permanecer no ecrã por 6 segundos ( $72:6=12$ ). Com o aumento de caracteres por segundo, também o tempo que o espetador tem para ler a legenda vai diminuindo (ex: 78 caracteres (39+39) divididos por 6 segundos = 13cps).

---

<sup>6</sup> Um segundo é constituído por 25 frames, ou seja, uma frame é 1/25 de um segundo. O uso desta medida de tempo deve-se ao facto de os filmes serem constituídos por imagens em movimento. Cada uma dessas imagens corresponde a uma frame. Deste modo, existem 25 imagens diferentes em cada segundo de filme.

Apesar desta redução dos tempos de leitura, há formas de ajudar o leitor a perceber mais rapidamente as legendas (facilitando a leitura), tais como fazer frases curtas e coerentes e não separar palavras que estejam intimamente ligadas por lógica, semântica ou gramática (isto nem sempre é possível, mas é aconselhável).

Para facilitar a leitura, o tradutor-legendador deve também prestar atenção às mudanças de plano. Uma mudança de plano ocorre cada vez que existe um corte, ou seja, uma descontinuidade da imagem mostrada no ecrã, e é necessária atenção, pois a legenda não deve permanecer no ecrã após uma mudança de plano, mas se tal não for possível (se a personagem continuar a falar, por exemplo), esta tem de permanecer entre 10 a 14 *frames* no ar após a mudança de plano, de forma a ser mais fácil de ler.

Estas rígidas restrições impostas à legendagem levam a decisões na tradução que por vezes só são compreensíveis se tivermos estas restrições em consideração. Um exemplo disto é a omissão das interjeições (tais como Oh! ou Ah!), que são elementos desnecessários à legenda. A inserção de interjeições na legenda é algo que os tradutores-legendadores mais inexperientes começam por fazer, pois no início há sempre a tendência de querer passar tudo aquilo que se ouve para a escrita. Com o tempo, somos obrigados a aprender que tal não é possível, devido ao pouco espaço que temos disponível para escrever a legenda.

Os parâmetros seguidos por mim durante o estágio curricular foram ditados pela Fox, um dos maiores clientes da Wordzilla. Na sua maioria, estão de acordo com os dados acima referidos. As legendas são constituídas por um máximo de duas linhas, cada uma com um máximo de 36 caracteres. A legenda tem de permanecer no ecrã um mínimo de 1 segundo e um máximo de 6. Uma legenda com menos de 1 segundo corre o risco de não ser captada pelo espetador, ao passo que uma legenda com mais de 6 segundos pode aborrecer os espetadores por permanecer demasiado tempo. Entre cada legenda existe também um intervalo, que nunca pode ser menor do que 4 *frames*. Este intervalo serve para que os espetadores se consigam aperceber da mudança de uma legenda para a outra (Pedersen, 2011, p. 15). Se fosse mais curto que 4 *frames*, os olhos não se conseguiriam aperceber da mudança e pensariam que se tratava da mesma legenda.

No que diz respeito ao tempo de leitura, os parâmetros da Fox dizem que não podemos ter uma legenda com menos de 11cps (isto nem sempre é possível, pois há legendas só com uma palavra que, para ficarem durante um segundo no ecrã, têm obrigatoriamente de ficar

com menos cps). Estes parâmetros dizem também que o legendador não pode deixar uma legenda com mais de 25cps. O legendador pode, então, ter uma legenda com um máximo de 25cps, não sendo, porém, aconselhável deixar mais do que uma legenda seguida com 25cps, pois é demasiada informação para pouco tempo e provavelmente será demasiado rápido para que o espetador consiga ler tudo.

Em relação à formatação das legendas, é obrigatório assinalar todas as palavras estrangeiras com um itálico, para que o espetador se aperceba que é uma palavra estrangeira. Existem também regras para números, por exemplo: os números de 1 a 9 têm de ser escritos por extenso, mas os restantes números, como o 40, o 50 ou o 125, podem ser escritos com algarismos.

Outras regras da Fox – mas que também são comuns no meio da tradução – são as recomendações de converter indicações de medida, mas de não alterar indicações relativas à moeda. Deste modo, se aparecer *50 dollars* no texto original, o tradutor deve manter 50 dólares. Por outro lado, se aparecer *50 pounds* num contexto de referência a peso e não à moeda, o tradutor não pode traduzir a expressão como 50 libras, terá de converter *pounds* para quilos e utilizar a medida do país de chegada.

Apesar de os dados acima apresentados serem a norma no mercado de trabalho, estes parâmetros estão constantemente a ser desafiados. Um dos fatores que mais contribui para este fenómeno é o *fansubbing*. O *fansubbing* consiste em legendas criadas por pessoas na Internet e surgiu nos anos 80, estando primordialmente ligado à tradução e legendagem de séries japonesas, principalmente de *anime*. Isto foi facilitado pelo crescente acesso a programas de legendagem *online*, devido ao seu baixo custo (por vezes, são mesmo grátis) (Díaz-Cintas & Remael, 2009, pp. 26-27). Uma das plataformas internacionais que aproveita o fenómeno do *fansubbing* é o Youtube, que, desde 2009, incentiva os fãs a traduzirem os vídeos dos seus *youtubers* preferidos sem qualquer retorno monetário, apenas para que os outros utilizadores tenham acesso ao seu conteúdo (Remael, 2010, p. 13). As legendas realizadas por estas pessoas não obedecem a uma regulação uniforme e podem ser feitas por amadores e pessoas sem formação em legendagem, que o fazem por gosto e não por ser o seu trabalho. Assim, é possível encontrar-se legendas com mais de 2 linhas (por vezes até 5 linhas) e com uma quantidade de caracteres que pode variar. Também as restantes opções

variam de tradutor para tradutor, cada um fazendo como acha que fica melhor, provavelmente de acordo com aquilo que está habituado a ver na sua televisão.

## 2.4. Limites da Legendagem

Um dos problemas mais conhecidos da legendagem (e aquele que causa mais tormentos aos tradutores) é a restrição do espaço. Uma das tarefas do tradutor é conseguir fazer com que a maior quantidade de informação possa ser transmitida com o menor número de palavras possível. Esta é uma das razões pelas quais não se devem traduzir interjeições. A legendagem faz parte de um texto polissemiótico, e por isso o espetador tem acesso não só à imagem como ao diálogo original. Daí, consegue tirar muitas informações que não precisam de aparecer nas legendas. Estas são apenas um complemento à imagem.

Pode acontecer também o tradutor decidir omitir alguma informação que não seja propriamente pertinente para o sentido da frase. Nestes casos, deve seguir-se o princípio da relevância, de modo a não se omitir nada importante para a compreensão do texto polissemiótico em geral (Diáz-Cintas, 2010, p. 346).

Como exemplo, apresento um excerto de um episódio da série *Malcolm in the Middle* que traduzi durante o meu estágio:

### Exemplo 1:

<b>Original:</b>	I want all those fifty-pound bags of dog food out on the floor before I get back from the warehouse.
<b>Tradução:</b>	
<b>Legenda 1:</b>	<b>Linha 1:</b> Quero aqueles sacos de 20 quilos <b>Linha 2:</b> de comida para cão arrumados
<b>Legenda 2:</b>	<b>Linha 3:</b> antes de voltar do armazém.

(*Malcolm in the Middle* 609 – 01:06:33:09)<sup>7</sup>

Neste exemplo, podemos ver uma tradução mais ou menos literal efetuada por mim durante o meu estágio.

Antes de mais, é preciso notar que esta tradução foi dividida em duas legendas, ou seja, a informação não apareceria no ecrã de uma só vez. A **legenda 1** apareceria primeiro durante um determinado tempo e era seguida depois pela **legenda 2**.

<sup>7</sup> Entre parêntesis é explicitada a série de onde o exemplo foi retirado, a temporada (6), o episódio (09) e o tempo aproximado onde este pode ser encontrado. Daqui em diante, todos os exemplos serão assim identificados.

A legenda 1 é composta por duas linhas (a **linha 1** com 32 caracteres e a **linha 2** com 28) com um tempo de leitura total de 28cps (o máximo permitido é 25cps), e a legenda 2 é composta pela linha final (**Linha 3**) com 23 caracteres.

Após revisão, e com mais alguns meses de prática, acabei por chegar à conclusão de que grande parte da informação apresentada na tradução era dispensável, podendo a legenda ficar desta forma:

Tradução Alternativa	
Legenda 1:	Linha 1: Quero aqueles sacos de 20 quilos
	Linha 2: arrumados quando voltar.

Esta versão é melhor porque fica reduzida a uma só legenda, ou seja, a informação aparece no ecrã de uma só vez e durante mais tempo. A permanência da legenda no ecrã durante mais tempo vai baixar o tempo de leitura para 20cps.

A informação omitida, neste caso, não era essencial, uma vez que o conteúdo dos sacos não era importante mas sim o seu peso (20 quilos) e, para o caso, a informação sobre o patrão voltar do armazém também não era necessária à progressão da história.

Este é um dos problemas mais difíceis de ultrapassar na legendagem, principalmente para um tradutor que venha da tradução técnica ou literária. Como tradutores, temos tendência a querer colocar toda a informação, de modo a não sermos acusados de manipulação da mensagem. Na legendagem, tal nunca irá ser possível, pois o espaço é demasiado restrito. Assim, o tradutor tem de trabalhar em conjunto com a imagem e com os sons, de modo a perceber aquilo que precisa de dizer e aquilo que já está implícito, pois foi transmitido pelos outros canais semióticos.

Apresento outro exemplo de outra série que traduzi e legendei durante o meu estágio, *American Dad*. Neste episódio, Hayley (filha mais velha de Stan) é hipnotizada por Roger (um extraterrestre travesti), de modo a voltar aos seus 6 anos, quando era feliz e lhe chamavam “*Happy Hayley*” (Haley Feliz). No excerto seguinte, Stan pede a Roger que quebre a hipnotização.

#### Exemplo 2.

Original:	Roger, hypnotize Hayley back.
-----------	-------------------------------



<b>Tradução:</b>	
<b>Legenda 1:</b>	<b>Linha 1:</b> Roger, hipnotiza a Hayley
	<b>Linha 2:</b> e trá-la de volta.

(*American Dad* 1203 – 01:06:29:00)

Esta primeira solução, não só é repetitiva como utiliza demasiadas palavras. Ao passo que o original precisa apenas de quatro palavras para transmitir toda a informação, na tradução utilizou-se o dobro, ocupando o dobro do espaço e excedendo o tempo de leitura (26cps). Uma outra solução, mais curta, poderia ser:

<b>Tradução Alternativa</b>	
<b>Legenda 1:</b>	<b>Linha 1:</b> Roger, traz a Hayley de volta.

Esta versão apresenta um tempo de leitura de 17cps e apenas uma linha, o que permite ao espectador uma maior facilidade de leitura, e apesar de não ser tão explícita, dentro do contexto do episódio faz todo o sentido.

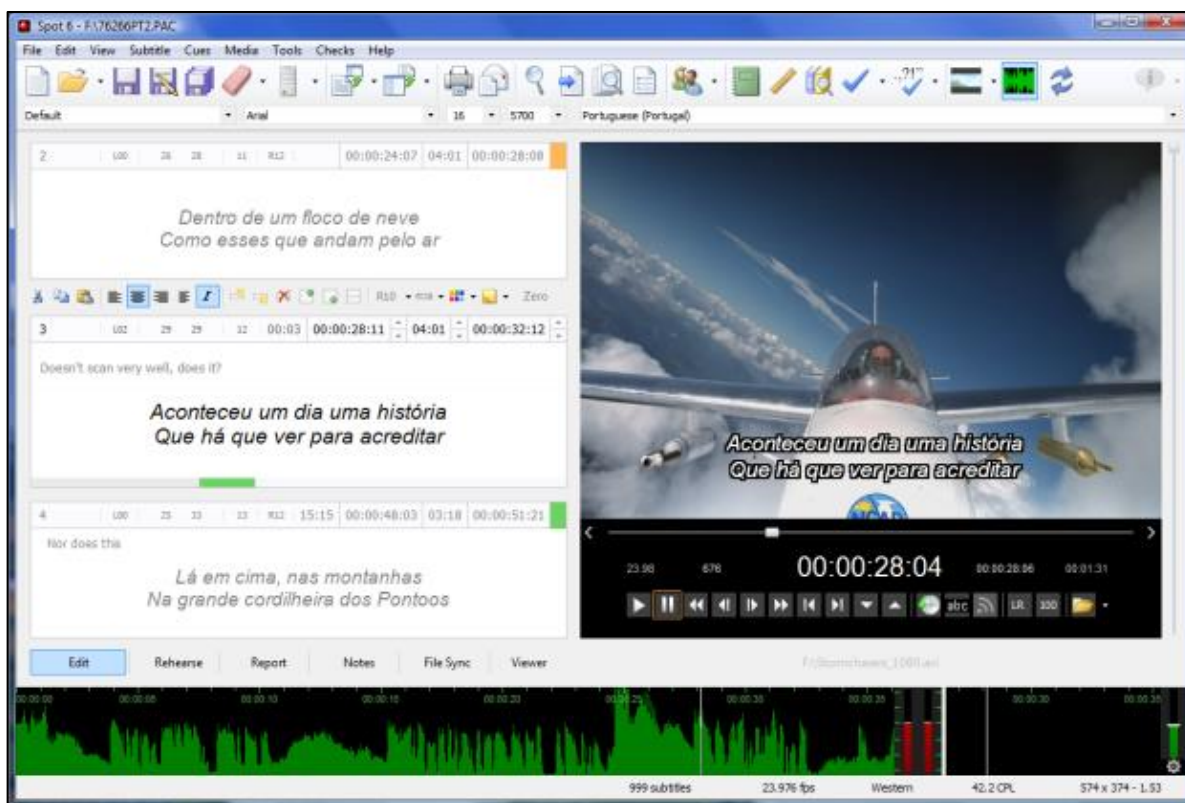
Como se pode observar, é possível ultrapassar as dificuldades apresentadas pelos limites de espaço, e é de salientar que normalmente, com a prática, os tradutores vão aperfeiçoando a capacidade de contornar estes obstáculos, ganhando mais facilidade em reduzir a informação ao essencial, aproveitando aquilo que lhes é oferecido pela imagem e pelo som e fazendo uso total da informação veiculada pelo texto polissemiótico com que estão a trabalhar.

## **2.5. Programa de legendagem (Software): Spot**

Tal como os tradutores de tradução técnica utilizam *CAT-Tools* (programas de apoio à tradução), como o Trados, o MemoQ, etc., também os tradutores-legendadores necessitam de programas de legendagem para fazer o seu trabalho. Estes programas são indispensáveis, uma vez que sem eles seria impossível a programação das legendas.

A minha experiência anterior ao estágio com programas de legendagem resumia-se ao programa EZTitles, com o qual tínhamos trabalhado durante o *workshop* de legendagem anteriormente referido. O programa utilizado pela Wordzilla, ou seja, aquele com que eu aprendi a trabalhar, chama-se Spot. Este *software* de edição de legendas já está em

desenvolvimento desde 1994 e foi criado por um grupo de legendadores, ou seja, por pessoas que sabiam quais eram os requisitos necessários para um programa de legendagem. A versão mais recente deste programa é o Spot 6 e é essa a utilizada pela empresa.



[Fig. 1 - Programa Spot, versão 6<sup>8</sup>]

Como mostra a Fig. 1, o programa apresenta o ecrã dividido em duas partes: as legendas no lado esquerdo e o vídeo no lado direito. No lado esquerdo, o tradutor pode escrever a sua tradução e editá-la. Cada uma das janelas é equivalente a uma legenda, composta por duas linhas. A legenda superior é equivalente à legenda anterior, a legenda do meio é a legenda na qual o tradutor está a trabalhar e a legenda inferior é a legenda seguinte. A legenda que está a ser trabalhada aparece automaticamente sobreposta no vídeo.

O tradutor tem ferramentas para colocar o texto em itálico (no caso de palavras estrangeiras, por exemplo) ou ferramentas de ajuda à segmentação e consegue também ver os tempos de entrada e saída da legenda. No caso da Fig.1, a legenda no ecrã entra às 00:00:28:11 e sai às 00:00:32:01, mantendo-se no ecrã por 4 segundos e 1 *frame* (esta informação também nos é dada pelo programa). O tradutor-legendador pode também verificar o número de caracteres em cada linha e o tempo de leitura de cada legenda.

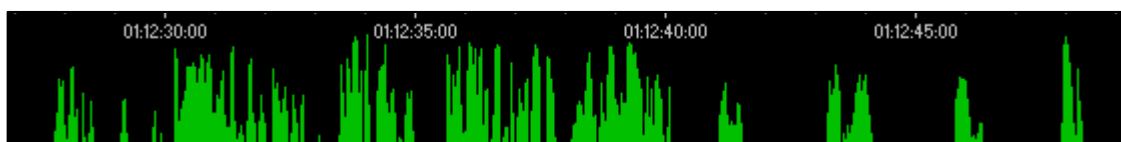
<sup>8</sup> Imagem retirada do *website* da Spot Software - [www.spotsoftware.nl](http://www.spotsoftware.nl)

Do lado direito do ecrã, o tradutor-legendador tem acesso ao vídeo e ao *timecode* (Fig.2), um relógio eletrónico que conta o tempo do filme em horas, minutos, segundos e *frames*. O tempo que aparece no *timecode* servirá para sincronizar as legendas, por isso o tradutor-legendador tem de se certificar que o *timecode* está também sincronizado com o *timecode* que aparece no vídeo.



[Fig. 2 - Frame com *timecode* (*Malcolm in the Middle* 605)]

Finalmente, no fundo, o tradutor-legendador encontra a onda de áudio (Fig. 3), onde tem acesso aos picos de som que ocorrem no vídeo. Esta ferramenta é muito útil, pois o legendador consegue ter mais noção do tempo exato em que uma personagem começa a falar, facilitando a introdução dos tempos de entrada e saída das legendas.



[Fig.3 - Onda de Áudio]

Neste programa, os tempos de entrada e saída das legendas programam-se com as teclas F11 (entrada de legenda) e F12 (saída de legenda). O legendador pode também fazer uso de outros atalhos, como as teclas 4 e 6 (recuar ou avançar uma *frame*), as teclas 7 e 9 (recuar ou avançar um segundo), a tecla 5 (play/pause), etc.

O programa oferece também ferramentas de revisão, como por exemplo a verificação ortográfica (*spell checking*), algo muito útil para o tradutor, que ao trabalhar várias horas seguidas no mesmo programa acaba por deixar escapar erros ortográficos que depois só serão notados mais tarde por ele próprio (muitas vezes demasiado tarde para efetuar uma correção), pelo revisor ou, em último caso, infelizmente, pelo espetador.

As ferramentas oferecidas por este programa, desde *o spell checking* à contagem automática de caracteres por linha, dão uma significativa ajuda ao tradutor-legendador, permitindo-lhe dedicar-se ao que é a sua tarefa mais importante: a tradução do texto em si e a sua adaptação a um novo público-alvo, ou seja, a legendagem.

Como foi referido ao longo deste capítulo, o tradutor-legendador necessita de respeitar normas específicas, que limitam as suas possibilidades de escolha ao formular o texto na língua-alvo. Neste contexto, uma boa tradução leva obrigatoriamente em conta quer o áudio quer a imagem, sendo sucinta e restringindo-se à informação estritamente necessária, de modo a que a leitura da legenda não ocupe o espaço e tempo destinados à perceção da imagem.

Estas questões são também bastante prevalentes na tradução do humor no contexto da legendagem, tema que abordarei no capítulo seguinte. Os limites impostos por este meio podem, por vezes, dificultar a tradução do humor, uma vez que o tradutor tem obrigatoriamente de ter a imagem em consideração, ao contrário do que acontece, por exemplo, na tradução literária, onde a ausência de um texto polissemiótico permite uma maior flexibilidade na solução de um problema de tradução. Assim, o tradutor deve ter em atenção a forma como todos os tipos de informação disponíveis interagem entre si e deve arranjar uma solução de cariz humorístico que seja adequada.

### 3. HUMOR NA TRADUÇÃO

Um dos maiores problemas para um tradutor – esteja ele a traduzir uma obra literária, um filme ou até um discurso para a cerimónia da entrega dos Prémios da Academia – é a tradução do humor. Na legendagem, este problema torna-se ainda mais pertinente, devido, por um lado, ao pouco espaço disponível – que impossibilita o acrescento de uma nota de rodapé, por exemplo – e, por outro, à presença do áudio e da imagem original. Estes elementos permitem ao espetador fazer uma avaliação da tradução e podem também limitar as escolhas do tradutor, pelo que este precisa de ter a imagem em conta quando traduz o humor.

Para abordar os problemas que o humor provoca na legendagem, é primeiramente necessário definir este mesmo conceito e o que lhe está associado.

#### 3.1. O que é o humor?

*“Humor is reason gone mad.”*  
- Groucho Marx

Numa primeira instância, o humor parece fácil de definir: o humor é algo que nos diverte, que nos faz rir ou sorrir, que tem uma influência no nosso estado de espírito e nos levanta o ânimo. Mas após uma análise mais profunda, percebemos que é algo mais complexo do que isso. É verdade que o humor (piadas, situações cómicas, etc.) provoca o riso, mas até que ponto estão o humor e o riso intimamente ligados? De acordo com Vandaele (2010, p. 147), o riso não ocorre só na raça humana. Na verdade, esta reação pode ser observada também em animais (ex.: macacos) como forma de socialização e, por vezes, de agressividade. O riso é também uma das primeiras vocalizações emitidas por bebés humanos (a seguir ao choro), o que nos leva a deduzir que o riso é algo intrínseco ao ser humano e que não precisa de ser aprendido ou racionalizado.

Pelo contrário, e segundo o mesmo autor, o humor é algo que apenas pode ser observado nos humanos, pois deriva de uma quantidade de processos e deduções mentais que os animais ou crianças pequenas não têm a capacidade de efetuar. O riso nos seres humanos está associado às nossas características primitivas, à socialização ou até mesmo à

hostilidade, tal como nos animais, mas, quando associado ao humor, o assunto torna-se mais complexo. O riso é visto como uma representação do humor, porque é uma das marcas exteriores mais visíveis do mesmo, mas isso não quer dizer que seja a única ou até que seja a predominante. O humor pode ter vários efeitos e cada um destes efeitos pode provocar uma reação diferente em cada pessoa, seja esta reação exterior ou interior, visível ou invisível. É também necessário salientar que um aspeto que está sempre presente em situações humorísticas é o contexto social em que elas ocorrem:

Humor is a message sent by an individual or group with psychological motivations, but this humor message is also dependent on the interpretation by another individual or group, which takes into account the social context and functional role of humor within that context.  
(Lynch, 2002, p. 430)

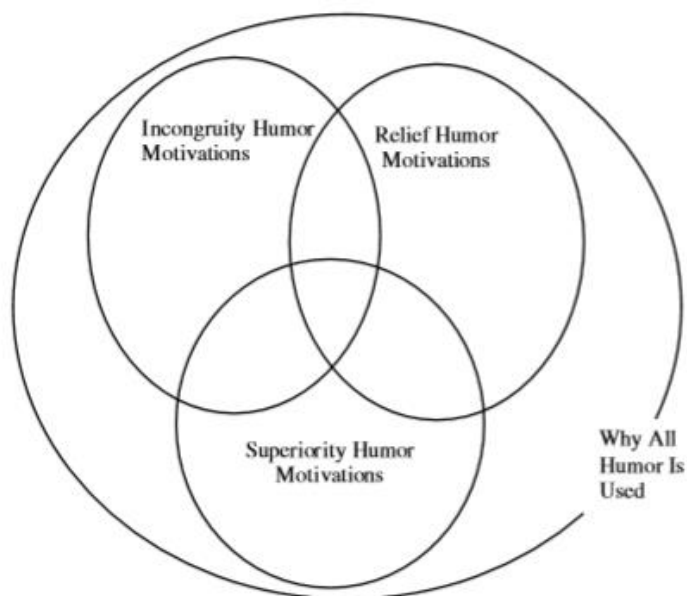
O humor é, portanto, utilizado como forma de socialização entre indivíduos. Através dele são criadas amizades, tal como inimizades. Pessoas com sentidos de humor semelhantes são capazes de apreciar o mesmo tipo de humor, criando assim uma ligação entre si, ao mesmo tempo que excluem desse grupo social os indivíduos que ou não entendem esse tipo de humor (estabelecendo uma diferenciação ao nível do intelecto), ou não o apreciam (podendo até mesmo ser os alvos da piada).

Com a afirmação acima citada, Lynch introduz também a ideia de que, apesar de a mensagem humorística ter uma intenção, tal não quer dizer que esta seja recebida da forma esperada pelo emissor, ou seja, o efeito humorístico desejado pode não se concretizar. Isto acontece, por exemplo, quando se faz um comentário engraçado sobre alguém. As pessoas que estão de fora percebem este comentário e acham-no engraçado, mas o alvo do mesmo poderá sentir-se ofendido. Assim, apesar de a intenção não ser obrigatoriamente negativa, a reação/efeito sê-lo-á. O efeito desta piada irá, portanto, formar dois grupos distintos: quem acha graça à piada e partilha das mesmas ideias (identificação) e quem não acha graça e sentiu que a mesma era ofensiva (diferenciação). Pode também acontecer uma piada ofender alguém que não era inicialmente o alvo da mesma, algo que acontece frequentemente nos dias que correm, devido à facilidade com que um grande número de pessoas tem acesso a afirmações tornadas públicas por outros.

### 3.2. Teorias do humor

Um dos problemas encontrados por vários teóricos que estudaram este tema é o facto de o humor ser algo muito complexo e difícil de restringir. O humor pode aparecer sob várias formas (situações cómicas, piadas, jogos de palavras, etc.) e, apesar de todas serem consideradas “humor”, pois todas têm um efeito humorístico, nem todas têm a mesma função ou passam pelos mesmos processos para atingir esse efeito final. Deste modo, é difícil formular uma teoria geral que inclua todas as variantes e formas de humor. Autores como Salvatore Attardo (2002) ou Victor Raskin (Krikmann, 2008, p. 31) preferiram centrar-se no efeito humorístico provocado por piadas com *punchline* (piadas que revolvem em torno de uma frase final) e jogos de palavras, uma vez que é mais fácil isolar o momento em que ocorre a mudança de um enunciado normal para um enunciado humorístico nestes casos (ver exemplo 2 do ponto 3.2.1).

Jeroen Vandaele (2010) refere a existência de duas teorias sobre o humor: a teoria da superioridade e a teoria da incongruência. Outros autores, como Lynch (2002), falam também numa terceira, a teoria do alívio (*relief theory*). Estas três teorias são baseadas em aspetos diferentes do humor, sendo a teoria da superioridade mais centrada no aspeto social, ao passo que a teoria da incongruência, por exemplo, se foca nos processos cognitivos que levam à compreensão do humor. Apesar de vários autores defenderem a sua própria teoria em detrimento das outras, na opinião de Lynch (2002), a validade deste tipo de argumentações é problemática, uma vez que não trata de teorias opostas mas, de certo modo, complementares. Para este autor, a relação entre estas três teorias é necessária para se entender o todo. Desta forma, cada uma das teorias é considerada uma parte da explicação, e só quando todas se juntam é que podemos chegar à compreensão da realidade complexa que é o humor.



[Fig. 4 - Relação entre teorias do humor (Lynch, 2002, p. 430)]

Na minha opinião, a posição que Lynch defende está correta. Não é possível abordar o humor sem falar nestas três teorias, sendo que cada uma capta uma das suas vertentes. Desta forma, passo a expor cada uma delas, explicando-as com exemplos retirados do trabalho que realizei durante o meu estágio curricular.

### 3.2.1. Teoria da superioridade

*“The passion of laughter is nothing else but sudden glory arising from sudden conception of some eminency in ourselves by comparison with the infirmity of others, or with our own formerly.”*  
- Thomas Hobbes

A teoria da superioridade teve origem nas filosofias de Thomas Hobbes e de Henri Bergson, que defendiam que o humor era usado como forma de estabelecer relações de superioridade em relação aos outros (Lynch, 2002, p. 426; Vandaele, 2010, p. 148). Desde a Grécia antiga até ao século XX, o humor foi sempre visto pelos filósofos como algo usado para ridicularizar e rebaixar o outro (Morreall, 2012), de forma a proporcionar sentimentos de superioridade em nós.

Jeroen Vandaele (2002, p.157) define o conceito de “superioridade” como:



“any (anti)social effect, intention or cause that humour may have, either interpersonal and socially visible, or ‘private’ but with reference to the social world: superiority feelings in any possible ordinary sense of the word, self-esteem, feelings of intelligence, a sense of inferiority, stupidity, aggression, hostility, derision, disparagement, deprecation, in- and out-group feelings, solidarity, stereotyping and cueing (as safe common ground or as discriminatory devices), antipathy, pressure and relief/release, threat and safety, good mood as a safety precondition, etc.”.

Normalmente, este tipo de humor é considerado hostil e agressivo e tem frequentemente alguém ou algum grupo como alvo, geralmente devido a razões políticas, étnicas ou de género (Krikmann, 2008, p. 27). Em Portugal, um destes grupos é, por exemplo, o dos Alentejanos, que ao longo do tempo têm sido alvo de várias piadas, devido à sua forma de falar e ao estereótipo de que são lentos e estúpidos.<sup>9</sup>

Anedotas deste tipo são muito frequentes quando existe um grupo considerado inferior pela comunidade e podem ser encontradas noutros países, mudando apenas o alvo da piada.<sup>10</sup> Quando é necessário traduzi-las, a melhor forma de o fazer será alterar o nome do grupo alvo do texto de partida para um grupo que seja considerado igualmente inferior na cultura de chegada, tal como sugere Attardo (2002, p. 187).

Nos textos que traduzi durante o estágio, não existem exemplos de humor baseado na teoria da superioridade que se relacionem com um grupo étnico, mas encontrei um exemplo relacionado com o sexo, que apresento em seguida:

#### **Exemplo 1:**

Ida: You should get him a woman before it’s too late. An ugly one. They’re cheaper. They work harder.

(*Malcolm in the Middle* 511 – 01:08:16:06)

---

<sup>9</sup> Exemplo: “O que é que os Alentejanos chamam aos caracóis?” “Animais irrequietos.”

(Anedota retirada do website: <http://anedotas.aborla.net/aa.php> em julho de 2017)

Este é um exemplo de uma anedota que utiliza os estereótipos de uma determinada comunidade em relação a um certo grupo, neste caso os Alentejanos. Nesta anedota, o facto de os Alentejanos chamarem “animais irrequietos” aos caracóis leva o leitor a concluir imediatamente que os Alentejanos são, portanto, mais lentos que os caracóis, sendo a perceção deles a de que os caracóis se mexem rápido. Esta piada aproveita o conhecimento geral que todos temos de que “os caracóis são lentos” e usa-o para atacar os Alentejanos, dizendo que são mais lentos do que caracóis.

<sup>10</sup> Nos Estados Unidos, por exemplo, existem piadas baseadas em estereótipos de Mexicanos, Polacos, Afro-Americanos, etc.

Exemplo: “Why do Mexicans have small steering wheels?” “So they can drive with handcuffs on.”

[“Porque é que os mexicanos têm volantes tão pequenos?” “Para poderem guiar algemados.”]

(Anedota retirada do website: <http://funniest-jokes.com/mexican-jokes> em julho de 2017)

Neste exemplo, Ida, avó de Malcolm, fala sobre ele com Lois, mãe de Malcolm. Este excerto ocorre durante um jantar de família em que Ida passa todo o tempo a insultar Malcolm, acusando-o de ser gay, entre outras coisas. Com o comentário presente no exemplo 1 Ida revela o estereótipo da mulher-objeto, considerada inferior e associada a uma transação monetária. Estas mulheres são apenas valorizadas pela sua beleza ou, em caso de não a terem, são vistas apenas como objetos destinadas a servir e satisfazer os homens. A referência ao facto de as mais feias serem mais baratas e, portanto, trabalharem mais, é uma atitude hostil em relação a um grupo de pessoas que existem em todas as comunidades. Deste modo, este estereótipo não precisa de ser adaptado na tradução, pois é reconhecido tanto na cultura de partida como na cultura de chegada, tal como em muitas outras culturas no mundo.

No exemplo seguinte, temos uma ocorrência de superioridade em relação a um país. Este exemplo apoia-se não só na superioridade mas também na incongruência (ver 3.2.2) para provocar um efeito humorístico.

### **Exemplo 2:**

Lois: You're moving to China?

Ida: I know. Chickens in the streets. Children in the sweatshops. Everyone smokes. It's a dream come true.

(*Malcolm in the Middle* 511 – 01:03:22:21)

[Lois: Vais viver para a China?

Ida: Eu sei. Há galinhas nas ruas, crianças a trabalhar em fábricas, toda a gente fuma... É um sonho tornado realidade.]

A teoria de superioridade pode ser encontrada neste exemplo, pois Ida fala da China como se fosse um país horrível, onde ninguém quer viver, fazendo uma descrição exagerada da mesma. Por si só, este comentário talvez fosse considerado ofensivo, não tendo propriamente um efeito humorístico. Esse efeito é apenas provocado pelo contraste da última frase, a *punchline* (“É um sonho tornado realidade”). Com ela, somos apanhados de

surpresa, uma vez que o enunciado segue uma lógica contrária àquela de que o espetador está à espera. Esta discrepância entre as duas realidades apresentadas causa espanto, que por sua vez provoca um efeito humorístico.

No exemplo apresentado abaixo, podemos observar outra situação em que o humor na série *Malcolm in the Middle* é obtido através de agressividade/hostilidade e superioridade, desta vez dirigida a um só indivíduo, Lois. Neste episódio, o marido de Lois, Hal, corta-lhe o cabelo e descobre que tem bastante talento. O excerto aqui presente ocorre quando Lois vai trabalhar no dia seguinte. Nancy e Margie são suas amigas.

**Exemplo 3:**

Nancy: Lois, your hair looks beautiful.

Margie: She's right, Lois. It's fantastic.

Lois: Thank you. I've been getting compliments all day.

Margie: It looks so much better.

Nancy: Yeah. I thought you were trapped in the 'seventies with that old cut.

Margie: And your head doesn't look so boxy anymore.

(*Malcolm in the Middle* 609 – 01:04:50:22)

[Nancy: Lois, o teu cabelo está lindo.

Margie: Ela tem razão, Lois. Está fantástico.

Lois: Obrigada. Tenho recebido elogios o dia todo.

Margie: Está muito melhor do que antes.

Nancy: Sim. Parecia que estavas presa nos anos 70 com o corte antigo.

Margie: E a tua cabeça já não parece tão quadrada.]

Neste exemplo podemos ver que, apesar de a Nancy e a Margie estarem a elogiar o cabelo de Lois, existe uma agressividade/hostilidade passiva nos últimos dois comentários. Ao dizerem que o cabelo dela parecia estar preso nos anos 70 e que a sua cabeça já não parece tão quadrada com o novo corte, estão a insultar o seu antigo penteado, o qual ela sempre teve durante todo o tempo que o espetador a conhece. Ao apontarem estes defeitos no seu penteado antigo, estão a fazer troça de Lois e estão, portanto, a inferiorizá-la.

Todos os exemplos apresentados até aqui podem ser analisados na perspectiva da teoria da superioridade, uma vez que todos eles apresentam características ditadas por essa teoria. O exemplo 1 faz troça de um grupo social (mulheres/ prostitutas), o exemplo 2 caracteriza a China como um lugar inferior e o exemplo 3 é agressivo para com um indivíduo. Tendo isto em consideração, é necessário destacar que cada um destes exemplos pode também ser analisado do ponto de vista da teoria da incongruência, uma vez que também apresentam traços da mesma. Tal como foi acima referido, estas teorias não se excluem, mas trabalham em conjunto para chegar a uma compreensão total dos vários fatores que constituem o humor.

### 3.2.2. Teoria da incongruência

*“The most common kind of joke is that in which we expect one thing and another is said; here our own disappointed expectation makes us laugh.”*  
- Cicero

A teoria da incongruência é, de entre as três que aqui menciono, a mais usada para explicar o humor e a forma como este ocorre. Ao contrário do que acontece com a teoria da superioridade, a teoria da incongruência centra-se menos nos aspetos sociais do humor e mais nos processos cognitivos utilizados para a sua compreensão. Esta teoria defende exatamente aquilo que o nome indica: o humor é produzido através de uma incongruência que ocorre no enunciado e é a sua resolução que provoca o efeito humorístico. Esta teoria está também bastante ligada ao aspeto da surpresa e do inesperado. Aquilo que provoca o humor é o facto de “something [being] inconsistent with the expected rational nature of the perceived environment. Something can be considered funny if it’s irrational, paradoxical, illogical, incoherent, fallacious, or inappropriate” (Lynch, 2002).

O exemplo seguinte, retirado da série *Malcolm in the Middle*, ilustra perfeitamente esta situação. Este excerto ocorre no início do episódio, quando Malcolm está a tentar esconder da sua mãe o facto de ter feito um *piercing* na língua. Nos instantes anteriores a esta fala, Lois (a mãe de Malcolm) está a tentar escrutinar o que se passa com o seu filho, mas não obtendo uma resposta satisfatória, abandona a cozinha e deixa o filho a falar sozinho, diretamente para a câmara, dirigindo-se ao espetador.

#### Exemplo 4:

Malcolm: Ok, I'm hiding something. If I hide it from my parents for a month until it heals, then I can take it out and put it back anytime I want. And you know why I did this? Me neither.

(*Malcolm in the Middle* 511 – 01:01:14:10)

[Malcolm: Ok, estou a esconder algo. Se o conseguir esconder dos meus pais durante um mês até isto sarar, depois posso tirar e pôr sempre que quiser. E sabem porque é que fiz isto? Nem eu.]

A surpresa/incongruência deste exemplo encontra-se nas últimas duas frases. A pergunta “E sabem porque é que fiz isto?” deixa-nos na expectativa de que Malcolm irá realmente contar-nos a verdadeira razão pela qual fez um *piercing*. Contudo, Malcolm admite também não saber a razão para o ter feito, contrariando as expectativas dos espetadores, deixando-os surpresos e, de certa forma, a sentirem-se enganados. Desta forma, a única forma de o espetador conseguir fazer sentido do que acabou de presenciar é recorrendo ao humor.

Um dos autores que mais contribuiu para esta teoria foi Victor Raskin, com o seu livro *Semantic Mechanisms of Humor* (1985), onde apresenta a sua versão, a *Script-Based Semantic Theory of Humor*<sup>11</sup> (Krikmann, 2008, p. 30). Esta teoria lida apenas com o humor verbal, mais precisamente piadas com *punchline*, que são um tipo de humor mais fácil de analisar por estar contido numa estrutura já estabelecida e consolidada.

Na sua teoria, Raskin defende que um texto desse género é constituído por dois *scripts*<sup>12</sup> diferentes que se opõem entre si, mas que são total ou parcialmente compatíveis com o texto, em duas interpretações diferentes. Segundo Raskin, podem ocorrer várias situações, dependendo do facto de o emissor dizer a piada intencionalmente ou não, ou do facto de o ouvinte estar ou não à espera de a ouvir. Se o ouvinte não estiver à espera da piada, irá ouvi-la e tentar processá-la como se fosse um enunciado normal, mas irá deparar-se com uma incongruência que não o deixará continuar por esse caminho. Assim, terá de procurar outra forma de interpretar este enunciado, de modo a que faça sentido. Se o ouvinte esperar a piada desde o início, já terá ativado os mecanismos necessários para a acompanhar e a conseguir perceber (Lynch, 2002, p. 32).

---

<sup>11</sup> Maria José Alves Veiga (2006) traduz esta designação por Teoria Semântica dos Scripts do Humor.

<sup>12</sup> A palavra *script* não é traduzida, pois não existe um equivalente em português. *Script*, neste contexto, é usado para se referir a duas realidades distintas que podem ser invocadas para interpretar o texto da mesma piada.

Apresento em seguida um exemplo de uma conversa retirada de um episódio da série *Malcolm in the Middle*, onde podemos observar esta oposição de *scripts*. Esta piada chegamos na forma de um jogo de palavras (ou *pun*).

**Exemplo 5:**

Abe: But, hey, I'm looking forward. Why, just yesterday this cute new teller at my bank started flirting with me.

Hal: Really?

Abe: Get this. She told me I forgot to "date" my check. "Date," Hal.

(*Malcolm in the Middle* 605 – 01:03:06:05)

[Abe: Mas vou seguir em frente. Ainda ontem uma funcionária do banco toda jeitosa se estava a fazer a mim.

Hal: A sério?

Abe: Ouve isto, ela disse-me: "Não encontro o cheque". "Encontro", Hal.]

Neste exemplo, Abe está a falar com Hal sobre o seu divórcio e diz que está pronto para seguir em frente. Em seguida, conta um episódio que lhe tinha acontecido no banco no dia anterior, em que uma funcionária se dirige a ele e lhe diz que não encontra o cheque (a tradução literal do original seria "Esqueceu-se de datar o seu cheque", mas foi necessário traduzir de maneira ligeiramente diferente, de modo a conseguir manter-se o jogo de palavras e manter também assim o seu sentido original, em detrimento da forma). Esta palavra, "encontro", tem dois sentidos: 1) o do verbo "encontrar", por exemplo, encontrar algo que estava perdido; 2) o do substantivo "encontro", por exemplo, duas pessoas marcam um encontro e vão jantar fora. O facto de esta palavra ser usada com dois sentidos diferentes, dá-nos acesso aos dois *scripts* utilizados na piada. Quando o ouvinte ouve esta piada, inicialmente está a seguir o *script* do banco, mas ao chegar à parte final é obrigado a voltar atrás e examinar que outro sentido pode estar por trás da palavra e, quando finalmente o entende, ganha acesso ao segundo *script* do encontro romântico. Neste caso, esse *script* já está minimamente acessível devido ao teor da conversa que ambos estão a ter anteriormente, que diz respeito à vida amorosa de Abe. Sendo assim, o ouvinte não precisa de se esforçar muito para chegar ao segundo sentido.

Como podemos ver, esta teoria funciona bastante bem com jogos de palavras, porque os dois *scripts* coexistem na mesma palavra. Contudo, tal não acontece com outros tipos de piadas que sejam também elas incongruentes, mas não devido a jogos de palavras. Apresento então outro exemplo do mesmo episódio, para mostrar como esta teoria funciona quando nos deparamos com outro tipo de humor. Tal como foi referido acima, esta teoria é direcionada para piadas com *punchline*, piadas que existem por si só sem estarem incluídas num texto mais extenso sem cariz humorístico. Esse não é o caso deste exemplo, mas considero que também pode ser analisado do ponto de vista desta teoria.

**Exemplo 6:**

Abe: Thank you so much for letting us be a part of Dewey's birthday. [Are] You enjoying your special day, son?

Dewey: I expect nothing, and I'm still let down.

(*Malcom in the Middle* 605 – 01:01:36:07)

[Abe: Agradecemos imenso por nos convidarem para a festa do Dewey. Estás a gostar do teu dia especial, filho?

Dewey: Não tinha quaisquer expectativas e mesmo assim estou desapontado.]

Neste caso, precisamos de um pouco de contexto. Algo que podemos inferir do exemplo é que é a festa de aniversário do Dewey, para a qual Abe (e o seu filho, Stevie) foram convidados. O Dewey é uma criança de, mais ou menos, 10 anos. A incongruência neste caso ocorre porque, sendo o Dewey tão novo, o espetador espera que este se esteja a divertir e que esteja excitado por ser a sua festa de aniversário. Como podemos ver pela sua resposta, tal não é o caso. Este choque de realidades é o que causa a incongruência. O primeiro *script* corresponde à ideia de que o Dewey é uma criança e as crianças gostam de festas de aniversário, e esse *script* é contrariado pela resposta de Dewey, que obviamente não se está a divertir. A forma como ele expõe esta realidade ajuda também a criar esse choque e oposição entre os dois *scripts*, pois não é algo esperado de uma criança. De certa forma, este excerto aproxima-se muito do humor negro. De qualquer forma, é a surpresa (boa ou má) sentida pelo espetador que causa o efeito humorístico.

Finalmente, volto de novo ao exemplo 2, mencionado no ponto 3.2.1., para esclarecer o facto, anteriormente referido, de que as teorias não se excluem e de que há piadas que podem ser analisadas sob diferentes perspetivas. Reproduzo em seguida de novo a piada do exemplo 2:

Lois: You're moving to China?

Ida: I know. Chickens in the streets. Children in the sweatshops. Everyone smokes. It's a dream come true.

(*Malcolm in the Middle* 511 – 01:03:22:21)

[Lois: Vais viver para a China?

Ida: Eu sei. Há galinhas nas ruas, crianças a trabalhar em fábricas, toda a gente fuma... É um sonho tornado realidade.]

Este exemplo pode ser analisado na perspetiva da teoria da superioridade, uma vez que Ida está a descrever a China como um lugar horrível para se viver (o que provavelmente vai ao encontro da ideia do país que também existe na imaginação dos espetadores), mostrando assim a sua superioridade em relação a esse lugar. Mas na última frase está presente a incongruência. Sem essa afirmação, o exemplo pertenceria apenas à teoria da superioridade e provavelmente não seria tão facilmente entendido com um efeito humorístico (mais provavelmente, iria ofender alguns espetadores), mas a frase “É um sonho tornado realidade.” introduz um novo *script*, algo em que os espetadores não tinham pensado e de que, portanto, não estão à espera. Essa frase cria surpresa e leva o espetador a encontrar humor em algo que, sem ela, provavelmente seria apenas ofensivo. O espetador, ao ouvir a fala “É um sonho tornado realidade.”, em conjunto com a imagem e o tom de voz de Ida, que parece realmente estar a falar a sério e sem qualquer ironia, apercebe-se de que, apesar de a China ser um lugar horrível, Ida também é uma pessoa horrível e, portanto, gostaria realmente de ir para lá viver.

### **3.2.3. Teoria do alívio**

Em contraste com as teorias referidas nas secções anteriores, a teoria do alívio não diz respeito aos mecanismos que criam o efeito humorístico, mas centra-se nos efeitos psicológicos experienciados pelos participantes numa conversa, quando o humor é utilizado



com a função de alívio. Esta teoria é baseada nos estudos de Sigmund Freud, um dos seus maiores defensores, que considerava “humour as one of the so-called substitution mechanisms which enable to convert one’s socially tabooed aggressive impulses to acceptable ones and thus avoid wasting additional mental energy to suppress them.” (Krikmann, 2008, p. 28). Deste modo, a teoria do alívio vê o humor como uma tentativa de reduzir tensão e *stress* numa situação constrangedora.

De acordo com Lynch (2002, p. 427), o riso é um movimento corporal complexo, que ajuda a aliviar a tensão muscular e a circulação do ar e que aumenta os níveis de oxigénio e nutrientes, combatendo infeções (Fry, 1992 apud Lynch, 2002). Tendo isto em conta, o humor pode ser visto como tendo efeitos não só psicológicos como também físicos.

Este tipo de efeito que o humor provoca pode ocorrer, por exemplo, quando numa reunião de negócios um dos participantes faz uma piada relacionada com o assunto que está a ser tratado, de modo a que todos os participantes se sintam mais à vontade, criando assim um melhor ambiente para negociações. Tal é também frequente em conferências, em que o orador começa o seu discurso com uma observação ou comentário engraçado, de forma a relaxar o público e facilitar a receção do restante discurso.

O efeito do humor neste tipo de situações é o mesmo, independentemente do mecanismo utilizado para o criar, que pode basear-se na superioridade ou na incongruência.

### **3.3. Tradução do humor – alguns problemas práticos**

A tradução do humor pode, por vezes, ser vista pelos tradutores como uma tarefa impossível. Vandaele (2010, p. 149) chega até a considerar o humor como algo “intraduzível”, apontando para problemas relacionados com aspetos culturais ou linguísticos. Mas até que ponto é que isto pode ser considerado verdade? Para abordar esta questão, é necessário fazer a distinção entre dois tipos de humor. Segundo Graeme Ritchie (2010, p. 34-35), podemos distinguir o humor referencial e o humor verbal. O humor referencial faz uso da linguagem para transmitir um significado (por exemplo: uma história, a descrição de uma situação ou evento, etc.) que é, ele próprio, a fonte do humor, independentemente do meio utilizado para o transmitir. Por outro lado, o humor verbal apoia-se mais na linguagem particular usada para o exprimir. Esta distinção é também apoiada por Salvatore Attardo (Krikmann, 2008, p. 40), que explica que o humor referencial

não apresenta grandes problemas de tradução, ao passo que o humor verbal apenas pode ser traduzido excepcionalmente e incidentalmente. No humor verbal, estão incluídos os jogos de palavras, que dependem completamente da linguagem utilizada para a produção do seu humor. Deste modo, podemos deduzir que o humor baseado em situações cômicas não cria tantos problemas de tradução como o humor baseado num jogo de palavras, uma vez que as situações cômicas, normalmente, não mudam de língua para língua e podem ser entendidas no contexto em que aparecem, mas os jogos de palavras perdem o sentido se forem traduzidos literalmente na língua de chegada.

Tendo isto em conta, é possível argumentar que, apesar de o humor ser difícil de traduzir, não é de todo impossível. É óbvio que seria impossível se tudo o que se tivesse em conta fosse a tradução literal do texto, mas tal não acontece. Vários teóricos, influenciados pela distinção apontada por Nida (equivalência formal vs. dinâmica) e por Newmark (tradução semântica vs. comunicativa), defendem que, em alguns casos, se deve optar por uma equivalência funcional (*ad sensum*) em detrimento de uma equivalência formal (*ad verbum*) (Chiaro, 2010, p. 7; Munday, 2016, p. 68). Isto é, o tradutor deve optar por manter o mesmo efeito do texto original (neste caso, o efeito humorístico) em vez de manter a forma (algo que muitas vezes é impossível de realizar no caso de jogos de palavra). É claro que, principalmente na legendagem, o tradutor não se pode dar a muitas liberdades no que diz respeito à forma, pois o espetador tem acesso ao texto original e poderá dar-se o caso de fazer uma comparação entre ambos, chegando à conclusão de que o tradutor fez uma má tradução, quando na verdade o tradutor estava apenas a fazer o seu melhor na tentativa de resolver um problema de tradução. Por outro lado, se o programa é, por exemplo, uma comédia, é de esperar que a tradução seja capaz de transpor o efeito humorístico do texto original, sendo necessário, por vezes, fazer alterações significativas ao texto.

Em seguida, procedo à análise de alguns problemas de tradução que experienciei durante o meu estágio curricular. Nord (1989) distingue vários tipos de problemas de tradução que os tradutores enfrentam com frequência: problemas de tradução específicos de um determinado texto ou tipo de texto, problemas de tradução específicos do par de línguas, problemas do par de culturas e ainda problemas de tradução pragmáticos, que têm a ver com a diferença entre a situação de receção do texto de partida e do texto de chegada. Os problemas de tradução que irei apresentar neste trabalho pertencem sobretudo aos

primeiros três tipos: há casos de jogos de palavras e até de criação de palavras novas que são problemas específicos dos textos que traduzi, há problemas que são específicos do par de línguas, como expressões idiomáticas ou a necessidade de explicitar os géneros das palavras em português (mas não em inglês) e há ainda casos de referências culturais que podem não ser entendidas na cultura de chegada.

Em alguns dos casos que refiro, as soluções encontradas podem não ter sido as mais apropriadas, mas é necessário ter em conta os prazos apertados sob os quais os legendadores trabalham. Outro aspeto a ter em consideração é o facto de parte dos problemas se basear em questões de incongruência, principalmente jogos de palavras, os quais são bastante difíceis de resolver quando não há palavras equivalentes na língua de chegada.

a)

Jeff: So, babe, I'm just curious. I'm not really sure how you feel about us right now.

Hayley: I love you. You're my best friend.

Jeff: Oh, that's so great to hear. I love you, too, Hayles.

Hayley: It's so awesome you're a princess. What's that, Anna? There's a stinky, hairy ogre in the room? You and your pee-pee are gross.

(*American Dad* 1203 – 01:07:52:15)

[Jeff: Querida, estou curioso. Não tenho a certeza de como te sentes em relação a nós agora.

Hayley: Adoro-te. És tão importante para mim.

Jeff: É tão bom ouvir isso. Também te adoro, Hayles.

Hayley (para boneca): Adoro que sejas uma princesa. O quê, Anna? Está um ogre peludo e malcheiroso no quarto? Tu e a tua pilinha são nojentos.]

Neste exemplo, retirado da série *American Dad*, surge um problema que aparece frequentemente na tradução: a necessidade de especificar o género na língua de chegada (Português), quando na língua de partida (Inglês) o género é ambíguo e é usado para criar uma situação de incongruência. No original, aquilo que acontece é que Hayley (que foi hipnotizada e pensa que tem de novo 6 anos) fala com a sua boneca e diz “*You’re my best friend*”. Jeff, o namorado de Hayley, pensa que ela se está a referir a ele. Isto acontece

porque a palavra “*friend*” em inglês não explicita o gênero, ou seja, a Hayley pode estar a referir-se a um rapaz ou a uma rapariga. Tal não acontece no português, portanto o tradutor terá de optar por um gênero: “És o meu melhor amigo” ou “És a minha melhor amiga”. Ao fazer isto, o tradutor está a estragar a piada, uma vez que desse modo o espetador sabe que Hayley não está a falar para Jeff antes de isso ser revelado ou, no mínimo, esta opção deixará o espetador bastante confuso, ouvindo Hayley referir-se a Jeff como “melhor amiga”. Para resolver este problema, optei por mudar a forma, mas, de certo modo, manter o sentido. Ao optar por “És tão importante para mim”, excluí a referência ao gênero, mantendo a frase ambígua como no original. É claro que aqui surge o problema de a tradução não estar fiel ao original e de o espetador se conseguir aperceber disso, mas, como já referi acima, por vezes é necessário dar mais atenção ao objetivo do texto (neste caso, ter piada) do que à forma do mesmo. Ao manter-se a forma em detrimento da função, o efeito humorístico seria prejudicado para quem não entendesse o texto original.

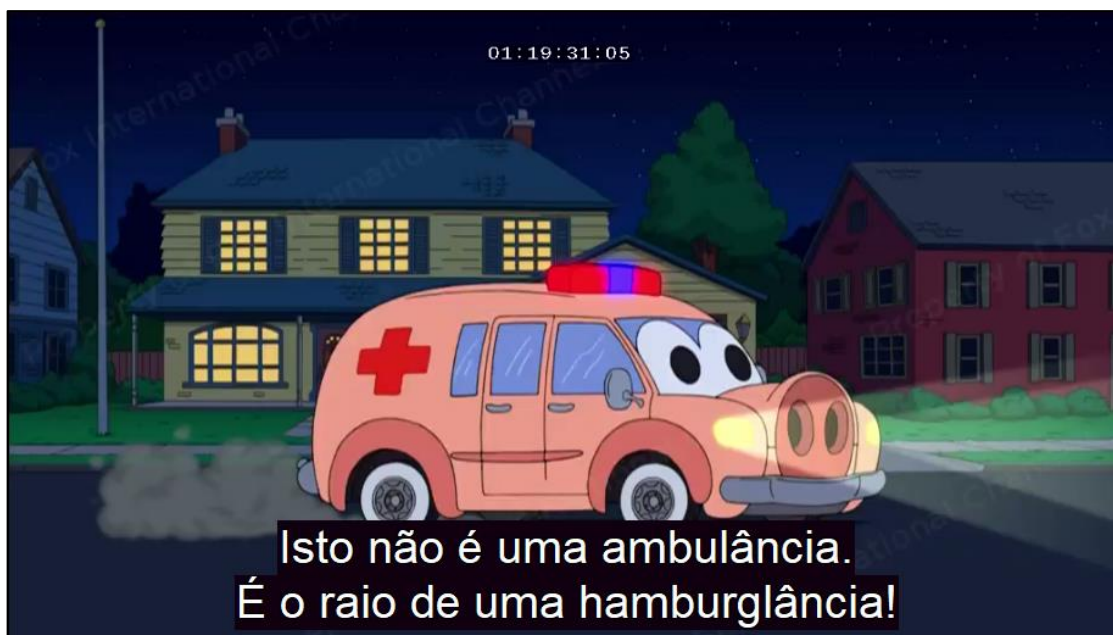
**b)**

Steve: This isn't an ambulance! It's a goddamn hambulance!

(*American Dad* 1203 – 01:19:31:05)

[Steve: Isto não é uma ambulância. É o raio de uma hamburglância!]

No exemplo b), deparamo-nos com um jogo de palavras que, por acaso, foi relativamente fácil de resolver. Neste episódio de *American Dad*, Steve come carne de porco que esteve a cozinhar durante doze dias. Neste excerto, os paramédicos vão buscá-lo, pois Steve fica doente por causa da carne de porco e quando o estão a levar para a ambulância, ele começa a alucinar e vê toda a gente como se fossem porcos que estão a conspirar contra ele. Por fim, este acaba mesmo por ver a ambulância em forma de porco (Fig. 5) e profere a frase acima referida.



[Fig. 5 - "Hamburglância" alucinada por Steve.]

No texto original, o jogo de palavras ocorre com a palavra “*ambulance*”. O efeito humorístico vem do facto de acrescentarem um ‘h’ à palavra, remetendo para a palavra “*ham*”, ou seja, fiambre de porco. O jogo de palavras é, assim, óbvio. Em português, a solução não podia passar pelo uso da palavra “fiambre”, pois seria muito difícil unir a palavra “fiambre” com a palavra “ambulância”, de modo a criar um jogo de palavras compreensível. Deste modo, recorri à palavra “hambúrguer” que, apesar de poder remeter para hambúrgueres de vaca, no contexto faz algum sentido para os espetadores, ao ponto de estes conseguirem relacionar a palavra “hambúrguer” com um alimento feito de carne de porco. Assim, surge a palavra “hamburglância”, uma mescla de “hambúrguer” com “ambulância”.

c)

Lois: This Burning Person sounds like it’s gonna be a lot of fun. What a great idea, Malcolm.

(*Malcolm in the Middle* 701 – 01:02:27:12)

[Lois: Este *Burning Person* parece ser muito divertido. Que boa ideia, Malcolm.]

d)

Klaus: Raging Waters. So much water, so much rage. It sounds lovely.

[*Raging Waters*. Tanta água, tanta raiva. Parece agradável.]

Ao contrário do que acontece em b), nos exemplos c) e d) podemos observar dois jogos de palavras que não foram bem resolvidos, pois não foi possível arranjar equivalentes que fizessem sentido na língua de chegada. Cada um destes exemplos é um caso muito particular, por isso analisarei cada um individualmente.

Em c), o jogo de palavras em inglês refere-se ao festival Burning Man, um festival americano que ocorre no deserto da Califórnia. Quando Lois se refere a “*burning person*” está a fazer um paralelo entre “*burning man*” (homem em fogo) e “*burning person*” (pessoa em fogo). O humor do excerto original vem da incongruência provocada por esse paralelo: quando Lois confunde “*man*” com “*person*” revela, de certa forma, a sua falta de conhecimento da cultura dos filhos e reforça a distância entre as gerações.

O problema neste exemplo surge porque, de acordo com as regras da tradução, não se devem traduzir nomes de lugares ou eventos se não existir já uma tradução para eles. Neste caso, não existe em português uma tradução para o festival Burning Man e até acontece que várias pessoas, principalmente de gerações mais novas, conhecem o festival pelo seu nome original. Deste modo, não faria qualquer sentido traduzir, ao longo de todo o episódio (pois o episódio passa-se neste festival), o nome Burning Man. Assim, quando confrontada com a expressão “*Burning Person*”, não consegui arranjar uma solução, uma vez que traduzir para “pessoa em fogo” não faria qualquer sentido (uma vez que o significado de “*burning*” não foi apresentado anteriormente ao espetador). A opção que faria mais sentido seria, portanto, deixar a expressão na língua original, assinalando-a com itálico (um meio usado na legendagem para marcar palavras estrangeiras).

No exemplo d) temos um problema de tradução semelhante. *Raging Waters* é um parque aquático e isso é dado a conhecer ao espetador num momento anterior a esta legenda. O problema aqui surge do jogo de palavras feito entre “*raging*” e “*rage*”. Em inglês faz sentido, porque “*raging waters*”, literalmente, significa algo como “águas furiosas”. “*Rage*” significa raiva ou fúria. Porém, ao traduzir para o português, deparamo-nos com o mesmo problema que em c): *Raging Waters* é o nome de um parque aquático e não deve ser traduzido porque ainda não existe uma tradução para o português. Ao manter o nome *Raging Waters* na sua

língua original, perde-se o paralelo com “*rage*” e a tradução em português acaba por ficar um pouco sem sentido, principalmente com a inclusão da frase final “Parece agradável”, uma vez que é aqui que ocorre o efeito humorístico. Se o espectador não entende a razão para Klaus falar em raiva quando se refere ao parque aquático, o mais provável é também não se aperceber da incongruência que é descrever esse sítio como “agradável”.

e)

Ryan: You know, I had a costume when I was a kid, it was so cool, I think I probably wore it four Halloweens in a row.

Zoe: What were you?

Ryan: A knight.

Zoe: In shining armor?

Ryan: More like tinfoil.

(*October Kiss* – 01:59:36:07)

[Ryan: Sabem, eu tinha um disfarce quando era pequeno. Era tão fixe, acho que o usei quatro anos seguidos.

Zoe: Eras o quê?

Ryan: Um cavaleiro.

Zoe: Com uma armadura reluzente?

Ryan: Era mais uma armadura de lata.]

Este último exemplo revela bastante bem esta “luta” entre forma *versus* função. Em inglês, a expressão “*knight in shining armor*” é equivalente à expressão portuguesa “cavaleiro andante”. Na tradução que efetuei durante o estágio limitei-me a traduzir todo o excerto quase literalmente, não fazendo grandes alterações à forma. Considero agora que isto foi um erro, porque a tradução não soa muito natural e a frase final, que provoca algum efeito humorístico, é quase totalmente perdida na tradução devido à estranheza que esta causa. Uma outra solução a utilizar neste caso poderia ter sido manter a expressão “cavaleiro andante”, conhecida pelo público-alvo, e tentar arranjar uma forma de criar um efeito humorístico a partir dessa expressão, por exemplo:

Ryan: Sabem, eu tinha um disfarce quando era pequeno. Era tão fixe, acho que o usei quatro anos seguidos.

Zoe: Eras o quê?

Ryan: Um cavaleiro.

Zoe: Um cavaleiro andante?

Ryan: Diz antes um cavaleiro coxo.

Esta opção, apesar de se afastar da forma do original, mantém mais facilmente a sua função, uma vez que existe um contraste entre “cavaleiro andante”<sup>13</sup> e “cavaleiro coxo”, o que leva a um efeito humorístico.

Através destes exemplos, é possível concluir que o humor, apesar de não ser totalmente intraduzível, apresenta bastantes dificuldades para o tradutor. Em algumas circunstâncias, é possível encontrar uma solução que não altere completamente a forma do original e que consiga manter a sua função, como acontece no exemplo b), mas noutras, como em e), acabamos por ter de alterar a forma consideravelmente, de modo a preservar minimamente o efeito humorístico. Noutros casos, como em c) ou d), a única solução acaba por ser manter as expressões na língua de partida e não as traduzir, pois pelo menos assim o espetador tem acesso à piada original e pode tentar fazer sentido da mesma se tiver alguns conhecimentos da língua de partida. Nestes últimos casos, pode dizer-se que, realmente, o humor é intraduzível, perdendo-se, infelizmente, grande parte do efeito humorístico na tradução.

Um exemplo de uma tradução relativamente boa de um destes jogos de palavras é o exemplo 9 do ponto 3.2.2. Apesar de não ter sido traduzido literalmente, foi possível manter o jogo de palavras do original baseado na palavra “*date*” com a sua palavra equivalente na língua de chegada “encontro”.

### **3.4. Tradução do humor – um esquema de análise**

Como é possível observar nos exemplos apresentados anteriormente, existem situações em que, por muito que o tradutor tente e por muito experiente que seja, é bastante difícil

---

<sup>13</sup> “O cavaleiro que, para ganhar fama, procurava aventuras e justas, batendo-se em torneios.”

“cavaleiro andante”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/cavaleiro%20andante> [consultado em 29-07-2017].



arranjar uma tradução satisfatória para um problema em questão. Existem ainda casos mais graves em que o tradutor ou não entende a piada que é feita no original ou se depara com questões morais, em que os assuntos que são objetos de humor vão contra as suas crenças ou padrões morais, ferindo a sua suscetibilidade e, por sua vez, podendo também ferir a suscetibilidade dos leitores/espetadores da cultura de chegada. Deste modo, coloca-se a questão: como pode um tradutor traduzir um texto humorístico se este não percebe o humor presente no texto ou se se sente ofendido pelo mesmo e não se sente à vontade para o reproduzir? Tendo em vista estas dificuldades com que um tradutor se pode deparar, Young (2007) apresenta um modelo destinado a estudantes de tradução e tradutores, baseado na Teoria Geral do Humor Verbal de Salvatore Attardo, que os ajuda a comparar o texto de partida e o texto de chegada, de forma a chegar a uma conclusão sobre a qualidade da sua tradução. O tipo de texto humorístico sugerido por Young para análise são *cartoons*, mas o modelo pode ser utilizado com outros textos humorísticos.

#### **3.4.1. A Teoria Geral do Humor Verbal de Salvatore Attardo adaptada por Young**

A Teoria Geral do Humor Verbal)<sup>14</sup> usa o conceito de *Script* desenvolvido por Victor Raskin na sua *Script-Based Semantic Theory of Humor* e constrói um modelo que ajuda à comparação entre dois textos: o texto de partida e o texto de chegada. Esta teoria é composta por seis parâmetros, aos quais Attardo dá o nome de '*Knowledge Resources*' (Attardo, 2002, p. 176). Estes parâmetros são necessário para efetuar uma análise dos textos de partida e chegada e, por conseguinte, irão permitir fazer uma comparação entre ambos após a sua análise.

Os seis '*Knowledge Resources*' descritos por Salvatore Attardo são:

1. LANGUAGE (LA) – “This Knowledge Resource contains all the information necessary for the verbalization of a text. It is responsible for the actual wording of the text and for the placement of the functional elements that constitute it” (Attardo, 2002, p. 177).  
Por outras palavras, este *Knowledge Resource* é responsável pela forma linguística como a piada é apresentada. Attardo refere a paráfrase neste ponto, pois cada piada pode ser contada com palavras diferentes (sinónimos, por exemplo) sem que o seu conteúdo sofra alterações.

---

<sup>14</sup> *General Theory of Verbal Humour* em inglês.

2. NARRATIVE STRATEGY (NS) – “The information in the Narrative Strategy Knowledge Resource accounts for the fact that any joke has to be cast in some form of narrative organization, either as a simple narrative, as a dialogue (question and answer), as a (pseudo)riddle, as an aside in conversation, etc. The Narrative Strategy Knowledge Resource deals with the fact that any narrative joke will have to be cast in a given type of narrative” (Attardo, 2002, p. 178).
3. TARGET (TA) – “The Target parameter selects who is the ‘butt’ of the joke. The information in this Knowledge Resource contains the names of groups or individuals with (humorous) stereotypes attached to each. Jokes that are not aggressive (i.e., that do not ridicule someone or something) have an empty value for this parameter. Alternatively, one can think of this as an optional parameter” (Attardo, 2002, p. 178)
4. SITUATION (SI) – “The situation of a joke can be thought of as the ‘props’ of the joke: the objects, participants, instruments, activities, etc. [...] Any joke must have some situation, although some jokes will rely more on it, while others will almost entirely ignore it.” (Attardo, 2002, p. 179)
5. LOGICAL MECHANISM (LM) – “[...] the Logical Mechanism embodies the resolution of the incongruity in the incongruity-resolution model, familiar from psychology. A consequence of this claim is that, since resolution is optional in humour (as in nonsense and absurd humour) it follows that the Logical Mechanism Knowledge Resource would also be optional.”  
Alguns dos “mecanismos lógicos” apontados por Attardo são: *role reversals, role exchanges, juxtaposition, analogy, parallelism*, entre vários outros (Attardo, 2002, pp. 179-180).
6. SCRIPT OPPOSITION (SO) – Este parâmetro incorpora a *Script- Based Semantic Theory of Humor* de Victor Raskin acima referida, que defende que, num texto humorístico, existem dois *scripts* opostos que coincidem com o texto parcial ou completamente, criando uma incongruência que, por sua vez, provoca o efeito humorístico.

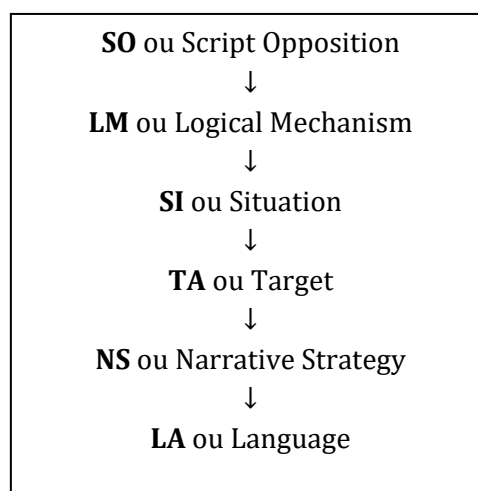
De acordo com Attardo, podemos averiguar a diferença entre o texto original e o texto de chegada comparando ambos os textos em cada um destes parâmetros. Attardo aponta também que alguns parâmetros são mais relevantes do que outros, organizando-os da seguinte forma, do mais importante para o menos: Script Opposition (SO), Logical Mechanism (LM), Situation (SI), Target (TA), Narrative Strategy (NS) e Language (LA). Isto quer dizer que, se diferirem ao nível de Language (LA), não existe uma diferença tão grande

entre os textos como se diferirem ao nível de Script Opposition (SO). Ou seja, uma piada pode continuar a ter a mesma piada se for dita por palavras diferentes, mas se os scripts forem alterados, a piada acaba por se tornar num texto completamente diferente do original.

Deste modo, Attardo faz a seguinte recomendação aos tradutores:

[...] if possible, respect all six Knowledge Resources in your translation, but if necessary, *let your translation differ at the lowest level necessary for your pragmatic purposes.*

(in Attardo, 2002, p. 183)



[Quadro I- Organização hierárquica dos *Knowledge Resources*]

Apesar de estes parâmetros serem já suficientes para efetuar uma comparação entre o texto de partida e o texto de chegada de modo a perceber se são equivalentes ou não, Young (2007, p. 985) considera que é necessário ter em conta quatro fatores adicionais para que esta comparação seja bem-sucedida. Trata-se de factores respetivos a potenciais diferenças entre os conhecimentos de que dispõem os leitores do texto original e da tradução, bem como a diferenças nas circunstâncias de publicação:

1. Considerações relativas ao tempo: Este fator diz respeito à atualidade das piadas incluídas no texto original e ao facto de o público-alvo do texto de partida estar (ou não) a receber esta informação na mesma altura que o público-alvo do texto de chegada.

2. Considerações relativas à classe social e à educação: Normalmente, todos os textos têm um público-alvo. É necessário ter em consideração os conhecimentos do público-alvo do texto de chegada se este tiver uma educação diferente do público-alvo do texto de partida.
3. Decisões relativas à cultura: Se todos os elementos culturais do texto humorístico puderem ser encontrados na cultura de chegada, só é necessário fazer alterações ao nível da língua. Se tal não acontecer, cabe ao tradutor arranjar uma solução que considere razoável.
4. Informação relativa à publicação: A empresa que faz a publicação original pode ter ideais diferentes dos da empresa que faz a tradução. Deste modo, Young considera relevante ter em atenção o facto de que a mensagem pode ser influenciada pelas mesmas.

Estes quatro parâmetros são um pouco mais gerais do que os de Attardo e, dependendo das circunstâncias associadas ao texto utilizado, pode ser ou não possível fazer uma análise dos mesmos. Na minha opinião, não são tão relevantes como os de Attardo para se chegar a uma conclusão sobre a tradução de um texto humorístico, mas são necessários para se entender algumas das influências extratextuais. Young distingue estes fatores como fatores externos ao texto, por oposição aos de Attardo, que considera como fatores internos.

De seguida, irei aplicar o modelo acima apresentado a um pequeno excerto do filme *October Kiss*, que teve de ser bastante alterado na língua de chegada de modo a fazer algum sentido:

**Original:**

Poppy: Hey, nanny! Hi! I'm a nanny, too.

Zoe: I know why they call it a nanny goat.

Poppy: Why?

Zoe: Because nannies come in and try to take over.

### Tradução:<sup>15</sup>

Poppy: Olá, cabrinha. Eu também tomo conta de crias.

Zoe: Então é por isso que vocês são tão parecidas.

Poppy: Porque é que dizes isso?

Zoe: Porque chegam e querem logo tomar conta de tudo.

(*October Kiss* – 01:11:15:01)

### 3.4.2. Análise do texto de partida

Poppy: Hey, nanny! Hi! I'm a nanny, too.

Zoe: I know why they call it a nanny goat.

Poppy: Why?

Zoe: Because nannies come in and try to take over.

#### Fatores internos:

1. LANGUAGE (LA): A linguagem é muito importante nesta piada, uma vez que esta se apoia num jogo de palavras. A palavra “*nanny*”, em inglês, normalmente refere-se a uma ama, ou seja, uma pessoa que cuida das crianças dos outros e é paga para tal, mas, quando em conjunto com a palavra “*goat*” (“*nanny goat*”), esta palavra refere-se a uma cabra (fêmea). A piada aqui só faz sentido com o uso destas duas palavras e se estas forem alteradas, o mais provável é que o texto deixe de fazer sentido.
2. NARRATIVE STRATEGY (NS): Esta piada é apresentada na forma de um diálogo, ou seja, uma interação entre Poppy (a ama) e Zoe (a criança) e a frase final é apresentada, de certa forma, como uma *punchline* que remata a piada.

---

<sup>15</sup> Durante o meu estágio, traduzi este excerto de forma diferente, mas, após segunda análise e existindo já alguma distância temporal desde essa altura, decidi utilizar a tradução acima apresentada. A tradução original era a seguinte e não será usada neste trabalho:

Poppy: Olá, cabrinha. Eu também tomo conta de crias.

Zoe: Eu sei porque as amas são como as cabras.

Poppy: Porquê?

Zoe: Porque quando chegam tentam controlar sempre tudo.

3. TARGET (TA): Apesar de nesta piada não existir um alvo específico, é possível argumentar que Zoe faz esta piada com o intuito de ofender Poppy, que é a sua ama.
4. SITUATION (SI): Talvez neste contexto este parâmetro não seja tão relevante, pois, como se trata de legendagem, a situação é imposta pela imagem que aparece no ecrã e não pela linguagem. Deste modo, o tradutor não deve alterar este parâmetro, tendo, portanto, de procurar uma solução que esteja de acordo com a situação apresentada. Apesar disto, por vezes é necessário mudar a situação, quando não é possível encontrar um equivalente na cultura de chegada. Neste caso, a situação expressa pela imagem consiste em Poppy e Zoe a observarem um conjunto de cabras numa feira relacionada com a época das colheitas.
5. LOGICAL MECHANISM (LM): O mecanismo lógico nesta piada é, como já referi acima, um jogo de palavras.
6. SCRIPT OPPOSITION (SO): Os dois *scripts* presentes nesta piada são: 1) as amas querem sempre controlar tudo; e 2) a cabra chama-se “*nanny goat*” devido a isso. O facto de a “*nanny goat*” ter no seu nome “*nanny*” leva Zoe a concluir que isto se deve ao facto de as amas tentarem controlar tudo, mesmo os nomes dos animais. A incongruência é percebida pelo espetador quando ouve a *punchline*, que explica a razão do nome “*nanny goat*”. Ao deparar-se com a linha final (“*Because nannies come in and try to take over*”), o espetador apercebe-se do primeiro script e é obrigado a refletir sobre essa afirmação. É através dessa reflexão que nota a existência do segundo script: a “*nanny goat*” só se chama “*nanny goat*” por causa da “*nanny*” que quer controlar não só a vida de Zoe, mas também o nome dos animais.

#### Fatores externos:

1. Considerações relativas ao tempo: É de esperar que não haja qualquer problema em entender a piada tendo em conta este parâmetro, uma vez que este tipo de humor é, de certa forma, intemporal, por se basear em duas expressões, “*nanny*” e “*nanny goat*”, que são expressões atuais.

2. Considerações relativas à classe social e educação: Talvez seja pertinente no que diz respeito ao conceito de “*nanny goat*”. É de esperar que o público-alvo saiba o significado de “*nanny*”. Por outro lado, a expressão “*nanny goat*” pode ter um significado menos conhecido, dependendo dos níveis de educação do público (por exemplo, um aprendente da língua talvez não saiba inglês suficiente para saber ao que se refere).
3. Decisões relativas à cultura: Pode acontecer que não existam as palavras necessárias na língua de chegada para reproduzir o mesmo jogo de palavras do texto de partida.
4. Informação relativa à publicação: Esta informação é-me desconhecida.

### **3.4.3. Análise do texto de chegada**

Poppy: Olá, cabrinha. Eu também tomo conta de crias.

Zoe: Então é por isso que vocês são tão parecidas.

Poppy: Porque é que dizes isso?

Zoe: Porque querem sempre tomar conta de tudo.

#### Fatores internos:

1. LANGUAGE (LA): Neste caso, as palavras utilizadas são quase totalmente diferentes, uma vez que a piada tem de ser reformulada.
2. NARRATIVE STRATEGY (NS): Tal como no original, esta piada é-nos apresentada sob a forma de um diálogo com uma *punchline* na linha final.
3. TARGET (TA): Mais uma vez, podemos concluir que o alvo é Poppy pela última fala de Zoe.
4. SITUATION (SI): A situação é a mesma que no texto original.

5. LOGICAL MECHANISM (LM): Este é o parâmetro que acaba por sofrer mais alterações na tradução, uma vez que não é possível reproduzir o jogo de palavras apresentado no original. Em português, não existe qualquer relação entre as palavras “ama” e “cabra” e é na relação entre as palavras “*nanny*” e “*nanny-goat*” que a piada do original se baseia. Deste modo, foi necessário recorrer a uma outra solução, que apesar de continuar a ser um jogo de palavras (e, portanto, o mesmo mecanismo lógico), não é tão marcada humoristicamente como no texto original. Este jogo de palavras utiliza a expressão “tomar conta” com dois sentidos diferentes: o de cuidar de alguém e o de controlar algo/alguém. Para compensar a perda de efeito humorístico, é também criada alguma ambiguidade na afirmação de Zoe (“Então é por isso que vocês são tão parecidas”), sugerindo talvez alguma semelhança entre o aspeto de ambas.
  
6. SCRIPT OPPOSITION (SO): Os dois *scripts* presentes neste texto são: 1) as amas e as cabras tomam conta de “crias” (ou crianças); e 2) tanto as amas como as cabras estão sempre a tentar tomar conta de tudo, isto é, controlar tudo.. Quando Zoe diz que Poppy e a cabra são parecidas, o espetador pensa na frase anteriormente dita e estabelece a semelhança entre ambas (Poppy e cabra) como “as duas tomam conta de crias”. Mas quando, quando de seguida, surge a frase “querem sempre tomar conta de tudo”, este apercebe-se de que a frase inicial, afinal, não é a razão para Zoe estabelecer essa comparação. Ao fazer esta associação, o espetador percebe que Zoe está a tentar atacar Poppy, por esta ter entrado na sua vida, ocupando o lugar do seu pai (que passa muito tempo a trabalhar). Esta comparação entre Poppy e uma cabra é cômica e é reforçada quando a cabra, nos momentos seguintes, exerce o seu “poder” e começa a comer a camisola de Zoe, deixando tanto Zoe como Poppy impotentes em relação ao seu ato.

#### Fatores externos:

1. Considerações relativas ao tempo: Tal como no original, a piada traduzida não é influenciada por questões temporais.



2. Considerações relativas à classe social e educação: Tudo o que é exigido ao público é que saibam qual o trabalho de uma ama e que as cabras passam uma parte do seu tempo a acompanhar as crias.
3. Decisões relativas à cultura: Tal como referi acima, não existe, na cultura de chegada, um termo equivalente ao de “*nanny-goat*”. Em português, uma cabra do sexo feminino é apenas uma cabra, não permitindo fazer uma correlação entre as palavras “cabra” e “ama”. Este problema faz com que não seja possível reproduzir o jogo de palavras do original. Por outro lado, a palavra “cabra” tem também uma conotação insultuosa no língua de chegada, daí ter sido usada a expressão “cabrinha” no vocativo da primeira fala, de modo a não soar ofensivo.
4. Informação relativa à publicação: A empresa de legendagem segue as ordens impostas pelo canal de publicação, ou seja, a Fox. A Fox, apesar de liberal, não permite o uso de linguagem ofensiva, o que impede a formulação de um exemplo utilizando a palavra “cabra” como um insulto.

#### **3.4.4. Conclusões**

Após ter feito uma análise de ambos os textos (original e tradução) e tendo em consideração a premissa de Attardo de que existem parâmetros com mais importância do que outros (i.e.,  $SO \rightarrow LM \rightarrow SI \rightarrow TA \rightarrow NS \rightarrow LA$ ), posso chegar à conclusão de que os dois textos diferem num dos parâmetros mais importantes (SO) e na linguagem (LA). Apesar disso, Attardo (2002, p.190) explica que, no que diz respeito a jogos de palavras (*puns*), estes parâmetros não têm o mesmo valor que noutras piadas, uma vez que todos estão dependentes do LM (*Logical Mechanism*). Attardo afirma que o tradutor deve tentar manter a semelhança com o texto original em todos os parâmetros e, se tal não for possível, tentar no mínimo manter a *Script Opposition*. No entanto, a tradução do texto não apresenta a mesma SO, o que, segundo Attardo (2002, p. 184), quer dizer que a piada não é a mesma que a que é feita no original. Contudo, no contexto em questão, não considero que isso seja um problema.

Como Attardo refere:

Those puns that exhibit in the SL a set of features which is consistent with a set of features in the TL, such that the pragmatic goals of the translation are fulfilled, will be translatable. A pun that does not will be untranslatable.

(in Attardo, *Translation and Humour: An Approach Based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH)*, 2002, p. 190)

Isto quer dizer que nem todas as piadas baseadas em jogos de palavras são passíveis de ser traduzidas de forma eficiente. Mas, como já referi anteriormente, por vezes a melhor solução é encontrar um modo de transmitir o efeito humorístico pretendido, mesmo que a piada acabe por não ser exatamente a mesma. No caso apresentado, considero que a questão ficou minimamente resolvida, não havendo grande afastamento entre o original e a tradução nos parâmetros mais baixos e tentando-se encontrar uma *Script Opposition* que estivesse próxima o suficiente da utilizada no original. Tal como Young afirma, “there really is no substitute for intuition” (Young, 2007, p. 988). Mesmo tendo um modelo que nos ajude a perceber que rumo tomar, continua a caber ao tradutor ter confiança suficiente em si próprio para reproduzir o humor do original, sabendo admitir o facto de que, por vezes, apenas não é possível arranjar uma tradução “perfeita”.

#### 4. REFERÊNCIAS CULTURAIS EXTRALINGUÍSTICAS EM TEXTOS HUMORÍSTICOS

As referências culturais extralinguísticas (ECR) são um problema de tradução que, embora não sendo exclusivo do texto humorístico, pode condicionar de forma global a recepção de textos como os que tive oportunidade de traduzir durante o estágio. A dificuldade em entender uma destas referências pode prejudicar a compreensão de uma situação que se pretende que tenha efeito humorístico, além de que desvia a atenção do espectador para a descodificação de um elemento estranho, em lugar de a deixar disponível para os mecanismos do humor.

Jan Pedersen fala extensamente sobre as referências culturais extralinguísticas, especificamente em contextos de legendagem, no seu livro *Subtitling Norms for Television: An Exploration Focusing on Extralinguistic Cultural References* (2011), onde define o conceito:

Extralinguistic Cultural Reference (ECR) is defined as reference that is attempted by means of any cultural linguistic expression, which refers to an extralinguistic entity or process. The referent of the said expression may prototypically be assumed to be identifiable to a relevant audience as this referent is within the encyclopedic knowledge of this audience.

[...]

In other words, ECRs are references to places, people, institutions, customs, food, etc. that you may not know even if you know the language in question.

(Pedersen, 2011, p. 43)

De forma a explicar este conceito, Pedersen (2011, p.46) dá-nos três exemplos:

- a) *the tree*
- b) *Finishing school*
- c) Davy Crockett

O autor refere que, apesar de os exemplos b) e c) serem considerados ECR (o c) mais do que o b), o exemplo a) já não. Isto acontece porque, apesar de todos eles serem referências a coisas pertencentes ao nosso mundo, quando se fala em “árvore” qualquer pessoa de qualquer cultura tem acesso a esse conhecimento, pois não é uma referência limitada a uma cultura específica. Por outro lado, quando se fala em Davy Crockett, o caso é diferente, uma vez que os nomes normalmente são completamente opacos e se trata de alguém que morreu há 200 anos atrás, atingindo um estatuto mítico nos dias que correm (Pedersen, 2011, p. 46). Mesmo o conceito de *finishing school* é considerado uma ECR, na medida em que um conhecedor da língua pode saber o que significa “*finishing*” e “*school*” mas não

reconhecer o conceito de *finishing school* como uma escola privada onde as meninas ricas aprendem competências sociais (Pedersen, 2011, p. 46). Todos estes exemplos precisam de algum nível de conhecimento enciclopédico, i.e. “*knowledge about the world*” (Pedersen, 2011, p. 46), mas esse nível de conhecimento difere bastante de “*árvore*” para “*Davy Crockett*”.

#### **4.1. Taxonomia das estratégias de tradução de ECR**

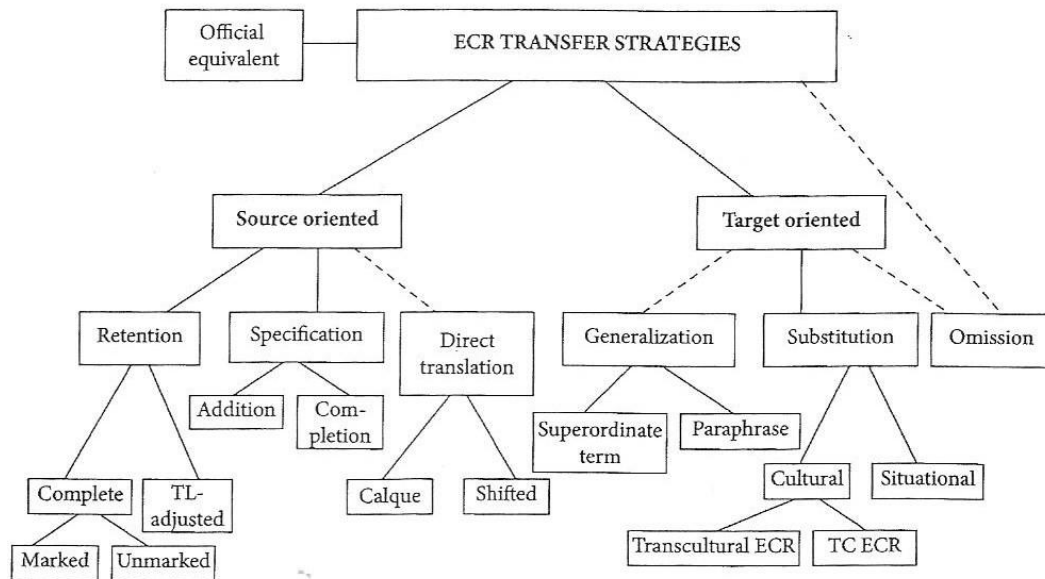
A tradução destes referentes culturais pode, no entanto, trazer vários problemas, uma vez que o mais provável é que estes não existam (pelo menos não exatamente da mesma forma) na cultura de chegada. Pedersen (2011) cria, assim, uma taxonomia que inclui todas as estratégias pelas quais um tradutor pode optar quando se vê confrontado com uma referência cultural extralinguística (ECR). Algumas das estratégias são mais orientadas para o texto de chegada (domesticação) e outras são mais orientadas para o texto de partida (estrangeirização), mas, dependendo do problema em questão, todas elas são, normalmente, utilizadas por tradutores nos seus problemas de tradução, quer consciente quer inconscientemente. Após bastantes considerações, Pedersen (2011, p. 76) limita a sua lista a sete estratégias de tradução:

- 1. Retenção:** Ao optar por esta estratégia, o tradutor apenas copia a palavra do texto de partida para o texto de chegada, sem fazer qualquer alteração (ou seja, sem a traduzir). O que acontece é que o leitor/espetador, em vez de ter acesso a uma tradução da palavra, tem acesso à palavra original no meio de um texto traduzido para a sua língua. Pode acontecer, por vezes, esta palavra ser assinalada com itálico, de modo a mostrar que é uma palavra/conceito estrangeiro (Retenção Marcada). Pedersen distingue duas categorias diferentes de retenção: a Retenção Completa (que pode ser marcada ou não) e a Retenção Ajustada ao Texto de Chegada, em que, por exemplo, o tradutor retira o artigo do original ou muda ligeiramente a escrita da palavra. Esta estratégia é, de todas, a mais orientada para o texto de partida, uma vez que deixa um elemento do mesmo entrar no texto de chegada. Nas palavras de Schleiermacher, desta forma a tradução “*leaves the author in peace as much as possible and moves the reader towards him*” (Pedersen, 2011, p. 78).

- 2. Especificação:** Esta estratégia passa por manter a ECR do texto original, adicionando mais informação no texto de chegada de modo a ajudar à sua compreensão. Isto pode ser feito completando ou explicando um conceito ou acrónimo (Complemento), por exemplo, adicionando o primeiro nome de alguém quando no original só aparece o seu apelido, ou adicionando informação semântica (Adição), tal como a profissão de alguém ou um adjetivo. Pedersen (2011, p. 79) refere que uma das maiores desvantagens desta estratégia é o facto de ocupar muito espaço, algo contraproducente no que diz respeito à legendagem.
- 3. Tradução direta:** A única mudança que ocorre com a utilização desta estratégia é ao nível da língua, não sendo feita qualquer alteração ao nível semântico. Esta estratégia raramente é utilizada com nomes próprios, que têm tendência a permanecer na língua original, mas pode ser útil, por exemplo, com agências governamentais. Cada palavra é, assim, traduzida para a língua de chegada e ordenada de acordo com as regras gramaticais da mesma, de modo a fazer sentido. Pedersen distingue duas formas de tradução direta: a Tradução Direta Reajustada (*Shifted*) e o Decalque. A Tradução Direta Reajustada refere-se a uma tradução literal do texto de partida em que as palavras são reorganizadas de acordo com as regras gramaticais da língua de chegada, ao passo que o Decalque se refere a uma tradução por empréstimo. Este é o caso da palavra *cotonete*, uma palavra francesa que começou a ser usada correntemente no português, sendo depois totalmente incorporada na língua portuguesa.
- 4. Generalização:** Com esta estratégia, o tradutor torna a ECR na língua de chegada menos específica do que na língua de partida, através de um hiperónimo ou de uma paráfrase. O uso de uma paráfrase neste caso significa que o tradutor abandona a ECR e foca-se no seu sentido, tentando reproduzi-lo através de outras palavras.
- 5. Substituição:** A ECR do texto de partida é substituída por uma ECR diferente, seja esta pertencente ao texto de partida ou ao texto de chegada (Substituição Cultural). A ECR pode também ser substituída por algo completamente diferente que se enquadre no contexto em questão (Substituição Situacional). Segundo Pedersen, o

tradutor tem duas opções no que diz respeito à utilização da Substituição Cultural: por um lado, pode domesticar o texto, utilizando uma ECR da cultura de chegada; por outro, pode utilizar uma ECR da cultura de partida que seja mais conhecida pelo público do texto de chegada do que a utilizada originalmente ou, até mesmo, uma ECR de uma terceira cultura conhecida por ambos os públicos (Transcultural). É de notar que o uso de uma ECR da cultura de chegada pode levar a uma quebra na credibilidade do texto.

6. **Omissão:** O tradutor opta por excluir a ECR e não a mostrar no texto de chegada. Isto pode ser uma opção quando a ECR não é relevante para a compreensão da mensagem final e poderá ser até considerada a estratégia mais orientada para o texto de chegada, uma vez que, se a referência for totalmente eliminada, o espetador/leitor não é minimamente incomodado por ela. Segundo Pedersen (2011, p.76), esta é uma das estratégias mais utilizadas na legendagem, devido às restrições que este meio impõe.
  
7. **Equivalente oficial:** Por vezes, acontece já existir uma tradução vista como “oficial”, seja por se ter utilizado essa tradução múltiplas vezes no passado (ao ponto de o público já estar familiarizado com o conceito) ou por alguma decisão administrativa. Nesse caso, o tradutor não tem de se preocupar em procurar uma tradução, pois esta já lhe é imposta. A conversão de unidades de medida encontra-se nesta categoria, por exemplo: todas as medidas utilizadas em Portugal são, normalmente, traduzidas no sistema métrico por oposição ao sistema imperial.



[Fig. 6 -Taxonomia das estratégias de tradução de ECR (Pedersen, 2011, p.75)]

## 4.2. Transculturalidade

No capítulo seguinte, Pedersen (2011, p.105) explica vários fatores que podem levar o tradutor a escolher qualquer uma das estratégias acima referidas, sendo que algumas delas podem ser vistas por outras pessoas como o tradutor a afastar-se demasiado do texto original, como é o caso, por exemplo, da estratégia da Substituição. Pedersen refere sete fatores distintos que podem influenciar a decisão a tomar pelo tradutor: transculturalidade, extratextualidade, centralidade, polissemiótica, constrangimentos específicos do meio, contexto e, por fim, a situação da legendagem. Irei apenas referir-me ao fator da transculturalidade, pois considero que é o mais relevante para o presente trabalho.

Este fator tem em consideração o facto de vivermos num mundo muito mais interligado do que há vários anos atrás, onde as pessoas têm muito mais consciência das culturas existentes noutros países, principalmente da cultura americana, uma cultura muito relevante na tradução, uma vez que os Estados Unidos da América são os principais produtores de séries e filmes, exportados e conhecidos por todo o mundo. Isto quer dizer que aquilo que anteriormente era uma referência cultural apenas compreendida na cultura de partida, agora é uma referência cultural que, apesar de dizer respeito a uma cultura específica, é compreendida de igual forma por pessoas fora dessa cultura, devido ao conhecimento que têm dela. Desta forma, Pedersen (2011, p. 106) argumenta que o tradutor, antes de executar a tradução de uma ECR, terá de a avaliar primeiramente, de

modo a perceber se o público-alvo terá conhecimento prévio suficiente para a entender. De acordo com esta avaliação, o tradutor usará uma das estratégias acima referidas.

Segundo Pedersen, a transculturalidade está relacionada com o conceito de distância cultural, ou seja, quão intimamente relacionadas duas culturas estão (Pedersen, 2011, p. 106). Baseando-se na terminologia previamente utilizada por Leppihalme, Pedersen faz uma distinção entre três níveis de transculturalidade: ECR Transculturais, ECR, Monoculturais e ECR Infraculturais.

Uma ECR Transcultural é uma ECR que não está exclusivamente ligada à cultura de chegada e que pode ser compreendida tanto pelo público-alvo do texto de partida como pelo do texto de chegada através de conhecimento enciclopédico. O referente de uma ECR Transcultural pode pertencer tanto à cultura de partida como à de chegada ou, até mesmo, a uma terceira cultura. Esta referência não necessita de ser conhecida por todas as culturas do mundo, apenas pelas duas envolvidas, e não precisa de ser conhecida ao mesmo nível por ambos os públicos-alvo, uma vez que isso seria quase impossível de atingir. Jan Pedersen (2011, p. 107) dá-nos como exemplo a cadeia norte-americana de lojas de conveniência com o nome de 7-Eleven, que apesar de pertencer a uma cultura específica, é cada vez mais reconhecida a nível mundial. Normalmente, não existem problemas de tradução associados a este nível.

Por outro lado, uma ECR monocultural provocará um problema de tradução, pois o referente da ECR é mais acessível na cultura de partida do que na de chegada. Segundo Pedersen (2011, p.107), quanto maior for a distância entre as culturas, mais ECR monoculturais irão existir.

Para uma ECR ser monocultural, não é necessário que todos os membros da cultura de partida a reconheçam, uma vez que há diferenças mesmo entre os membros de uma mesma cultura. Um dos fatores com influência neste caso é, por exemplo, o público-alvo ou o género do programa. Algo que é considerado uma ECR monocultural para o público em geral, pode ser considerado uma ECR transcultural se o programa for destinado a um grupo específico que, em princípio, deveria estar familiarizado com esses conceitos. Cabe, assim, ao tradutor decidir se uma referência será ou não compreendida pelo público-alvo do texto de chegada e, em caso afirmativo, tratá-la como uma referência transcultural e não monocultural.



Por fim, uma ECR infracultural está intimamente ligada à cultura de partida e não pode ser entendida através de conhecimento enciclopédico pela cultura de chegada, dado que é demasiado específica ou local para ser reconhecida, até mesmo pela maioria do público do texto de partida. Nestes casos, a referência é-nos acessível através do contexto ou do cotexto, não causando qualquer problema de tradução, pois, uma vez que também não é totalmente conhecida pelo público-alvo do texto de partida, terá de ser explicada dentro do próprio texto para que toda a gente a entenda. Desta forma, essa tarefa não estará a cargo do tradutor, mas sim dos produtores do programa/filme.

Tendo isto em consideração, podemos chegar à conclusão que a ECR mais problemática é, sem dúvida, a monocultural, pois não é entendida pelo público-alvo do texto de chegada e não é explicada dentro do próprio texto.

### **4.3. Análise de exemplos**

Procedo em seguida à análise de alguns exemplos de problemas relacionados com ECR que ocorreram durante o trabalho efetuado no âmbito do meu estágio curricular. Considero o problema levantado pelas ECR relevante para o tema do humor, uma vez que, sendo estes textos humorísticos, a falha em reproduzir uma destas ECR irá, obviamente, afetar o texto de chegada e a sua receção, não atingindo com sucesso o efeito humorístico pretendido. A boa resolução de uma ECR pode ser a diferença entre um texto com piada e um texto sem sentido.

#### **Exemplo 1.**

Hal: Lois, did you see what he did in there? He used my tennis racket to smash my camera and all my lenses to bits! I still had film in it from the US Festival.

*(Malcolm in the Middle 608 – 01:14:48:14)*

[Hal: Lois, viste o que ele fez lá dentro? Usou a minha raquete de ténis para destruir a minha câmara e fazer todas as lentes em pedaços. Ainda tinha lá gravações do US Festival.]

Neste exemplo, temos um caso de Retenção Marcada. No guião que me foi fornecido, existia uma definição do termo “US Festival”: “[a] 1982 gathering for creative technology enthusiasts”. Optei por manter a ECR na língua original, uma vez que, não sendo uma

referência propriamente relevante para o entendimento da história, não valeria a pena tentar procurar um festival minimamente equivalente que tivesse ocorrido por volta da mesma altura em Portugal, principalmente porque o mais provável é não ter existido nenhum. Apesar disso, o espetador consegue entender ao que se refere através da palavra “Festival”, tendo, assim, informação suficiente para satisfazer a curiosidade em relação ao conceito. Por outro lado, ao reter a referência na língua de partida, o espetador acaba também por ter a opção de, em caso de necessidade, fazer uma pesquisa por sua conta, de forma a tentar entender melhor a referência.

### **Exemplo 2.**

(Dewey is putting the finishing touches on a model tall sailing ship)

Reese: Hey, that’s really neat.

Dewey: Thanks. It’s the U.S.S. Constitution. In 1803 it sailed-...

Reese: Typhoon!

(*Malcolm in the Middle* 511 – 01:01:28:12)

[Reese: Isso é mesmo fixe.

Dewey: Obrigado. É a U.S.S. Constitution. Em 1803, navegou...

Reese: Tufão!]

Neste exemplo, tal como no anterior, utilizei a estratégia da Retenção Marcada. Neste caso, não sei até que ponto seria necessário deixar a referência na língua original, uma vez que, apesar de *USS Constitution* ser o nome de um navio, essa referência é quase opaca para um espetador do texto de chegada, podendo até mesmo ser um pouco confuso. Uma estratégia melhor talvez fosse a da Especificação (Complemento), por exemplo: “Obrigado. É o navio U.S.S. Constitution. Em 1803, navegou...”.

### **Exemplo 3.**

Lois: I hope you like your present, honey. You know, birthdays are going to be a little thin around here until we get back on our feet.

Dewey: No, I love my Quarters of America.

(*Malcolm in the Middle* 605 – 01:01:45:00)

[Lois: Espero que gostes da tua prenda, querido. Não vais ter muitas até nos voltarmos a recompor.

Dewey: Não, adoro a minha coleção de moedas da América.]

No exemplo 3, temos um caso em que duas estratégias diferentes foram utilizadas em conjunto: a Generalização e a Especificação (Adição). Esta decisão deveu-se ao facto de o conceito “*Quarters of America*” não poder ser traduzido eficazmente para o português, sendo que a palavra “*quarter*” se refere a uma das moedas utilizadas nos Estados Unidos, para a qual não existe um equivalente em Portugal (não temos uma moeda de 25 cêntimos, por exemplo). O conceito “*Quarters of America*” refere-se a uma coleção de todos os “*quarters*” existentes no país, uma vez que estes mudam de aparência dependendo do Estado em que são produzidos. Deste modo, optei por fazer uma generalização do conceito “*quarter*”, referindo-me apenas a moedas, sem especificar quais. Por outro lado, foi necessário fazer uma especificação por via de um complemento, de forma a dar a conhecer ao público que se tratava de uma coleção de moedas, algo que é subentendido no conceito original. Após alguma reflexão concluo que talvez não fosse totalmente necessário incluir a informação “da América”, pois a ironia/piada da resposta continuaria a ser a mesma. Neste caso, a ironia vem do facto de Dewey, uma criança, não ter ficado nada feliz por ter recebido moedas no seu aniversário. Quando este diz que “adora” está a ser sarcástico e seria indiferente dizer que adorava a “coleção de moedas” ou a “coleção de moedas da América”, pois o facto de serem da América não é necessário para provocar a ironia presente no enunciado.

#### **Exemplo 4.**

Kitty: Oh, there were so many parties, so many weird scenes. The childhood game of Musical Chairs will never be the same for me. Neither will Chutes and Ladders, Candyland, or Capture the Flag.

(*Malcolm in the Middle* 605 – 01:05:04:02)

[Kitty: Tantas festas e situações bizarras. O Jogo das Cadeiras nunca mais será o mesmo para mim. Nem o Serpentes e Escadas, o Candyland ou o jogo do lenço...]

Também neste exemplo foi necessário utilizar três estratégias diferentes para traduzir cada um dos jogos infantis referidos por Kitty. Os primeiros dois, “Musical Chairs” e “Chutes and Ladders”, foram traduzidos para o português através do seu Equivalente Oficial. O Jogo das

Cadeiras é um jogo muito popular entre as crianças no nosso país, por isso não existiam muitas opções. Para o jogo “Chutes and Ladders” foi mais difícil encontrar o seu equivalente, sendo este um jogo de tabuleiro. Primeiramente, foi necessário fazer alguma pesquisa de forma a descobrir se este jogo tinha sido traduzido e adaptado para português. Com esta pesquisa, descobri que o jogo existia em português e que se chamava Serpentes e Escadas, por isso foi o nome que utilizei porque é aquele pelo qual a maioria das pessoas que conhecem o jogo o iria reconhecer.

No que diz respeito ao jogo de tabuleiro “Candyland”, não fui capaz de encontrar nenhum equivalente que existisse em português, talvez porque este não foi adaptado para a nossa língua. Deste modo, optei pela estratégia da Retenção.

Por fim, a referência ao jogo “Capture the Flag” foi a que deu mais trabalho, pois esse jogo não é tão popular em Portugal como talvez seja nos Estados Unidos. Em vez de fazer uma Tradução Direta do conceito, pois o espetador não iria ser capaz de imaginar ao que se poderia referir, decidi fazer uma Substituição Cultural, utilizando um jogo também muito popular entre as crianças do nosso país: o jogo do lençinho. De forma a poupar espaço, optei por escrever apenas “jogo de lenço”, uma vez que continua a ser uma referência acessível ao público-alvo.

#### **Exemplo 5.**

Ralston: Well, the best part is yet to come. So let us give a warm courtesy welcome to this year's Gallant, no Goofus he, our own Stevie Kenarban.

(*Malcolm in the Middle* 605 – 01:18:11:07)

[Ralston: A melhor parte ainda está para vir. Vamos dar umas calorosas boas-vindas ao Galante deste ano, que não é nenhum tolo, o nosso Stevie Kenarban.]

No exemplo 5 temos uma das situações mais complicadas na tradução, onde foi necessário efetuar uma Substituição Situacional. Neste excerto, Stevie está a receber um prémio de ser o adolescente mais bem comportado e educado. Este prémio chama-se Gallant/Galante. O que acontece no exemplo é que Ralston, ao apresentar Stevie, faz um trocadilho com o nome do prémio, utilizando uma referência a uma banda desenhada americana chamada “Goofus and Gallant”, onde os autores contrastavam as boas ações de Gallant com as más

ações de Goofus<sup>16</sup>. Esta banda desenhada nunca foi traduzida para português e o público-alvo do texto de chegada não iria reconhecer a referência, mesmo que fosse possível traduzi-la. Deste modo, tentei apoiar-me apenas no sentido da referência, fazendo uma Substituição Situacional que pouco tem que ver com a referência utilizada no texto original, mas que, de certa forma, transmite um pouco o seu sentido.

#### **Exemplo 6.**

Malcolm: What's going on?

Reese: Malcolm, this is Mike. He's from Triple-A. (Triple-A - Automobile Association of America, an auto service organization)

(*Malcolm in the Middle* 609 – 01:12:25:07)

[Malcolm: O que é que se passa?

Reese: Malcolm, este é o Mike, da Associação Automobilística Americana.]

No exemplo 6 temos um excelente exemplo de Especificação por via de complemento de um acrónimo. No texto de partida aparece apenas a referência à “Triple-A” ou “AAA”. No guião, é dada a informação de que Triple-A significa *Automobile Association of America*, uma organização que providencia serviços aos seus membros relacionados com os seus automóveis, como por exemplo, assistência em viagem. Como é óbvio, esta organização não existe em Portugal, por isso não faria sentido chamar-lhe “Triple-A” ou apenas “AAA”, pois o espetador não seria capaz de aceder ao seu referente. Deste modo, decidi que a melhor opção era fazer uma especificação do acrónimo, introduzindo também uma tradução direta do conceito.

#### **Exemplo 7.**

Hal: Hello, “Dukes of Hazzard” on line three. They want their costumes back.

(“Dukes of Hazzard” - TV program featuring scantily clad girls)

(*Malcolm in the Middle* 609)

[Hal: Estou sim? "Os Três Duques" na linha três. Querem a roupa de volta!]

---

<sup>16</sup> Informação obtida em Wikipedia a 19 de agosto de 2017: [https://en.wikipedia.org/wiki/Goofus\\_and\\_Gallant](https://en.wikipedia.org/wiki/Goofus_and_Gallant)

Neste exemplo, utilizei a estratégia do Equivalente Oficial, uma vez que nos parâmetros que a empresa tem de seguir é indicado que os nomes de filmes devem ser traduzidos se existir já uma tradução prévia em uso. Neste caso, a série “Dukes of Hazard” foi traduzida para o português como “Os Três Duques” quando começou a ser cá transmitida, razão pela qual utilizei essa tradução. No guião é-nos dada a indicação de que esta série é conhecida pela presença de raparigas vestidas com poucas roupas, sendo a isto que Hal se refere com o seu comentário. É de apontar que uma melhor forma de resolver este problema talvez fosse optar por uma Substituição Cultural, encontrando uma outra série/filme que fosse mais conhecida e acessível ao público português, em que fosse comum o aparecimento de raparigas com poucas roupas.

#### **Exemplo 8.**

Steve: Hello. Varsity athletes touch boob! 'Cause they got those cool letter jackets!

(*American Dad* 1202 – 01:00:43:21)

[Steve: Olá! Os atletas da universidade tocam em mamas. Por causa daqueles casacos fixes.]

Neste caso, temos um exemplo de Generalização. No original, o referente de “*letter jackets*”, são casacos usados por atletas na escola secundária nos Estados Unidos. Estes atletas normalmente são conhecidos por “*jocks*” e costumam ser os “miúdos populares” da escola. Steve, neste episódio, tem como objetivo conseguir um desses casacos. Em Portugal, não temos essa mesma realidade cultural, portanto não temos nome para este tipo de casacos. A minha opção foi utilizar apenas a palavra “casaco” sem especificar que tipo de casaco, e utilizar um determinante demonstrativo “daqueles”, de modo a direcionar o espetador para o casaco de que Steve está a falar (este aparece na imagem por isso não há qualquer dúvida quanto ao casaco de que se está a falar).

#### **Exemplo 9.**

Coach Hetfield: Tell you what. You keep the wins going, I'm taking you all to Raging Waters, and everyone can bring a friend.

(*American Dad* 1202 – 01:08:29:19)

[Treinador Hetfield: Digo-vos o seguinte. Continuem a ganhar e levo-vos ao parque aquático Raging Waters e cada um pode levar um amigo.]

No exemplo 9, foi utilizada a estratégia da Especificação por via de Adição. Com esta estratégia, o tradutor dá alguma transparência ao termo que está a ser utilizado. Como já expliquei anteriormente, o termo Raging Waters não pode ser traduzido, pois é o nome de um parque aquático e, normalmente, os nomes de lugares não são traduzidos. Deste modo, a única forma de fazer o espetador entender do que se tratava foi adicionar a informação “parque aquático” antes do nome. Assim, mesmo que o espetado não entenda o que significa o nome do parque, sempre consegue perceber que é de um parque aquático que se está a falar.

#### **Exemplo 10.**

Zach: Poppy scored three touchdowns!

Ryan: Two touchdowns. That last one does not count.

*(October Kiss – 01:56:38:15)*

[Zach: A Poppy marcou três touchdowns.

Ryan: Dois. O último não contou.]

Neste exemplo, temos novamente um caso de Retenção, que se deve ao facto de, em Portugal, não existirem termos relacionados com o futebol americano, pois esse desporto não é cá jogado. Simplesmente são usados os conceitos aos quais já estamos habituados devido ao contacto existente com a cultura americana através dos variados filmes e séries a que assistimos. Assim sendo, a palavra “*touchdown*” não pode ser traduzida, porque não existe uma correspondente na língua de chegada, mas o público-alvo do texto de chegada tem conhecimentos suficientes para entender a palavra na sua língua original, portanto a Retenção é a melhor opção.

É também de notar que, na segunda frase, existe uma pequena Omissão, uma vez que não é necessário repetir a mesma palavra da língua de partida, sendo que o contexto já foi dado anteriormente.

## 5. OUTROS PROBLEMAS NA TRADUÇÃO PARA LEGENDAGEM EM TEXTOS HUMORÍSTICOS

Para além das referências culturais extralinguísticas, existem vários problemas de tradução relacionados com outros aspetos que também contribuem para o tom cómico geral dos textos que traduzi durante o estágio. Trata-se de aspetos relacionados com constrangimentos da legendagem ou até mesmo constrangimentos impostos pelo simples facto de ser uma tradução e de nem tudo poder ser transposto.

Passo a apresentar exemplos de outros problemas que me trouxeram algumas dificuldades durante o meu estágio curricular.

### Exemplo 1.

Malcolm: I'll be out in a minute. Hold your hortheth.

(He freezes, realizing he is speaking with a lisp)<sup>17</sup>

Lois: What?

Malcolm: Nothing. Hortheth? Oh, my God. It's thwollen tho much I can't thay my etheth. Mom'th gonna kill me. Wait. I can hide it. I'll be careful how I talk. And avoid that letter completely. Thimple.

(*Malcolm in the Middle* 511 – 01:11:01:17)

[Malcom: Já saio. Aguenta os cavalos.

Lois: O quê?

Malcolm: Nada. Cavalos? Meu Deus. Inchou tanto que não consigo dizer os “S”. A mãe vai matar-me. Espera. Eu consigo esconder. Vou falar com cuidado. E evitar aquela letra completamente. Simples.]

Neste episódio, Malcom faz um *piercing* na língua e tenta escondê-lo dos seus pais. Neste momento, o *piercing* estava infetado e fez com que a sua língua inchasse. Malcolm começa a falar com um pesado cecear em todos os “ss”, e toma a decisão de tentar falar o resto do episódio sem dizer de novo essa letra, de modo a não ser descoberto. Na tradução, esse problema é resolvido pela utilização da letra “s”, não sendo necessária nenhuma marca no discurso em relação a este cecear, pois o espetador consegue perceber através da imagem e do áudio originais. Por outro lado, quando Malcolm toma a decisão de que não pode dizer

---

<sup>17</sup> Diálogo retirado do guião fornecido para ajuda à tradução do episódio.



mais a letra “s”, a tradução do diálogo complica-se, pois as palavras usadas em inglês sem “ss” podem incluir essa letra na sua tradução. Quando Malcolm diz “*Wait. I can hide it. I’ll be careful how I talk. And avoid that letter completely*”, é possível reparar que, durante estas quatro frases não existe qualquer “s”. Deste modo, é necessário reproduzi-las da mesma forma na tradução: “Espera. Eu consigo esconder. Vou falar com cuidado. E evitar aquela letra completamente”. Apesar da tentativa, só o consegui fazer nas últimas duas frases, pois as palavras “espera” e “esconder” ambas têm a letra “s”. De qualquer forma, considero que a mensagem é passada ao espetador, uma vez que, após estas duas frases sem qualquer “s”, Malcolm diz “*Thimple*”, o qual traduzi por “Simples”, palavra que contém dois “ss”.

Como já referi acima, este problema é recorrente ao longo de todo o episódio, tendo o tradutor que prestar atenção a estas ocorrências, de modo a manter a tradução consistente. Neste caso, por exemplo, posso apresentar uma ocorrência que não foi bem-sucedida na sua tradução:

Hal: You’re sure that this is her purse?

Malcolm: Ye -- Affirmative.

Lois: Oh, stop screwin’ around. Yes or no? Yes or no?

Malcolm: Not no.

(*Malcolm in the Middle* 511 – 01:14:13:19)

[Hal: De certeza que esta mala é dela?

Malcolm: Si... Afirmativo.

Lois: Para de dizer disparates. Sim ou não? Sim ou não?!

Malcolm: Não digo não.]

Tendo este exemplo em consideração, é possível observar que o problema não foi resolvido com sucesso, uma vez que em inglês a palavra “yes” tem um “s” no fim da palavra, sendo possível omiti-lo, ao passo que em português a sua tradução “sim” tem um “s” no início, não sendo possível evitar a sua utilização.

### Exemplo 2.

Reese: I'm a lean, mean fighting machine. I'm a lean, mean fighting machine. I'm a robot. Robots are cool. Green Lantern fought a robot. I love Green Lantern. I love pie. Pie. Pie. Pie. Why am I thinking about pie? I'm supposed to be thinking about something else. Does it rhyme with pie? Buy? Cry? Die? High? Pie? Pie! No. Pie, Green Lantern, fighting robot, fighting machine, me. I'm a fighting machine.

(*Malcolm in the Middle* 601 – 01:03:13:10)

[Reese: Sou uma máquina de combate forte e má. Sou uma máquina de combate forte e má. Sou um robô. Os robôs são porreiros. O Lanterna Verde lutou contra um robô. Adoro o Lanterna Verde. Adoro torta. Torta. Torta. Torta. Porque é que estou a pensar em torta? Devia estar a pensar noutra coisa. Será que rima com torta? Corta? Horta? Morta? Aorta? Torta? Torta! Não. Torta, Lanterna Verde, robô, máquina de combate, eu. Sou uma máquina de combate.]

Neste exemplo deparamo-nos com o dilema entre forma vs. sentido. Newmark (apud Munday, 2016, p. 71) faz a distinção entre tradução semântica e comunicativa:

Communicative translation attempts to produce on its readers an effect as close as possible to that obtained on the readers of the original. Semantic translation attempts to render, as closely as the semantic and syntactic structures of the second language allow, the exact contextual meaning of the original.

(Newmark, 1981 *apud* Munday, 2016, p. 71)

Segundo o autor, a tradução comunicativa tem como objetivo provocar nos leitores o mesmo efeito que o texto original, fazendo prevalecer o sentido, ao passo que a tradução semântica pretende transmitir as estruturas semânticas e sintáticas, dando preferência à forma.

Tendo isto em consideração, no exemplo 2 optei por tentar transmitir o efeito, uma vez que traduzir apenas a forma não faria qualquer sentido. No texto de partida, Reese esquece-se do que está a dizer e percorre uma quantidade de palavras semelhantes à palavra “pie” sobre a qual estava a falar. Isto deve-se ao facto de este saber que estava a pensar em algo terminado em “ai” mas não se lembrar do que era. Deste modo, a única maneira de manter o mesmo efeito é reproduzir essa rima entre as palavras em vez de optar por traduzir cada palavra literalmente. Assim, o traduzir a palavra “pie” como “torta” tive de arranjar algumas

palavras num dicionário de sinónimos que rimassem, dando portanto origem ao resultado final.

### Exemplo 3.

Abe: Stevie is over the moon.

(*Malcolm in the Middle* 605 – 01:07:31:23)

[Abe: O Stevie está nas nuvens.]

No exemplo 3, temos um caso em que, no texto de partida, existe uma frase idiomática, que traduzida literalmente não faria qualquer sentido. Traduzir “*Stevie is over the moon*” por “O Stevie está por cima da lua” seria estranho para os espetadores e só os deixaria confusos. De acordo com o dicionário Merriam-Webster<sup>18</sup>, a expressão “*over the moon*” significa “*very pleased; in high spirits*”. Desta forma, a melhor maneira de traduzir a expressão seria arranjar uma expressão na língua de chegada que refletisse este mesmo estado de espírito. Em português, existe uma expressão que transmite este mesmo sentimento de estar feliz ou animado: “estar nas nuvens”. Esta não é a mesma expressão que “estar com a cabeça nas nuvens”, que significa estar distraído ou alheio à realidade.

### Exemplo 4.

Poppy: You know what, suddenly, I'm not that hungry. Um, but maybe we can take a rain check?

Mike: Absolutely. Uh... it's supposed-- it's supposed to rain next week.

(*October Kiss* – 01:02:32:04)

Poppy: Mike... De repente, acho que fiquei sem fome. Mas podemos estar juntos noutra dia?

Mike: Sim, claro. Sem dúvidas. Mas acho que vai chover para a semana.

Neste caso, temos outro exemplo em que existe uma expressão idiomática no texto de partida, mas, ao contrário do exemplo anterior, não foi possível arranjar algo que fosse equivalente na língua de chegada, sendo necessário improvisar um pouco e alterar ligeiramente o sentido.

---

<sup>18</sup> Consultado a 25 de agosto de 2017: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/over%20the%20moon>

No guião fornecido juntamente com o episódio, a expressão “*take a rain check*” estava definida como “*used to refuse an offer politely, with the implication that one may take it up at a later date*”. Em português, não temos uma expressão idiomática com o mesmo significado que se enquadrasse no contexto em que foi utilizada. A única solução foi, então, alterar o texto de modo a fazer sentido com o contexto. Esta solução não foi completamente bem-sucedida, na medida em que altera aquilo que é expresso no texto original. No texto de partida, a forma como a interação decorre leva-nos a crer que Poppy não está interessada e que tenta sair do encontro marcado sem ofender os sentimentos de Mike, enquanto que Mike, ao dizer “*it’s supposed to rain next week*” revela que continua a estar interessado num encontro com ela. Na tradução, o caso é outro. Aquilo que é sugerido é que Mike não está assim tão interessado e portanto diz que “vai chover na próxima semana”. Apesar de tudo, pelo menos foi minimamente possível respeitar a forma, ou seja, a estrutura sintática do texto.

#### **Exemplo 5.**

Malcolm: This car is a tease. Yesterday, she gave me the ride of my life. Her bra flew off before I made it to the freeway. I was so happy. And today she won’t even start. It’s like yesterday didn’t even happen. I can’t take this anymore

*(Malcolm in the Middle 609 – 01:1435:13)*

[Malcolm: Este carro é um provocador. Ontem deu-me a viagem da minha vida. O vinil saltou antes de ter entrado na autoestrada. Fiquei tão feliz. E hoje nem sequer arranca. É como se o dia de ontem nem tivesse acontecido. Já não aguento mais.]

(...)

Hal: Well, they’re about to tow her away. You want to come say goodbye?

Malcolm: No.

Hal: Oh, I know it’s tough, son. I thought I’d never get over my first car. ‘Sixtyfour Plymouth Fury who couldn’t keep her top on. Then some guy stole her from me. I saw her a few months later with a new driver and a different paint job. But she meant nothing to me. I had moved on. So will you.

*(Malcolm in the Middle 609 – 01:19:51:13)*

[Hal: Bem, vão rebocá-lo. Não queres dizer-lhe adeus?

Malcolm: Não.

Hal: Eu sei que é duro, filho. Pensei que nunca mais ia esquecer o meu primeiro carro. Um Plymouth Fury de 1964 que nunca fechava o teto. Depois um tipo roubou-mo. Voltei a vê-lo uns meses depois, com um condutor novo e uma pintura diferente, mas... Já não significava nada para mim. Já tinha seguido em frente. E tu também vais.]

Todo este episódio deu bastantes problemas, pois, para além de ter termos técnicos relacionados com partes de carros, existe uma piada que está presente durante todo o episódio em que Malcolm trata o seu novo carro por “*she*” como se fosse uma rapariga ou a sua primeira namorada. Pelo discurso do seu pai, Hal, podemos ver exatamente o paralelismo feito entre a relação com o carro e a relação com uma namorada. O problema mais gritante nestes excertos está relacionado com o facto de em inglês os objetos não terem género, ao contrário do que acontece na língua portuguesa, em que “carro” pertence ao género masculino. Deste modo, quando Malcolm fala do seu carro como “*she*” (algo que não é estranho, uma vez que, por exemplo, os barcos em inglês são referidos como se pertencessem ao género feminino), isto não pode ser reproduzido em português, pois é obrigatório referir o nome de acordo com o seu género, “o carro”. Assim, o efeito pretendido pelo texto de partida perde-se em grande parte e, por vezes, é até um pouco absurdo (“Ontem deu-me a viagem da minha vida. O vinil saltou antes de ter entrado na autoestrada. Fiquei tão feliz.”). Até mesmo os termos técnicos utilizados no texto de partida, que complementam esse humor (ex: *bra*, *top*,...) ao serem traduzidos para o seu equivalente em português perdem totalmente esse duplo sentido (ex: vinil, teto,...), ficando o texto de chegada com várias falhas em relação ao texto de partida.

#### **Exemplo 6.**

Ryan: I won't be home until late. I've got this dinner with a colleague. I guess you could call her that.

Poppy: Her, huh?

Ryan: Yeah.

(*October Kiss* – 01:29:08:23)

[Ryan: Vou chegar tarde. Tenho um jantar com uma colega. Acho que posso chamá-la colega.

Poppy: Chamá-la?

Ryan. Sim.]

Este exemplo é apenas mais uma variante do exemplo anterior, onde a necessidade de explicitar o género de uma palavra na língua portuguesa causa problemas de tradução. Neste caso, no texto de partida, em inglês, a palavra “*colleague*” não contém qualquer indicação no que diz respeito ao género, uma vez que pode ser aplicável a homens e a mulheres. Por outro lado, em português, e apesar de a palavra “*colega*” também poder ser usada com os dois géneros, é necessário explicitar se é “*um colega*” ou “*uma colega*”. Deste modo, quando no inglês é uma surpresa o facto de a colega ser do género feminino, no português isso é-nos logo revelado desde o início da frase, e acaba por perder o impacto. Após uma segunda revisão do exemplo, considero que talvez fosse uma solução mais apropriada substituir “*Chamá-la?*” por “*Achas?*”, fazendo Poppy questionar a relação entre ambos (colegas ou algo mais?), em vez do sexo da pessoa de quem Ryan está a falar, sendo que esta é óbvia desde o início, tornando o tom de surpresa de Poppy em relação a esse facto um tanto estranho.

#### **Exemplo 7.**

ZACH: Your priorities are out of... *whark?*

ZOE: "Whack."

ZACH: I mean, whack.

(*October Kiss* – 01:40:11:07)

[Zach: As suas prioridades estão... *torcadas?*

Zoe: “Trocadas.”

Zach: Quer dizer, trocadas.]

Neste exemplo, Zach, que tem 7 ou 8 anos, engana-se a dizer uma palavra, “*whack*”, dizendo-a desta forma: “*whark*”. De forma a manter este engano, foi necessário alterar também a palavra usada em português. “*Out of whack*” significa “*out of order; not working*”. Uma expressão semelhante bastante utilizada na língua portuguesa é “*ter as prioridades trocadas*”, quando se dá mais atenção a uma coisa menos relevante do que a que se dá a uma mais relevante. Neste caso, Zach e Zoe estão a chamar a atenção do seu pai para o facto de este dar muito mais importância ao trabalho do que aos seus próprios filhos. Ao

resolver o problema resultante da expressão idiomática, foi necessário alterar a palavra “troçadas” para “*torçadas*”, de modo a replicar o erro cometido no texto original. Apesar de tudo, esta solução não faz tanto sentido no texto de chegada como no texto de partida, pois a palavra “troçadas” não é propriamente difícil de pronunciar e é bastante comum, ao contrário da palavra “*whack*” que não é utilizada tão frequentemente na língua inglesa, daí Zach ter dificuldade em pronunciar-lá. Em segunda análise, talvez tivesse sido uma melhor solução utilizar a palavra “prioridades” para reproduzir o mesmo efeito, uma vez que é mais longa e é mais passível de ser mal pronunciada por uma criança do que “troçadas”, por exemplo, Zach poderia dizer “*pioridades*” ou algo semelhante.

## CONCLUSÕES

O estágio curricular realizado numa empresa de tradução audiovisual como a Wordzilla foi uma experiência muito positiva, uma vez que desenvolvi não só as minhas capacidades de tradução como também a minha prática de legendagem. Tal como referi no início deste relatório, a minha decisão em realizar o estágio estava intimamente ligada com o facto de querer adquirir alguma experiência profissional na área da Tradução, mais precisamente, na área da Tradução Audiovisual. Considero que, nos dois meses que passei nesta empresa, desenvolvi várias competências que me irão ser deveras úteis no futuro e que, de outra forma, não me teria sido possível adquirir durante este Mestrado.

Com a elaboração deste relatório, pretendia expor um pouco do trabalho que lá realizei e vários dos problemas que, como me surgiram a mim, também surgirão a outros tradutores. Estes problemas estão quase todos relacionados com a tradução do humor, devido ao tipo de programas que traduzi e legendei (principalmente comédias) e, portanto, foi esta abordagem que considerei mais apropriada. Foi sem dúvidas um desafio, na medida em que tive de fazer extensa pesquisa em áreas para mim desconhecidas, uma vez que o Humor é algo que se alarga a várias vertentes da vida social humana, não se limitando apenas à área da Tradução.

No entanto, foi-me possível concluir que, tal como acontece noutros tipos de tradução, não existe uma forma única de lidar com problemas relacionados com o humor. Como é de esperar, não existe uma receita para a tradução do humor, já que este varia bastante de pessoa para pessoa e de comunidade para comunidade, o que exige ao tradutor alguma flexibilidade no modo como trabalha. O tradutor precisa de ter sempre em atenção o seu público-alvo e as circunstâncias temporais e culturais em que a sua tradução irá ser recebida, de modo a não ferir suscetibilidades e a não correr o risco de o seu humor não ser entendido. É necessário também salientar que vários tradutores vão sempre encontrar várias soluções diferentes para cada problema, podendo acontecer mesmo que todas sejam consideradas adequadas. Pode até dizer-se que existe uma tradução para cada tradutor, na medida em que, mesmo que a piada seja resolvida da mesma forma, as palavras utilizadas para a expressar poderão (e quase sempre irão) ser diferentes. Por outro lado, é necessário ter em atenção que uma boa tradução não tem propriamente de ser uma réplica exata do texto original. Uma das questões referidas neste relatório foi a preferência pela equivalência formal ou pela equivalência funcional. No que diz respeito ao humor, considero que o



tradutor deve ter como principal preocupação a tradução da função em detrimento da forma, seguindo autores que referem que uma tradução continua a ser bem-sucedida se conseguir transmitir ao espectador o mesmo efeito que o original (neste caso, o efeito humorístico)<sup>19</sup>, mesmo que para isso tenha de utilizar uma piada completamente diferente (Attardo, 2002, pp. 188-189). Na minha opinião, o tradutor deve, pelo menos, tentar procurar uma solução que não destoe (no caso da legendagem) dos restantes componentes do texto polissemiótico, de modo a não causar estranheza ao espectador/leitor. Neste aspeto, o tradutor deve seguir a sua intuição, uma vez que o seu bom conhecimento da língua-alvo e da sua cultura deve permitir antecipar minimamente a impressão que o texto causará no seu público-alvo.

No entanto, e apesar de a intuição ser, por vezes, considerada suficiente, quando o tradutor tem bases teóricas para as suas decisões, o processo torna-se mais fácil. Por exemplo, se o tradutor estiver familiarizado com o conceito de Referências Culturais Extralinguísticas e as várias estratégias de tradução das mesmas, esse conhecimento irá permitir-lhe tomar uma decisão informada e consciente sempre que ele encontrar um problema de tradução com essas características e saber qual a estratégia a utilizar para lidar com cada problema diferente. Uma destas estratégias pode ser, por exemplo, substituir uma situação do texto de partida por uma mais apropriada à cultura de chegada, de forma a reproduzir o mesmo efeito humorístico (Substituição Cultural), obtendo um produto final mais bem-sucedido. Um tradutor sem esse conhecimento talvez descartasse esta opção, por medo de se afastar demasiado do texto, ou talvez nem a considerasse por não se aperceber de tal possibilidade, e poderia acabar por fazer uma mera tradução direta da referência que, por consequência, não iria ser entendida na cultura de chegada, tornando nulo o seu efeito humorístico. Ao mesmo tempo, se o tradutor tiver sempre presente a Teoria Geral do Humor Verbal de Salvatore Attardo, será capaz de fazer uma comparação sistemática entre ambos os textos, de modo a discernir se a sua tradução é ou não uma boa solução para o problema apresentado. A consciência por parte do tradutor destes mecanismos de reprodução do humor irá ajudá-lo a atingir uma tradução mais ponderada e bem conseguida e é portanto, importante e necessária.

Para além dos aspetos específicos do humor e das estratégias para lidar com referências culturais muitas vezes presentes nesses textos, um trabalho eficaz com um texto de cariz

---

<sup>19</sup> Tradução comunicativa (Newmark) ou dinâmica (Nida).

humorístico exige também que o tradutor-legendador tenha permanentemente em conta os princípios e os limites característicos da legendagem, que incluem a consciência de estar a trabalhar um texto polissemiótico.

É seguro dizer-se que a conjugação dos conhecimentos do tradutor-legendador sobre todos estes aspetos, referidos ao longo do presente relatório, contribuirá decisivamente para melhorar, na sua globalidade, o produto final do seu trabalho.

## FONTES CONSULTADAS

- Antonini, R. (2010). And the Oscar Goes to...: A Study of the Simultaneous Interpretation of Humour at the Academy Awards Ceremony. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and the Media* (pp. 53-59). London / New York: Bloomsbury Academic.
- Attardo, S. (2002). Translation and Humour: An Approach Based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH). In J. Vandaele (Ed.), *Translating humour - The Translator: Studies in Intercultural Communication* (Vol. 8, pp. 173-194). Manchester, UK: St. Jerome Publ.
- Chiaro, D. (2010). Translation and Humour, Humour and Translation. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and Literature* (Vol. 1, pp. 1-29). London / New York: Bloomsbury Academic.
- Chiaro, D. (Ed.). (2012). *Translation, humour and the media* (Vol. 2). London / New York: Bloomsbury Academic.
- Díaz-Cintas, J. (2010). Subtitling. In Y. Gambier, & L. v. Doorslaer (Edits.), *Handbook of translation studies* (pp. 344-349). Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.
- Díaz-Cintas, J. (2012). Clearing the Smoke to See the Screen: Ideological Manipulation in Audiovisual Translation. 57. Les Presses de l'Université de Montréal.
- Díaz-Cintas, J., & Anderman, G. (2009). *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- Díaz-Cintas, J., & Orero, P. (2010). Voiceover and dubbing. In Y. Gambier, & L. v. Doorslaer (Edits.), *Handbook of translation studies* (pp. 441-445). Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.
- Díaz-Cintas, J., & Remael, A. (2009). *Audiovisual translation: subtitling*. Kinderhook, New York: St. Jerome Pub.
- Jüngst, H. E. (2010). *Audiovisuelles Übersetzen : Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr Verlag.
- Krikmann, A. (2008). *Folklore vol. 33*. Obtido em Junho de 2017, de Folklore: <https://www.folklore.ee/folklore/vol33/kriku.pdf>
- Lynch, O. H. (2002). Humorous Communication: Finding a Place for Humor in Communication Research. In *Communication Theory* (Vol. 12, pp. 423-445).
- Morreall, J. (2012). *Philosophy of Humor*, Winter 2016 Edition. (E. N. Zalta, Editor) Obtido em Julho de 2017, de The Stanford Encyclopedia of Philosophy: <https://plato.stanford.edu/archives/win2016/entries/humor/>
- Munday, J. (2016). *Introducing Translation Studies: Theories and applications* (4<sup>o</sup> ed.). Nova Iorque: Routledge.
- Neves, J. (2007). *Guia de Legendagem para Surdos: Vozes que se Vêem*. Leiria: Offsetlis.
- Pedersen, J. (2011). *Subtitling Norms for Television: An exploration focusing on extralinguistic cultural references*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.

- Remael, A. (2010). Audiovisual Translation. In Y. Gambier, & L. Van Doorslaer (Edits.), *Handbook of translation studies* (pp. 12-17). Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.
- Ritchie, G. (2010). Linguistic Factors in Humour. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and Literature* (Vol. 1, pp. 33-48). London / New York: Bloomsbury Academic.
- Vandaele, J. (2002). (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. In *Translating Humour* (Edição Especial ed., Vol. 8, pp. 149-172). Manchester, UK: St. Jerome Publ.
- Vandaele, J. (2010). Humor in translation. In Y. Gambier, & L. Van Doorslaer (Edits.), *Handbook of translation studies* (pp. 147-152). Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.
- Veiga, M. J. (2006). *O Humor na Tradução para Legendagem: Inglês/Português*. Dissertação de doutoramento apresentada à Univerdade de Aveiro.
- Young, T. S. (2007). Towards a Humour Translation Checklist for Students of Translation. *Interlingüística*, 17, 981-988.

# ANEXOS

## ANEXO I

MALCOLM IN THE MIDDLE: "REESE COMES HOME" #CAB602

1

### MALCOLM IN THE MIDDLE

#### "REESE COMES HOME"

##### COLD OPEN

INT. LIVING ROOM - DAY

(HAL IS TALKING TO SOMEONE OFF SCREEN)

Hal: ...so after I was indicted, my wife lost her job and had a nervous breakdown...  
(*indicted - formally charged with a crime*)  
(*lost her job - had her employment terminated*)  
(*nervous breakdown - emotional collapse*)

FLASHBACK: SERIES OF SCENES

(REESE CATCHING MALCOLM IN BETH'S BEDROOM; SERGEANT HENDRIX YELLING AT REESE; REESE AS THE PERFECT SOLDIER; REESE GETTING THE DROP ON HIS CAPTORS)

Hal: (vo)...and if that wasn't bad enough, one of our sons stole his brother's girlfriend, which made him run away from home and join the Army. We don't even know where he is.  
(*usurp - appropriated*)

INT. PARATROOPER DROP PLANE - NIGHT

Officer: We've entered Afghani airspace. Remember, pull the green cord before the light green cord.  
(*airspace - sky above a nation*)  
(*cord - rope*)  
(*light - faded, pastel*)

INT. LIVING ROOM - DAY

Hal: We're just worried sick about him. It's just that you feel so helpless, you know.

[Excerto de guião do episódio 6 da temporada 2 de *Malcolm in the Middle*]