



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO

JOÃO ANTONIO PIMENTA RIBEIRO NETO

TRADUÇÃO DE HUMOR: A BARREIRA CULTURAL/LINGUÍSTICA DA
TRADUÇÃO DE PIADAS NA LEGENDAGEM DO SERIADO
MODERN FAMILY

FORTALEZA

2019

JOÃO ANTONIO PIMENTA RIBEIRO NETO

TRADUÇÃO DE HUMOR: A BARREIRA CULTURAL/LINGUÍSTICA DA
TRADUÇÃO DE PIADAS NA LEGENDAGEM DO SERIADO *MODERN FAMILY*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (POET) da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução. Área de concentração: Tradução: Linguagem, cognição e recursos tecnológicos.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Ferreira da Silva.

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- P1t PIMENTA RIBEIRO NETO, JOÃO ANTONIO.
Tradução de Humor: A Barreira Cultural/Linguística da Tradução de
Piadas na Legendagem do Seriado Modern Family / JOÃO ANTONIO PIMENTA RIBEIRO
NETO. – 2019.
112 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades,
Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Fortaleza, 2019.
Orientação: Prof. Dr. Rafael Ferreira da Silva.

1. Tradução Audiovisual. 2. Legenda Comercial. 3. Legenda de Fã. I. Título.

CDD 418.02

AGRADECIMENTOS

A minha querida mãe, Liane Maria, mulher batalhadora que desde sempre me serviu como um exemplo a seguir. Por todos os ensinamentos e todo cuidado para com minha pessoa, e principalmente, por me trazer à vida.

Ao meu companheiro, Raffael Bezerra Almeida, pela paciência e encorajamento, pelas horas tomadas em que não pude estar em sua companhia, e acima de tudo, por estar ao meu lado durante esta jornada chamada vida.

A minha tia, Vera Lúcia, outra mulher de muita garra em minha família, e que sempre me serviu de inspiração para me tornar um ser humano digno.

Ao meu professor orientador, Rafael Ferreira da Silva, por ter me acolhido como seu orientando (literalmente), apontamentos, sugestões de leitura, e principalmente, paciência e sabedoria para com a condução desta pesquisa.

A todos os professores que compõem a POET, por todas as aulas ministradas e conhecimento transmitido, e por terem apreciado o meu projeto inicial à época da inscrição e visto futuro potencial nele.

RESUMO

Esse trabalho de pesquisa está inserido no campo da Tradução Audiovisual, estabelecendo uma interface comum entre a legendagem e a tradução do humor. A legendagem caracteriza-se como a prática tradutória que consiste na apresentação de um texto escrito, geralmente na parte de baixo da tela, e que se propõe a mostrar os diálogos dos personagens falantes, os elementos discursivos da imagem tais como os textos mostrados em placas ou sinais, e elementos da trilha sonora como as vozes em off. Marta Rosas, em seu livro *Tradução do humor* (2002) observa dois problemas principais nesse tipo de tradução. O primeiro é a não existência de referências culturais entre os membros das duas línguas/culturas envolvidas e o segundo é a não correspondência em algum nível linguístico entre essas línguas/culturas. Esta pesquisa propõe-se a analisar comparativamente a tradução do humor, tendo como base a definição de variedade estigmatizada de Bagno (1997) nas legendas de um seriado chamado *Modern Family* em cinco cenas de sua 1ª temporada. O autor usa o termo “estigmatizado” para se referir a todos os aspectos linguísticos que compõem a fala de pessoas que se encontram nas regiões mais pobres e periféricas e sem acesso ao uso da norma culta da língua. As legendas analisadas são as comerciais, encontradas no DVD oficial do seriado e as legendas de fãs, disponibilizadas na internet. Esta pesquisa também se propõe a verificar se os dois tipos de legendas seguiram à risca dois aspectos técnicos estabelecidos nos parâmetros de Díaz-Cintas e Remael (2007), que são a quantidade de tempo que a legenda permanece em tela e a quantidade de caracteres usados nas legendas, e se essa mesma quantidade de caracteres respeita o limite estabelecido pela quantidade de tempo que a legenda ficou exposta na tela.

Palavras-Chave: Tradução Audiovisual; Legenda Comercial; Legenda de Fã.

ABSTRACT

This study is part of the field of Audiovisual Translation, which establishes a common interface between subtitling and translation of humor. Subtitling is characterized as the translation practice that consists of the presentation of a written text, usually at the bottom of the screen, and which proposes to show the dialogues of the talking characters, the discursive elements of the image as the texts shown in signs or billboards, and elements of the soundtrack as the voices in off. Marta Rosas observes in her book *Humor Translation* (2002) two main problems in this kind of translation. The first one is the non-existence of cultural references between the members of the two languages and cultures involved and the second one is the non-correspondence between the languages/cultures on any linguistic level. This research proposes to comparatively analyze humor translation, based on the definition of Bagno's stigmatized variety (1997), in two different types of subtitles from a TV show called *Modern Family* in five scenes of its first season. The author uses the term "stigmatized" to refer to all the linguistic aspects that constitute the speech of individuals that dwell in poor areas with no access to the use of standard language. The subtitles to be analyzed are the commercial ones, found in the official DVD of the show and the subtitles of fans, (fansubs), available on the internet. This research also proposes to verify if the two types of subtitles followed two technical aspects established in the parameters of Diaz-Cintas and Remael (2007), which are the amount of time that the subtitle remains on screen and the amount of characters used in the subtitles, and whether that same amount of characters respects the limit set by the amount of time the caption is displayed on the screen.

Key words: Audiovisual Translation; Commercial Subtitle; Fan Subtitle.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1	A relevância do texto humorístico segundo Possenti	12
2.2	Os pontos de vista discordantes de Schimtz e Brezolin sobre a tradução do humor.....	15
2.3	Parâmetros de legendagem propostos por Díaz-Cintas e Remael.....	17
2.4	O advento dos <i>fansubs</i>	21
2.5	A teoria dos Dois Scripts de Raskin e a Comicidade das Formas e Movimentos por Bergson.....	24
2.6	A Teoria dos Polissistemas de Even-Zohar	27
2.7	A Variedade Estigmatizada por Marcos Bagno	30
2.8	O contexto da tradução do humor	35
2.8.1	A tradução do humor na concepção de Marta Rosas	37
2.8.2	A tradução do humor na legenda de <i>Modern Family</i>	41
2.8.3	Tradução do humor com legendas	45
3	METODOLOGIA.....	50
3.1	Questões de pesquisa	50
3.2	Objetivos geral e específicos	50
3.2.1	Geral.....	50
3.2.2	Específicos	51
3.3	Constituição do corpus: cinco cenas da primeira temporada de <i>Modern Family</i>	51
3.4	Procedimentos metodológicos e análise	59
3.5	Instrumentos de pesquisa	60
4	ANÁLISE DOS DADOS	62
4.1	Análise da primeira cena.....	62
4.1.1	Escolhas lexicais da tradução das legendas do DVD e de fã da primeira cena.....	66
4.1.2	Análise dos parâmetros técnicos da tradução das legendas do DVD e de fã da primeira cena	67
4.1.3	Conclusão da análise das traduções em português das legendas de DVD e de fã para a primeira cena analisada	69

4.2	Análise da segunda cena	70
4.2.1	Análise dos parâmetros técnicos da tradução das legendas do DVD e de fã da segunda cena	73
4.2.2	Conclusão da análise das traduções em português das legendas de DVD e de fã para a segunda cena analisada	75
4.3	Análise da terceira cena	78
4.3.1	Escolhas lexicais da tradução das legendas do DVD e de fã da terceira cena.....	79
4.3.2	Análise dos parâmetros técnicos da tradução das legendas do DVD e de fã da terceira cena	84
4.3.3	Conclusão da análise das traduções em português das legendas de DVD e de fã para a terceira cena analisada	87
4.4	Análise da quarta cena	87
4.4.1	Escolhas lexicais da tradução em português das legendas do DVD e de fã da quarta cena.....	88
4.4.2	Análise dos parâmetros técnicos da tradução das legendas do DVD e de fã da quarta cena.....	93
4.4.3	Conclusão da análise das traduções em português das legendas de DVD e de fã para a quarta cena analisada	96
4.5	Análise da quinta cena	96
4.5.1	Escolhas lexicais da tradução em português das legendas do DVD e de fã da quinta cena	97
4.5.2	Análise dos parâmetros técnicos da tradução das legendas do DVD e de fã da quinta cena	102
4.5.3	Conclusão da análise das traduções em português das legendas de DVD e de fã para a quinta cena analisada	104
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	106
	REFERÊNCIAS	110

1 INTRODUÇÃO

É possível a tradução do humor? Enquanto pergunta de pesquisa, o questionamento em si parece não ter mais tanta relevância, pois Brezolin (1997) em seu artigo “Humor: sim. É possível traduzi-lo e ensinar a traduzi-lo”, já deixou bem claro que o humor é possível de ser adaptado à realidade da língua de chegada e fazer acontecer o objetivo maior do enunciado humorístico, que é o de proporcionar o riso da plateia. Acredito que o questionamento mais pungente e específico e que descreve melhor o objetivo principal deste estudo seja: quais as principais dificuldades de se traduzir humor através da modalidade de tradução audiovisual legendagem?

A partir desse questionamento relevante para o papel do tradutor, não apenas enquanto tal, mas como legendista e realizador de uma tradução de um texto que deve obedecer também a paradigmas e convenções que regem o bom funcionamento de uma legenda, venho analisar a dificuldade linguística imposta a tal ato. Ato que objetivamente visa fazer com que um público perceba determinado produto como engraçado. Em seu livro, *Tradução do humor: transcribando piadas*, Rosas (2002), observa dois problemas principais na tradução do humor. O primeiro deles é “quando não há compartilhamento de referências culturais entre os membros das duas línguas/culturas envolvidas” e o segundo é “quando não há correspondência em algum nível linguístico (sintático, morfológico, fonético, semântico e pragmático) entre as estruturas dessas duas línguas/culturas” (2002, p 89).

Acredito que o cerne principal da problemática da tradução de humor reside nessas questões, visto que o arcabouço cultural de determinada língua de partida é geralmente diferente da língua de chegada, corroborando o conceito da tradução de qualquer texto não ser apenas uma atividade estritamente linguística, mas também cultural. O objetivo geral desta pesquisa é analisar as dificuldades linguísticas e culturais decorrentes da tradução em português das falas dos personagens do seriado *Modern Family* na construção do humor através de dois tipos de legendas.

Um foco maior será dado às falas da personagem Gloria, pois é nela que recai justamente o “gatilho” da piada, criado em cima de seus erros

fonológicos e morfológicos da língua inglesa. A verificação dos “gatilhos” constitui-se como um dos objetivos específicos deste trabalho.

Assim como no estudo desenvolvido por Ribeiro Neto (2013), em que se promoveu um estudo comparativo das legendas comerciais de DVD e legendas de fãs – as chamadas *fansubs* – de um episódio da terceira temporada do seriado *Dexter* a fim de verificar as escolhas lexicais para a tradução de palavras e o atendimento aos parâmetros técnicos de legendagem, esta pesquisa objetiva especificamente realizar a comparação entre a legenda oficial de DVD e a legenda de fã, a fim de analisar as escolhas linguísticas para a tradução em português das falas de enunciado humorístico de cinco cenas da primeira temporada da *sitcom Modern Family*, em que o foco da piada seja o discurso da personagem Gloria ou sobre a personagem.

Outro objetivo específico do presente estudo é verificar se os dois tipos de legenda analisados se adequam aos parâmetros estabelecidos por Díaz-Cintas e Remael (2007). Acredito que a necessidade da verificação dos parâmetros ao se pesquisar sobre legendagem seja imprescindível, tendo em vista que o corpus analisado é constituído de legendas, e relevante também para a desmistificação do senso comum a respeito da legenda de fã enquanto produto de qualidade inferior em comparação à legenda comercial.

Em artigo intitulado “Por Dentro da Comunidade de Legendas Alternativas”¹, publicado na revista online *IO Publishing*, o *legender* Ivan Santana relata todo o processo criativo por trás da confecção de legendas e a organização dos grupos de legendistas que obedece a toda uma hierarquia, que vai desde o *rookie* (termo usado para os legendistas novatos) ao revisor, aqueles com mais experiência e que são responsáveis pela revisão de todas as legendas do filme ou série. O topo da hierarquia é ocupado pelo chamado *admin*, ou administrador, responsável pela administração e organização da equipe.

Ivan pertence ao grupo chamado *InSubs*, que possui parceria com o portal de legendas *legendas.tv*, em que vários grupos de *legenders* postam suas legendas. Ele fala também sobre os prazos de entregas de legendas estabelecidos pelo grupo; por exemplo, legendas de um filme *blockbuster* devem ser lançadas em até 15 dias ou 20 dias. Episódios de séries devem ser postados

¹ <https://iopub.org/por-dentro-da-comunidade-de-legendas-alternativas-5beeb1473fa1>

em até 7 dias. No entanto, mesmo com essas regras, os grupos de *legenders* procuram postar antes, de acordo com o apelo do filme/série e de acordo com o tempo dos revisores. É possível perceber através desse relato o nível de organização dos grupos responsáveis pela confecção da legenda de fã, e seu profissionalismo, levando assim a uma equiparação entre legenda de fã e legenda comercial.

Assim como no estudo conduzido por Souza (2018), em que a pesquisa analisou e identificou as chamadas variedades estigmatizadas nas legendas confeccionadas por dois grupos de alunos da Universidade Estadual do Ceará para o documentário “*Sítio Veiga*”, a presente pesquisa também se propõe a verificar, como parte de seus objetivos específicos, se essas variantes estigmatizadas foram traduzidas para o português no discurso da personagem Gloria a fim de provocar o humor. O enunciado humorístico criado em cima da personagem é abordado na forma de deboche sobre os seus erros de pronúncia e lexical da língua inglesa, criando assim uma variante que Bagno (1997) chama de variante estigmatizada, diferente da variante prestigiada ou norma padrão ou culta e falada pelos outros personagens da série.

Em seu livro “Norma oculta: língua & poder na sociedade brasileira”, Bagno (2003) discute conceitos, revela tratamentos preconceituosos na mídia, faz uma viagem histórica importante pela língua portuguesa e, por fim, intensifica a sua luta contra o preconceito linguístico, propondo uma gramática do português brasileiro. Ele propõe também uma nova nomenclatura em relação ao que é conhecido comumente como norma culta. A primeira proposta de mudança de nomenclatura é em relação à norma-padrão, a fim de designar o modelo ideal de língua; algo que está fora e acima da atividade linguística dos falantes. O termo “variedades prestigiadas” é para designar as variedades linguísticas faladas pelos cidadãos com alta escolarização e vivência urbana, enquanto variedades estigmatizadas são usadas para designar as variedades linguísticas que caracterizam os grupos sociais desprestigiados do Brasil.

As questões de pesquisa que norteiam este estudo querem inquirir primeiramente: a) como identificar o “gatilho” que indica quando o discurso dos personagens está empregando um tom humorístico na fala? b) de que forma as variantes estigmatizadas são traduzidas para o português na fala da personagem Gloria nas legendas comerciais e de fã? c) quais as semelhanças

e diferenças entre as traduções propostas pelas legendas comerciais e as de fãs no que diz respeito os parâmetros técnicos de legendagem?

As hipóteses que deram origem a essas perguntas são as seguintes:

a) é possível a identificação do chamado “gatilho” no discurso dos personagens de *Modern Family* através das legendas em português e que caracterizam o enunciado humorístico, b) as legendas se valem de traduções de cunho fonológico e morfológico a fim de marcarem o discurso da personagem Gloria, evidenciando as variantes estigmatizadas em sua fala e assim criando efeito de humor. c) as legendas feitas por fãs (*fansubbers*) não possuem mais o caráter “pirata” de outrora. Apesar de não serem legendas oficiais, elas têm a mesma qualidade técnica feita por tradutores/legendistas profissionais, pois supõe-se que estas legendas comerciais se adequam aos parâmetros técnicos da legendagem estabelecidos por Díaz-Cintas e Remael (2007).

Esse estudo está dividido em quatro capítulos, o primeiro capítulo será composto pela fundamentação teórica, que discorre a respeito de algumas teorias e discussões sobre a tradução do humor que julgo serem fundamentais para o presente estudo, assim como os parâmetros técnicos da legendagem, o advento das *fansubs* e finalmente a teoria sobre a variedade estigmatizada, assunto de extrema importância para a análise deste trabalho. Ao final desse capítulo será feito um levantamento sobre outros estudos recentes a respeito da tradução do humor em geral, a tradução do humor através de legendas, e outros estudos envolvendo o corpus em questão que é o seriado *Modern Family*.

A seguir, no segundo capítulo, descreve-se a metodologia e os procedimentos de coleta de dados. E finalmente no terceiro capítulo temos a análise resultante da comparação entre os dois modelos de legenda de cinco cenas de episódios da primeira temporada do seriado *Modern Family*, seguido do quarto e último capítulo, contendo as considerações sobre os resultados encontrados na análise.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No presente capítulo de fundamentação teórica, tratarei dos principais pesquisadores e seus respectivos estudos que servirão de base para o presente estudo e que corroborarão a proposta de pesquisa aqui colocada.

Proponho neste capítulo uma discussão inicial com as visões dos estudiosos Possenti (1998), Schimtz (1996) e Brezolin (1997) a respeito da tradução do humor e suas contribuições para a área de estudo. A seguir, apresento outra discussão com base em Diaz-Cintas e Remael (2007), sobre os parâmetros técnicos da legendagem, visto que o corpus dessa pesquisa são dois tipos de legenda para o mesmo material audiovisual, faço também a conexão desses parâmetros com o advento das chamadas *fansubs*, outrora conhecidas como legendas piratas e atualmente referidas como legendas de fã. Finalizo este capítulo fazendo o paralelo entre a teoria dos polissistemas de Even-Zohar (1990), com o polissistema audiovisual proposto por Carvalho (2005), e explanando a noção de variedade estigmatizada, proposta por Marcos Bagno (1997, 2015) em seu livro *preconceito linguístico*. Na parte final deste capítulo proponho a exposição de pesquisas que dialogam com as questões principais investigadas neste estudo, que são a tradução do humor, e a comparação das traduções de legendas diferentes para o mesmo produto audiovisual (filmes ou séries), a fim de estabelecer uma interface com outros estudos acadêmicos e confirmar a relevância e importância do tema aqui estudado.

2.1 A relevância do texto humorístico segundo Possenti

O texto de humor, como afirma Possenti (1998, p.25), é um “material altamente interessante”, que deveria ser mais bem aproveitado pelos estudiosos, de modo especial os da Linguística, nas suas mais diversas áreas/ramificações. Nesse sentido, o autor sugere três razões sólidas que ajudam a justificar o texto humorístico, com destaque especial para as piadas, enquanto *corpus* de excelência para estudiosos das mais diversas áreas do conhecimento. Em primeiro lugar, as piadas são, para Possenti (1998, p. 25), textos que, com raras exceções, trazem temas socioculturais controversos, como: sexo, política, racismo, religião etc.

Em segundo lugar, outra observação pertinente dá conta de que as piadas/expressões humorísticas, em geral, lidam com estereótipos, que não deixam de ser, ou pelo menos deveriam ser, uma interrogação constante para professores, sociólogos, antropólogos, e profissionais mais voltados à área das Ciências Humanas. Estereótipos do tipo: “Judeu só pensa em dinheiro; mulher inglesa é fria; português é burro; gaúcho é efeminado; japonês tem pênis pequeno; marido é traído e esposa é infiel; brasileiro/mineiro é o mais esperto” são reforçados em enunciados de tom humorístico. (POSSENTI, 1998, p. 26).

No caso da personagem Gloria do seriado *Modern Family* aqui estudado, os criadores do programa não hesitaram em colocá-la dentro do padrão estereotipado que se tem a respeito da mulher latina, voluptuosa e cheia de atributos físicos que a tornam uma espécie de mulher objeto, de fala estridente e um pouco histérica, e casada com um homem rico mais velho, o que reforça ainda mais a figura de mulher interesseira.

Tendo isso em vista, conseqüentemente supõe-se que exista uma riqueza de variedades de piadas criadas em cima da personagem, explorando a sua peculiaridade linguística. Partiu daí o interesse em se estudar a tradução para o português nas legendas dos diálogos com enunciado humorístico e que exploravam o personagem de forma linguística, pois grande parte dos gatilhos que dão o tom da piada explorando a figura de Gloria são gerados por uma incompatibilidade gerada por algum erro fonológico ou morfológico presente em seu discurso.

Uma terceira razão para o reconhecimento deste tipo de texto humorístico enquanto material relevante diz respeito ao fato de veicular, quase sempre, um discurso proibido, evitado social e oficialmente, pouco explicitado, que divulga sempre ideias do tipo (POSSENTI, 1998, p. 26):

As pessoas casam por interesse (e não por amor), os governantes são ridículos (e não competentes e dedicados), os professores são incompetentes (e não dedicados e sábios), os padres e as freiras violam seus votos (ao invés de lutarem para mantê-los), as línguas são cheias de ambiguidades (e não códigos que servem para a comunicação eficiente e a expressão clara do pensamento) etc.

Considerando os aspectos linguísticos e culturais geralmente presentes nas discussões que ocorrem em torno da viabilidade ou não da tradução de textos humorísticos, há pessoas que se valem da afirmação pouco

profunda de que “as piadas são culturais”, com o intuito de desencorajar, negar valor e interesse pelo estudo linguístico do humor. A esse respeito, vale considerar o que sugerem Possenti (1998, p. 43-44) e Rosas (2002, p. 39), quando afirmam que, realmente, as piadas são culturais e que não existem textos que possam ser considerados não-culturais. O fato é que, como indica Rosas (2002, p.39), o texto humorístico pode ser perfeitamente transcultural. Com respeito à questão da “cultura” em relação ao humor, um fato chama a atenção. Embora o item “cultura” esteja relacionado a qualquer manifestação comunicativa, qualquer modalidade de tradução aí incluída, quando o que está em jogo é o humor, e conseqüentemente a tradução de humor, esta questão em que a “cultura” é usada como uma barreira imposta à tradução é sempre trazida à tona.

Ao mesmo tempo em que defende o estudo linguístico voltado para a tradução do humor, Rosas (2002) chama a atenção, ainda que sutilmente, para os obstáculos possíveis e prováveis relacionados a este tipo de tradução. Ela cita novamente Possenti (1998), que afirma haver, aparentemente, um tipo de piada/expressão humorística que não pode ser repetida, ou que não é transcultural (para usar o termo da própria autora): aquelas que dependem estritamente de fatores linguísticos, e por essa razão, só podem funcionar no interior de uma língua ou de línguas estreitamente aparentadas.

Para Rosas (2002, p. 61) trata-se de uma afirmação “problemática”, uma vez que implica duas questões potencialmente polêmicas: a primeira é que, pela afirmação de Possenti (1998), existem piadas que não dependem de fatores linguísticos, e a segunda é que as expressões humorísticas que se baseiam na situação, e portanto dependem estritamente de fatores culturais, podem ser traduzidas sem qualquer dificuldade (Cf. também ARROJO, 2002, p. 78). No entanto, a autora reconhece a utilidade da afirmação de Possenti, pelo fato de propiciar um grande ponto de partida para qualquer análise da tradução de humor.

2.2 Os pontos de vista discordantes de Schimtz e Brezolin sobre a tradução do humor

Valendo-se da discussão a respeito da suposta impossibilidade do texto de humor devido à questão cultural envolta no texto humorístico, é relevante trazer uma discussão proposta por dois autores a respeito do tema. Em artigo intitulado “Humor: é possível traduzi-lo e ensinar a traduzi-lo?”, Schmitz (1996) argumenta a respeito das dificuldades da tradução de um texto de cunho humorístico. Segundo o autor, quando o humor depende da situação ou do contexto (como é o caso das *sitcoms* – objeto de estudo deste trabalho), essa tradução aconteceria sem muitos problemas. Porém, quando se trata do humor construído em cima de diferenças fonológicas, semânticas ou sintáticas, essa tradução já não seria tão bem-sucedida, visto que as diferenças estruturais entre a língua de partida e a de chegada dificultam a atividade tradutória.

Partindo desse pressuposto, Schimtz (1996) sugere que a tradução do humor tenha como critério maior não a fidelidade ao texto da língua de partida, mas o comprometimento com a manutenção da carga humorística no texto da língua de chegada; em outras palavras, que o texto consiga ser engraçado ao público receptor. Em seu artigo, Schimtz (1996) cita alguns exemplos considerados como fáceis de serem traduzidos do ponto de vista humorístico, pois o humor origina-se do contexto e não da linguagem em geral. Observe os exemplos abaixo:

“Last week I went fishing and all I got was a sunburn and mosquito bites.”

“Semana passada fui pescar e tudo que eu peguei foram uma bela de uma insolação e picadas de mosquitos.”

Ao leitor menos atento ao porquê de tal texto ser considerado humorístico, parte-se do entendimento de que ao invés de pegar/pescar peixes (get fish), o sujeito do texto só conseguiu insolação/queimadura (get a sunburn) e picadas de mosquito (get a mosquito bite), preconizando um entendimento das expressões em torno do uso do verbo get, e que no português não fica tão aparente como o verbo pegar.

Outros exemplos citados pelo autor Schimtz (1996) dão conta de textos humorísticos cuja dificuldade de tradução parte das diferenças formais

intrínsecas à língua de partida. Problemas advindos de questões fonológicas, semânticas e sintáticas e que corroboram para que a tradução não seja vista apenas sob o viés linguístico, mas cultural também. Segue um exemplo tirado do artigo de Schimtz (1996):

Why is the attorney like a minister?

Because he studies the law and the profits.

Por que o advogado é como um pastor?

Porque ele estuda a lei e os lucros.

Quem não tem conhecimento da língua inglesa, muito provavelmente não entenderá a tradução literal da piada acima. O humor foi construído em cima da homofonia entre as palavras *profits* (lucros) e *prophets* (profetas), pois em relação aos pastores, supõe-se que eles tenham vasto conhecimento sobre os profetas bíblicos e os advogados sejam muito propensos a visarem o lucro.

Na contramão do estudo de Schmitz, Brezolin (1997), em resposta ao artigo publicado na revista *TradTerm*, argumenta que todo e qualquer texto humorístico pode ser traduzido, contanto que fatores básicos sejam levados em conta, como por exemplo, um grande conhecimento linguístico e cultural pelo tradutor tanto da língua de partida quanto da língua de chegada. Nesse artigo de Brezolin é narrada uma pesquisa-ação feita com alunos de um curso de tradução em que eles traduziram grupos de piadas norte-americanas e debateram suas escolhas em três encontros, tendo o professor como mediador das apresentações das traduções das piadas. Abaixo um exemplo de tradução:

What has four wheels and flies?

A garbage truck.

O que tem quatro rodas e voa?

Um carro da polícia.

A construção do humor da piada acima aconteceu com a ambiguidade de classes gramaticais da palavra *fly*, que em uma primeira leitura é entendida como o verbo *voar* conjugado na terceira pessoa do singular (por isso a terminação *-ies*), mas na verdade ao se traduzir literalmente a resposta *garbage truck* (caminhão do lixo), entende-se que se trata do substantivo *mosca* (que também é a palavra *fly* em inglês) em sua forma plural, *flies*. A proposta de tradução exemplificada conseguiu construir uma ambiguidade na tradução também, só que com a variedade de significados do verbo *voar*, que não significa

somente mover-se pelo ar com asas, mas também correr velozmente. Por ter um bom conhecimento da língua portuguesa e da língua inglesa, o tradutor facilitou de forma simples o entendimento da piada pelo ouvinte, sabendo-se que em uma perseguição o carro da polícia deve *voar* para pegar os bandidos.

Percebe-se com a discussão desenvolvida por Schimtz e Brezolin que, apesar de terem opiniões divergentes sobre a suposta possibilidade ou impossibilidade da tradução do humor, os dois autores concordam que a tradução desse tipo de texto deve, principalmente quando não há equivalência cultural, envolver uma adaptação que se adeque à cultura do público receptor.

2.3 Parâmetros de legendagem propostos por Díaz-Cintas e Remael

A análise das escolhas feitas pelas traduções das legendas aqui estudadas não se baseia apenas no fato de o corpus constituir um texto de cunho humorístico, mas também no fato de que esse mesmo texto é expresso pela legenda. Em se tratando dela, existem várias restrições que podem vir a comprometer o trabalho do tradutor/legendista, bem como questões técnicas concernentes ao fato de a tradução acontecer através da legenda. Essas questões técnicas incluem a segmentação, o tempo de exposição da legenda em tela, e a sincronicidade com o áudio. Portanto, faz-se necessário o apontamento do trabalho dos autores Díaz-Cintas e Remael (2007) sobre tais parâmetros técnicos referentes à confecção de uma legenda eficiente para seu público alvo. Os autores afirmam que um dos princípios básicos da legendagem trata da sincronia da legenda com o áudio a fim de proporcionar uma leitura confortável.

Quando o diálogo é falado pausadamente, o trabalho de legendagem não é tão difícil; porém, quando os diálogos são rápidos demais, então o trabalho de criação de legendas torna-se desafiador, visto que grande parte da reclamação dos telespectadores origina-se do fato de não conseguirem visualizar a imagem, pois a leitura das legendas demanda muito tempo, fazendo com que não consigam aliar a leitura visual com a leitura das legendas.

A fim de superar esses problemas, dois parâmetros devem ser levados em consideração. Eles são a edição ou redução do texto que está sendo legendado e o tempo de permanência das legendas na tela. Esse último tópico

configura-se como o mais controverso, visto que, em se tratando da capacidade de leitura dos telespectadores, estudos mostram que esse tempo fica entre 4 e 6 segundos. O que para a legendagem de um produto como uma *sitcom*, a criação de legendas torna-se extremamente desafiadora, pois o *timing* cômico é extremamente veloz.

Outro fator importante a ser considerado em relação à quantidade de tempo que as legendas devem permanecer na tela é o meio audiovisual em que o produto está sendo reproduzido. Diaz-Cintas e Remael (2007) apontam que é comum entre profissionais da área de legendagem e produtoras o consenso de que a permanência das legendas deve ser maior em programas transmitidos pela TV a cabo, em comparação às legendas para o cinema e para o DVD, que tem um tempo de permanência menor em tela. Isso é explicado pelo fator amplitude de alcance das massas, visto que a televisão tem um alcance maior de expectadores, e visto também que o público que frequenta as salas de cinema está supostamente ciente de que irá assistir a um produto legendado. É válido citar aqui a grande demanda de material dublado tanto na programação das TVs a cabo quanto nos filmes exibidos no cinema atualmente. Isso é um indicativo de que tanto o público que assiste TV a cabo quanto o público frequentador de cinema tem preferido a dublagem em detrimento da legendagem.

Em relação às legendas produzidas para DVD, além do tempo de permanência das legendas em tela ser menor em relação à TV, a quantidade de caracteres por legenda é a maior permitida em um meio audiovisual. É permitida uma quantidade de até 180 palavras por minuto. Isso é explicado pela possibilidade de o telespectador poder pausar ou voltar a imagem a fim de conseguir ler a legenda em sua totalidade. O tempo de permanência mínimo de uma legenda na tela é de um segundo, enquanto seu tempo máximo de permanência é de seis segundos. Diaz-Cintas e Remael (2007) chamam a relação entre o número de caracteres e o tempo de exibição na tela de “regra dos seis segundos”.

Esses parâmetros sobre a velocidade da legenda surgiram de resultados de pesquisas experimentais sobre o processamento de legendas feitas por rastreamento ocular conduzidas por D’Ydewalle, et al. (1987) e que foram aplicadas a espectadores europeus. Esses estudos mostraram que a

velocidade de leitura serviu de parâmetro para a velocidade das legendas, pois a partir dos padrões de leitura de legendas encontrados em espectadores europeus foi possível parametrizar a velocidade das legendas na mesma escala. D'Ydewalle, et al. (1987) estabeleceram três tipos distintos de velocidade para as legendas: 145, 160, ou 180 palavras por minuto.

Ressalto que a “regra dos seis segundos” é uma regra europeia. Araújo (2016) propõe em seu artigo *O Processo de Legendagem no Brasil*, como regra de legendação no Brasil o máximo de quatro segundos de permanência da legenda em tela. A autora também estabelece a diferença entre os termos legendagem e legendação, com base em definição proposta pela autora Alvarenga (1998) em que ela divide o processo de fabricação de legendas em quatro fases. A primeira fase desse processo seria a tradução do áudio original, cujo profissional responsável é chamado de legendista. O segundo processo seria a marcação de entrada e saída das legendas, atividade feita por um marcador, o terceiro processo seria a revisão feita por um revisor, e por fim, a gravação das legendas no produto audiovisual, feita por um legendador.

Alvarenga (1998) chama todo esse processo de legendagem; por sua vez, a primeira fase constituída apenas da tradução, ela chama de legendação, pois aqui no Brasil, na confecção de legendas comerciais, o tradutor geralmente não é responsável por todo o processo como acontece na Europa. Sendo assim, o termo em inglês *subtitling* refere-se tanto à palavra legendagem quanto à legendação em português.

A partir dos dados encontrados em D'Ydewalle, et al. (1987), Díaz Cintas e Remael (2007) fizeram uma tabela equivalente com as velocidades apresentadas em caracteres por segundo, ao invés de palavras por minuto. Isso se deve ao fato de que as medidas utilizadas para a tradução para legendas no contexto dos programas de legendagem serem dadas em caracteres por segundo e não em palavras por minuto. Os quadros a seguir exemplificam a quantidade permitida de caracteres por segundo:

Quadro 1 – 180 palavras por minuto

	1 segundo	2 segundos	3 segundos	4 segundos	5 segundos	6 segundos
180 palavras por minuto	17 caracteres	35 caracteres	53 caracteres	70 caracteres	78 caracteres	78 caracteres

Fonte: Díaz-Cintas e Remael (2007)

Quadro 2 – 160 palavras por minuto

	1 segundo	2 segundos	3 segundos	4 segundos	5 segundos	6 segundos
145 palavras por minute	17 caracteres	31 caracteres	48 caracteres	63 caracteres	75 caracteres	78 caracteres

Fonte: Díaz-Cintas e Remael (2007)

Quadro 3 – 145 palavras por minuto

	1 segundo	2 segundos	3 segundos	4 segundos	5 segundos	6 segundos
145 palavras por minute	16 caracteres	29 caracteres	44 caracteres	58 caracteres	70 caracteres	74 caracteres

Fonte: Díaz-Cintas e Remael (2007)

A segmentação é um parâmetro fundamental da legendagem que está relacionado à divisão do texto das legendas. De acordo com Reid (1996), a segmentação pode acontecer de três formas: pela gramática (pautada pela semântica), pela retórica (pautada pelo ritmo da fala) ou pelo visual (pautado pelo que acontece na cena, como cortes, mudanças de ângulo, etc.). Díaz Cintas e Remael (2007) afirmam que ao se fazer uso de duas linhas de legendas, a segmentação deve ter como peso maior preocupações com a gramática, em detrimento de preocupações estéticas.

Considerações sobre as linhas de legendas terem o mesmo tamanho ou não, se a primeira linha ficará maior que a segunda ou vice-versa não devem ser levadas em consideração se contribuírem para o não entendimento da mensagem da legenda. É importante salientar que um dos problemas de segmentação visual acontece quando a legenda não acompanha a mudança de cena e acaba se estendendo ao quadro seguinte. No linguajar dos legendistas, isso se configura como uma legenda que “vazou” para a outra cena. Em Díaz Cintas e Remael (2007) pode-se entender a segmentação em dois níveis: o primeiro tipo de segmentação fala a respeito da divisão dentro da mesma legenda, ou quebra de linha (*line break*), enquanto o segundo tipo de segmentação diz respeito à segmentação entre duas ou mais legendas.

Díaz Cintas e Remael (2007) apontam que a segmentação retórica tenta marcar as características da linguagem oral nas legendas levando em consideração hesitações e pausas e afirmam que uma boa segmentação retórica ajuda a manter surpresa, ironia, suspense etc. Essas características prosódicas

da linguagem oral têm como finalidade garantir a qualidade da mensagem, fazendo com que os problemas de segmentação retórica apareçam quando aspectos como surpresa e suspense não sejam mantidos na tela.

2.4 O advento dos *fansubs*

A fim de estabelecer uma coerência sequencial na fundamentação teórica da presente pesquisa, acredito ser de extrema importância abordar a questão das *fansubs*, pois está intimamente relacionado ao tema das legendas que foi abordado na seção anterior e fundamenta parte do corpus deste estudo, pois uma das legendas é uma legenda de fã. De acordo com a página online do dicionário Collins, *Fansub* é uma palavra de origem inglesa, formada da contração de *fan* (fã) com *subtitled* (legendado), ou seja, legendado por fãs. Outra definição apontada neste estudo é a de Diaz-Cintas e Sánchez (2006). Os autores entendem que as *fansubs* são versões de animes japoneses que foram produzidas, traduzidas e legendadas por fãs. Os autores ainda situam as *fansubs* historicamente, quando afirmam que esse tipo de legenda “é uma tradição que teve início na década de 1980 com a criação dos primeiros clubes de anime”. Com o surgimento em meados da década de 90 dos equipamentos de computador e software de internet que faziam a legendagem foi então que se iniciou a popularização de tais *fansubs*.

O termo *fansub* está geralmente relacionado a um grupo de fãs que colocam legendas em filmes ou séries de TV de outra língua, sem autorização dos criadores das obras, portanto criando legendas de maneira ilegal. Eles agem geralmente quando as obras não foram lançadas oficialmente no país. Mas há casos em que o *fansub* é uma concorrência direta e ilegal com as ofertas comerciais normais, quando a obra é distribuída oficialmente em outros países que não o país de origem. Hoje a palavra *fansub* é de uso amplo também em português, especialmente entre fãs de anime. Embora genericamente um *fansub* possa ser qualquer trabalho em outra língua legendado por fãs para sua própria língua, a palavra basicamente foi criada para indicar trabalhos de legenda de desenhos animados japoneses para o inglês. Como a distribuição do *fansub* é uma violação das leis de direitos autorais na maioria dos países, as implicações

éticas da produção, da distribuição, ou até mesmo de assistir a produtos legendados com *fansubs* são assuntos de muita controvérsia.

Os *fansubs* surgiram em meados da década de 90, quando até então as legendas piratas eram distribuídas em fitas de vídeo ao invés do atual formato digital, pois a internet ainda não era tão presente no cotidiano como hoje em dia. Sentindo a carência de animes legendados em inglês, fãs norte-americanos, normalmente estudantes universitários, começaram eles mesmos, sem autorização dos detentores dos direitos autorais, a realizar trabalhos amadores de legenda de desenhos japoneses. A princípio, começaram como cineclubes exibindo seus trabalhos e distribuindo entre membros dos clubes. Através de revistas e trocas de cartas, pessoas de outros estados que não tinham acesso passaram a pedir cópias dos vídeos pelo correio.

Esses trabalhos ficaram conhecidos como *fansubs* e aqueles que os realizam como *fansubbers*. A quantidade de *animes* distribuída e comercializada em países como Estados Unidos era insignificante, visto que existiam poucas empresas distribuidoras e o mercado consumidor não era tão vasto. A situação era contrária na Espanha, onde havia um mercado consumidor de *animes* maior e cujos programas eram importados com a tradução feita na Itália. Como forma de encorajar uma maior comercialização de animes no mercado americano, os fãs então iniciaram a sua própria tradução e criação de legendas para os animes. É difícil apontar exatamente qual foi o primeiro *fansubber* de anime, mas o primeiro deles a se tornar famoso foi a Arctic Animation, com base no Canadá, e que legendou em inglês dois animes muito populares na década de 1980, e até hoje considerados dois dos melhores animes de todos os tempos: *Maison Ikkoku* e *Kimagure Orange Road*. O vídeo que a *Arctic Animation* tinha disponível era de baixa qualidade, as reproduções que eles faziam eram ruins e a tradução estava longe de ser perfeita, mas, pela falta de alternativas e tendo em vista a qualidade das séries originais, se disseminaram nos círculos universitários de forma respeitável.

Diaz Cintas e Sánchez (2006) afirmam que no começo dessa distribuição feita de forma não oficial, as empresas japonesas detentoras dos direitos autorais não se opuseram à atividade de legendagem feita pelos fãs, pois, de certa forma, a distribuição dessas legendas não oficiais promovia comercialmente aqueles animes que ainda não eram promovidos em países

estrangeiros. Tamanha popularização propiciou o conhecimento de muitas séries de animes pelo grande público, não sendo mais necessária assim a criação das legendas piratas como forma de promoção das mesmas séries de animes. No Brasil, os primeiros *fansubs* começaram no final dos anos 1980 entre os fãs de *Star Trek*, para disponibilizar os episódios que não eram exibidos no Brasil.

No início dos anos 1990 em São Paulo, a Orcade exibia animes todos os finais de semana na Gibiteca Henfil; alguns fãs de *Star Trek* que também faziam exibições começaram a se interessar por animes e traduzi-los para que fossem exibidos. Esses primeiros produtos legendados por fãs não eram distribuídos pelo correio, apenas trocados entre amigos. Os primeiros *fansubbers* a distribuir material pela Internet foram feitos em 1996, no Brasil, quando Antonius Kasbergen, em Brasília, fundou o BAC - *Brasil Anime Club*. Inicialmente o BAC apenas distribuía cópias de *fansubs* norte-americanos, mas posteriormente começou a realizar seus próprios *fansubs* em língua portuguesa. A primeira série legendada pelo BAC foi *Ah! My Goddess*.

Diaz Cintas e Sánchez (2006) apontam que um dos motivos para o senso comum a respeito da má qualidade dos *fansubs* em comparação às legendas oficiais gira em torno do fato de a maioria dos legendistas fãs não serem falantes nativos da língua que está sendo traduzida. Stewart (2000) afirma que a falta de proficiência do legendista em relação à língua que está sendo traduzida é um ponto importante como fator maior na qualidade duvidosa de muitas legendas piratas disponíveis na internet. Porém, o que se configura como fator preponderante para essa suposta falta de qualidade é a falta de conhecimento da cultura da língua estrangeira.

Scandura (2004) afirma que até o melhor dos tradutores pode cometer um erro se ele não conhecer diretamente uma referência indireta, como a intertextualidade, feita na língua estrangeira. O fato de que é impossível para o tradutor saber de cada possível referência ou intertextualidade feita no texto de partida nos leva a questionar até que ponto a tradução dessa intertextualidade é válida. Scandura (2004) aponta também que esse tipo de omissão dependerá de uma análise do *background* social e educacional do público ao qual se destina a legenda traduzida para a língua alvo por parte do tradutor legendista.

Corchs (2013) aponta em sua pesquisa a organização dos coletivos de legendistas (ou *legenders*) para a legendagem de seriados americanos atualmente. Ela cita o portal *legendas.tv*, que reúne vários grupos de legendistas e que se auto denominam *legenders* sem fronteiras. Existe uma atuação de forma colaborativa e sem exclusividade entre as equipes de legendagem. O site ainda estabelece padrões que devem ser seguidos pelos coletivos, como a quantidade máxima de 23 caracteres por segundo, um limite de 35 caracteres por linha, máximo de duas linhas por legenda e tempo mínimo de exibição da legenda em 1,3 segundos. Esse elenco de padrões a ser seguido e que foi estabelecido pelos próprios legendistas fãs é um indicativo de que a atividade exercida por eles não está tecnicamente aquém se comparada aos estúdios de legendagem profissionais. Frente à organização mostrada pelos legendistas fãs, um fator que ainda os diferencia dos legendistas profissionais é a falta de imposições estabelecidas por um cliente pagante que ditaria como a tradução de certas palavras deveria ser feita. Pela falta dessa imposição, supõe-se que a legenda de fã seja mais criativa na tradução, especialmente na hora de traduzir enunciados humorísticos, como é o caso do corpus desta pesquisa.

2.5 A teoria dos Dois Scripts de Raskin e a Comicidade das Formas e Movimentos por Bergson

A teoria dos dois *scripts*, como é normalmente referida no Brasil a *Semantic Script Theory of Humor*, de Victor Raskin (1985), tem na Gramática Gerativa, proposta por Noam Chomsky em 1965, sua base teórica. Para Raskin (1985), da mesma forma que o falante de uma língua é capaz de distinguir uma frase gramatical de uma não-gramatical (postulado da gramática gerativa), ele é capaz de distinguir um enunciado humorístico de um não-humorístico. É o que ele chama de “competência humorística”.

A hipótese principal da Teoria dos Dois Scripts é que “um texto pode ser caracterizado como piada, se atender às seguintes condições: a) É compatível, totalmente ou em parte, com dois *scripts* diferentes; b) Os dois *scripts* são opostos”. A noção de *script* é de fundamental importância para a compreensão da teoria do humor desenvolvida por Raskin (1985). Em outras palavras, um *script* pode ser entendido como uma rede finita de informação

acerca de um determinado tópico. As informações contidas num *script* podem ser exemplificadas a partir da personagem, cujas falas são o objeto de estudo principal dessa pesquisa. Gloria é colombiana, de fala estridente com sotaque da língua inglesa muito marcado, mãe de um filho de um casamento anterior e agora casada com um homem com quase o dobro de sua idade. Pode-se dizer que a personagem estaria perfeitamente adequada ao script que se tem de mulher latina como uma mulher fogosa, interesseira e de fala altiva.

A sobreposição de *scripts* é um dos aspectos fundamentais da teoria de Raskin e está intimamente relacionada ao fator oposição. No processo de combinação dos *scripts* presentes em um enunciado humorístico é possível observar que uma mesma porção de texto é compatível, no todo ou em parte, com mais de uma possibilidade de leitura ou interpretação. O desfecho de uma piada se dá, geralmente, com a mudança de um *script* para outro (Vale lembrar que numa piada há, normalmente, a presença de dois *scripts* opostos). Este fato é o grande responsável pelo efeito chistoso. A mudança de *scripts* se dá por meio do que Raskin chamou de *script-switch trigger*², isto é, o “gatilho”. Pode ser uma pergunta, afirmação etc. que faz com que o conteúdo semântico da interação passe de um *script* a outro.

Em seu *Ensaio sobre a Significação da Comichidade*, Bergson (2001), trata do riso provocado pela comichidade. Iniciando pela Comichidade das Formas e Movimentos, ele discorre ainda sobre o humor da situação e das palavras, para finalizar com uma discussão acerca da comichidade de caráter. O aspecto central da discussão de Bergson em torno do humor está relacionado à mecanicidade e rigidez do corpo humano em oposição à flexibilidade dos movimentos. O automatismo em oposição à reflexão. É nesse sentido que, inserida nos tópicos mais gerais de sua análise, está a ideia de que “não há comichidade fora daquilo que é propriamente *humano*” (BERGSON, 2001, p. 02, grifo do autor).

Sendo assim, ri-se essencialmente do ser humano e das coisas que a ele se relacionam. Por exemplo, uma paisagem pode parecer feia, bonita, triste, alegre, mas nunca engraçada, pois nada há de humano nela. Pode-se até rir de certos objetos ou animais mas, como afirma Bergson, é pelo fato de nos lembrarem determinadas pessoas. Um macaco pode fazer lembrar aspectos da

² Gatilho de mudança de script (tradução minha).

aparência de alguém conhecido, ou pelo menos visto anteriormente e assim suscitar o riso. Mesmo uma pedra no chão ou uma nuvem no céu poderão, repentinamente, trazer à mente o aspecto físico (engraçado) de alguém, evocando, dessa forma, o riso.

Inserindo-se ainda nos tópicos mais gerais da discussão de Bergson, percebe-se a emoção como uma espécie de antídoto contra o riso. Para o autor, o riso está relacionado à inteligência pura, um estado de consciência que não se harmoniza com o aspecto sentimental. Portanto, a emoção é um sentimento que vai de encontro à construção do riso, ao passo que este, por sua vez, se relaciona intimamente com a inteligência. Por outro lado, a inteligência precisa estar em contato com outras inteligências (BERGSON, 2001, p. 05) para que o riso possa acontecer. Em outras palavras, o riso não se volta ao isolamento, necessita do social.

Para se ter uma ideia, façamos a comparação da apreciação do humor de um filme (comédia) quando assistido por um indivíduo isoladamente com a apreciação do mesmo indivíduo tendo assistido ao mesmo filme numa sala com outras pessoas. Certamente, o humor será mais apreciado na segunda situação. Sendo assim, não há dúvida de que o humor tem uma face amplamente social nos mais variados sentidos e que ocorre mais eficazmente na coletividade. Bergson (2001) também considera a questão do riso enquanto corretivo social. Para ele, o riso funcionaria como uma espécie de controlador das ações de cada indivíduo em busca da sociabilidade. Explicando por meio de metáfora, o riso poderia então ser comparado a um grande olho mágico, que tudo vê e que detecta cada ação de cada indivíduo, no sentido de corrigi-la e moldá-la aos conformes da sociedade.

Outro fator muito importante que está relacionado à construção do humor é a mecanicidade do corpo. Para Bergson (2001), os movimentos do corpo são risíveis na medida em que se distanciam da reflexão que deveria orientar cada ação a ser realizada pelo ser humano. Assim, quando se ri do indivíduo que sofreu uma queda porque escorregou em uma casca de banana jogada na calçada, ri-se por associar o fato à distração daquele que caiu.

Ri-se por imaginar que se a pessoa não estivesse andando de forma mecânica, automática, como um corpo sem vida, desprovida de reflexos, atenta às circunstâncias à sua volta, certamente teria desviado do objeto causador da

queda e, portanto, não teria caído (Cf. BERGSON, 2001, p. 07). Em *Modern Family*, o riso proporcionado pela mecanicidade dos personagens é algo palpável e fundamentado pela teoria de Bergson e serve de gatilho em pelo menos uma das cenas que servem de corpus desta pesquisa. A teoria dos dois scripts de Raskin e a discussão de Bergson a respeito da construção do humor através da mecanicidade se complementam nos episódios de *Modern Family* aqui analisados, o que justifica a menção de ambas nesta seção de fundamentação teórica.

2.6 A Teoria dos Polissistemas de Even-Zohar

Desde o começo da década de 1970, o autor israelense Itamar Even-Zohar, atuante como pesquisador de cultura na Universidade de Tel Aviv em Israel, tem trabalhado no desenvolvimento de ferramentas teóricas e metodológicas de pesquisa para lidar com a complexidade e independência do sistema sociocultural. Ele interpreta este sistema como uma rede heterogênea, versátil e dinâmica de ideias. Em busca de uma teoria que explicasse a complexidade do sistema sociocultural, Even-Zohar (1990) idealizou a teoria dos polissistemas ou também chamado estudos polissistêmicos. Esta teoria teve como objetivo inicial prover uma base teórica que explicasse as singularidades da história da literatura israelense e das traduções literárias feitas naquela cultura. Essa teoria concebe uma determinada cultura como um grande sistema formado internamente de subsistemas – daí a origem do termo polissistemas, e que se relaciona com outros sistemas em paralelo. Pensemos na sétima arte como um exemplo bem banal dessa teoria. O cinema enquanto arte seria o macrossistema cultural e os diferentes gêneros fílmicos seriam os elementos que seriam chamados de subsistemas e que, por sua vez, compõem o macrossistema cinema.

De acordo com Even-Zohar (1990), os modelos de comunicação como a linguagem, a cultura, a literatura, dentre outros, podem ser mais bem compreendidos quando vistos como sistemas que se relacionam entre si e não apenas elementos díspares que atuam de forma individual e não integralizada. Percebe-se então a versatilidade do conceito de sistema e que pode ser aplicado

às mais diversas realidades, desde a literatura até a organização social de um povo.

Even-Zohar (1990), afirma ainda que existem vários subsistemas diferentes entre si que interagem constantemente, acarretando mudanças no interior do macrosistema. Essa interação entre os subsistemas é chamada por ele de centro e periferia. Estas noções indicam que os subsistemas estão continuamente concorrendo entre si, buscando a centralidade do polissistema, pois eles não são iguais, uma vez que estão hierarquizados no seio do polissistema (Even-Zohar 1990, p. 14). Na busca por permanência e centralidade num polissistema, os sistemas fazem contato entre si, se movimentam, alternam posições, enfim, negociam continuamente seus limites, seu papel e seu poder no polissistema (Carvalho, 2005, p. 68).

Mais uma vez, faz-se necessária a exemplificação através da sétima arte para entender melhor essa hierarquia dos subsistemas dentro do polissistema. O cinema geralmente valida o que há de melhor em termos de produções cinematográficas através das premiações como o Globo de Ouro, dentre outras. A maior premiação do cinema, O Oscar, geralmente leva em consideração um certo tipo de filme que se encaixa mais dentro do gênero drama; sendo assim, esses filmes estariam no centro do polissistema, pois teriam maior valor fílmico, enquanto um outro gênero como o terror quase nunca tem uma produção figurando como o melhor filme do ano, de acordo com a premiação Oscar. E isso não necessariamente tem a ver com a qualidade dos filmes que se encaixam no gênero terror, pois muitos são agraciados pela crítica especializada e ainda assim nunca figuram entre os indicados da premiação. O único caso de filme do gênero terror que foi celebrado pela premiação foi “O Exorcista” de 1973. Pode-se dizer então que filmes do gênero drama estão no centro do polissistema enquanto outros gêneros como o terror estariam na periferia.

É possível perceber na presente pesquisa a importância da teoria dos polissistemas aplicado aos aspectos da tradução dos dois tipos de legenda das cenas de *Modern Family* aqui analisadas. A análise das legendas aqui proposta não se atém apenas a questões linguísticas, mas também culturais e que estão atuando diretamente como influenciadoras das escolhas linguísticas. Com base em Lambert (1995), podemos afirmar que a relevância da teoria dos

polissistemas para o presente estudo acontece porque ela pode oferecer modelos e soluções para a observação do comportamento social, e não exclusivamente de fenômenos literários ou tradutórios. Em particular, as escolhas linguísticas na tradução das falas da personagem Gloria, cujo repertório constitui-se como corpus principal de pesquisa.

A teoria dos polissistemas também é aplicável ao presente estudo, pois considera que a série *Modern Family* seja um exemplo de subsistema e que, por sua vez, encontra-se dentro do polissistema, que seria o universo de seriados. Esse subsistema é o chamado *mockumentary*³, que é uma espécie de seriado cômico com uma veia documental, pois em várias cenas os personagens estão em situações em que parecem estar sendo entrevistados e falando diretamente com o público. Esse formato *mockumentary* não é algo padrão nas séries de comédia, o que traz valor de um subsistema periférico dentro do sistema maior constituído por todas as séries de comédia. O subsistema *mockumentary* será explanado com maior riqueza na seção metodológica deste trabalho. A noção de subsistema central e periférico também é aplicável às legendas aqui analisadas, pois a noção de que legendas comerciais ainda sejam mais profissionais do que as *fansubs*, portanto imprimindo um papel central e periférico a estas legendas respectivamente dentro do sistema conhecido como legendagem, ainda é algo que permeia a discussão que compara os dois tipos de legenda.

Pode-se ainda afirmar que muitos modelos sistêmicos semelhantes à teoria dos polissistemas foram aplicados à literatura e à sociedade, mas quase nenhum deles abordou a tradução. Apenas a teoria dos polissistemas usou a tradução como ponto de partida. Lambert (1995) afirma que a ambição dessa teoria não era, de modo algum, oferecer um modelo teórico com um fim em si mesmo, mas desejava proporcionar conceitos e ferramentas que permitissem uma análise melhor e mais sistemática dos fenômenos tradutórios, literários ou culturais. O autor afirma que uma das características chave desta teoria não é teorizar, mas fornecer modelos e metodologia para pesquisa.

³ O termo *mockumentary* é a junção de duas palavras da língua inglesa: *mock* e *documentary*, que significam, respectivamente, falso e documentário. Além disso, o termo *mock* também se refere a algo que é ridicularizado, zombado ou imitado.

A fim de estudar a tradução audiovisual de forma sistêmica, Carvalho (2005) desenvolveu uma extensão da teoria do polissistema, no caso, o polissistema audiovisual. Sobre essa extensão, a autora afirma que não foi sua intenção fornecer uma base teórica universal que abrangesse todas as culturas, mas ocupar-se apenas com a realidade da cultura brasileira. Logo, a autora busca explicar o funcionamento interno do polissistema audiovisual a partir do contexto cultural brasileiro, dando enfoque ao sistema de tradução para legendas.

Isso é extremamente relevante para este estudo, pois temos a oportunidade de melhor embasar nossa pesquisa com uma teoria que aborda diretamente o processo de legendagem. Acredita-se que a legenda seja um texto não apenas influenciado por aspectos técnicos e linguísticos, mas também culturais, como já dito aqui anteriormente através dos autores Rosas (2002), e Possenti (1998). E sendo a legenda uma modalidade da tradução audiovisual e sendo essa um subsistema do polissistema audiovisual, acredita-se que a legenda esteja sujeita à interferência de outros subsistemas.

Em relação ao que uma legenda se propõe a fazer ao traduzir um texto de cunho humorístico, é possível afirmar que o legendista terá um desafio em mãos, pois o que acontece na tradução de humor transpõe o simples decodificar de palavras de uma língua para outra. Em se tratando também da personagem Gloria, há que se ter muito cuidado ao criar/transcriar humor através de legendas tendo dois aspectos principais em mente, sendo eles não descaracterizar a personagem com suas peculiaridades linguísticas e fazer o público da língua de chegada rir do humor proveniente da personagem. Em se tratando de caracterização de personagem através da sua peculiaridade linguística, como é o caso de Gloria, no próximo subcapítulo trago uma discussão interessante com base nos estudos do autor Marcos Bagno (1997; 2015) e seu trabalho sobre preconceito linguístico.

2.7 A Variedade Estigmatizada por Marcos Bagno

O fenômeno chamado variação linguística é objeto de estudo de uma área da linguística conhecida como Sociolinguística e de acordo com essa área a língua não é algo pronto e acabado, mas algo que está em constante mutação.

Daí então a necessidade de Bagno (1997) estabelecer a diferença entre língua e gramática em seu livro *Preconceito Linguístico*. Diferente da língua, a gramática fica parada no tempo e não se transforma ou evolui como a língua e não se constitui como objeto imprescindível para a comunicação, visto que as pessoas que não dominam a norma culta da língua conseguem se comunicar.

A sociolinguística surgiu no decorrer dos anos 60 nos Estado Unidos tendo como precursor o estudioso William Labov. Para ele, toda língua muda e varia, ou seja, muda com o tempo, varia no espaço e varia também de acordo com a situação social do falante. A Sociolinguística teve como base a Linguística, a Antropologia e a Sociologia, averiguando com profundidade aspectos da linguagem no contexto social. Isto permitiu que o estudo científico de fatos linguísticos excluídos até então fosse incorporado ao campo dos estudos da linguagem. A Sociolinguística tem por foco pesquisar os padrões de comportamentos linguísticos observáveis dentro de uma comunidade de fala, reconhecendo a língua como uma realidade social. Na visão sociolinguística, a língua é encarada como um fenômeno essencialmente social, dinâmico, pelo fato de estar essencialmente ligada à sociedade e, por conseguinte, às pessoas que dela se valem em suas relações sociais, culturais, pessoais, familiares, profissionais etc.

Dentro de uma mesma comunidade, podem suceder variações por conta de fatores políticos, de escolaridade, de gênero, religiosos, econômicos, dentre outros. Entretanto, a variação também pode surgir entre diferentes comunidades, principalmente por fatores geográficos. Nessa vertente de variação linguística é que a personagem Gloria de *Modern Family* melhor se encaixa, pois o subtexto por trás das gafes cometidas por ela ao falar os erros de pronúncia ou lexical da língua inglesa é de que ela é uma falante não nativa da língua e, por não dominar a língua, a personagem se torna alvo fácil do escracho, e que pode acabar gerando um certo desconforto para a plateia latina que se vê retratada de forma um tanto patética através da personagem citada. Some-se a isso o fato de Gloria ser o perfeito estereótipo de mulher latina de acordo com a visão anglo-saxônica, mulher de temperamento forte, atitude enervada e histérica. Atributos a mais que contribuem para a construção do humor em cima da personagem.

A língua inglesa, como todas as outras, tem variantes regionais e sociais dentro de sua esfera de uso. Tais variantes acontecem dentro de um país, de um estado, de uma cidade, de um grupo de pessoas. As variantes ocorrem no sistema sonoro, isto é, na pronúncia, que é o traço que usualmente destaca uma variante da outra. Ocorrem também no léxico, e em alguns casos na sintaxe. As expressões idiomáticas são também marca de algumas variantes. No caso do léxico, as variantes podem empregar uma palavra diferente para o referido ou, ainda, a mesma palavra pode adquirir sentidos diferentes em diferentes variantes. No caso da língua inglesa, falada por um enorme contingente de pessoas, as variantes são também muitas. As mais importantes, entretanto, são o inglês britânico e o inglês americano, dos quais derivam todas as outras variantes.

Tanto no Reino Unido quanto nos Estados Unidos existem variantes regionais e sociais. Contudo, em ambos os casos prevalece um código oficial, isto é, uma língua oficial tida e aceita como modelo e entendida por todos os falantes. No caso das diferenças entre o inglês britânico e o americano, é possível que palavras diferentes correspondam a uma mesma coisa, ou a um mesmo objeto, como é o caso de “subway” e “underground”, que são usadas para se referir ao metrô. Há também algumas diferenças sutis na escrita, que acabam por diferenciar as palavras em nível morfológico, como é o caso de “grey” e “gray”, ambas usadas para se referir à cor cinza. Salienta-se também o fato de o inglês britânico não ter ficado estático. Além de a pronúncia ter evoluído, também recebeu empréstimos linguísticos principalmente do francês. E, atualmente, recebe muita influência do inglês americano, por meio da televisão e, especialmente, do cinema.

Coelho (2015) define variação linguística como “o processo linguístico pelo qual duas formas podem ocorrer no mesmo contexto com o mesmo valor referencial/representacional, isto é, com o mesmo significado” (2015, p. 16). Um exemplo de variação linguística seria a alternância entre “tu” e “você” para se referir a segunda pessoa do singular. Ambas as formas têm o mesmo valor referencial/representacional, mas, dependendo da origem de alguém ou da formalidade com a qual essa pessoa nos trata, ela pode usar uma forma ou a outra.

Coelho (2015) trata de cinco tipos diferentes de variação linguística para explicar a riqueza da língua e determinar as características próprias de um grupo específico de falantes, dentre elas, a variação lexical, fonológica, morfológica, sintática e discursiva. A variação lexical acontece no nível morfológico da língua quando há duas ou mais palavras que expressam o mesmo valor referencial/representacional. Observa-se esse tipo de variação entre falantes de diferentes regiões que usam palavras diferentes para se referir ao mesmo objeto, como é o caso da fruta cítrica alaranjada rica em fibras que em alguns lugares do Brasil é chamada de “tangerina” e em outros “mexerica”.

A variação fonológica ocorre quando a pronúncia da palavra é alterada pelo falante. Um fenômeno classificado como exemplo de variação fonológica é a monotongação, quando existe a redução de um som ditongal para um monotongue como é o caso de “pouco” para “pôco”, ou “deixa” para “dêxa”. Já a variação morfológica é caracterizada pela modificação que acontece no nível do morfema, ou seja, no interior da palavra, em sua unidade mínima significativa. Um exemplo de variação morfológica é a supressão do morfema “r” na pronúncia dos verbos no infinitivo como é o caso de “andar” geralmente substituído por “andá”, “vender” por “vende” ou a assimilação, fenômeno caracterizado pela substituição do morfema -ndo que indica gerúndio por -no, como é o caso de “cantando” por “cantano”, “correndo” por “correno” e “sorrindo” por “sorrino”.

A variação sintática acontece no nível da sintaxe, ou seja, da organização das palavras e sua função nas frases. A colocação pronominal é um exemplo de variação sintática, como é o caso de “Eu vi ele no cinema” ou “Eu o vi no cinema”. A variação discursiva acontece em casos em que o nível da análise é expandido para além da frase, englobando fragmentos textuais ou discursivos maiores que a frase. Nesses casos, os aspectos semântico-pragmáticos e que envolvem o contexto situacional também são relevantes. Exemplos de variação discursiva são os elementos que atuam no encadeamento coesivo das partes de um texto, como “olha”, “vê” e expressões de caráter discursivo como, “mas báh!”, “pô, cara, aí...”, “orra meu!”, “meu rei”, dentre outras expressões.

Bagno (2015) sugere que a realidade sociolinguística de um determinado grupo de falantes seja analisada sob três focos: através da norma-

padrão, e sob duas novas perspectivas que são o conjunto de variedades prestigiadas, “utilizadas pelos cidadãos de maior poder aquisitivo, de maior nível de escolarização e de maior prestígio sociocultural” (BAGNO, 2015, p. 13) e o conjunto de variedades estigmatizadas. O autor usa o termo estigmatizado para se referir a todos os aspectos linguísticos que compõem a fala de pessoas que se encontram nas regiões mais pobres e periféricas e sem acesso ao uso da norma culta da língua. Esse aspecto da variedade estigmatizada se aplica ao personagem Gloria, visto que apesar de ela usufruir do estilo de vida rico de seu marido Jay, no decorrer da série descobrimos que a personagem é oriunda de uma vila pobre de algum lugar da Colômbia.

Percebe-se que Bagno usa o singular para se referir à norma-padrão e que usa o plural para se referir às variedades prestigiadas e às variedades estigmatizadas da língua. Supõe-se que isso esteja relacionado à sua afirmação de que a norma-padrão “não corresponde a nenhuma variedade falada autêntica e, em grande medida, tampouco à escrita monitorada” (BAGNO, 2015), ou seja, a norma-padrão está no singular porque é única e representa um único modelo idealizado, mas que não corresponde à fala autêntica e espontânea de nenhuma comunidade. Isso é corroborado de forma inversa pela personagem Gloria, pois ela é a única personagem a cometer as gafes linguísticas, visto que outras personagens latinas também são apresentadas no decorrer das temporadas e nenhuma possui a variedade estigmatizada em seu discurso como no de Gloria.

Já as variedades prestigiadas, ou variedades urbanas de prestígio, são variedades autênticas e tão diversas quanto as diferentes regiões e comunidades de fala do país. Não existe apenas uma variedade prestigiada brasileira única, cada comunidade de fala de cada uma das regiões urbanas do país faz uso de uma variedade prestigiada específica, assim como as variantes estigmatizadas também são diversas. Bagno (2015) aponta uma observação pertinente a respeito do que ele chama de variedade prestigiada em relação à norma culta:

É imprescindível reconhecer que essas variedades urbanas de prestígio não correspondem integralmente às formas prescritas pelas gramáticas normativas, isto é, não correspondem à norma-padrão tradicional: uma grande quantidade de regras prescritas pela norma-padrão tradicional já caíram na obsolescência, já deixaram de ser seguidas até mesmo pelos escritores mais consagrados nos últimos cem anos (se não mais), assim como

muitos usos normativos já se incorporaram plenamente à língua escrita nos gêneros textuais mais prestigiados (BAGNO, 2015, pág. 13)

A importância do tradutor que trabalha com tradução audiovisual, mais especificamente com a confecção de legendas, saber a respeito dos conceitos de variedade prestigiada e variedade estigmatizada está intimamente ligada à obrigação que esse tradutor terá de identificar essas variedades e saber criar estratégias na hora da tradução para a língua de chegada. Esse cuidado na hora da tradução se mostra essencial, uma vez que se trabalha com tradução de humor.

2.8 O contexto da tradução do humor

Acredito ser pertinente iniciar esta seção com as indagações que geralmente envolvem a tradução do humor. Dentre elas, a mais importante seria a questão da funcionalidade do enunciado humorístico. Essa funcionalidade, grosso modo, seria fazer o público alvo rir do que está sendo exposto. Percebe-se, em vários trabalhos que serão descritos a seguir, que a questão da tradução do humor, principalmente quando acontece em uma modalidade audiovisual como a legenda, não se restringe meramente a essa única questão de fazer o público rir, mas também se satisfaz em outras questões ligadas à operacionalidade da legenda, pois é justamente essa operacionalidade que fará com que a tradução se faça compreensível. Há que se perceber que o presente estudo lida com três vertentes principais, sendo a primeira delas a tradução do texto humorístico em si, a segunda delas a legenda como meio de veiculação desse texto humorístico e, por fim, as estratégias utilizadas nas duas legendas analisadas no discurso da personagem Gloria, a fim de verificar se o traço linguístico principal da personagem foi mantido na tradução.

Em artigo intitulado “Por Uma Teoria da Tradução do Humor”, Rosas (2003) lança o questionamento a respeito da funcionalidade do humor. Como fazer para que um enunciado numa determinada língua de partida que consegue fazer com que o público falante dessa mesma língua ria, permaneça engraçado em uma língua alvo? Questões dessa ordem demandam uma reflexão sobre os

elementos que entram em jogo na tradução, sejam eles a leitura, a interpretação ou a própria tradução de textos humorísticos em si.

Tal reflexão, apesar do ponto de vista linguístico, não pode deixar o viés cultural de lado, pois ao se falar de práticas de tradução, é inevitável adotar uma modalidade que reúna as mais diversas formas de investigação, principalmente uma que dê conta de explicar o arcabouço cultural das línguas de partida e chegada e possíveis diferenças e semelhanças entre elas. A partir dessa perspectiva, qualquer estudo em tradução, principalmente o que tenha como corpus textos de enunciado humorístico, deve levar em consideração três fatores fundamentais: a indissociabilidade entre elemento linguístico e cultura; a função do texto em si, no caso do humorístico o de fazer o público rir; e o papel de intérprete que cabe ao tradutor ao realizar sua prática tradutória.

Conforme mencionado anteriormente, a autora Marta Rosas concebeu um livro intitulado *Tradução do humor: transcriando piadas*, que foi publicado em 2002 e até então serve como base teórica para a fundamentação de vários estudos que envolvam o tema da tradução do humor. Nesse trabalho, a autora propõe a tradução de várias piadas/charadas originalmente da língua inglesa sob a ótica de um falante do português, a fim de fazer com que o leitor perceba quais estratégias devem ser levadas em conta na tradução de piadas do inglês para o português. Por tal relevância e contribuição ao presente estudo, acredito que seja válido mencionar e fazer referência à pesquisa de Marta Rosas.

Em seguida, comento sobre uma pesquisa feita por Machado (2016) intitulada *Modern Family: Os desafios na tradução e legendagem do humor* em que a autora propõe uma legendagem de um episódio da segunda temporada do seriado *Modern Family*, além de promover um estudo comparativo entre a legenda da plataforma de streaming Netflix e a legendagem de fã para o mesmo episódio, a fim de mostrar as escolhas que cada tradutor realizou. O intuito desse trabalho foi mostrar os caminhos que podem ser seguidos no que se refere à tradução e legendagem do humor, a fim de que a legenda possa conter a comicidade pertinente ao gênero. Por possuir semelhanças metodológicas com o presente estudo, como a comparação entre dois tipos diferentes de legenda para o mesmo produto audiovisual, uma série de tv, é que a pesquisa de Machado está aqui mencionada.

Finalmente, apresento discussão semelhante sobre tradução através de legendas com análise de outros dois produtos midiáticos com as pesquisas de Ferreira (2010) e Campos (2010); o primeiro deles encontra-se no estudo intitulado *O humor na tradução para legendagem: o caso de Woody Allen em Desconstruindo Harry*, em que a autora analisa duas legendas e suas respectivas traduções em português das falas com enunciado humorístico do filme do cineasta nova-iorquino Woody Allen *Desconstruindo Harry*. O segundo estudo de Campos (2010) é intitulado *A tradução do humor nas legendas de The Office* e nele encontra-se a análise linguística de 15 cenas com conteúdo de humor de uma temporada do seriado *The Office*, a versão americana com Steve Carrell.

2.8.1 A tradução do humor na concepção de Marta Rosas

Marta Rosas pesquisou a tradução de enunciados humorísticos utilizando um *corpus* composto de piadas em inglês e português. O estudo discutido divide-se em duas partes principais, sendo a primeira referida pela autora como: “a tradução de humor na teoria” e a segunda: “a tradução de humor na prática”. Como indica Tagnin (2002) ao prefaciar o livro, o “trabalho [de Rosas] passará a ser referência obrigatória para todos os estudos sobre a tradução de humor”. A autora inicia o relato fazendo um histórico dos estudos da tradução e do humor, conjuntamente, para, em seguida, desmembrar a discussão a respeito das principais teorias do humor e a tradução de enunciados humorísticos.

A segunda parte do estudo de Rosas (2002) tem início com uma discussão em torno de questões ligadas à construção do humor (principalmente na língua de chegada). Ela toma por base uma afirmativa de Possenti (1998, p. 43), por meio da qual o autor sugere que existe apenas um tipo de piada que não pode ser traduzida, ou que não é, aparentemente, transcultural. Embora recebida como uma afirmação importante, por propiciar um ponto de partida para debates em torno da tradução do humor, a autora vê a proposição de Possenti como “problemática”, por dois motivos: em primeiro lugar, por passar a ideia de “que existem piadas que não dependem estritamente de fatores linguísticos” (ROSAS, 2002, p. 61). A outra razão é que há a sugestão de que as piadas que se baseiam na situação podem ser muito facilmente traduzidas, pois esse tipo

de humor, cujo termo é melhor conhecido como comédia de situação e provindo do termo em inglês *sitcom* (*situation + comedy*) geralmente explora fatos corriqueiros do dia a dia comum e com os quais as plateias se identificam facilmente.

O corpus desse trabalho, composto de cinco cenas tiradas da primeira temporada da sitcom *Modern Family*, se encaixa perfeitamente nesse cenário de humor construído em cima de situações, visto que o humor das *sitcons* é criado em sua maioria dessa forma. O que acontece no presente estudo é que o que está sendo analisado não é apenas o humor criado em cima das situações, mas de duas perspectivas diferentes de tradução presentes em duas legendas. É nesse ponto que o presente estudo faz interface com o trabalho de Marta Rosas, pois ela estabelece dois tipos diferentes de tradução para textos de cunho humorístico, incluídas as traduções dela. A presente pesquisa faz a comparação entre dois tipos de legenda para o mesmo texto humorístico, no caso, por se tratar de um produto audiovisual, esse texto é fornecido via oral em inglês.

Levando em conta todas as considerações, Rosas (2002) realiza discussão tendo por base a tradução de algumas piadas presentes no *corpus* que compõe seu livro. A piada abaixo dá suporte às afirmações da autora acerca da influência dos elementos linguísticos na tradução de qualquer tipo de piada:

- How does a spoiled rich girl change a light bulb?
- She says, "Daddy, I want a new apartment".
- Como uma menina rica e mimada troca uma lâmpada?
- Ela diz: "Papai, quero um apartamento novo".

A piada descrita e traduzida acima é de caráter transcultural, de acordo com a análise de Rosas (2002, p. 64), pois tanto na cultura de partida quanto na de chegada o arquétipo da menina rica e mimada é percebido da mesma forma. Desse modo, sua tradução, mesmo literal, possibilita a reconstrução, em português, do efeito humorístico suscitado na língua de partida. Entretanto, a autora oferece outra possibilidade de tradução para um dos elementos da piada, no caso, o alvo. Se, ao invés de "menina rica e mimada" = *spoiled rich girl*, fosse adotado o termo "patricinha" (mudança no elemento linguístico), que é uma forma designativa atribuída à "menina rica e mimada", utilizada no Brasil, talvez a piada ficasse mais interessante. Assim, teríamos:

- Como uma patricinha troca uma lâmpada?

- Ela diz: “Papai, quero um apartamento novo”.

Dando seguimento à discussão iniciada a partir da afirmação de Possenti (1998) a respeito da impossibilidade de tradução das piadas baseadas em elementos estritamente linguísticos, a autora utiliza a tradução de outra piada a fim de exemplificar suas proposições acerca do elemento cultural envolvido na tradução de humor.

An airline pilot goes for a medical checkup and he learns he is in fact almost blind. Still he wants to fly another year to get his pension. When the doctor asks him how he’s able to land the plane, the pilot explains that he uses the Jesus Christ method: “I point the nose down and when the copilot screams ‘Jesus Christ!’ I level off”.

Ao fazer um exame de rotina, um piloto de aviação descobre que está quase cego. Mesmo assim, quer continuar voando por mais um ano para ter direito à aposentadoria. Quando o médico pergunta como é que tem conseguido aterrissar, ele responde que usa o método “Jesus Cristo”. Aponto o bico para baixo e, quando o copiloto grita “Jesus Cristo!”, eu nivelo o avião.

Embora a piada (que não suscita problemas de natureza primordialmente linguística) funcione em português da forma como foi traduzida, Rosas (2002, p. 63) sugere que a tradução seria mais eficiente se, ao invés da forma “Jesus Cristo”, o tradutor tivesse dado preferência a uma expressão mais brasileira, ou pelo menos mais comum entre os falantes do português (do Brasil), como, por exemplo, as interjeições: “Ave Maria!”, “Meu Deus!” ou mesmo “Misericórdia!”. Para ela, “[...] muitas vezes o que dificulta a ‘repetição’ de uma piada são os fatores culturais – caso em que os limites da traduzibilidade não são determinados unicamente pela língua” (ROSAS, 2002, p. 62).

Rosas (2002) dedica um capítulo do seu trabalho à situação a que se refere como “coincidências linguísticas”. Para ela, a coincidência linguística se dá por meio de um enunciado humorístico que se baseia principalmente no aspecto verbal e, no entanto, apresenta equivalência de ordem estrutural ou semântica entre os elementos mais importantes na construção do humor nas línguas envolvidas. Como indica a própria autora, este tipo de enunciado não apresenta maiores dificuldades para o tradutor, podendo ser vertido para a língua

de chegada de forma literal (Cf. ROSAS, 2002, p. 85). É o que explicita a piada seguinte:

Sex between a man and a woman can be wonderful – provided you get between the right man and the right woman.

O sexo entre um homem e uma mulher pode ser maravilhoso – contanto que você fique entre o homem certo e a mulher certa.

Percebe-se na tradução da piada a literalidade já descrita acima e a total equivalência tanto na estrutura quanto na semântica dos elementos linguísticos envolvidos e traduzidos. A graça, ou o “gatilho” da piada acima acontece através da percepção da mudança de perspectiva a respeito das pessoas da piada, pois no discurso humorístico não se fala de um homem e uma mulher tendo relação sexual enquanto observador, mas enquanto agente, pois entende-se que a conjunção “entre” inclui o narrador da piada.

A fundamentação teórica do trabalho de tradução implementado por Rosas (2002) encontra suas bases na Teoria Funcionalista, uma proposta de Reiss e Vermeer (1984). Trata-se de uma abordagem, como o próprio nome indica: funcionalista, para a atividade da tradução orientada na noção de que:

Toda ação visa (de forma mais ou menos consciente) a um determinado objetivo e se realiza de modo que tal objetivo possa ser alcançado da melhor forma possível na situação correspondente. [...] A produção de um texto é uma ação que também visa a um objetivo: que o texto “funcione” da melhor forma possível na situação e nas condições previstas. Quando alguém traduz ou interpreta, produz um texto. A tradução / interpretação também deve funcionar de forma ótima para a finalidade prevista. Eis aqui o princípio fundamental de nossa teoria da translação. O que está em jogo é a capacidade de funcionamento do *translatum* (o resultado da translação) numa determinada situação, e não a transferência linguística com a maior “fidelidade” possível a um texto de partida [...] (REISS e VERMEER, 1996. p.5).

Referida por seus proponentes como *translação* ou *ação translativa*, a Teoria Funcionalista é apontada por Rosas (2002) como a mais adequada à tradução do humor. Em primeiro lugar, cumpre observar que esta teoria considera uma ação realizada anteriormente à ação da tradução. Esse fato considera o ato tradutório uma ação de continuidade, pois algo já havia sido realizado. Antes da tradução, portanto, há o texto “original”, que é produzido com uma finalidade: funcionar de forma ótima na “situação e nas condições previstas”. Assim, quando alguém produz uma piada, por exemplo, espera que

ela realize da melhor maneira possível a função para a qual foi criada, que é, em geral e principalmente, despertar o riso. Até aí a Teoria Funcionalista não parece diferir, pelo menos radicalmente, das demais abordagens de tradução.

O aspecto seguinte a ser evidenciado tem a ver com a tradução em si. Se o texto “original” é produzido com uma finalidade e sob determinadas condições, para a Teoria Funcionalista o mesmo deve ocorrer com relação ao texto traduzido. Assim, são consideradas as necessidades e condições da tradução, que nem sempre coincidem com aquelas previstas para o texto de partida. Eis aí, então, uma razão plausível para a adequação desta teoria às especificidades da tradução do humor, uma vez que traz relevância à finalidade da ação, e não à forma como ela acontece. Desse modo, se há necessidade que um texto da língua de partida funcione da forma mais próxima possível na língua de chegada, as decisões tomadas no ato tradutório deverão apontar para a realização de tal objetivo.

2.8.2 A tradução do humor na legenda de *Modern Family*

A próxima pesquisa aqui citada foi um estudo conduzido em 2016, em que a autora Machado(2016) fez a proposta de tradução através de legendas de um episódio completo da segunda temporada de *Modern Family* chamado Halloween. Percebe-se que o corpus da autora é o mesmo do presente estudo e, nessa pesquisa, existe também a comparação entre duas legendas, daí a relevância dessa referência no presente estudo. A autora também transcreveu o áudio completo do episódio a fim de propor sua própria tradução. Ao propor sua legenda, Machado teve o cuidado de seguir as sugestões encontradas no Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis, do Ministério da Cultura, editando, reduzindo e condensando os diálogos, a fim de que eles se adequassem aos padrões de espaço e tempo previstos no Guia.

Paralelamente à tradução e à legendagem, a autora escreveu um relatório de tradução. Nesse relatório, além de explicar e exemplificar suas escolhas, ela também comparou a sua tradução com uma tradução amadora (também conhecida como legenda de fã ou *fansub*) e com a oficial do Netflix, a fim de analisar qual a melhor solução adotada. Reitero mais uma vez que devido

a esse trabalho de comparação entre legendas oficial e de fã é que o estudo de Machado se constitui como referência obrigatória no presente estudo.

Nesse estudo, Machado (2016) explica a alta ocorrência de *codeswitching* nos episódios de *Modern Family*, especialmente devido à existência da personagem Gloria que fala espanhol e inglês, ainda que de forma carregada e cheia de erros fonológicos para a última língua. O *codeswitching* seria então a alternância de duas ou mais línguas em uma mesma sentença e a questão levantada em relação à tradução dessas línguas diferentes em uma mesma sentença é a respeito da necessidade de se manter uma uniformidade linguística na tradução ou a manutenção da alternância linguística mesmo na legenda traduzida. A autora considera de suma importância que o tradutor mantenha essa alternância de códigos no texto traduzido. Se a produção original causou estranhamento no espectador devido a esse tipo de alternância, esse estranhamento pode e deve estar presente na tradução. O tradutor não tem a obrigatoriedade de domesticar o texto para a língua de chegada; ele pode se utilizar dos mesmos recursos empregados pelo autor do texto original.

A forma deturpada de se pensar sobre o *codeswitching* como uma falta de conhecimento ou domínio da língua já foi negada por diversos estudiosos. Mozzilo (2008) afirma que “durante muito tempo a alternância de línguas na mesma conversação foi considerada um déficit por parte do falante, que, na realidade, seria incapaz de dominá-las em separado e as misturaria a fim de se comunicar”. No caso de *Modern Family*, a alternância inglês-espanhol da personagem Gloria demonstra que, apesar de ter se mudado para os Estados Unidos e se casado com um norte-americano, suas raízes ainda são de outro lugar; é a identidade da personagem. No caso da tradução da fala da personagem pela legenda, faz-se necessária a manutenção desse traço linguístico, a fim de não a descaracterizar e visto que o humor criado em cima dela origina-se daí.

Como exemplo de *codeswitching* temos quando Glória fala com o marido “Hola, mi amor”. O espanhol empregado nessa frase pode ser um indício de que, para a personagem, o carinho que ela sente pelo marido é mais expressivo quando dito em espanhol, que é sua língua mãe, na qual ela aprendeu a expressar seus mais diversos sentimentos. E seria um equívoco anular isso na tradução da legenda totalmente em português. Ou seja, as

características que fazem um texto ser humorístico não podem ser deixadas de lado, muito menos ignoradas, na tradução pela legenda.

Machado (2016) enfatiza a importância que os tradutores e legendistas tem ao confeccionar as legendas, visto que a atividade de legendagem, enquanto modalidade de tradução audiovisual, é feita especialmente para os espectadores que não compreendem o áudio em língua estrangeira, com o intuito de tornar produções legendadas acessíveis a eles, e não para a audiência que compreende e passa o episódio comparando o áudio e a legenda, apesar de que essa técnica de comparação entre áudio e legenda em português pode ser uma ferramenta didática em sala de aula de língua estrangeira.

A autora ressalta também que a qualidade da legendagem do gênero comédia pode ser influenciada por outro fator, o qual é menos discutido nos artigos sobre esse tipo de tradução, que é a falta de criatividade. Textos humorísticos, diferentemente dos técnicos, exigem muitas vezes um nível maior de criatividade do tradutor. Em textos técnicos, dificilmente o tradutor encontrará casos em que seja necessária a criação de novas palavras, por exemplo. Isso é mais comum em textos cômicos e literários, já que o corpus das obras técnicas usualmente dá menos liberdade ao tradutor, o qual, ao traduzir textos desse gênero, tem de realizar amplas pesquisas terminológicas.

Na comparação das legendas na tradução dos *codeswitchings*, em um dos exemplos apontados por Machado, fica claro que a tradução da legenda comercial (representada pela legenda da plataforma de *streaming* Netflix) não se adequou a esse parâmetro de manutenção dos *codeswitchings*. Em certo momento do episódio analisado, a personagem Gloria fala com seu marido usando um vocábulo do espanhol – “Hola, Jay!”. Na proposta de tradução feita pela autora, percebe-se que ela decidiu manter esse traço adotando a mudança linguística dentro da mesma sentença. A tradução da legenda de fã também tomou a mesma decisão de manutenção do *codeswitching*. A única diferença entre a legenda proposta pela autora e a de fã é o uso do itálico para a saudação em espanhol *Hola* na legenda proposta pela autora e o uso de aspas “Hola” na legenda de fã. Como dito anteriormente, a legenda do Netflix optou pela tradução completa da sentença – “Alô, Jay!”. Descaracterizando assim o discurso da

personagem Gloria, conhecida pelo uso ostensivo de *codeswitching* durante toda a série.

A pesquisa de Machado (2016) também analisou as traduções nas legendas de trocadilhos e expressões idiomáticas com base nas propostas de tradução das legendas tendo sempre em vista manter a comicidade do discurso dos personagens de *Modern Family*. Em relação à legendagem, a autora utilizou como base de parâmetros e metodologias o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (2016), feito pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura. O Guia, norteado pela necessidade da inclusão social e acessibilidade, sugere orientações para a elaboração de audiodescrição para cegos e de legendas para surdos e ensurdecidos. Apesar da pesquisa ter sido feita pensando na legendagem para ouvintes, a autora se baseou nos parâmetros contidos nesse guia para elaborar uma legenda satisfatória no que se refere ao tempo de leitura, à correta segmentação das frases e à sincronização da legenda com o áudio. Primeiramente, Machado estabeleceu, baseando-se no Guia, que a legenda não poderia ter mais de duas linhas e que deveria ter em média 36 caracteres, sendo o máximo 40 por linha e 17 caracteres por segundo, para que assim não interferisse a ponto de prejudicar a visibilidade da cena e a leitura do espectador.

A fim de seguir esse máximo de caracteres, a autora teve que omitir palavras com pouca importância para a cena, condensar algumas frases, contrair palavras e usar itálico em palavras estrangeiras, ao invés de aspas. A questão do não uso das aspas tem a ver com o número de caracteres permitido em tela. Lembremos que o produto sendo legendado é uma *sitcom*, que geralmente tem um *timing* cômico bem acelerado, então o que for possível para diminuir o número de caracteres usados na tradução desempenha papel importante na questão segmental da legenda. As aspas contam como carácter, então ao invés de usá-las para indicar uma palavra estrangeira, é preferível o uso do itálico, que não conta como um carácter a mais.

Em relação à segmentação, o Guia, citando Diaz Cintas e Remael (2007), postula que isso seria a separação das falas em blocos semânticos, sendo que cada bloco tem que ser de fácil compreensão separadamente. A segmentação é necessária quando uma frase é longa demais para caber em uma só linha ou ultrapassa o limite de caracteres por segundo, daí a necessidade de quebrá-la em duas unidades ou mais. O guia expõe também que existem três

orientações para essa segmentação: baseada no visual, na retórica ou na linguística.

A visual leva em consideração os cortes das cenas, ou seja, a legenda de uma cena não deve aparecer quando tal cena já passou. A segmentação retórica considera a sincronia entre as falas e as legendas, isto é, cada bloco semântico corresponde a uma fala e as pausas dos falantes são respeitadas. Já a segmentação linguística, leva em consideração as unidades semânticas e sintáticas dos diálogos e preza pela coerência e coesão entre as legendas. Nessa orientação, o tradutor/legendista deve evitar separar os sintagmas, além das orações subordinadas e coordenadas.

Ao final da pesquisa, Machado (2016) explica o não julgamento da sua proposta de tradução da legenda em comparação às traduções das legendas de fã e a da Netflix, pois esse não foi um estudo cujo objetivo era testar a recepção da tradução da comicidade do discurso dos personagens em *Modern Family* junto ao público. A comparação feita entre a sua legendagem e a profissional do Netflix e uma amadora teve a finalidade de ilustrar as diferentes possibilidades de tradução. Mais uma vez reitero a semelhança da pesquisa de Machado (2016) com o presente estudo em relação aos quesitos de não julgar e, conseqüentemente, não fazer juízo de valor sobre as legendas analisadas, pois esta pesquisa também não inclui a recepção junto ao público. A presente pesquisa difere da de Machado, pois traz um novo enfoque metodológico, em relação à investigação do fator sociolinguístico bem demarcado presente na fala da personagem Gloria e como os dois tipos de legendas aqui analisados o traduziram.

2.8.3 Tradução do humor com legendas

No artigo *O humor na tradução para legendagem: o caso de Woody Allen em Desconstruindo Harry*, Ferreira (2010) apresenta a análise de algumas sequências de humor verbal do filme “Desconstruindo Harry” (*Deconstructing Harry*, Woody Allen, 1997, EUA) e de duas de suas traduções, em formato de legendas, para o português do Brasil. Nesse estudo, a autora investigou se foi possível manter nas legendas em português os mesmos mecanismos linguísticos que construíram as mesmas situações de humor na língua original.

Ela verificou também se a manutenção desses mecanismos linguísticos garantiu a construção do humor na tradução em português.

Nessa investigação, duas traduções foram analisadas: uma realizada para o cinema, por Monika Pecegheiro do Amaral, tradutora de renome no mercado de tradução para legendagem, e outra, para VHS, cujo tradutor permanece desconhecido. A escolha pelo VHS, tecnologia em desuso, se deu pelo fato de o filme analisado nunca ter sido lançado no Brasil em nenhuma outra tecnologia (DVD, Blu-Ray etc.), sendo o VHS a única tecnologia com a versão disponível para o público até os dias de hoje. Vale ressaltar que a análise da tradução do humor nas legendas não teve valor prescritivo, mas descritivo, de forma que o objetivo da pesquisa não foi fazer julgamentos de valor sobre os trabalhos dos tradutores que produziram as legendas investigadas, mas observar se as situações de humor traduzidas se enquadraram nas categorias de humor postuladas pelo teórico selecionado.

A investigação das situações foi feita, principalmente, com base na teoria semântica do humor de Raskin (1985), na teoria descritivista de tradução de Toury (1980, 1995) e em alguns estudos sobre tradução audiovisual, como os de Díaz Cintas (2007), Chiaro (1992, 2009), Pedersen (2005, 2007) e Alfaro de Carvalho (2005). Além disso, o estudo foi complementado por estudos sobre tradução de humor, como o de Rosas (2002), e pelas teorias de humor de Bergson (1900) e Freud (1905).

Em relação às perguntas de pesquisa feitas, as conclusões foram as seguintes: na maioria dos exemplos das legendas traduzidas para o português foi possível manter os mecanismos linguísticos que construíram as situações de humor na língua original. A manutenção foi a estratégia mais usada em ambas as traduções. A outra pergunta de pesquisa investigou justamente isso, se a manutenção desses mesmos mecanismos garantiu a situação de humor na tradução. Em muitos casos, sim, pois as traduções mantiveram os dois elementos fundamentais de um enunciado humorístico, sejam eles o gatilho e a oposição scríptica, anteriormente mencionados e explicados em seção anterior a esta, e poderiam ser reconhecidas como cômicas na cultura alvo. No caso dos duplos sentidos, percebe-se que, em alguns casos os tradutores procuraram manter a situação de humor, principalmente no caso da estratégia de recriação adotada no cinema, que manteve o mecanismo linguístico do original; em outros

exemplos, os duplos sentidos foram neutralizados por conta de um obstáculo linguístico. Em um único caso, a omissão do duplo sentido, na tradução para VHS, gerou realmente o apagamento da situação de humor.

O estudo de Ferreira (2010) é aqui citado devido à semelhança existente com a presente pesquisa, primeiramente, por se tratar também de um estudo envolvendo a tradução do humor para o português, e em segundo lugar por também fazer a comparação entre duas traduções diferentes do mesmo texto fonte com duas legendas diferentes, uma de cinema e outra de VHS. Por fim, assim como na presente pesquisa, a comparação entre as duas legendas não tem a intenção de eleger qual delas foi a melhor, mas de somente verificar se ambas conseguiram manter as estratégias linguísticas para a manutenção do efeito de humor na tradução em português.

Em outro artigo, chamado *A tradução do humor nas legendas de The Office*, Campos (2010) discute a existência de variadas teorias de análise de humor, mas é possível notar que não existe um padrão para analisar piadas e tudo vai depender, na verdade, do ponto de vista de quem está vendo, estudando e do contexto de cada situação apresentada. Para analisar a série *The Office*, a autora utilizou as teorias da incongruência e da superioridade, mas especialmente o tópico de Zabalbeascoa (1996) sobre piadas que dependem da língua, porque é um recorte que mostra mais profundamente alguns problemas de legendagem e revisão que poderiam ser mais facilmente resolvidos.

A autora cita Chiaro (2006) a fim de mencionar a importância que os estudos de humor têm no campo de estudos de tradução, exatamente por ser um tema interdisciplinar. Para Chiaro (2006), questões que devem ser respondidas nesse caso são, por exemplo, o quanto uma resposta positiva para a tradução de Humor Verbalmente Expressado depende de diferenças culturais, diferenças individuais ou da tradução sozinha. É necessário, por fim, lembrar sobre a efemeridade de uma legenda, já que muito provavelmente ela vai ser lida uma única vez, muito rapidamente e está inserida num conjunto em que figuram várias outras informações que estão acontecendo na tela no mesmo momento. Esse é um dos problemas que a legendagem enfrenta, já que nem sempre é possível reter o estilo ou registrar as marcas do áudio original, nem mesmo os componentes interpessoais de comunicação, o que pode acabar afetando o efeito do humor produzido originalmente. A primeira cena do seriado

Modern Family aqui analisada se encaixa bem nesse exemplo, pois ali o humor ocorre da combinação entre aspectos linguísticos e mecânicos provenientes da linguagem corporal de uma das personagens.

É diferente com os livros, por exemplo, em que, caso o tradutor não esteja seguro de que vai conseguir expressar a mensagem, ele pode acrescentar notas de rodapé que expliquem melhor ou o leitor pode simplesmente pesquisar em outros lugares sobre o assunto. Obviamente, o espectador também pode pausar o programa para tentar entender melhor a cena, mas como acontece tudo muito rapidamente, o espectador geralmente vai ignorar o que não entendeu e continuar assistindo. Numa *sitcom*, as risadas de fundo podem apontar para ele que há algo engraçado ali, mesmo que a legenda não tenha conseguido passar a mensagem. No caso de *Modern Family*, que se propõe a ser uma espécie nova de *sitcom*, chamada de *mockumentary*, em que as risadas de fundo não existem, deixando assim para a tradução das legendas e a fisicalidade dos atores (gestos, caras e bocas) a responsabilidade de transmitir a piada dos enunciados humorísticos, ou fazer o público perceber que uma piada acabou de acontecer.

Nesse estudo, Campos (2010) selecionou 15 cenas diferentes de *The Office* e foram feitas análises sobre o contexto do material, como foi feita a tradução e como o trabalho de um revisor poderia ter ajudado a melhorar o humor da cena para falantes de português. Foram levados em consideração os aspectos apresentados por Chiaro (2006) sobre a efemeridade da legenda, e sobre como os tradutores têm um espaço limitado para passar a mensagem da cena e como ela é apenas mais uma parte de toda a construção audiovisual da cena.

Campos (2010) também conclui que a tradução feita nas cenas selecionadas não foi satisfatória. Na pesquisa, concluiu-se que tanto a tradução quanto a revisão (ou a falta dela) não foram bem-sucedidas nas tentativas de transmitir o humor da cena. De acordo com a teoria de Zabalbeascoa (1996), as piadas que foram escolhidas para análise nesse artigo são as que dependem do entendimento da língua, o que torna a tradução um pouco mais complicada. No caso de *The Office*, o humor com os erros de linguagem é uma característica importante da personagem principal *Michael Scott* e, sem a tradução adequada, o humor da cena pode ser completamente perdido, como aconteceu em alguns casos analisados.

As pesquisas de Machado (2016) e Campos (2010) aqui mostradas apresentam uma semelhança metodológica, pois ambos promovem uma análise linguística das traduções nas legendas de *sitcons*, e propõem uma tradução que, de acordo com os autores seria mais adequada. Acredito que para uma maior relevância em relação ao aspecto da análise, ou se essa ou aquela tradução é “adequada”, seja necessário que a pesquisa tenha um caráter exploratório e não apenas descritivo, visto que nenhuma das pesquisas mencionadas realizou um estudo receptivo junto ao público.

Acredito também que meu estudo se assemelhe mais à pesquisa de Ferreira (2010), pois ela investigou através da comparação de duas legendas distintas a tradução em português das piadas de um produto audiovisual, e tendo em vista que a autora não propõe novas traduções das legendas analisadas em seu corpus de pesquisa, apenas verifica se as teorias de tradução dos teóricos citados em seu trabalho se concretizam através da tradução nas legendas. A semelhança de minha pesquisa com a de Ferreira (2010) acontece devido ao caráter descritivo da minha investigação e a comparação entre dois tipos de legenda para o mesmo produto audiovisual. Nesse sentido, minha pesquisa compartilha semelhança com os estudos de Machado (2016) e Campos (2010), pois o meu corpus de análise também foi tirado de uma *sitcom* e que, por sua vez, é a mesma *sitcom* estudada no trabalho de Machado (2016), o seriado *Modern Family*. A seguir, no próximo capítulo, descrevem-se os procedimentos metodológicos a fim de estabelecer um elo comparativo entre dois tipos diferentes de legenda na tradução de alguns episódios da primeira temporada de *Modern Family*.

3 METODOLOGIA

A fim de alcançar os objetivos do presente trabalho, algumas escolhas metodológicas foram feitas. Dentre elas, em primeiro lugar, a reapresentação das questões de pesquisa que guiam o estudo e, em seguida, a apresentação dos objetivos juntamente do corpus da pesquisa, constituído das cenas printadas de *Modern Family* com as legendas de fã, as legendas do DVD comercial e um apanhado histórico sobre o seriado e seu impacto na mídia enquanto produto audiovisual e sua importância dentro do subgênero *mockumentary*. A parte final desse capítulo constará de um detalhamento dos procedimentos de coleta e a análise de dados.

3.1 Questões de pesquisa

A seguir, as questões que norteiam a condução do presente estudo:

- a. como identificar o “gatilho” que indica quando o discurso dos personagens está empregando um tom humorístico na fala?
- b. de que forma as variantes estigmatizadas são traduzidas para o português na fala da personagem Gloria nas legendas comerciais e de fã?
- c. quais as semelhanças e diferenças entre as traduções propostas pelas legendas comerciais e as de fã no que diz respeito os parâmetros técnicos de legendagem?

3.2 Objetivos geral e específicos

3.2.1 Geral

O objetivo geral desta pesquisa é analisar as dificuldades linguísticas e culturais decorrentes da tradução em português das falas dos personagens do seriado *Modern Family* na construção do humor através de dois tipos de legendas (uma legenda comercial de DVD e outra legenda de fã) de cinco cenas da primeira temporada do seriado *Modern Family*.

3.2.2 Específicos

a. Identificar os gatilhos e scripts opostos na tradução em português dos enunciados humorísticos nas duas legendas das cinco cenas analisadas de *Modern Family*.

b. Verificar como as duas legendas traduziram as variedades estigmatizadas presentes no discurso da personagem Gloria.

c. Comparar a legenda de fã (*fansub*) com a legenda comercial de DVD a fim de verificar se a legenda de fã consegue se adequar aos parâmetros técnicos, levando em consideração o pressuposto de que a legenda de fã é de qualidade inferior à legenda comercial do DVD, considerada uma legenda profissional.

3.3 Constituição do corpus: cinco cenas da primeira temporada de *Modern Family*

Em artigo denominado “Dublagens geram polêmica”⁴, o jornalista gaúcho Bruno Felin (2012) discute um movimento que gerou muito debate em 2012, que foi a mudança de alguns canais de tv a cabo na forma como a programação foi ofertada ao público - o que era ofertado primeiramente de forma legendada foi completamente dublado. O que foi motivo de comemoração para uns, foi motivo de muita crítica para outros. Enquanto modalidade audiovisual, a dublagem é mais acessível do que a legendagem, não restam dúvidas, e juntamente com a audiodescrição, constituem modalidades de suma importância para a comunidade surda e cega, respectivamente. Porém, uma parte do público se sentiu prejudicada por não poder assistir mais a sua programação de tv de forma legendada pois, na época, alguns canais como a Fox e a Sony ofertaram a programação toda dublada, sem possibilidade de escolha para o áudio original com legendas.

Entre os principais motivos para a escolha estava o aumento considerável de assinantes, que passaram de 4,7 milhões para 12,7 milhões em cinco anos. O perfil desses consumidores também foi se modificando. De acordo

⁴ Link da notícia: <https://www.jornaldocomercio.com/site/noticia.php?codn=85068>

com relatório do Ibope Media, divulgado em 2011, 18% deles são da classe C. Essa porcentagem havia dobrado nos últimos dois anos - em 2009 eram cerca de 9%. “Na medida em que a TV por assinatura, recentemente, começou a receber uma marcha significativa de assinantes de classe C, nós percebemos que isso passou a ser uma exigência dessa classe que se sente, digamos assim, mais confortável com programação dublada. A partir daí, para atender a esse contingente expressivo, nós passamos a investir também na dublagem de filmes e séries”, afirmou Alexandre Annenberg, presidente-executivo da ABTA (Associação Brasileira de TV por Assinatura).

Para Leonardo José, dono dos estúdios *Wan Macher*, responsável pela dublagem de séries populares à época como *Two and a Half Man*, *The Mentalist*, *Vampire Diaries* e *Fringe*, a emergência da classe C à tevê paga não foi o único motivo. “Infelizmente, vivemos em um país onde 52% da população é semianalfabeta. Ou seja, as pessoas não conseguem ler com velocidade. O cidadão alfabetizado trabalha o dia inteiro, está cansado, e ao se sentar para jantar e ver um filme, se ele(a) ouvir a voz em português não vai precisar prestar muita atenção na tela. O pessoal da minha faixa etária, com mais de 60 anos de idade, tem dificuldade de visão, então preferimos o filme dublado, pois queremos assistir descansadamente”, defende José. “Com o filme dublado você vê todas as nuances, não perde nada, e lendo, no momento que baixa os olhos para a legenda, perde-se a ação do filme”, completa.

Para os fãs incondicionais de seriados, a notícia não agradou nem um pouco. Muitos acompanhavam as produções desde seu início, quando eram exclusivamente legendadas e com áudio original. Para a equipe do site *Ligado em série*⁵, especializado neste tipo de conteúdo, as versões dubladas “não podem ser empurradas à força a todos os assinantes de forma indiscriminada, sem que seja disponibilizado também o áudio original e as legendas para os demais que preferem e já estavam acostumados a assistir aos seus programas desta forma na tevê que pagam”. Editado pelo comentarista de televisão Bruno Carvalho, eles citam o exemplo da personagem Gloria, de *Modern Family*, como “um exemplo do malefício que a dublagem pode representar, visto que o trabalho da competente atriz Sofia Vergara em reforçar o sotaque inglês e suas confusões

⁵ Link do site: <https://www.ligadoemserie.com.br/>

linguísticas se perde totalmente na dublagem”. Porém, é válido ressaltar que atualmente, os canais de tv a cabo citados como a *Fox* e *Sony* já ofertam tanto a dublagem como o áudio original com legenda em português para todos os programas de sua grade televisiva. Já outros, como o canal *AMC* e *Discovery* ofertam seus programas de forma dublada ou com áudio original sem a legenda em português.

A partir da leitura desse artigo sobre o “malefício” da dublagem no seriado *Modern Family*, particularmente em relação à personagem Gloria, cresceu a curiosidade do presente pesquisador em verificar se de fato a dublagem descaracterizava o traço humorístico de Gloria. À época em que se procurou verificar essa questão, em meados de 2016, a plataforma de *streaming* Netflix disponibilizava nas versões dublada e legendada os episódios da primeira à sexta temporada de *Modern Family* e pôde-se constatar que de fato, ao assistir a alguns episódios da primeira temporada na versão dublada, a personagem de Gloria não conservava as questões fonológicas da língua inglesa que serviam de gatilho para a construção do enunciado humorístico da personagem. A partir de agosto de 2017, a Netflix tirou o seriado *Modern Family* de seu catálogo, inviabilizando uma possível pesquisa de comparação entre versões dublada e legendada, disponibilizadas pela mesma plataforma de streaming. Foi então que se verificou, ao assistir uma versão baixada online da primeira temporada de *Modern Family* com legendas de fã, que as legendas *fansubs* optaram por traduções diferentes daquelas propostas pela legenda comercial do DVD, gerando assim várias questões de pesquisa decorrentes da comparação entre as duas legendas e suas escolhas de tradução do humor presentes nas falas de Gloria.

As cinco cenas analisadas foram retiradas de quatro episódios da primeira temporada, sendo eles o episódio piloto, o segundo episódio intitulado “Run for your wife”, o quarto episódio intitulado “Come fly with me” e o sexto episódio chamado “Coal digger”. É importante enfatizar que duas das cenas analisadas foram retiradas do sexto capítulo “Coal digger”. A título de ilustração, a seguir encontram-se cinco frames da cena do episódio piloto printadas com as legendas de fã (três primeiros frames) e com a legenda comercial de DVD (dois últimos frames). Os frames com a legenda comercial estão em menor quantidade por terem omitido duas legendas que foram traduzidas pela legenda de fã. A

cena do episódio piloto e as outras quatro cenas serão analisadas a fundo na seção de análise de dados:

Figura 1 – Primeiro frame de cena do episódio piloto de *Modern Family* com a legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Figura 2 – Segundo frame de cena do episódio piloto de *Modern Family* com a legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Acima, dois frames ilustram partes da primeira cena investigada neste estudo. A legenda presente nos frames é a legenda confeccionada por fã.

Figura 3 – Terceiro frame de cena do episódio piloto de *Modern Family* com legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Acima, o último frame com a legenda de fã. Nesse último frame, fica perceptível o gatilho da piada com a explicação de Claire a respeito da forma errônea como Gloria falou o nome da personagem Phil.

Figura 4 – Primeiro frame de cena do episódio piloto de *Modern Family* com legenda comercial



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 5 – Segundo frame de cena do episódio piloto de *Modern Family* com legenda comercial



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Como explicado anteriormente, os dois frames acima são da primeira cena analisada com a legenda comercial de DVD. Percebe-se que a quantidade de frames da cena aqui mostrada é menor (2 frames) em comparação à quantidade de frames da mesma cena com a legenda de fã (3 frames), pois aqui a legenda comercial optou por não traduzir o “Ok” e o “No, Phil” do áudio original.

Apesar de a legenda comercial ter decidido pela omissão de duas legendas, que foram traduzidas pela legenda de fã como “Está bem!” e “Não, Phil!”, aparentemente, parece não existir diferença palpável de vocabulário entre os dois tipos de legenda. Uma discussão mais pertinente será conduzida na seção de análise dos dados.

As séries de televisão, ou seriados, são programas televisivos divididos em temporadas e episódios. Cada temporada costuma ter um número estabelecido de episódios que, diferentemente das telenovelas, são apresentados apenas uma vez por semana. O enredo das séries de televisão não é fixo, podendo ser alterado ao longo das semanas e dependendo da opinião pública. São poucas as produções brasileiras desse tipo de programa. Os canais abertos de televisão brasileiros mais famosos costumam oferecer mais telenovelas e minisséries. Entretanto, isso não quer dizer que assistir a séries não faça parte da rotina dos brasileiros.

Assim como ocorre com as produções cinematográficas, os seriados também são amplamente importados para o Brasil. E onde eles são produzidos? Basicamente nos Estados Unidos, confirmando a dominância desse país na produção e exportação de produtos midiáticos. Os Estados Unidos produzem um leque enorme de séries televisivas. Podemos encontrar produções de todos os gêneros possíveis: desde o romance, ação, comédia, animação, até o drama, fantasia, e o documental.

Esses seriados são importados para o Brasil por emissoras internacionais, como a Fox e a Sony, e em DVDs. Porém, com o avanço da tecnologia, podemos encontrá-los com facilidade na internet para assistir online ou baixar, com legendas ou sem. Além disso, ainda há canais e sites que disponibilizam o serviço de streaming, como é o caso da *Netflix*, *Amazon*, *Hulu*, dentre outros, para que os fãs brasileiros possam assistir aos seus seriados ao mesmo tempo que eles são exibidos nos EUA. Caso o sucesso da produção seja baixo, as emissoras podem cancelar a série e selecionar outras para exibição.

As séries de grande sucesso costumam ser renovadas, podendo durar muitos anos, e podem até mesmo gerar outras séries relacionadas, como é o caso da série CSI, que tem as versões de Las Vegas, Miami e Nova York.

Sucesso também é o caso da série que serve de corpus para a presente pesquisa, *Modern Family*, que depois de dez anos no ar, acabou de anunciar sua décima primeira e última temporada para 2019. *Modern Family* é uma série televisiva norte-americana que estreou em 2009 e tem em média pouco mais de vinte episódios por temporada. O enredo principal desse seriado foca em três núcleos familiares norte-americanos que formam uma família. Tal família é liderada por Jay Pritchett e os outros dois núcleos têm em sua composição dois filhos seus, Claire e Mitchell. Até então não há nada de “incomum” nessas famílias. Entretanto, o patriarca da família é casado com uma colombiana, Gloria, que tem um filho chamado Manny, e juntos têm um filho chamado Joe.

Nesse primeiro núcleo familiar, os diretores e autores da série já expuseram o primeiro estereótipo: uma bela mulher latina com dificuldade de pronunciar corretamente algumas palavras em inglês, além de ser casada com alguém mais velho. Pode-se dizer que o segundo núcleo familiar seria o formato familiar menos “moderno”, pois nele encontramos Claire, seu marido Phil e seus três filhos, Haley, Alex e Luke. O estereótipo encontrado nessa família é o de Claire, que por muitas temporadas exerce o papel de dona de casa e mãe e que só posteriormente, e após insistência dos fãs, começa a trabalhar fora de casa. Além disso, a característica principal dos filhos do casal também está sempre sendo acentuada, sendo Haley a filha bonita e ingênua, Alex, a extremamente dedicada e estudiosa, e Luke, o bobo e imaturo.

O terceiro núcleo é composto por Mitchell, seu marido Cameron e sua filha adotiva Lily. Esse último núcleo talvez possa ser visto como o mais moderno, dando sentido ao próprio nome do seriado, já que nele temos um casal homoafetivo que adota uma criança vietnamita. Porém, os criadores da série não hesitaram em colocar o personagem de Cameron como o gay afetado estereotipado e que é dono de casa. Em artigo da revista Super Interessante chamado “7 motivos para *Modern Family* não ser tão “modern” assim”⁶,

⁶ Link do artigo: <https://super.abril.com.br/blog/turma-do-fundao/7-motivos-para-modern-family-nao-ser-tao-modern-assim/>

publicado em 2016, é colocada à prova a suposta subversão ao gênero de sitcoms a que *Modern Family* se propôs a fazer assim que estreou em 2009. Dentre os motivos apontados no artigo estão o fato de Mitchel e Cameron nunca expressarem nenhum afeto enquanto casal durante toda a primeira temporada, nem mesmo andarem de mãos dadas. Além disso, as duas personagens femininas principais, Claire e Gloria, são donas de casa e sustentadas pelos maridos, e a própria personagem de Gloria que não passa do superficial papel de latina de sangue quente, tornando-a unidimensional, sem substância ou profundidade.

Os *mockumentaries*, conhecidos popularmente no Brasil como “docuficções” ou pseudodocumentários, são produções midiáticas fictícias apresentadas em forma de um documentário. Como já mencionado, o termo *mockumentary* é a junção de duas palavras da língua inglesa: *mock* e *documentary*, que significam, respectivamente, falso e documentário. Além disso, o termo *mock* também se refere a algo que é ridicularizado, zombado ou imitado. Vale lembrar que, apesar de a maioria dos pseudodocumentários serem comédias, também há exemplos em outros gêneros, como o filme *Atividade Paranormal*, que pertence ao gênero terror e foi criado em formato de um pseudodocumentário.

Na maioria dos pseudodocumentários há “entrevistas” com os personagens no meio dessas cenas. Nessas entrevistas, os personagens expõem seus pensamentos sobre o que está acontecendo ou explicam algum fato novo. Essa característica particular faz com que os espectadores se sintam mais conectados ao enredo, numa falsa sensação de realidade. Além disso, outros fatores determinantes para a ascensão desse estilo de programa são os assuntos abordados nos episódios. Apesar de não ser obrigatório, muitos desses programas satirizam e criticam assuntos presentes no dia a dia de muitas famílias, não só dos Estados Unidos, mas também de muitos outros países.

Entre os assuntos abordados estão política, religião, estilo de vida, homossexualidade, costumes culturais, dentre outros. O exagero de estereótipos também é outra característica marcante desse tipo de produção. Esse estilo de programa existe há um certo tempo, mas a série britânica *The Office*, que em 2005 ganhou uma versão norte-americana com o ator Steve Carrel, pode ser considerada uma das responsáveis por disseminar tal estilo. Atualmente, *The*

Office e *Modern Family* são exemplos de dois pseudodocumentários bem-sucedidos e com milhões de telespectadores. A seguir, uma ilustração de cena muito comum em *mockumentaries*, que é a apresentação dos personagens como se estivessem sentados de frente a um entrevistador:

Figura 6 – Cena do episódio piloto de *Modern Family* com legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Percebe-se no decorrer dos episódios que em vários momentos as personagens encontram-se sentadas uma do lado da outra em dupla como se estivessem frente a um entrevistador, detalhando ou comentando algo da cena anterior.

3.4 Procedimentos metodológicos e análise

Os episódios da primeira temporada aqui analisados foram escolhidos em virtude de possuírem cenas em que a personagem Gloria estava em evidência pela sua forma particular de falar a língua inglesa e assim gerando uma situação humorística, explorando seu traço marcadamente linguístico. Este foi o primeiro passo metodológico. Outro fator que levou à escolha de cenas da primeira temporada como corpus da pesquisa é a possibilidade de outro estudo futuro, em que cenas com a personagem Gloria das outras temporadas sejam também analisadas sob esse viés sociolinguístico. Assim, a sequencialidade de temporadas trará uma organização maior a esse futuro estudo, com vistas também a uma possível catalogação de episódios com base na ocorrência de piadas em cima do traço humorístico da personagem Gloria.

Para o presente estudo, decidiu-se focar apenas nos seis primeiros episódios da primeira temporada, devido à quantidade considerável de informação gerada da análise dos dois tipos de legenda provenientes das cinco cenas investigadas. Este foi o segundo passo: a escolha da quantidade de cenas. A intenção inicial desta investigação era fazer uma comparação linguística da dublagem e das legendas disponibilizadas pela plataforma de *streaming* Netflix, mas como o seriado foi retirado da grade da plataforma, esse viés de comparação entre legendagem e dublagem teve que ser descartado. Considerou-se também uma possível comparação entre legenda e dublagem do DVD, mas o DVD da primeira temporada de *Modern Family* disponibilizado aqui no Brasil não possui a dublagem, somente a legendagem, algo incomum para um produto audiovisual. Outro revés que também impossibilitaria essa abordagem entre legendagem e dublagem era a intenção inicial em se investigar a produção de legenda de fã, cujo material produzido não apenas para *Modern Family*, mas para vários outros seriados e filmes legendados pelos coletivos de legendagem constituem um rico e variado corpus, que pode servir de estudos para pesquisas futuras, e assim não poderia ficar de fora desta pesquisa.

Estabelecida a forma como se daria a investigação vinda da comparação entre dois tipos de legenda escolhidos, o último passo seria a escolha dos aspectos a serem analisados. Como o estudo está investigando legenda, acredito que os parâmetros técnicos da legendagem não poderiam ficar de fora. Como se trata de tradução de humor, a questão envolvendo a identificação dos gatilhos seria algo de extrema relevância. E por fim, um viés sociolinguístico deveria estar presente na análise, pois o estudo investiga a tradução de piadas advindas de erros na produção linguística de um indivíduo, daí a adoção da teoria de Bagno (1997, 2015) sobre a variedade estigmatizada.

3.5 Instrumentos de pesquisa

Estabelecidas quais seriam as legendas que serviriam de corpus para este trabalho (provenientes do DVD comercial e uma legenda de fã disponibilizada no site Legendas TV), a seguir, aconteceu a seleção de cenas que traziam exemplos do que Bagno (1997, 2005) definiu como variedade estigmatizada presentes no discurso do personagem Gloria. Já nos seis

primeiros capítulos da primeira temporada observou-se que em cinco cenas era possível a identificação de gatilhos de humor acionados pela confusão criada por Gloria, ao falar algumas palavras em inglês. Esse gatilho de humor acionado pela questão fonológica e lexical que marca o humor da personagem foi o que serviu de parâmetro para a escolha dessas cenas, pois constituíam material que traziam questões tanto relacionadas à tradução entre duas línguas (português e inglês) de um gênero rico em produções, o humor, quanto à sociolinguística.

Para a análise dos parâmetros técnicos de legendagem das traduções das legendas comparadas neste estudo, a teoria que serviu de base foi a defendida por Díaz-Cintas e Remael (2007). A análise investigará as duas legendas, levando em consideração se a quantidade de caracteres presentes nas legendas são condizentes com a quantidade de tempo que elas ficam expostas em tela de acordo com a tabela estipulada por Diaz-Cintas e Remael (2007) e que já foi mostrada aqui na seção de fundamentação teórica. Por possuir um corpus pequeno de legendas, este estudo utilizou a ferramenta do documento do *word* “Contar Palavras” para a contabilização do número de caracteres por legenda. Essa contabilização de caracteres não será aplicada apenas às legendas de fã, mas também às legendas comerciais, a fim de compará-las e verificar se ambas estão em consonância com os parâmetros técnicos de legendagem.

Para a identificação e análise dos gatilhos, Rosas (2002), Bergson (2001), e Raskin (1985) serviram de base teórica. E para a identificação da variedade estigmatizada e discussão sobre as escolhas das traduções das legendas comparadas neste estudo, Bagno (1997, 2005), foi o teórico que contribuiu para tal momento. A seguir, no próximo capítulo, a análise dos dados coletados.

4 ANÁLISE DOS DADOS

No presente capítulo, iniciamos a análise da tradução das legendas com enunciados humorísticos de quatro episódios no DVD da primeira temporada de *Modern Family* e das legendas feitas por um grupo de *fansubbers* chamado *dark side*. A seguir, descrevemos as estratégias de tradução das legendas de cinco cenas tiradas da primeira temporada do seriado *Modern Family* com foco na personagem *Gloria*. Ressalto mais uma vez que o enunciado humorístico criado em cima dela baseia-se principalmente em seus erros de pronúncia e vocabulário da língua inglesa. A análise das legendas se propõe a verificar:

a) se os dois tipos de legenda conseguiram manter a chamada “variedade estigmatizada” já discutida no capítulo de fundamentação teórica.

b) se os dois tipos de legenda (comercial e de fã) atendem aos parâmetros técnicos da legendagem estabelecidos por Díaz Cintas e Remael (2007).

c) se é possível a identificação do momento em que os “gatilhos” acontecem durante a tradução dos dois tipos de legenda das cinco cenas analisadas.

4.1 Análise da primeira cena

A transcrição a seguir foi tirada do episódio piloto do seriado *Modern Family* e a cena se passa na casa de Mitch e Cameron, em que eles reúnem o restante da família (no caso, todos os outros atores que compõem o resto do elenco) para anunciar que eles acabaram de adotar um bebê vietnamita chamada Lilly. O foco da transcrição é quando Jay e Glória acabam de chegar à casa de Mitch e Cameron e são recebidos por Claire e Phil.

A seguir, o quadro que contém a transcrição em inglês do áudio da primeira cena investigada de situação humorística e que foi tirada do episódio piloto do seriado *Modern Family*:

Quadro 4 – Transcrição do áudio em inglês da primeira cena analisada e retirada do episódio piloto

Personagem	Transcrição do áudio em inglês	Tempo de início e término do áudio
<i>Phil</i>	<i>what a beautiful dress!</i>	(18:32 – 18:34) 2 segundos
<i>Gloria</i>	<i>Thank you, Phil!</i>	(18:32 – 18:34) 2 segundos
<i>Phil</i>	<i>Ok!</i>	(18:35 – 18:36) 1 segundo
<i>Claire</i>	<i>No, Phil!</i>	(18:37 – 18:38) 1 segundo
<i>Claire</i>	<i>That's how she says "Phil", not "feel".</i>	(18:39 – 18:41) 2 segundos

Fonte: Elaborado pelo autor

Em sequência, a transcrição do mesmo trecho com a tradução em português da legenda do DVD oficial:

Quadro 5 – Tradução em português das legendas do DVD para a primeira cena analisada

Personagem	Tradução em português da legenda do DVD	Tempo de entrada e saída da legenda
<i>Phil:</i>	<i>Que vestido lindo!</i>	(18:32 – 18:34) 2 segundos
<i>Glória</i>	<i>Obrigada, Phil!</i>	(18:32 – 18:34) 2 segundos
<i>Claire</i>	<i>É como ela diz "Phil". Não é "fiu", é Phil.</i>	(18:38 – 18:40) 2 segundos

Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Tendo somente a leitura dessa transcrição como base de informação, supõe-se não ser possível entender a graça dessa cena. É necessário assisti-la e perceber a linguagem corporal dos personagens e perceber principalmente o porquê de o personagem Phil ter tentado tocar o vestido de Gloria. Ao falar o nome "Phil", Gloria o faz usando uma pronúncia errada, fazendo com que o personagem Phil entenda que ela disse o verbo "feel" – o verbo sentir – fazendo então com que Phil entenda que ele deve "sentir" o tecido do vestido e tente tocá-lo na região das suas pernas, para então ser interrompido por sua mulher Claire, que supostamente compreendeu o mal-entendido linguístico e prontamente o impede de cometer uma gafe.

No decorrer dos episódios percebemos também que o personagem Phil sente uma atração pela personagem Glória, outro fator que pode ter feito com que o personagem não hesitasse na hora de sentir o tecido do vestido de Glória na região de suas pernas. Percebe-se também que, linguisticamente, a tradução interlinguística da legenda para o português tanto no DVD comercial do seriado quanto na legenda feita pelos fãs procura meios para a recriação do tom humorístico do áudio original. É justamente isso o que faremos nessa seção de análise.

O público que detém algum conhecimento da língua inglesa talvez consiga entender o tom da piada em cima desse traço fonológico, mas o público que não possui esse conhecimento linguístico do texto de partida muito provavelmente não entenderia a graça da piada original. Ressalto aqui a necessidade de outros estudos de recepção que envolvam a legenda e a tradução do humor a fim de verificar e comparar a recepção desses elementos por um público leigo (que não conheça o seriado e não saiba falar a língua estrangeira) e um público conhecedor tanto do produto legendado (a série ou filme,) e que saiba falar a língua estrangeira.

Tagnin (2005) discorre acerca da relação entre a convencionalidade na língua e o humor. Baseada na Teoria da Incongruência, segundo a qual, “o humor é obtido quando há incongruência entre o que é esperado e o que de fato ocorre” (TAGNIN, 2005, p. 247), a autora sugere que “o que é esperado” pode ser entendido como o “convencional na linguagem”. Nesse sentido, o humor poderá ser obtido por meio de uma quebra de expectativa na interação. Usando suas próprias palavras, “através da quebra da convencionalidade” (TAGNIN, 2005, p. 247). Percebe-se a quebra dessa convencionalidade na cena em questão, quando o personagem Phil vai ao encontro de Glória para tocar o seu vestido em decorrência do desentendimento gerado pela pronúncia errônea do nome dele e que o próprio entende como o verbo sentir em inglês – *feel*.

Sob a ótica da Teoria dos Dois scripts (RASKIN, 1985), o desfecho de uma piada se dá, geralmente, com a mudança de um *script* para outro (vale lembrar que, numa piada há, normalmente, a presença de dois *scripts* opostos). Essa oposição de scripts é que confere o efeito chistoso presente nas piadas. A mudança de *scripts* se dá por meio do que Raskin chamou de “gatilho”. Pode ser uma pergunta, ou uma afirmação que proporciona a quebra da expectativa por

parte de um interlocutor e faz com que o conteúdo semântico da interação passe de um *script* a outro.

Percebe-se que, na cena em questão, houve a mudança de *script* em dois momentos. O primeiro momento é quando Phil vai até Glória tentar tocar o vestido dela. Retomando o discurso de Glória, ela acabou de agradecer o elogio a respeito de seu vestido dizendo “Obrigado, Phil”. Não fosse o desentendimento por parte de Phil a respeito da pronúncia de seu nome, o *script* esperado após o agradecimento de Glória seria um “de nada” por parte de Phil, o que não acontece.

O segundo momento de mudança de *script* acontece quando Claire vai rapidamente em direção à Phil para impedi-lo de tocar no vestido de Gloria e cometer uma gafe. O efeito humorístico da situação está no gatilho, quando Claire explica ao marido “É como ela diz Phil”. Vale mencionar que a tradução em português da legenda do DVD decidiu inserir a expressão “fiu” na segunda parte da legenda – “Não é ‘fiu’, é Phil”. Supõe-se que o “fiu” da tradução da legenda em português seja uma alusão à onomatopeia “fiu-fiu”, geralmente usada para “elogiar” alguém por sua beleza exterior.

A seguir a tradução em português da legenda feita pelo grupo de *fansubbers* para a primeira cena analisada:

Quadro 6 – Tradução em português da legenda de fã da primeira cena analisada

Personagem	Tradução em português da legenda de fã (<i>fansub</i>)	Tempo de entrada e saída da legenda
<i>Phil</i>	<i>Que vestido bonito!</i>	(18:34 – 18:36) 2 segundos
<i>Gloria</i>	<i>Obrigada, Phil.</i>	(18:34 – 18:36) 2 segundos
<i>Phil</i>	<i>Está bem</i>	(18:37 – 18:39) 2 segundos
<i>Claire</i>	<i>Não, Phil!</i>	(18:37 – 18:39) 2 segundos
<i>Claire</i>	<i>Ela disse “Phil”, não “sinta”, Phil.</i>	(18:40 – 18:42) 2 segundos

Fonte: Site Legendas TV (2019)

Como já mencionado anteriormente, é possível perceber através da quantidade de legendas mostrada pelo quadro 6 que a legenda de fã optou por

não omitir nada do áudio original e traduziu tudo que foi falado na cena para o português. As legendas omitidas pela legenda do DVD foram as legendas 3 e 4 e que foram traduzidas como “está bem” e “Não, Phil” pelas legendas de fã.

4.1.1 Escolhas lexicais da tradução das legendas do DVD e de fã da primeira cena

Em termos de comparação de vocabulário e segmentação usados na legenda oficial do DVD e na legenda pirata, confirma-se que em geral, as duas legendas não apresentam diferenças muito perceptíveis. Porém, é possível perceber que a legenda de fã não excluiu o “Ok” dito pelo personagem Phil e que foi suprimido pela legenda oficial do DVD. Outra diferença foi a fala final de Claire e que serve como “gatilho” da piada, em que o *fansubber* escolheu traduzir literalmente o verbo “feel” que havia sido entendido erroneamente por Phil. Supõe-se que essa escolha pela literalidade da tradução do verbo seja a fim de fazer com que o público que não possui conhecimento da língua inglesa consiga entender o porquê de o personagem Phil ir ao encontro de Glória para tocar em seu vestido.

Comparando as duas legendas que traduzem a hora em que Gloria comete o erro fonológico da língua inglesa ao pronunciar o nome de *Phil* de forma incorreta, ambas as legendas não conseguiram traduzir a variedade estigmatizada presente no discurso de Gloria, devido à limitação da modalidade audiovisual legenda.

As duas legendas traduziram da mesma forma – “Obrigada, Phil”. Já no gatilho principal presente na fala de Claire, quando ela puxa Phil para longe de Gloria, percebe-se que estratégias linguísticas foram usadas a fim de evidenciar a variedade estigmatizada presente no discurso de Gloria. A legenda comercial do DVD traduziu a fala como: *É como ela diz “Phil”. Não é “fiu”, é Phil.* Percebe-se que a legenda procurou estabelecer uma conexão de uma expressão ligada a elogios ao corpo feminino, mesmo que de forma indecorosa, que é “fiu-fiu”, com a suposta pronúncia incorreta do nome de Phil, evidenciando assim a identificação de um traço da personagem e a existência da variedade estigmatizada em seu discurso. A legenda de fã, ao traduzir a mesma fala como *Ela disse “Phil”, não “sinta”, Phil*, prioriza uma tradução mais literal ao traduzir o

verbo “feel” de forma direta ao invés de aludir ao nome de Phil com uma expressão, como fez a legenda comercial.

4.1.2 Análise dos parâmetros técnicos da tradução das legendas do DVD e de fã da primeira cena

Agora faremos a comparação das legendas comerciais do DVD e as legendas feitas por fãs de acordo com os parâmetros técnicos estabelecidos por Diaz Cintas e Remael (2007). Os autores apontam o advento do DVD como um grande catalisador de mudanças de normas e convenções na atividade de legendagem e, no que se refere à velocidade de leitura de legendas na tela, a informação contida no quadro 7 mostrada a seguir (180 palavras por minuto) tornou-se a norma vigente para a confecção de legendas para o DVD.

Quadro 7 – 180 palavras por minuto

	1 segundo	2 segundos	3 segundos	4 segundos	5 segundos	6 segundos
180 palavras por minuto	17 caracteres	35 caracteres	53 caracteres	70 caracteres	78 caracteres	78 caracteres

Fonte: Díaz-Cintas e Remael (2007)

Quadro 8 – Comparação entre as traduções em português das legendas do DVD e a de fã da primeira cena analisada

Legenda comercial	Tempo da legenda comercial	Legenda de fã	Tempo da legenda de fã
<i>Que vestido lindo!</i> (18 caracteres)	18:32 – 18:34 (2 segundos)	<i>Que vestido bonito!</i> (20 caracteres)	18:34 – 18:36 (2 segundos)
<i>Obrigada, Phil</i> (13 caracteres)	18:32 – 18:34 (2 segundos)	<i>Obrigada, Phil.</i> (15 caracteres)	18:34 – 18:36 (2 segundos)
-		<i>Está bem.</i> (8 caracteres)	18:37 – 18:39 (2 segundos)
-		<i>Não, Phil!</i> (9 caracteres)	18:37 – 18:39 (2 segundos)
<i>É como ela diz “Phil”. Não é “fiu”, é Phil.</i> (43 caracteres)	18:38 – 18:40 (2 segundos)	<i>Ela disse “Phil”, não “sinta”, Phil.</i> (36 caracteres)	18:40 – 18:42 (2 segundos)

Fonte: Lloyd; Levitan (2010) e Site Legendas TV (2019)

Para as duas primeiras falas, tanto a legenda comercial quanto a de fã utilizaram a segmentação em duas linhas e o número de caracteres na legenda de DVD foi 31 caracteres ao todo. Já o número total de caracteres na

legenda de fã foi 35 caracteres. Apesar de que as duas linhas aparecem no mesmo tempo de tela, considere cada linha como uma legenda diferente, visto que cada uma delas é a tradução em português das falas de dois personagens diferentes. Percebe-se pelo cronômetro que os dois tipos de legendas ficaram expostos em tela pelo tempo de 2 segundos. O que está de acordo com a tabela proposta por Díaz-Cintas e Remael (2007), que postula que para 2 segundos de exibição em tela o máximo seria de 35 caracteres.

Para as próximas duas legendas, que também estão segmentadas em duas linhas, o DVD comercial optou por não traduzir o “Ok” (transcrição do áudio original) dito pelo personagem Phil, provavelmente pelo conhecimento universal a respeito da expressão até mesmo por não falantes da língua inglesa. Outra hipótese que se pode considerar a respeito dessa omissão é que no momento em que Phil usa essa expressão, ele se dirige até Gloria para tocar seu vestido e, como parte da piada dessa cena é construída com esse gesto de Phil, talvez a presença de uma legenda em tela pudesse desviar a atenção do público da imagem.

A frase “Não, Phil!” dito por Claire quando ela impede seu marido de tocar no vestido de Gloria também foi omitida na versão em DVD. A hipótese em cima dessa omissão é que na legenda seguinte Claire explica ao marido o desentendimento gerado pela pronúncia errada de Gloria. A legenda de fã por sua vez decidiu traduzir os dois trechos omitidos em uma legenda segmentada em duas linhas. Percebe-se que a legenda permaneceu em tela por 2 segundos e contabilizou 17 caracteres, portanto, dentro da quantidade estabelecida de 35 caracteres por 2 segundos de exposição.

Para a última fala dessa cena, tanto a legenda comercial quanto a legenda de fã permaneceram em tela por dois segundos. Pela contagem de caracteres da legenda comercial (43 caracteres) e da legenda de fã (36 caracteres), percebe-se que as duas legendas não conseguiram se adequar aos parâmetros de legendagem estabelecidos por Díaz-Cintas e Remael (2007), pois elas excederam a quantidade de caracteres permitida pelo tempo de exposição em tela de dois segundos – 35 caracteres. A quantidade de caracteres da legenda de DVD excedeu essa quantidade prescrita de caracteres em 8 caracteres, enquanto a legenda de fã excedeu essa quantidade em apenas 1 caractere, o que ao se levar em consideração uma margem de erro,

possivelmente essa legenda de fã poderia ser considerada como uma que atendeu aos parâmetros técnicos. A seguir, o quadro 9 traz as duas legendas analisadas sob a perspectiva dos parâmetros técnicos:

Quadro 9 – Quantidade de caracteres por segundos de exibição em tela das duas legendas para a primeira cena

Legendas de DVD	Quantidade de tempo em tela	Parâmetro técnico
1ª legenda e 2ª legenda – 31 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (se adequaram)
3ª legenda – 43 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)
Legendas de fã	Quantidade de tempo em tela	Parâmetro técnico
1ª legenda e 2ª legenda – 35 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (se adequaram)
3ª legenda e 4ª legenda – 17 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (se adequaram)
5ª legenda – 36 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (considerando a quantidade irrisória de caracteres que vazaram, considerou-se que essa legenda se adequou ao parâmetro).

Fonte: Lloyd; Levitan (2010) e Site Legendas TV (2019)

4.1.3 Conclusão da análise das traduções em português das legendas de DVD e de fã para a primeira cena analisada

Feita a análise de todos esses elementos da primeira cena analisada, conclui-se que foi possível identificar o momento em que acontece a mudança de script quando a personagem Phil vai ao encontro de Gloria para tocar em seu vestido, e o “gatilho” se dá com a explicação de Claire sobre o mal-entendido, evidenciando o momento engraçado da cena. Conclui-se também que as duas legendas conseguiram fazer a marcação da variedade estigmatizada no discurso de Gloria, pois a tradução em português de ambas as legendas deixa claro que Gloria reproduziu uma variedade da língua não-padrão, visto que o que ela diz é retomado em seguida com uma explicação a respeito do que a personagem realmente quis dizer.

A legenda comercial optou por um artifício em que ela tenta imitar a confusão fonológica do áudio em inglês usando a expressão onomatopáica “fiu”

a fim de provocar um contraste sonoro com o nome do personagem “Phil”. A legenda de fã também conseguiu evidenciar a variedade estigmatizada no discurso da personagem. Ao contrário da legenda comercial, ela não optou por nenhum recurso que tentasse imitar a confusão gerada pelas pronúncias do verbo “feel” e o nome do personagem “Phil”. O recurso utilizado pela legenda de fã foi a tradução literal do verbo “feel” para o português. Em relação aos parâmetros técnicos de legendagem, percebe-se que das oito legendas analisadas (3 do DVD e 5 de fã) apenas uma legenda do DVD não se adequou aos parâmetros pois a quantidade de caracteres (43) excedeu a quantidade estabelecida de caracteres para o tempo em tela (2 segundos) que é de 35 caracteres.

4.2 Análise da segunda cena

No segundo episódio, intitulado *Run for your wife*, a piada analisada é mais uma vez tendo como objeto de estudo algum erro linguístico cometido pela personagem Gloria. No diálogo, a personagem Gloria reprova a forma como seu marido Jay ironiza de forma ofensiva como *Manny* decide ir vestido para a escola no primeiro dia de aula. *Manny* decide ir vestindo um poncho, típica vestimenta associada à cultura mexicana, a fim de auto afirmar sua herança latina. A seguir, a transcrição do áudio em inglês da cena analisada:

Quadro 10 – Transcrição do áudio em inglês da segunda cena

Personagem	Transcrição do áudio em inglês	Tempo de entrada e saída do áudio
Gloria	<i>The last thing Manny needs on his first day of school</i>	(03:50 – 03:52) 2 segundos
Gloria	<i>is you undermelting his confidence.</i>	(03:53 – 03:54) 1 segundo
Jay	<i>Undermining!</i>	(03:55 – 03: 57) 2 segundos
Gloria	<i>Now you're doing it to me too</i>	(03:55 – 03: 57) 2 segundos

Fonte: Elaborada pelo autor

A seguir, a transcrição da tradução em português da legenda de DVD:

Quadro 11 – Tradução em português da legenda de DVD da segunda cena analisada

Personagem	Tradução em português da legenda de DVD	Tempo de entrada e saída da legenda
Gloria	<i>Manny não precisa no primeiro dia de aula</i>	(03:50 – 03:52) 2 segundos
Gloria	<i>de você superestimando a segurança dele.</i>	(03:53 – 03:54) 1 segundo
Jay	<i>Subestimando!</i>	(03:55 – 03: 57) 2 segundos
Gloria	<i>Agora é comigo também</i>	(03:55 – 03: 57) 2 segundos

Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Percebe-se que, diferentemente da primeira cena aqui analisada, a graça do enunciado humorístico recai sobre a escolha equivocada de vocabulário de Gloria ao usar a palavra “undermelting” que de acordo com o dicionário eletrônico *Dictionary.com*⁷ é um termo meteorológico que se refere ao derretimento da parte submersa de um iceberg. Glória é prontamente corrigida por Jay ao dizer “undermining” que, de acordo também com o dicionário eletrônico *Dictionary.com*, dentre seus vários significados, um deles é também relacionado à erosão da parte basal de uma rocha, o que poderia ser associado à escolha feita por Glória de “undermelting”.

Essas são traduções literais dos verbos “undermelting” e “undermining” e nota-se pelo complemento “confidence”, traduzido por “segurança” para a legenda em português, que o uso requerido do verbo precisa estar sendo empregado no sentido figurado, algo impossível com “undermelting”. Por isso a correção de Jay ao escolher “undermining”, pois esse verbo também pode ser usado no sentido de sabotar, no caso a “segurança” de Manny ao tentar usar um poncho para ir à escola. O conflito lexical que ocasionou a confusão feita por Glória ocorreu porque os dois verbos possuem uma característica comum, os dois possuem o mesmo prefixo – a preposição “under”. A solução encontrada pela tradução em português nas legendas do DVD foi fazer algo relacionado também à estrutura semelhante da palavra no português, o verbo “estimar” e cujo conflito foi criado através da adoção de dois prefixos de sentidos opostos o “super” e o “sub”, criando assim dois verbos diretamente opostos em significado – “superestimando” e “subestimando”.

Tanto a mudança de *script* (Raskin, 1985) quanto a quebra da convencionalidade (Tagnin, 2005) servem de gatilho do enunciado humorístico

⁷ <https://www.dictionary.com/>

da cena, quando Jay corrige a escolha lexical da mulher fazendo com que ela própria se reconheça enquanto alvo de críticas do marido ao falar “Agora é comigo também”.

A seguir, a tradução em português das legendas de fã para o mesmo trecho:

Quadro 12 – Tradução em português da legenda de fã da segunda cena analisada

Personagem	Tradução em português da legenda de fã	Tempo de entrada e saída da legenda
<i>Gloria</i>	<i>A última coisa que o Manny precisa no 1º dia de aula</i>	<i>(03:52 – 03:54) 2 segundos</i>
<i>Gloria</i>	<i>é você pressionando a confiança dele.</i>	<i>(03:55 -03:57) 2 segundos</i>
<i>Jay</i>	<i>Questionando!</i>	<i>(03:58 – 03:59) 1 segundo</i>
<i>Gloria</i>	<i>Agora faz comigo também.</i>	<i>(03:58 – 03:59) 1 segundo</i>

Fonte: Site Legendas TV (2019)

Percebe-se que na legenda de fã as estratégias de tradução optaram pelo uso de verbos totalmente díspares na tradução de “undermining/undermelting” - “pressionando/questionando”, o que não evidencia um dos traços característicos da personagem Glória e que serve como veículo propiciador da piada. Ao corrigir o que a sua mulher acabou de falar com a ressalva “questionando”, supõe-se que a graça do enunciado não surgiu de um erro linguístico cometido por Gloria e sim por uma falta de entendimento dela em relação às intenções dos comentários maldosos proferidos por *Jay* ao criticar o poncho de *Manny*.

Nesse sentido, acredito que a legenda comercial consegue não apenas transmitir legibilidade mas também fazer o público entender a graça por trás do personagem que é retratado como alguém que não domina a língua inglesa ao fazer a oposição de verbos como “superestimar” e “subestimar”, verbos estes que podem ser confundidos até mesmo por falantes do português, dada a semelhança entre os mesmos. Reitero então que ao não recorrer a uma estratégia de tradução que deixasse mais contundente o erro de vocabulário cometido por Gloria, a legenda de fã não consegue demarcar a variedade estigmatizada no discurso de Gloria, pois essa escolha de palavras equivocada feitas pela personagem não deixa evidente que Gloria cometeu um erro lexical.

Esse aspecto fica bem evidenciado no discurso original em inglês e na escolha da tradução em português da legenda de DVD.

4.2.1 Análise dos parâmetros técnicos da tradução das legendas do DVD e de fã da segunda cena

A seguir, a comparação das legendas de acordo com os parâmetros técnicos de acordo com Díaz-Cintas e Remael (2007):

Quadro 13 – Comparação entre as traduções em português das legendas do DVD e a de fã da primeira cena analisada

Legenda de DVD	Tempo da legenda comercial	Legenda de fã	Tempo da legenda de fã
<i>Manny não precisa no primeiro dia de aula</i> (41 caracteres)	(03:50 – 03:52) 2 segundos	<i>A última coisa que o Manny precisa no 1º dia de aula</i> (52 caracteres)	(03:52 – 03:54) 2 segundos
<i>de você superestimando a segurança dele.</i> (40 caracteres)	(03:53 – 03:54) 1 segundo	<i>é você pressionando a confiança dele.</i> (38 caracteres)	(03:55 -03:57) 2 segundos
<i>Subestimando!</i> (13 caracteres)	(03:55 – 03: 57) 2 segundos	<i>Questionando!</i> (13 caracteres)	(03:58 – 03:59) 1 segundo
<i>Agora é comigo também.</i> (23 caracteres)	(03:55 – 03: 57) 2 segundos	<i>Agora faz comigo também.</i> (25 caracteres)	(03:58 – 03:59) 1 segundo

Fonte: Site Legendas TV (2019)

Analisando a primeira legenda, tanto a de DVD comercial quanto a de fã, é perceptível que ambas extrapolaram a quantidade de caracteres, tendo em vista que as duas ficaram expostas por apenas 2 segundos; de acordo com a tabela de Díaz-Cintas e Remael (2007), o máximo de caracteres permitido seria de 35. A legenda do DVD comercial ficou com 41 caracteres e a legenda de fã com 52 caracteres. Essa quantidade a mais de caracteres pode inviabilizar a leitura da legenda, o que numa *sitcom*, em que o *timing* cômico é muito veloz, pode ser ainda pior.

Para a segunda legenda, a segmentação da legenda comercial do DVD decidiu mostrar a transcrição da fala da personagem Gloria em apenas uma linha, enquanto a legenda de fã segmentou a legenda da mesma fala em duas linhas. A segmentação é um parâmetro fundamental da legendagem que está

relacionado à divisão do texto das legendas. Diaz Cintas e Remael (2007) definem segmentação como dividir algo em partes separadas ou seções. Em legendagem, essa segmentação resume-se à divisão do texto na tela (sejam eles diálogos ou narração) em seções ou segmentos que o telespectador consegue ler e entender em uma questão de segundos.

Diaz Cintas e Remael (2007) afirmam que uma boa segmentação pode ser crucial no entendimento da mensagem, mesmo quando a legenda estiver veloz. Os parâmetros sobre a velocidade da legenda surgiram de resultados de pesquisas experimentais sobre o processamento de legendas feitas por rastreamento ocular, conduzidas por D'Ydewalle, et al. (1987) e que foram aplicadas a espectadores europeus. Desse estudo ele sugere que a leitura de uma legenda segmentada em duas linhas pode ser mais confortável do que em uma linha só. Com base nessa conclusão, percebe-se que a legenda de fã teve esse cuidado em seguir esse parâmetro de segmentação, pois a legenda de fã está segmentada em duas linhas para essa cena.

Em relação à quantidade de tempo de exposição da legenda, verifica-se que a legenda do DVD comercial ficou à mostra por apenas um segundo. A quantidade de caracteres estabelecida para esse tempo de permanência em tela é de 17 caracteres, porém, a legenda comercial apresentou 40 caracteres extrapolando significativamente o número máximo de caracteres estabelecidos. Percebe-se, porém, que o não cumprimento dos parâmetros de legendagem não é necessariamente em relação à quantidade de caracteres, mas à marcação da entrada e saída da legenda. Um segundo apenas é muito pouco para a quantidade de texto traduzida. Enquanto isso, a legenda de fã conseguiu uma marcação adequada de dois segundos e uma quantidade de 38 caracteres, ainda assim não se adequando ao parâmetro estabelecido de 35 caracteres por 2 segundos de exposição em tela.

Para a terceira e quarta legendas, a segmentação em duas linhas foi a escolhida para a apresentação na tela. Ambas as legendas apresentaram essa mesma disposição de duas linhas de legendas. A legenda do DVD comercial apresentou um total de 36 caracteres e ficou exposta em tela por dois segundos. Como o tempo de 2 segundos exige uma quantidade máxima de 35 caracteres, conclui-se que a legenda comercial se adequou, mesmo que minimamente excedendo em um carácter o número definido pelos parâmetros técnicos. A

legenda de fã apresentou a quantidade de 38 caracteres nas legendas e ficou exposta por um segundo, ultrapassando os 17 caracteres estabelecidos para o tempo em tela. Conclui-se que essa legenda de fã também não se adequou aos parâmetros. A seguir, o quadro 14 traz a comparação entre a legenda comercial e a de fã de acordo com os parâmetros:

Quadro 14 – Quantidade de caracteres por segundos de exibição em tela das duas legendas para a segunda cena

Legendas de DVD	Quantidade de tempo em tela	Parâmetro técnico
1ª legenda – 41 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)
2ª legenda – 40 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (não se adequou)
3ª legenda – 13 caracteres 4ª legenda - 23 caracteres (36 caracteres ao todo)	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (se adequou)
Legendas de fã	Quantidade de tempo em tela	Parâmetro técnico
1ª legenda – 52 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)
2ª legenda – 38 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)
3ª legenda – 13 caracteres 4ª legenda – 25 caracteres (38 caracteres ao todo)	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (não se adequou)

Fonte: Lloyd; Levitan (2010) e Site Legendas TV (2019)

4.2.2 Conclusão da análise das traduções em português das legendas de DVD e de fã para a segunda cena analisada

Tendo os elementos da segunda cena analisados, é possível concluir que o gatilho do humor da cena foi identificado quando o personagem de Jay corrige prontamente a escolha vocabular inadequada de Gloria. Conclui-se também que das duas traduções em português das legendas analisadas, a legenda de DVD conseguiu demarcar de forma mais evidente o discurso de Gloria, expondo a variedade estigmatizada em seu discurso com o mesmo recurso usado no áudio original em inglês, a prefixação de palavras. É importante enfatizar que a tradução da legenda comercial conseguiu deixar a variedade estigmatizada mais compreensível ao espectador comum, ao escolher um par

de palavras opostas baseadas na troca dos prefixos também opostos (super/sub).

A tradução em português da legenda de fã, por sua vez, não conseguiu evidenciar a variedade estigmatizada no discurso de Gloria de forma tão contundente com a escolha de palavras “pressionando/questionando”, pois não é possível perceber que Gloria comete aqui um erro lexical, evidenciando assim, que ela não se distanciou da variedade padrão da língua. Em relação às legendas, de acordo com os parâmetros técnicos, dentre as oito legendas (quatro do DVD e quatro de fã), apenas uma se adequou, uma única legenda do DVD. As outras três do DVD e as quatro legenda de fã não se adequaram aos parâmetros técnicos.

A seguir, os prints da tela com a segunda cena que foi analisada com as legendas de fã:

Figura 7 – Primeiro frame da segunda cena analisada com a legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Figura 8 – Segundo frame da segunda cena analisada com a legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Os frames acima constituem a primeira e segunda partes da segunda cena analisada com as legendas de fã. Aqui, percebe-se o uso do verbo “pressionando” como uma tradução para “undermelting”.

Figura 9 – Terceiro frame da segunda cena analisada com a legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Para o último frame da segunda cena com legenda de fã, percebe-se o uso do verbo “questionando” como a tradução para *undermining*, o que seria o contraponto do verbo *undermelting*. Como já discutido anteriormente, essa escolha da tradução em português de *undermelting/undermining* para pressionando/questionando não marcou a variedade estigmatizada no discurso de Gloria. A seguir, os prints da tela com a segunda cena analisada com as legendas de DVD:

Figura 10 – Primeiro frame da segunda cena analisada com a legenda do DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 11 – Segundo frame da segunda cena analisada com a legenda de DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 12 – Terceiro frame da segunda cena analisada com a legenda de DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Percebe-se com as legendas comerciais de DVD mostradas que a tradução em português de *undermelting/undermining* para superestimando/subestimando conseguiu marcar a variedade estigmatizada no discurso de Gloria.

4.3 Análise da terceira cena

A terceira cena analisada é do quarto episódio chamado *Come fly with me*, em que novamente a ocorrência de humor é perpetuada devido a um traço do personagem Gloria, que é usar de forma errada o vocabulário em inglês. Nesse momento ela explica para o público que seu ex-marido costumava “boxear” com um jacaré como forma de entretenimento. Ao seu lado, Jay cumpre

o papel de corretor dos erros linguísticos da esposa. A seguir a transcrição do áudio em inglês da cena:

Quadro 15 – Transcrição do áudio em inglês da terceira cena

Personagem	Transcrição do áudio em inglês	Tempo de entrada e saída do áudio
<i>Gloria</i>	<i>Once, on a bet, he even boxed with an alligator.</i>	(02:05 – 02:07) 2 segundos
<i>Jay</i>	<i>Wrestled. You wrestle. You can't box with alligators.</i>	(02:08 – 02:11) 3 segundos
<i>Gloria</i>	<i>Are you sure?</i>	(02:12 – 02:13) 1 segundo
<i>Jay</i>	<i>How would they get the gloves in their little claws?</i>	(02:14 – 02:15) 1 segundo

Fonte: Elaborada pelo autor

O áudio transcrito mostra o momento em que Jay e Gloria se encontram no sofá conversando com o público, detalhe esse que confere a *sitcom* o subgênero de *mockumentary*, pois aparentemente, o casal encontra-se frente a um entrevistador.

4.3.1 Escolhas lexicais da tradução das legendas do DVD e de fã da terceira cena

Percebe-se nesse exemplo que o humor foi criado baseado apenas numa confusão lexical da personagem Glória ao usar o verbo “box” no sentido de lutar, em detrimento do verbo “wrestle”. No endereço eletrônico “[differencebetween.info](http://www.differencebetween.info)”⁸ encontra-se uma diferença básica de uso entre os dois verbos na língua inglesa. Sugere-se o uso de luvas de combate ao lutar boxe, pois é um combate mão-a-mão, enquanto no “wrestling” traduzido como luta greco-romana, o combate se dá não só com as mãos, mas com o corpo principalmente.

O personagem Jay brinca com a escolha lexical da esposa ao indagar “como poriam luvas nas patas deles?”, levando o público a entender a graça criada em cima da confusão lexical feita por Glória. Percebe-se a ativação do

⁸ <http://www.differencebetween.info/difference-between-wrestling-and-boxing>

gatilho da piada quando Jay corrige Gloria com o verbo “lutou” e sua explicação sobre a impossibilidade de se boxear com um jacaré, pois não possuem mãos para se colocar luvas.

É perceptível que na tradução em português da primeira legenda comercial omitiu-se a expressão dita por Gloria “on a bet” (em uma aposta). Supõe-se que o fator velocidade da fala afetou a escolha da legenda em não traduzir essa fala, o que poderia deixá-la com muitos caracteres para serem lidos em apenas 2 segundos de exibição em tela. A seguir, a transcrição da tradução em português da legenda comercial de DVD e os frames com a terceira cena com as legendas comerciais:

Quadro 16 – Tradução em português da legenda do DVD comercial da terceira cena

Personagem	Tradução da legenda de DVD em português	Tempo de entrada e saída da legenda
<i>Gloria</i>	<i>Uma vez, ele até boxeou com um jacaré</i> (37 caracteres)	(02:05 – 02:07) 2 segundos
<i>Jay</i>	<i>“Lutou”. Não dá para boxear com jacarés.</i> (40 caracteres)	(02:08 – 02:11) 3 segundos
<i>Gloria</i>	<i>Tem certeza?</i> (12 caracteres)	(02:12 – 02:13) 1 segundo
<i>Jay</i>	<i>Como poriam luvas nas patas deles?</i> (34 caracteres)	(02:14 – 02:15) 1 segundo

Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 13 – Primeiro frame da terceira cena com legenda do DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 14 – Segundo frame da terceira cena com legenda de DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 15 – Terceiro frame da terceira cena com legenda de DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 16 – Quarto frame da terceira cena com legenda de DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

A seguir, a transcrição com a legenda de fã e os frames da terceira cena com a legenda de fã:

Quadro 17 – Transcrição da tradução em português da legenda de fã para a terceira cena analisada

Personagem	Transcrição da tradução em português da legenda de fã	Tempo de entrada e saída da legenda
<i>Gloria</i>	<i>Uma vez, por uma aposta, ele lutou boxe com um jacaré.</i> (54 caracteres)	(02:06 – 02:08) 2 segundos
<i>Jay</i>	<i>Só lutou.</i> (9 caracteres)	(02:09 – 02:10) 1 segundo
<i>Jay</i>	<i>Ele só...não dá para lutar boxe com jacarés</i> (43 caracteres)	(02:11 – 02:13) 2 segundos
<i>Gloria</i>	<i>Tem certeza?</i> (12 caracteres)	(02:14 – 02:15) 1 segundo
<i>Jay</i>	<i>Como eles iam pôr as luvas nas garras?</i> (38 caracteres)	(02:16 – 02:18) 2 segundos

Fonte: Site Legendas TV (2019)

Figura 17 – Primeiro frame da terceira cena com a legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Figura 18 – Segundo frame da terceira cena com a legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Figura 19 – Terceiro frame da terceira cena com legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Figura 20 – Quarto frame da terceira cena com legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Comparando a legenda de fã com a do DVD comercial em relação à tradução do gatilho do enunciado humorístico do personagem Gloria, percebe-se a escolha da tradução da legenda de fã em manter o mesmo verbo “lutar”, só que agora com o complemento “boxe”, ao contrário da tradução da legenda do DVD comercial que optou por traduzir literalmente os dois verbos “box” e “wrestle” como “boxear” e “lutar” respectivamente. Do ponto de vista semântico, não há diferença entre “boxear” ou “lutar boxe”, mas do ponto de vista da legendagem, quando se consegue diminuir a quantidade de caracteres para se falar/transmitir a mesma ideia, processo conhecido como edição de legendas, o resultado é melhor. Tal edição de legendas se configura como de suma importância, pois o produto legendado é uma sitcom, cujo *timing* cômico é muito veloz.

Em relação à marcação da variedade estigmatizada na fala de Gloria, as traduções de ambas as legendas conseguiram deixar claro essa marcação. A legenda do DVD fez a troca do verbo boxear pelo verbo lutar. A legenda de fã decidiu demarcar essa variedade só com uma questão de complementação verbal ao trocar “lutar boxe” pelo verbo “lutar” apenas. A seguir, a análise das duas legendas de acordo com os parâmetros técnicos de acordo com Díaz-Cintas e Remael (2007).

4.3.2 Análise dos parâmetros técnicos da tradução das legendas do DVD e de fã da terceira cena

A seguir, o quadro com a comparação entre as traduções em português da legenda de DVD e legenda:

Quadro 18 – Comparação entre as traduções em português das legendas do DVD e a de fã da terceira cena analisada

Legenda Comercial	Tempo da legenda comercial	Legenda de fã	Tempo da legenda de fã
<i>Uma vez, ele até boxeou com um jacaré.</i> (37 caracteres)	(02:05 – 02:07) 2 segundos	<i>Uma vez, por uma aposta, ele lutou boxe com um jacaré.</i> (54 caracteres)	(02:06 – 02:08) 2 segundos
<i>“Lutou”. Não dá para boxear com jacarés.</i> (40 caracteres)	(02:08 – 02:11) 3 segundos	<i>Só lutou.</i> (9 caracteres)	(02:09 – 02:10) 1 segundo
<i>Tem certeza?</i> (12 caracteres)	(02:12 – 02:13) 1 segundo	<i>Ele só...não dá para lutar boxe com jacarés.</i> (43 caracteres)	(02:11 – 02:13) 2 segundos
<i>Como poriam luvas nas patas deles?</i> (34 caracteres)	(02:14 – 02:15) 1 segundo	<i>Tem certeza?</i> (12 caracteres)	(02:14 – 02:15) 1 segundo
		<i>Como eles iam pôr as luvas nas garras?</i> (38 caracteres)	(02:16 – 02:18) 2 segundos

Fonte: Lloyd; Levitan (2010) e Site Legendas TV (2019)

A primeira legenda comercial do DVD não foi segmentada em duas linhas, possui 37 caracteres e ficou 2 segundos em exibição em tela. Essa legenda não se adequou ao estilo de segmentação defendido por D’Ydewalle (1987), que advoga em favor de duas linhas por legenda e nem aos parâmetros técnicos de Díaz-Cintas e Remael (2007), que estabelece um máximo de 35 caracteres para 2 segundos de exibição em tela.

A primeira legenda de fã é perceptivelmente maior, pois, como analisado anteriormente, a escolha lexical da tradução em português para o verbo “box” não foi “boxear”, mas “lutar boxe”, o que semanticamente não faz diferença alguma, mas sintaticamente apresenta-se um verbo seguido de um complemento na expressão “lutar boxe”. Houve também a não omissão da expressão “on a bet” (em uma aposta) nesta tradução em português da primeira legenda de fã aqui analisada, o que contribuiu para um considerável aumento do número de caracteres da legenda. Apesar da segmentação em duas linhas, o que não ocorreu na legenda comercial, o número de caracteres atingiu a marca de 54, o que ultrapassa bastante a quantidade de 35 caracteres por 2 segundos de exibição em tela.

A segunda legenda comercial possui 40 caracteres e ficou 3 segundos exibida em tela. Essa segunda legenda se adequou ao parâmetro de 53

caracteres por 3 segundos de tela estabelecidos por Díaz-Cintas e Remael (2007). Já a segunda legenda de fã decidiu segmentar essa fala do personagem Jay em duas legendas separadas, a primeira delas “Só lutou” possui 9 caracteres e ficou exibida por 1 segundo, e a segunda legenda “Ele só...não dá para lutar boxe com jacarés” possui 43 caracteres e ficou exposta por 2 segundos em tela. De acordo com o estabelecido pelos parâmetros técnicos de 17 caracteres por 1 segundo e 35 caracteres por 2 segundos, a primeira legenda se adequou, enquanto a segunda não.

A terceira legenda comercial e a quarta legenda de fã, que são a tradução da mesma fala, possuem exatamente o mesmo léxico e tempo de permanência em tela: 1 segundo. Ambas possuem 12 caracteres e ambas se adequaram ao parâmetro estabelecido de 17 caracteres por 1 segundo de tela. A quarta e última legenda comercial dessa cena possui 34 caracteres e foi exibida por 1 segundo apenas. Não se adequou ao parâmetro de 17 caracteres por 1 segundo de exibição. A quinta e última legenda de fã possui 38 caracteres e foi exibida em tela por dois segundos e não se adequou ao parâmetro de 35 caracteres por 2 segundos em tela. A seguir, o quadro 19 traz a comparação entre as duas legendas para a terceira cena analisada:

Quadro 19 – Quantidade de caracteres por segundos de exibição em tela

(continua)

Legendas de DVD	Quantidade de tempo em tela	Parâmetro técnico
1ª legenda – 37 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)
2ª legenda – 40 caracteres	3 segundos	53 caracteres por 3 segundo de tela (não se adequou)
3ª legenda – 12 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (se adequou)
4ª legenda – 34 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (não se adequou)
Legendas de fã	Quantidade de tempo em tela	Parâmetro técnico
1ª legenda – 54 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)

Quadro 20 – Quantidade de caracteres por segundos de exibição em tela

(conclusão)

2ª legenda – 9 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (se adequou)
3ª legenda – 43 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)
4ª legenda – 12 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (se adequou)
5ª legenda – 38 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)

Fonte: Lloyd; Levitan (2010) e Site Legendas TV (2019)

4.3.3 Conclusão da análise das traduções em português das legendas de DVD e de fã para a terceira cena analisada

Em relação aos elementos analisados na terceira cena, é possível afirmar que os gatilhos são identificáveis, a marcação da variedade estigmatizada é evidente nas traduções dos dois tipos de legendas. Das nove legendas analisadas para essa cena (4 da legenda comercial e 5 da legenda de fã) conclui-se que apenas duas legendas (1 legenda de DVD e 1 legenda de fã) conseguiram se adequar aos parâmetros de legendagem.

4.4 Análise da quarta cena

No sexto episódio da primeira temporada intitulado *Coal Digger* temos duas cenas em que se faz necessária uma análise mais detalhada do traço humorístico principal da personagem Gloria, que é o fonológico, pois ela tem uma pronúncia bem peculiar das palavras em inglês, e também do lexical, visto que ela confunde várias expressões idiomáticas em inglês, chegando a criar neologismos. A primeira cena aqui descrita acontece logo após uma reunião do diretor da escola em que Manny e Luke estudam, pois os meninos foram pegos agindo de forma inapropriada. Jay e Gloria, e Claire e Phil (os responsáveis pelos meninos respectivamente) comparecem a essa reunião conduzida pelo diretor e em decorrência disso surge um certo atrito entre Claire e Gloria, pois uma culpa o filho da outra pela atitude reprovável dos meninos. Na cena seguinte em um momento análogo ao do episódio piloto, toda a família está reunida na casa de Jay e Gloria. Eis que quando Phil e Claire chegam à casa dos anfitriões, outra

cena envolvendo uma falha de comunicação entre Phil e Gloria acontece. Abaixo as transcrições do áudio em inglês desse momento:

Quadro 21 – Transcrição do áudio em inglês da quarta cena

Personagem	Transcrição do áudio em inglês	Tempo de entrada e saída do áudio
<i>Phil</i>	<i>Hey! For you.</i>	(07:08 – 07:09) 1 segundo
<i>Phil</i>	<i>It's nice to see you, Gloria!</i>	(07:10 – 07:11) 1 segundo
<i>Gloria</i>	<i>Two times today.</i>	(07:12 – 07:13) 1 segundo
<i>Phil</i>	<i>Ok...</i>	(07:14 – 07:15) 1 segundo
<i>Claire</i>	<i>Phil?</i>	(07:15 – 07:16) 1 segundo
<i>Claire</i>	<i>She means we've seen them two times today.</i>	(07:17 – 07:19) 2 segundos

Fonte: Elaborada pelo autor

A seguir, a transcrição da tradução em português das legendas do DVD comercial:

Quadro 22 – Transcrição da tradução em português das legendas de DVD para a quarta cena analisada

Personagem	Transcrição da tradução em português da legenda de DVD	Tempo de entrada e saída das legendas
<i>Phil</i>	<i>Ei, para você!</i> (14 caracteres)	(07:08 – 07:09) 1 segundo
<i>Phil</i>	<i>É bom vê-la, Gloria!</i> (20 caracteres)	(07:11 – 07:13) 2 segundos
<i>Gloria</i>	<i>Duas vezes hoje.</i> (16 caracteres)	(07:11 – 07:13) 2 segundos
<i>Phil</i>	<i>Bem...</i> (6 caracteres)	(07:14 – 07:15) 1 segundo
<i>Claire</i>	<i>Phil?</i> (5 caracteres)	(07:14 – 07:15) 1 segundo
<i>Claire</i>	<i>Ela disse que os vimos duas vezes hoje.</i> (39 caracteres)	(07:16 – 07:18) 2 segundos

Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

4.4.1 Escolhas lexicais da tradução em português das legendas do DVD e de fã da quarta cena

A situação dessa cena é similar à do episódio piloto, pois percebe-se aqui mais uma vez uma situação humorística criada pelo desentendimento

linguístico entre Gloria e Phil e novamente uma situação engraçada nascida do desejo escondido de Phil por Gloria. A diferença é que, no episódio piloto, o desentendimento e, conseqüentemente o humor gerado foi devido a uma questão particular da personagem Gloria, que tem uma pronúncia peculiar das palavras em inglês. Nesse sexto episódio, o desentendimento gerado foi devido à má interpretação de Phil ao que Gloria acaba de dizer quando recebe um abraço dele: *“two times today”* (duas vezes hoje), fazendo com que ele entenda que ela quer um segundo abraço dele e não uma referência ao fato deles terem se encontrado mais cedo naquele mesmo dia, para uma reunião de escola de seus filhos. A seguir, os frames da quarta cena com legenda do DVD comercial:

Figura 21 – Quarto frame da terceira cena com legenda de fã



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 22 – Segundo frame da quarta cena com legenda de DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 23 – Terceiro frame da quarta cena com legenda de DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 24 – Quarto frame da quarta cena com legenda de DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

A similaridade com o episódio piloto reside também no gatilho aqui representado pela personagem Claire, esposa de Phil. Lá, ela impedia o marido de tocar o vestido de Gloria devido ao desentendimento gerado pela pronúncia errônea dela; aqui, ela relembra o marido que Gloria se refere ao fato deles já terem se encontrado naquele mesmo dia. Mais uma vez, o discurso de Claire atua como propiciador da mudança de *script* (Raskin, 1985) e da quebra da convencionalidade (Tagnin, 2005). Vale ressaltar também o “body language” do personagem Phil com sua expressão de receio e desconfiança e que transmite que ele acabou de cometer uma gafe. A seguir, a transcrição da tradução em português da legenda de fã:

Quadro 23 – Tradução em português das legendas de fã para a quarta cena analisada

Personagem	Tradução em português da legenda de fã para a quarta cena	Tempo de entrada e saída da legenda
<i>Phil</i>	<i>Para você. Bom te ver.</i> (22 caracteres)	(07:07 – 07:10) 3 segundos
Gloria	Pela segunda vez. (18 caracteres)	(07:11 – 07:13) 2 segundos
<i>Phil</i>	<i>Certo.</i> (6 caracteres)	(07:11 – 07:13) 2 segundos
<i>Claire</i>	<i>Phil, ela quis dizer que te viu 2 vezes hoje.</i> (45 caracteres)	(07:14 – 07:16) 2 segundos

Fonte: Site Legendas TV (2019)

Percebe-se nas legendas de fãs para essa cena, especificamente, a menor quantidade de legendas em comparação às feitas para o DVD. No DVD são seis legendas que procuram traduzir praticamente cada discurso dos personagens, enquanto na legenda de fã são quatro. Parece ser uma diferença muito pequena quantitativamente, mas levando-se em consideração o *timing* cômico de produções como *Modern Family*, há que se preferir legendas mais condensadas e mais bem editadas e que propicie a leitura destas de forma mais confortável. Com esse parâmetro em mente, a legenda de fã adequou-se melhor a esse requisito. A seguir, os frames da quarta cena com as legendas de fã:

Figura 25 – Primeiro frame da quarta cena com a legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Figura 26 – Segundo frame da quarta cena com a legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Figura 27 – Terceiro frame da quarta cena com a legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Em relação à tradução da legenda de fã, ela teve o cuidado de mudar o discurso de Gloria no português, a fim de fazer o público entender melhor o porquê do desentendimento de Phil ao tentar abraçá-la pela segunda vez, ao omitir o “*today*” da fala de Gloria “*two times today*” (duas vezes hoje). Essa omissão é compensada logo depois, no discurso de Claire em que a legenda toma a liberdade de referir-se apenas ao personagem de Phil ao traduzir “*She means we’ve seen them two times today*” por “Phil, ela quis dizer que te viu 2 vezes hoje”. Entende-se que aqui não estamos julgando que a legenda comercial foi melhor ou pior por ter escolhido uma tradução literal do que foi dito, mas ao fato de que a omissão e a adaptação da legenda de fã pode fazer o público entender logo de cara o porquê da confusão de Phil em tentar abraçar Gloria pela segunda vez seguida.

4.4.2 Análise dos parâmetros técnicos da tradução das legendas do DVD e de fã da quarta cena

A tradução se deu pela separação das duas primeiras legendas no DVD comercial, enquanto para a legenda de fã, a mesma transcrição foi colocada numa só legenda, segmentada em duas linhas e com três segundos de permanência em tela. A primeira legenda do DVD permaneceu em tela por apenas um segundo e possui 14 caracteres. Segundo os parâmetros técnicos de legendagem de Díaz-Cintas e Remael (2007), que estabelece o máximo de 17 caracteres por segundo de exibição, é possível afirmar que essa legenda se adequou a esse parâmetro. A segunda legenda comercial ficou exposta por dois segundos e possui 20 caracteres e se adequou ao parâmetro que estabelece 35 caracteres por dois segundos de exibição. A seguir, a comparação das legendas, considerando os parâmetros técnicos de acordo com Díaz-Cintas e Remael (2007):

Quadro 24 – Comparação entre as traduções em português das legendas do DVD e a de fã da quarta cena analisada

Legenda Comercial	Tempo da legenda comercial	Legenda de fã	Tempo da legenda de fã
<i>Ei, para você!</i> (14 caracteres)	07:08 – 07:09 (1 segundo)	<i>Para você. Bom te ver.</i> (22 caracteres)	07:07 – 07:10 (3 segundos)
<i>É bom vê-la, Gloria!</i> (20 caracteres)	07:11 – 07:13 (2 segundos)	<i>Pela segunda vez.</i> (18 caracteres)	07:11 – 07:13 (2 segundos)
<i>Duas vezes hoje.</i> (16 caracteres)	07:11 – 07:13 (2 segundos)	<i>Certo.</i> (6 caracteres)	07:11 – 07:13 (2 segundos)
<i>Bem...</i> (6 caracteres)	07:14 – 07:15 (1 segundo)	<i>Phil, ela quis dizer que te viu 2 vezes hoje.</i> (45 caracteres)	07:14 – 07:16 (2 segundos)
<i>Phil?</i> (5 caracteres)	07:14 – 07:15 (1 segundo)		
<i>Ela disse que os vimos duas vezes hoje.</i> (39 caracteres)	07:16 – 07:18 (2 segundos)		

Fonte: Lloyd; Levitan (2010) e Site Legendas TV (2019)

A primeira legenda de fã possui 22 caracteres e ficou exposta por três segundos e se adequou ao parâmetro de 53 caracteres por 3 segundos de exibição em tela. Uma sugestão para essa legenda é que, devido à sua pequena quantidade de caracteres e sua quantidade de tempo em exibição, sua segmentação aconteça no formato de duas legendas distintas, como aconteceu com as legendas comerciais. D'Ydewalle, et al. (1987) chamam de deflexão o movimento ocular que vai da legenda à imagem. O autor apontou como resultado de um estudo que ele conduziu que, se a legenda fica exposta em tela mais tempo que necessário, isso pode atrapalhar a visualização da imagem por trás, pois o expectador tende a se manter visualizando a legenda mesmo tendo terminado de ler a mesma. Então, por se tratar de um produto audiovisual, pressupõe-se que o ideal fosse desmembrar essa legenda que ficou exposta por 3 segundos em duas legendas distintas, sendo que uma delas ficasse exposta por dois segundos e a outra menor ficasse em tela por um segundo apenas.

A terceira legenda comercial está segmentada em duas linhas e contém as falas de Phil e Gloria, resultando num total de 37 caracteres. Tendo em vista que essa legenda ficou exposta por dois segundos, conclui-se que ela não se adequou ao parâmetro que estabelece um total de 35 caracteres por dois segundos de exposição. É possível que, por se tratar de uma diferença mínima de caracteres entre o estabelecido pelos parâmetros técnicos e a quantidade de caracteres da legenda, haja o questionamento se, de fato, essa pequena diferença acarreta uma impossibilidade da leitura da legenda. Algo verificável apenas com uma pesquisa de recepção das legendas aqui analisadas.

A segunda legenda de fã apresenta 17 caracteres e ficou exposta por dois segundos e se adequou ao parâmetro de 35 caracteres por dois segundos de exibição. Há que se levar em consideração também se a legenda com poucos caracteres (como é o caso desta legenda aqui analisada) também é prejudicial na leitura. Reitero que esse não é o propósito principal deste trabalho, mas entendo que este dialoga intimamente com a intenção de se verificar se as legendas conseguem se adequar aos parâmetros técnicos, pois daí é que se supõe a possibilidade de leitura das legendas. Reitero também que para tal conclusão, seria necessária uma investigação de cunho receptivo e que investigasse junto a um público alvo a leitura das legendas.

A quarta legenda comercial está segmentada em duas linhas, visto que contém a transcrição de falas de dois personagens – Phil e Gloria. Ela possui 11 caracteres e ficou exposta por um segundo e se adequou ao parâmetro de 17 caracteres por um segundo de exibição.

A quinta e última legenda comercial apresenta o gatilho do enunciado humorístico com a fala de Claire explicando ao marido o que Gloria realmente quis dizer. A legenda possui 39 caracteres e ficou exposta por 2 segundos em tela, e não se adequou ao parâmetro que estabelece 35 caracteres por 2 segundos de exposição em tela. A legenda de fã para essa mesma fala produziu uma legenda de 45 caracteres e ficou exposta por 2 segundos em tela. Ela também não se adequou ao parâmetro de 35 caracteres por 2 segundos de exibição. A seguir, o próximo quadro compara as duas legendas e mostra em números quais se adequaram aos parâmetros e quais não:

Quadro 25 – Números de caracteres por segundos de exibição em tela

Legendas de DVD	Quantidade de tempo em tela	Parâmetro técnico
1ª legenda – 14 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (se adequou)
2ª legenda – 20 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundo de tela (se adequou)
3ª legenda – 16 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundo de tela (se adequou)
4ª legenda e 5ª legenda – 11 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (se adequou)
6ª legenda – 39 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)
Legendas de fã	Quantidade de tempo em tela	Parâmetro técnico
1ª legenda – 22 caracteres	3 segundos	53 caracteres por 3 segundos de tela (se adequou)
2ª legenda e 3ª legenda – 24 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (se adequaram)
4ª legenda – 45 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)

Fonte: Lloyd; Levitan (2010) e Site Legendas TV (2019)

4.4.3 Conclusão da análise das traduções em português das legendas de DVD e de fã para a quarta cena analisada

Em relação aos elementos analisados nessa quarta cena, é possível afirmar que o gatilho do enunciado humorístico foi identificável, a variedade estigmatizada não acontece no discurso de Gloria, pois o humor não foi gerado nem por algo que ela disse com pronúncia errônea e nem por alguma palavra dita de forma errada, mas do não entendimento de Phil a uma expressão que define que eles já se encontraram duas vezes naquele mesmo dia (*two times today*) e não a frequência com que ele receberia um abraço dela, como ele pensou inicialmente. Das dez legendas analisadas (6 do DVD e 4 de fã), 7 legendas (4 legendas comerciais e 3 legendas de fã) conseguiram se adequar aos parâmetros de legendagem.

4.5 Análise da quinta cena

A seguir, a análise da quinta e última cena, também retirada do sexto episódio. Vale ressaltar que a cena em questão é que dá nome ao episódio “Coal Digger”. Nessa cena, todos os três núcleos familiares principais da série estão reunidos na casa de Jay e Gloria. Gloria acabou de fazer as pazes com Claire, pois sente que Claire não a respeita o suficiente e acha que ela está casada com Jay (pai de Claire) apenas por interesse. Eis que, em certo momento, os meninos Manny e Luke começam a caçoar do que dizem de suas mães um para o outro. Eis a transcrição do áudio em inglês da cena em questão:

Quadro 26 – Transcrição do áudio em inglês da quinta cena

Personagem	Transcrição do áudio em inglês	Tempo de entrada e saída do áudio
<i>Manny</i>	<i>He said you are a coal digger.</i>	(12:00 – 12:02) 2 segundos
<i>Phil</i>	<i>Ok, I think we can move on!</i>	(12:03 – 12:04) 1 segundo
<i>Gloria</i>	<i>Who said I was a coal digger?</i>	(12:05 -12:06) 1 segundo
<i>Luke</i>	<i>That's what my mom told me.</i>	(12:07 – 12:08) 1 segundo
<i>Alex</i>	<i>What's a "coal digger"?</i>	(12:07 – 12:08) 1 segundo
<i>Phil</i>	<i>Sweetheart, he heard it wrong. It's gold digger.</i>	(12:09 – 12:11) 2 segundos

Fonte: Elaborada pelo autor

Quadro 27 – Transcrição da tradução em português da legenda de DVD para a quinta cena analisada

Personagem	Transcrição da tradução em português da legenda de DVD	Tempo de entrada e saída das legendas
<i>Manny</i>	<i>Ele disse que você era garimpeira.</i> (34 caracteres)	(12:00 – 12:02) 2 segundos
<i>Phil</i>	<i>Podemos seguir em frente.</i> (24 caracteres)	(12:03 – 12:04) 1 segundo
<i>Gloria</i>	<i>Quem disse que sou garimpeira?</i> (30 caracteres)	(12:05 -12:06) 1 segundo
<i>Luke</i>	<i>Foi o que a mamãe falou.</i> (23 caracteres)	(12:07 – 12:08) 1 segundo
<i>Alex</i>	<i>O que é "garimpeira"?</i> (19 caracteres)	(12:07 – 12:08) 1 segundo
<i>Phil</i>	<i>Querida, ele ouviu errado, é "interesseira".</i> (44 caracteres)	(12:09 – 12:11) 2 segundos

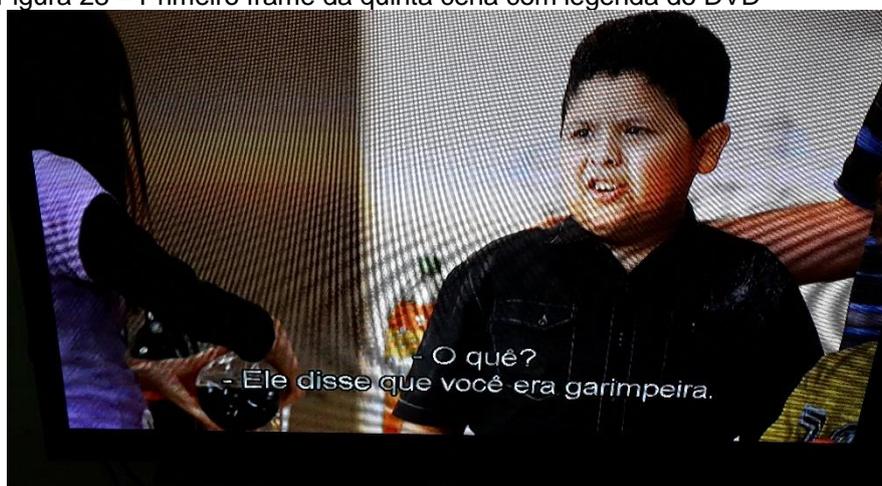
Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

4.5.1 Escolhas lexicais da tradução em português das legendas do DVD e de fã da quinta cena

Conforme dito anteriormente sobre os personagens de Claire e Glória, elas são antagônicas, pois Claire não aprova o fato de seu pai (Jay) ser casado com uma mulher de mesma idade que ela e, como agravante, latina. O humor é criado em cima da confusão em torno da expressão "gold digger" que é traduzida literalmente como garimpeiro(a) ou que cava/escava atrás de ouro, mas que geralmente é usada no sentido figurado para falar de mulheres interesseiras que se casam ou ficam com alguém que tem muito dinheiro.

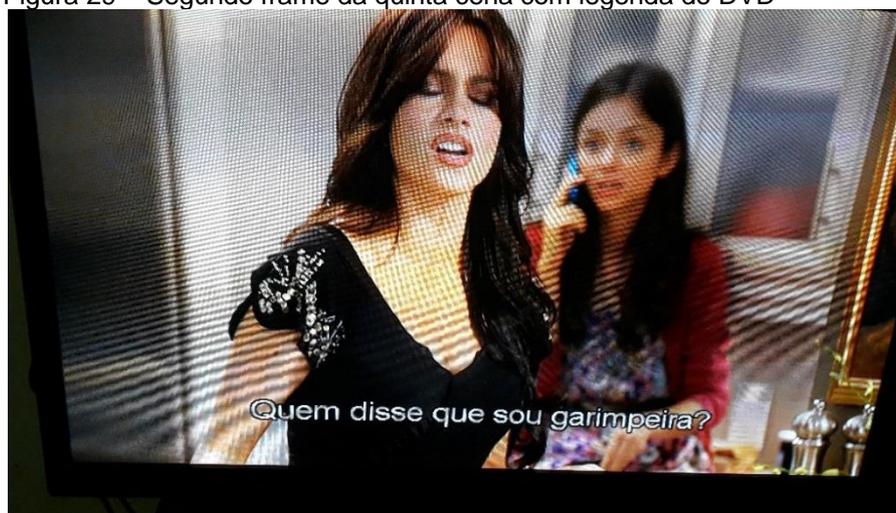
A expressão é usada de forma errônea pelo filho de Claire ao usar uma expressão “coal digger”, que não possui um sentido figurado, apenas o literal “garimpeiro(a) ou escavador de carvão. Percebe-se a escolha de tal expressão pela similaridade de pronúncia entre as palavras “gold” e “coal”. A tradução da legenda comercial de DVD em português procurou seguir o mesmo recurso de semelhança fonológica e morfológica ao colocar as palavras “garimpeira” e “interesseira” para “coal digger” e “gold digger” respectivamente, criando assim a piada de confusão lexical de uma expressão que foi dita por Luke a respeito de Gloria. A seguir, os frames com a quinta cena e as legendas de DVD:

Figura 28 – Primeiro frame da quinta cena com legenda do DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 29 – Segundo frame da quinta cena com legenda do DVD



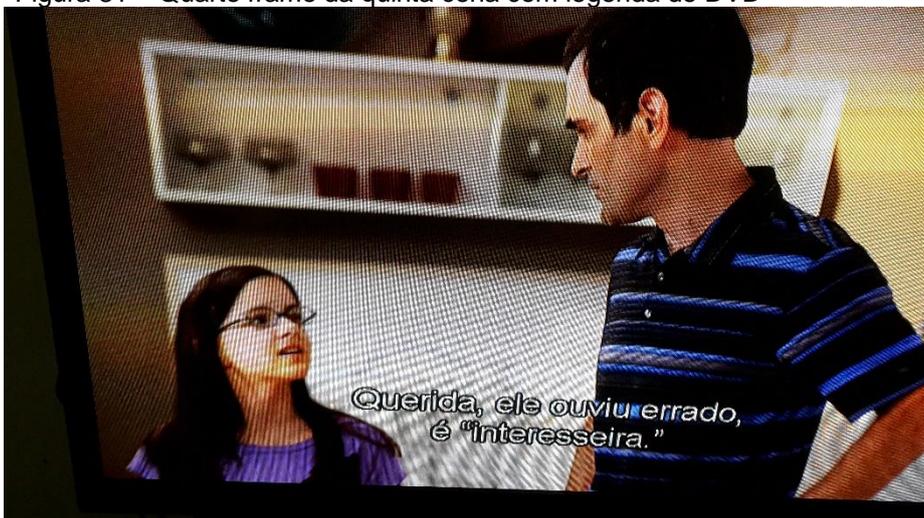
Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 30 – Terceiro frame da quinta cena com legenda de DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

Figura 31 – Quarto frame da quinta cena com legenda de DVD



Fonte: Lloyd; Levitan (2010)

O gatilho se dá com a fala de Phil ao explicar para a filha Alex, que não está entendendo todo o mal-entendido, que na verdade a palavra que Luke ouvira de sua mãe ao se referir à Gloria foi interesseira e não garimpeira, criando o clima de tensão. Percebe-se que a variedade estigmatizada ocorre não de um erro cometido pela personagem Gloria, mas a respeito dela. A tradução em português da legenda comercial fez a tradução da variedade estigmatizada, seguindo o mesmo padrão de similaridade fonológica e morfológica, vide a semelhança entre as palavras “garimpeira” e “interesseira”. A seguir, a transcrição da tradução em português da legenda de fã para o mesmo trecho:

Quadro 28 – Transcrição da tradução em português da legenda de fã para a quinta cena analisada

Personagem	Tradução em português da legenda de fã para a quarta cena	Tempo de entrada e saída da legenda
Manny	<i>Ele disse que você é uma golfista.</i> (34 caracteres)	(12:01 – 12:03) 2 segundos
Phil	<i>Certo. Hora de irem brincar.</i> (28 caracteres)	(12:04 – 12:05) 1 segundo
Gloria	<i>Quem falou que eu era uma golfista?</i> (34 caracteres)	(12:06 – 12:08) 2 segundos
Luke	<i>É o que minha mãe me disse.</i> (26 caracteres)	(12:09 – 12:10) 1 segundo
Alex	<i>Por que golfista?</i> (16 caracteres)	(12:11 – 12:13) 2 segundos
Phil	<i>Ele ouviu errado, é golpista.</i> (29 caracteres)	(12:11 – 12:13) 2 segundos

Fonte: Site Legendas TV (2019)

Com a legenda de fã, a tradução recorreu ao mesmo artifício na hora de traduzir a variedade estigmatizada e que serve de gatilho para a identificação do tom humorístico da piada. Ao invés do par “garimpeira” / “interesseira”, a escolha foi entre “golfista” / “golpista”, o que revela uma adaptação do texto de chegada por parte do tradutor, mas sem desviar do foco da piada que recai no fato de Claire achar que Gloria é uma interesseira ou golpista. A seguir, os frames da quinta cena com as legendas de fã:

Figura 32 – Primeiro frame da quinta cena com a legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Figura 33 – Segundo frame da quinta cena com legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Figura 34 – Terceiro frame da quinta cena com legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

Figura 35 – Quarto frame da quinta cena com legenda de fã



Fonte: Site Legendas TV (2019)

A tradução da variedade estigmatizada também seguiu a mesma similaridade fonológica e morfológica, vide a semelhança entre “golfista” e “golpista”. Percebe-se então que, a seu modo, as duas legendas analisadas encontraram soluções linguísticas a fim de acentuar a variedade estigmatizada, aqui presente na fala de outro personagem que não a Gloria, mas Luke. Filho de Phil e Claire, Luke é o filho caçula que também cai em um estereótipo, o do menino bobo de pouca inteligência e sem muita noção do que diz, servindo de gatilho para várias cenas de humor.

4.5.2 Análise dos parâmetros técnicos da tradução das legendas do DVD e de fã da quinta cena

A seguir, o quadro com a comparação das traduções em português das legendas do DVD comercial e de fã para a quinta cena analisada.

Quadro 29 – Comparação entre as traduções em português das legendas do DVD e a de fã da quinta cena analisada

Legenda Comercial	Tempo da legenda comercial	Legenda de fã	Tempo da legenda de fã
<i>Ele disse que você era garimpeira.</i> (34 caracteres)	(12:00 – 12:02) 2 segundos	<i>Ele disse que você é uma golfista.</i> (34 caracteres)	(12:01 – 12:03) 2 segundos
<i>Podemos seguir em frente.</i> (24 caracteres)	(12:03 – 12:04) 1 segundo	<i>Certo. Hora de irem brincar.</i> (28 caracteres)	(12:04 – 12:05) 1 segundo
<i>Quem disse que sou garimpeira?</i> (30 caracteres)	(12:05 - 12:06) 1 segundo	<i>Quem falou que eu era uma golfista?</i> (34 caracteres)	(12:06 – 12:08) 2 segundos
<i>Foi o que a mamãe falou.</i> (23 caracteres)	(12:07 – 12:08) 1 segundo	<i>É o que minha mãe me disse.</i> (24 caracteres)	(12:09 – 12:10) 1 segundo
<i>O que é “garimpeira”?</i> (19 caracteres)	(12:07 – 12:08) 1 segundo	<i>Por que golfista?</i> (16 caracteres)	(12:11 – 12:13) 2 segundos
<i>Querida, ele ouviu errado, é “interesseira”.</i> (44 caracteres)	(12:09 – 12:11) 2 segundos	<i>Ele ouviu errado, é golpista.</i> (29 caracteres)	(12:11 – 12:13) 2 segundos

Fonte: Lloyd; Levitan (2010) e Site Legendas TV (2019)

Pela comparação das legendas, percebe-se que a quantidade de legendas para essa quinta cena foi a mesma, tanto no DVD quanto na de fã: seis legendas. As primeiras legendas, tanto do DVD quanto a de fã, ficaram expostas

em tela por 2 segundos, tendo também a mesma quantidade de 34 caracteres, fazendo com que as duas se adequem ao parâmetro de 35 caracteres por 2 segundos de exposição.

Para a segunda tradução em português, ambas legendas ficaram expostas por 1 segundo apenas, tendo a comercial 24 caracteres e a de fã 28, fazendo com que as duas não se adequem ao parâmetro estabelecido de 17 caracteres por 1 segundo de exibição em tela. Na terceira tradução em português, a legenda comercial ficou exposta por apenas 1 segundo e apresentou 30 caracteres e não se adequou ao parâmetro de 17 caracteres por 1 segundo em tela, enquanto a legenda de fã ficou em tela por 2 segundos e apresentou 34 caracteres, adequando-se ao parâmetro de 35 caracteres por 2 segundos em tela.

A quarta e quinta legendas comerciais foram apresentadas em um único frame, no formato de legenda dupla, em apenas um único segundo de exibição em tela. As duas legendas somam 42 caracteres e não se adequam ao parâmetro de 17 caracteres por 1 segundo de exibição. Já a quarta legenda de fã foi apresentada em um intervalo de 1 segundo, possuindo 24 caracteres, também não se adequou ao parâmetro estabelecido.

A quinta e a sexta legendas de fã foram apresentadas juntas em tela no formato de dupla linha de legendas no intervalo de 2 segundos. As duas juntas somam 45 caracteres e assim não se adequam ao parâmetro de legendagem estabelecido. E por fim, a sexta legenda comercial foi apresentada no intervalo de 2 segundos e apresentou 44 caracteres e não se adequou ao parâmetro de legendagem estabelecido. A seguir, o próximo quadro compara as duas legendas levando em consideração seus caracteres e seu tempo de exibição em tela:

Quadro 30 – Número de caracteres por segundos de exibição em tela

(continua)

Legendas de DVD	Quantidade de tempo em tela	Parâmetro técnico
1ª legenda – 34 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (se adequou)
2ª legenda – 24 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (não se adequou)

Quadro 31 – Número de caracteres por segundos de exibição em tela

(conclusão)

3ª legenda – 30 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (não se adequou)
4ª legenda e 5ª legenda – 42 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (não se adequou)
6ª legenda – 44 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)
Legendas de fã	Quantidade de tempo em tela	Parâmetro técnico
1ª legenda – 34 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (se adequou)
2ª legenda - 28 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (não se adequou)
3ª legenda – 34 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (se adequou)
4ª legenda – 24 caracteres	1 segundo	17 caracteres por 1 segundo de tela (não se adequou)
5ª e 6ª legenda – 45 caracteres	2 segundos	35 caracteres por 2 segundos de tela (não se adequou)

Fonte: Lloyd; Levitan (2010) e Site Legendas TV (2019)

4.5.3 Conclusão da análise das traduções em português das legendas de DVD e de fã para a quinta cena analisada

Após a análise de todos os elementos da quinta cena descrita, conclui-se que o gatilho foi identificável, a variedade estigmatizada foi traduzida em ambas as legendas, seguindo o mesmo padrão fonológico/morfológico da piada do áudio original, só que agora não verbalizada por Gloria, mas por Luke. Enfatizo que, apesar de o enunciado humorístico não ter sido verbalizado pela própria Gloria, a piada gira em torno da figura dela. Em relação aos parâmetros de legendagem, das 12 legendas analisadas (6 comerciais e 6 de fã) apenas 3 delas (1 comercial e 2 de fã) se adequaram aos parâmetros técnicos da legendagem.

Durante a cena, percebe-se que o timing cômico é extremamente veloz e verborrágico e supõe-se que, em decorrência disso, a confecção de legendas que deem conta de traduzir e transmitir a graça do enunciado seja um desafio. A seguir, faz-se necessário discutir algumas considerações a respeito

dos resultados encontrados neste estudo e a relevância de tais resultados para a área de estudos da tradução, com foco na tradução de humor com o uso de legendas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As questões de pesquisa conduziram o presente estudo no sentido de fazê-lo investigar questões ligadas à identificação dos gatilhos geralmente presentes no discurso humorístico e a mudança de *script* teorizada por Raskin (1985), à identificação da variedade estigmatizada definida por Bagno (1997, 2015) e à adequação das legendas analisadas aos parâmetros técnicos de legendagem definidos por Díaz Cintas e Remael (2007).

Após a análise das cinco cenas, percebe-se que a identificação dos gatilhos seguiu um padrão, visto que em duas cenas (a primeira e a quarta cenas) o gatilho aconteceu em dois momentos, com a mecanicidade corporal de um personagem (Phil) seguido de algo dito por Claire (personagem esposa de Phil). Nestas cenas em questão, o personagem de Phil vai em direção a Gloria, ou para tocar no seu vestido, ou para lhe dar um segundo abraço. Como explicado anteriormente, o personagem Phil nutre um desejo sexual retraído por Gloria, o que fica evidente na quarta cena do sexto episódio, pois até este momento, já é possível conhecer cada um dos personagens e perceber esta particularidade de Phil em relação a Gloria. E nestas duas cenas em questão, o personagem de Claire é quem avisa Phil a respeito da gafe cometida por ele, e nas duas situações ela serve de veículo de explicação do porquê ele cometeu as gafes.

Nas cenas 2 e 3, o padrão foi o personagem Jay como o ativador do gatilho humorístico. Na cena 2, a mudança de *script* (Raskin, 1985) serviu de gatilho do enunciado humorístico da cena, quando Jay corrige a escolha lexical da mulher, fazendo com que ela própria se reconheça enquanto alvo de críticas do marido ao falar “Agora é comigo também”. Na cena 3, mais uma vez temos o personagem Jay como o desencadeador do gatilho, em que ele brinca com a escolha lexical da esposa ao indagar “como poriam luvas nas patas deles?”, levando o público a entender a graça criada em cima da confusão lexical feita por Glória. Percebe-se a ativação do gatilho da piada quando Jay corrige Gloria com o verbo “lutou” e sua explicação sobre a impossibilidade de se boxear com um jacaré, pois não possuem mãos para se colocar luvas.

Na quinta e última cena, a ativação do gatilho ocorre com a explicação de Phil a uma de suas filhas a respeito da confusão gerada a um termo usado

por Claire para falar mal de Gloria, e que seu filho Luke acidentalmente falou em frente à toda família. O termo é a expressão *gold-digger* e que foi traduzido como “interesseira” na legenda comercial e como “golpista” na legenda de fã. Percebe-se que nas cenas 2, 3 e 5, o gatilho acontece de forma oral somente, e geralmente ao final da cena, com a quebra de expectativa ocasionada pela mudança de script. Respondendo a primeira pergunta de pesquisa sobre a possibilidade de identificar os gatilhos no discurso humorístico das cenas analisadas, conclui-se então que no presente estudo, foi possível a verificação de todos os gatilhos.

Em relação à marcação do discurso humorístico na perspectiva da variedade estigmatizada, confirmou-se que a tradução em português dos dois tipos de legenda aqui estudados procurou adaptar o mesmo traço que marcava o discurso da personagem Gloria na língua inglesa, fosse uma questão ligada à fonologia da língua ou morfológica e de ordem vocabular. Na cena 2, percebeu-se que a legenda de fã optou por uma tradução em português com o uso de verbos totalmente díspares na tradução de “undermining/undermelting” por “pressionando/questionando” o que não evidencia um dos traços característicos da personagem Glória e que serve como veículo propiciador da piada. Ao corrigir o que a sua mulher acabou de falar com a ressalva “questionando” supõe-se que a graça do enunciado não surgiu de um erro linguístico cometido por Gloria e sim por uma falta de entendimento dela em relação às intenções dos comentários maldosos proferidos por *Jay* ao criticar o poncho de *Manny*.

Acredito que a tradução em português da legenda comercial da cena 2 consegue transmitir legibilidade e fazer o público entender a graça por trás do personagem, que é retratado como alguém que não domina a língua inglesa ao fazer a oposição de verbos como “superestimar” e “subestimar”. Faz-se necessário reforçar que, ao não recorrer a uma estratégia de tradução que deixasse mais contundente o erro de vocabulário cometido por Gloria, a legenda de fã não consegue demarcar a variedade estigmatizada no discurso de Gloria, pois essa escolha de palavras equivocada feita pela personagem não deixa evidente que Gloria cometeu um erro lexical, como bem evidenciado no discurso original em inglês e na escolha da tradução em português da legenda de DVD.

Na cena 4 percebeu-se que não houve ocorrência da variedade estigmatizada na tradução das duas legendas, pois no áudio original a

personagem Gloria fez uso do inglês corrente, leia-se, de acordo com o padrão linguístico. Outra observação a respeito da cena 5 é que a variedade estigmatizada aconteceu não via personagem Gloria, mas via outro personagem, Luke. Como o propósito do presente trabalho não foi fazer juízo de valor sobre qual legenda foi mais bem-sucedida em traduzir essa variedade estigmatizada, não entrarei nesse mérito, pois o objetivo aqui foi verificar se ambas as legendas estavam cientes dessa variedade no discurso da personagem e da necessidade de fazer o público da língua de chegada entender e perceber o fenômeno linguístico em questão. Respondendo a questão de pesquisa a respeito da demarcação da variedade estigmatizada na tradução em português das duas legendas para o discurso de Gloria, a conclusão é que a legenda do DVD, do ponto de vista quantitativo, conseguiu evidenciar a variedade estigmatizada mais vezes do que a legenda de fã.

Caso a pesquisa quisesse entrar no mérito de qual legenda foi mais bem-sucedida na tradução da variedade estigmatizada, acredito que uma pesquisa de recepção junto a um público leigo tanto da série quanto da língua estrangeira fosse mais indicada. A respeito dos aspectos técnicos de legendagem, a seguir, o último quadro traz o quantitativo com o total das legendas para as cinco cenas analisadas nesta pesquisa:

Quadro 32 – Quantitativo de legendas das cinco cenas analisadas

Cena	Legendas de DVD	Legendas de fã	Total
Cena 1	3 legendas (1 não se adequou aos parâmetros).	5 legendas (todas se adequaram aos parâmetros).	8 legendas.
Cena 2	4 legendas (3 não se adequaram aos parâmetros).	4 legendas (4 não se adequaram aos parâmetros).	8 legendas.
Cena 3	4 legendas (3 não se adequaram aos parâmetros).	5 legendas (4 não se adequaram aos parâmetros).	9 legendas.
Cena 4	6 legendas (4 não se adequaram aos parâmetros).	4 legendas (3 não se adequaram aos parâmetros).	10 legendas.
Cena 5	6 legendas (5 não se adequaram aos parâmetros).	6 legendas (4 não se adequaram aos parâmetros).	12 legendas.

Fonte: Lloyd; Levitan (2010) e Site Legendas TV (2019)

Tendo como base os resultados mostrados no quadro, conclui-se que a análise das legendas sob a ótica dos parâmetros técnicos de legendagem propostos por Diaz-Cintas e Remael (2007) indicou que das 47 legendas analisadas, 31 não se adequaram aos parâmetros estabelecidos. Como dito

anteriormente, o *timing* cômico de uma *sitcom* é muito rápido, então supõe-se que confeccionar legendas para esse produto seja um desafio. Acredito que pesquisas que queiram levantar dados para mensurar se a capacidade de leitura da tradução em português pelas legendas fora comprometida pela não adequação das legendas aos parâmetros, pesquisas de recepção seriam ideais para serem conduzidas junto ao público e levantarem esse tipo de dado. Das 31 legendas que não se adequaram aos parâmetros, 16 são legendas do DVD comercial e 15 são legendas de fã. Essa constatação sugere que a legenda de fã seguiu mais à risca do que a legenda de DVD os parâmetros técnicos de legendagem. Ainda existe o pensamento por parte do público de que a legenda comercializada oficialmente seja através do DVD, ou pela TV a cabo, é mais profissional que a legenda de fã, pois a legenda de fã ainda carrega consigo a áurea de legenda “pirata”.

Faz-se necessário, portanto, que mais e mais pesquisas visem verificar se as legendas de fã estão seguindo os parâmetros, como mostrado neste estudo, a fim de mudar esse paradigma. Deixo registrada aqui a sugestão para futuras investigações que busquem investigar junto a um público receptor questões ligadas à tradução do humor através de legendas, tamanho das legendas e quantidade de tempo de permanência em tela a fim de melhorar a experiência do público em assistir a esse tipo de produto midiático.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, L. **Subtíler: legendador ou legendista?** In Anais do I CIATI - Congresso ibero-americano de tradução e interpretação. São Paulo:1998, 214-216.

ARAÚJO, V. L. S. **O processo de legendagem no Brasil.** Revista do GELNE, v. 4, n. 1, p. 1-6, 26 fev. 2016.

ARROJO, R. **Oficina de Tradução.** São Paulo: Ática, 1986

BAGNO, M. (1997; 2015). **Preconceito linguístico.** São Paulo: Parábola Editorial.

BERGSON, H. **O riso: ensaio sobre a significação da comicidade.** Tradução de: Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BREZOLIN, A. **Humor: sim. É possível traduzi-lo e ensinar a traduzi-lo.** TradTerm – Revista do Centro Interdepartamental de Tradução e Terminologia, FFLCH, USP, São Paulo, vol. 4, n. 1, p. 15-30, 1997.

BROWN, J. D. **Descriptive statistics research: survey analysis.** Doing Second Language Research. Oxford University Press, 2002, 117- 156.

CAMPOS, Nathália C. de F. (2010). **A tradução do humor nas legendas de The Office.** Cadernos CESPUC de Pesquisa Série Ensaio. 72-93. 10.5752/P.2358-3231.n31p72-93.

CARVALHO, C. A. **A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor.** Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, março de 2005.

CARVALHO, Leonardo. **Por dentro da comunidade de legendas alternativas.** IO Publishing. Disponível em <https://iopub.org/por-dentro-da-comunidade-de-legendas-alternativas-5beeb1473fa1>. Acesso em: 17 jun. 2019.

CHIARO, Delia. **Investigating the perception of translated verbally expressed humour on Italian tv.** ESP Across Cultures, [S. L.], v. 1, 35-52, 2004.

COELHO, I. L., GÖRSKI, E. M., SOUZA, C. M., & MAY, G. (2015). **Para Conhecer Sociolinguística.** São Paulo, São Paulo: Contexto.

CORCHS, M. **A legendagem amadora e profissional da série Once Upon a Time: um estudo comparativo.** Fortaleza: Uece. 2013. 42 p.

D'YDEWALLE, G; VAN RENSBERGEN, J; POLLET, J. **Reading a Message When the Same Message is Available Auditorily in Another Language: The Case of Subtitling.** Eye Movements: From Physiology to Cognition. Amsterdam & New York: Elsevier Science Publishers. pp 313-21. 1987.

DÍAZ CINTAS, J; MUNÓZ SANCHÉZ, P. **Fansubs**: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. *The Journal of specialized translation*, v 6. pp 37-52. 2006.

DÍAZ CINTAS, J; REMAEL, A. **Audiovisual Translation**: Subtitling. Manchester: St. Jerome Publishing. 2007. 290 p.

DIFFERENCE between descriptive analysis and comparisons. Disponível em <http://www.differencebetween.info/difference-between-wrestling-and-boxing>. Acesso em: 30 ago. 2018.

EVEN-ZOHAR, I. (1990). **Polysystem studies**. *Poetics Today - International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication*. V. 11, n. 1 (1990).

FANSUB. In: COLLINS Dictionary. Disponível em <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/fansub>. Acesso em: 14 ago. 2019.

FELIN, Bruno. **Dublagens geram polêmica**. *Jornal do Comércio*, Porto Alegre, 27 jan. 2012. Disponível em <https://www.jornaldocomercio.com/site/noticia.php?codn=85068>. Acesso em: 10 jan. 2019.

FERREIRA, Máira P. **O Humor na Tradução Para Legendagem**: O Caso de Woody Allen em *Desconstruindo Harry*. 2010. 119 f. Dissertação de Mestrado, Centro de Teologia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2010.

GUIA PARA PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS ACESSÍVEIS, 2016. Disponível em www.camara.gov.br/internet/agencia/pdf/guia_audiovisuais.pdf. Acesso em: 07 ago. 2019.

LAMBERT, J. **Translation, Systems and Research**: The Contribution of Polysystem Studies to Translation Studies - *TTR: traduction, terminologie, rédaction*, 8(1), 105–152.-*Orientations européennes en traductologie* Volume 8, numéro 1, 1er semestre 1995.

LEGENDAS TV. Disponível em www.legendas.tv/usuario/DarkSide . Acesso em: 10 jan. 2019.

LIGADO em série. Disponível em <https://www.ligadoemserie.com.br/>. Acesso em: 10 jan. 2019.

LLOYD, Christopher; LEVITAN, Steven. **Modern Family**: A Primeira Temporada Completa. Empresa(s) de produção Lloyd/Levitan Productions. Fox, 2010.

MACHADO, J. F. **Modern Family**: os desafios na tradução e legendagem do humor. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras – Tradução – Inglês) Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

MOZZILLO, I. **O mito da pureza linguística confrontado pelo conceito de codeswitching**. In: ENCONTRO DO CÍRCULO DE ESTUDOS LINGÜÍSTICOS DO SUL, 8., 2008, Porto Alegre: UFRGS, p. 1-8, 2008.

OLIVEIRA, Alana. **7 motivos para Modern Family não ser tão “Modern” assim**. Super Interessante. Disponível em <https://super.abril.com.br/blog/turma-do-fundao/7-motivos-para-modern-family-nao-ser-tao-modern-assim>. Acesso em: 10 jan. 2019.

POSSENTI, S. **Os humores da língua**: análises lingüísticas de piadas. Campinas: Mercado de Letras, 1998.

RASKIN, Victor. **Semantic mechanisms of humour**. Dordrecht: D. Reidel, 1985.

RIBEIRO NETO, João Antônio Pimenta. **Fansubs e Legendas Comerciais no Seriado Dexter**: Um Estudo Comparativo-Descritivo dos Termos de Linguagem Vulgar e dos Parâmetros Técnicos. Fortaleza: UECE, 2013.

ROSAS, Marta. 2002. **Tradução de humor**: transcriando piadas. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

ROSAS, Marta. **Por uma teoria da tradução do humor**. DELTA [online]. 2003, vol.19, n.spe, pp.133-161. ISSN 0102-4450.

SCANDURA, G. L. **Sex, Lies, and TV**: Censorship and Subtitling. Translators' journal. v 49. pp 125-134. 2004.

SCHMITZ, J. R. **Humor**: É possível traduzi-lo e ensinar a traduzi-lo? TradTerm – Revista do Centro Interdepartamental de Tradução e Terminologia, FFLCH, USP, São Paulo, n. 3, p. 87-97, 1996.

SOUSA, M. A. S. R. **A variação linguística e a presença de variantes estigmatizadas da língua na legendagem do documentário “Sítio Veiga”**. Fortaleza: UECE, 2018.

STEWART, D. 2000. **Poor Relations and Black Sheep in Translation Studies**. Amsterdam: John Benjamins. pp 205 228. 2000.

TAGNIN, S. S. O. **O humor como quebra da convencionalidade**. Revista Brasileira de Lingüística Aplicada, v. 5, n. 1, p. 247-257, 2005.

UNDERMINE. In: Dictionary.com. Disponível em <https://www.dictionary.com/browse/undermining>. Acesso em: 30 ago. 2018.

ZABALBEASCOA, P. (1996). **Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies.** In Delabastita, Dirk (ed.) *The Translator Studies in Intercultural Communication, Vol. 2: Wordplay and Translation.* Manchester: St. Jerome Publishing, pp. 235-257.