



**UNIVERSIDADE ESTUDUAL DE CAMPINAS  
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM**

**CAROLINE RODOVALHO BORIOLO**

**LEGENDADO E ENGRAÇADO?  
A CONSTRUÇÃO DO HUMOR E DO TRADUTOR EM  
HOW I MET YOUR MOTHER**

**CAMPINAS**

**2018**

**CAROLINE RODOVALHO BORIOLO**

**LEGENDADO E ENGRAÇADO?  
A CONSTRUÇÃO DO HUMOR E DO TRADUTOR EM  
HOW I MET YOUR MOTHER**

Dissertação apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem, da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do Título de Mestra em Linguística Aplicada na área de Linguagem e Sociedade.

**Orientador: Profa. Dr.<sup>a</sup> Érica Luciene Alves de Lima**

Este exemplar corresponde à versão  
final da Dissertação defendida pela  
aluna Caroline Rodovalho Boriolo  
e orientada pela Profa. Dra. Érica Luciene Alves de Lima

**CAMPINAS**

**2018**

**Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): CAPES**

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca do Instituto de Estudos da Linguagem  
Crisllene Queiroz Custódio - CRB 8/8624

B644L Boriolo, Caroline Rodovalho, 1994-  
Legendado e engraçado? : A construção do humor e do tradutor em How I Met Your Mother / Caroline Rodovalho Boriolo. – Campinas, SP : [s.n.], 2018.

Orientador: Érica Luciene Alves de Lima.  
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. How I met your mother (Programa de televisão). 2. Tradução e interpretação. 3. Fansubbing. 4. Televisão - Seriados cômicos - Legendas. 5. Humorismo americano - Traduções. I. Lima, Erica Luciene Alves de, 1968-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

**Título em outro idioma:** Subtitled and funny? : The construction of the humor and the translator in How I Met Your Mother

**Palavras-chave em inglês:**

How I met your mother (Television program)

Translating and interpreting

Fansubbing

Television comedies - Sub-title

American wit and humor - Translations

**Área de concentração:** Linguagem e Sociedade

**Titulação:** Mestra em Linguística Aplicada

**Banca examinadora:**

Érica Luciene Alves de Lima [Orientador]

Maria Victória Guinle Vivacqua

Cynthia Beatrice Costa

**Data de defesa:** 13-06-2018

**Programa de Pós-Graduação:** Linguística Aplicada



**BANCA EXAMINADORA:**

**Érica Luciene Alves de Lima**

**Cynthia Beatrice Costa**

**Maria Victória Guinle Vivacqua**

**IEL/UNICAMP  
2018**

**Ata da defesa, com as respectivas assinaturas dos membros da banca, encontra-se no SIGA - Sistema de Gestão Acadêmica.**

*If you're not scared then you're not taking a chance.*

*And if you're not taking a chance,  
then what the hell are you doing anyway?<sup>1</sup>*

*(Ted Mosby, Temporada 5, Episódio 10)*

---

<sup>1</sup> “Se você não está com medo, você não está se arriscando. E se você não está se arriscando, o que diabos você está fazendo?”

## Agradecimentos

À minha orientadora, Érica, por me guiar no universo da pesquisa, por todo o apoio e dedicação ao meu trabalho e para comigo.

Às professoras, Cynthia e Maria Victoria, pelo olhar crítico sobre esta pesquisa que proporcionou correções e sugestões durante a qualificação da dissertação.

À minha família, por todo incentivo desde meus primeiros passos, mostrando o poder da fala que nos une, não importando o barulho que fazamos. Em especial, à minha prima Karina, pelo exemplo, incentivo e por plantar em mim a semente da paixão pelas letras.

A meus pais, por me ensinarem a nunca desistir, ajudarem em minhas escolhas, mostrarem o valor da simplicidade e, também, que a vida não é fácil e que sempre estarão aqui me ajudando a vencê-la.

A meu irmão, por ser o meu maior exemplo, que despertou em mim o interesse pela busca do conhecimento em todas as situações. Por acreditar em mim e por sempre me ajudar, me fazendo chegar onde estou hoje.

Aos amigos, pois como já dizia Barney, “tudo o que você faz na vida só será legendário se seus amigos estiverem lá para ver”<sup>2</sup>. Em especial, à Beatriz, Cora, Daniela, Érick, Gabriela, Henrique, Holiver, Laís, Leonardo, Luane, Luiza, Nathália e Thaís, obrigada por estarem presentes em todos os momentos, sejam eles legendários ou não.

A todos os fãs de séries, lugares de fantasia, em especial, os fãs de *How I Met Your Mother*, por todo o riso compartilhado.

À CAPES, pelo apoio financeiro.

---

<sup>2</sup> Whatever you do in this life, it's not legendary, unless your friends are there to see it.

## Resumo

Este trabalho se insere no campo da Tradução Audiovisual, mais especificamente, nos estudos de legendagem, tanto oficial quanto de *fansubbing*, grupos de fãs que legendam e distribuem gratuitamente legendas on-line. Esta modalidade ganhou força durante os anos de 1990 e, hoje em dia, pode ser considerada a maior manifestação de tradução de fãs (DIAZ-CINTAS, J; SANCHES, P. 2006). Com a ascensão do *fansubbing*, é difícil não pensar em como fica o mercado para os tradutores-legendistas, e quais são as implicações e consequências desses dois tipos de legenda. Além dos parâmetros que a própria legendagem apresenta, há ainda outro fator quando se trata da tradução de uma comédia, o humor. Muitos autores já tentaram definir o que é o humor, mas todos chegaram à conclusão de que é difícil achar uma definição em seu sentido geral, sendo necessário estudá-lo por categorias (CHIARO, D. 1992; ATTARDO, S. 1994). Há ainda autores que afirmam que a tradução do humor é algo estimulante e uma das tarefas mais árduas (ROSAS, 2002; LUQUE, 2000). Na tradução de humor para legendagem, o tradutor-legendista precisa utilizar o tempo e espaço limitado de maneira otimizada, a fim de manter o objetivo principal na tradução (SPANAKAKI, 2007). O tradutor deve se preocupar com ainda mais obstáculos e fazer o possível para que o espectador da língua traduzida ria também, assim como o espectador da língua de partida. Ao tomarmos o riso como o objetivo final da tradução de humor, adentramos o funcionalismo (NORD, 2005, 2006). Dentro do funcionalismo, o papel do tradutor possui papel de destaque, assim, surgem também as questões acerca da (in)visibilidade do tradutor e o uso das estratégias de domesticação e estrangeirização (VENUTI, 1995;1998) na tradução de humor para legendas. O objetivo deste trabalho foi descrever e analisar as estratégias e soluções utilizadas pelos tradutores e pelos fãs e o papel de cada grupo em suas respectivas tarefas, comparando os resultados e as diferenças de tradução. A metodologia usada foi o cotejo, comparação e análise das produções, com a problematização do papel e considerações sobre a visibilidade de quem traduz e reflexão sobre o grande enigma que é o humor dentro da tradução. Para o estudo, foram escolhidos alguns episódios do seriado de comédia norte-americano *How I Met Your Mother*. Os resultados obtidos mostraram que é necessário utilizar a estratégia de domesticação para alcançar o escopo da tradução de humor. Em relação à visibilidade, em ambas as traduções o tradutor é visível, a diferença reside no tipo de reconhecimento, de remuneração e de liberdade de escolha.

Palavras-chave: Tradução audiovisual; Legendagem; Fansubbing; Tradução de humor.

## Abstract

This work falls within the field of Audiovisual Translation, and specifically approaches subtitling, in both official subtitling and fansubbing, a group of fans that subtitles and distributes free and online subtitles. This kind of translation emerged during the years of 1990 and, nowadays, can be considered the biggest manifestation of fan's translation (DIAZ-CINTAS, J; SANCHES, P. 2006). With the raising of fansubbing it's difficult not to think about the market for professional subtitlers and what are the implications and consequences of both subtitles. Beside the parameters that the subtitle has, there is still another element when it comes to translating comedies, the humor. Many authors have tried to define it, but all have come to the conclusion that is hard to find a definition of humor in its general meaning, it is necessary to study it by categories (CHIARO, D. 1992; ATTARDO, S. 1994). There are some authors who say translating humor is stimulating and it is one of the hardest tasks (ROSAS, 2002; LUQUE, 2000). When it comes on translating humor in subtitling, the subtitler needs to use the limited space and time in an optimal way, in order to virtually retain the meaning effect in the subtitle translation (SPANAKAKI, 2007). The translator has to worry about even more obstacles and do everything that is possible so the viewer in the target language laugh the same way the viewer in the source language did. When we take the laugh as the final goal in humor translation, we enter the functionalism perspectives (NORD, 2005, 2006). Inside functionalism the translator has an important role, therefore, the questions about the translator's invisibility appear and the use of domestication and foreignization strategies (VENUTI, 1995; 1998) in the translation of humor for subtitles too. Our objective was to describe and analyze the strategies and resolutions used by the translators and the role of each translator in their respective task. The methodology adopted was the productions collation, comparison and analyzes, with the problematization of translator's role and considerations about translator's visibility and reflection on the mystery that humor inside translation is. Our study object was a group of episodes of *How I Met Your Mother*. The results achieved showed that it is necessary to use the domestication strategy to fulfil the skopos of the translation of humor. With regard to the translator's invisibility, in both translations the translator is visible; the difference is the recognition, payment and the freedom of choice.

**KEYWORDS:** Audiovisual translation; Subtitling; Fansubbing; Translation of humor.

## Lista de Figuras

Figura 1: Nord, 2005, p.17.....	22
Figura 2: Diaz-Cintas e Remael (2007, p.14) .....	43
Figura 3: Captura de tela de um episódio de HIMYM na plataforma da Netflix. ....	51
Figura 4: Captura de tela do website <a href="http://insanos.tv/">http://insanos.tv/</a> .....	56
Figura 5: Captura de tela do website <a href="http://insanos.tv/">http://insanos.tv/</a> .....	57
Figura 6: Captura de tela do website <a href="http://insubs.com/equipe">http://insubs.com/equipe</a> .....	58
Figura 7: Captura de tela do website <a href="http://insubs.com/equipe">http://insubs.com/equipe</a> .....	58
Figura 8: Captura de tela do website <a href="http://insubs.com/blog">http://insubs.com/blog</a> .....	59
Figura 9: Captura de tela do website <a href="http://legendas.tv/legenders">http://legendas.tv/legenders</a> .....	60
Figura 10: Captura de tela da abertura do episódio 11 da nona temporada de HIMYM .....	62
Figura 11: Captura de tela da abertura do episódio 11 da nona temporada de HIMYM. .....	63
Figura 12: How I Met Your Mother, 1ª Temporada, 2005. ....	72
Figura 13: Josh Radnor como Ted Mosby .....	73
Figura 14: Alyson Hannigan como Lily Aldrin.....	73
Figura 15: Jason Segel como Marshall Eriksen.....	74
Figura 16: Cobie Smulders como Robin Scherbatsky .....	74
Figura 17: Neil Patrick Harris como Barney Stinson .....	74
Figura 18: Os símbolos da série.....	75
Figura 19: Captura de tela S01E10 .....	77
Figura 20: Captura de tela S03E09 .....	79
Figura 21: Captura de tela S03E09 .....	80
Figura 22: Captura de tela S03E09 .....	80
Figura 23: Captura de tela S03E09 .....	80
Figura 24: Captura de tela S03E09 .....	80
Figura 25: Captura de tela S03E09 .....	80
Figura 26: Captura de tela S03E09 .....	80
Figura 27: Captura de tela cena S04E08.....	82
Figura 28: Captura de tela cena S05E04.....	85

Figura 29: Captura de tela S05E04 .....	89
Figura 30: Captura de tela S05E04 .....	89
Figura 31: Captura de tela cena S0E12.....	91
Figura 32: Captura de tela S05E14 .....	93
Figura 33: Captura de tela cena S06E17.....	95
Figura 34: Captura de tela S06E21 .....	96
Figura 35: Captura de tela S06E23 .....	99
Figura 36: Captura de tela S06E23 .....	100
Figura 37: Captura de tela S06E23 .....	100
Figura 38: Captura de tela S06E23 .....	101
Figura 39: Captura de tela S06E23 .....	101
Figura 40: Captura de tela S06E23 .....	101
Figura 41: Captura de tela S02E09 .....	102
Figura 42: Captura de tela S02E16.....	102
Figura 43: Captura de tela S03E09 .....	102
Figura 44: Captura de tela S05E09 .....	102
Figura 45: Captura de tela S07E09 .....	102
Figura 46: Captura de tela S07E09 .....	102
Figura 47: Captura de tela S09E14.....	102
Figura 48: Captura de tela S09E22 .....	102
Figura 49: Captura de tela S09E24.....	109

## **Lista de tabelas**

Tabela 1 – exemplo analisado .....	77
Tabela 2 – exemplo analisado .....	78
Tabela 3– exemplo analisado .....	79
Tabela 4 – exemplo analisado .....	82
Tabela 5 – exemplo analisado .....	83
Tabela 6 – exemplo analisado .....	83
Tabela 7 – exemplo analisado .....	85
Tabela 8 – exemplo analisado .....	86
Tabela 9 – exemplo analisado .....	87
Tabela 10 – exemplo analisado .....	89
Tabela 11 – exemplo analisado .....	91
Tabela 12 – exemplo analisado .....	93
Tabela 13 – exemplo analisado .....	95
Tabela 14 – exemplo analisado .....	96
Tabela 15 – exemplo analisado .....	99

## Sumário

<b>Kids, I'm going to tell you an incredible story</b> .....	13
<b>Capítulo 1 – Awesome!</b> .....	19
<i>1.1 True story!</i> .....	20
<i>1.2 Suit up!</i> .....	26
<i>1.3 Have you met humor?</i> .....	32
<b>Capítulo 2 - Intervention</b> .....	41
<i>2.1 Legen...wait for it...dagem – Legendagem!</i> .....	42
<i>2.2 But um</i> .....	53
<i>2.3 Lawyered and judged!</i> .....	64
<b>Capítulo 3 - How I Met Your Mother</b> .....	71
<i>3.1 Challenge accepted!</i> .....	76
<b>And that, kids, is the story</b> ... ..	105
<b>References High Five!</b> .....	110
<b>Anexo</b> .....	117

### **Kids, I'm going to tell you an incredible story<sup>3</sup>...**

Vivemos na era da tecnologia, em que tudo a nossa volta está conectado à internet, os meios de comunicação se expandiram e a informação chega até nós simultaneamente. Todos os setores da sociedade foram afetados, ou podemos até dizer contemplados, por essa revolução tecnológica. Hoje, o tempo nos é raro e, cada vez mais, temos a necessidade de tudo em nossas mãos o mais rápido possível.

A tradução também entra nesse processo de globalização. Por causa dos diversos *softwares* e ferramentas disponíveis para traduzir, a tradução se tornou mecanizada e, muitas vezes, até mesmo automatizada. Segundo Daniel Gouadec (2007, p. 361) era de se esperar que este fenômeno ocorresse e em um futuro não tão distante. O ato de traduzir tornou-se mais rápido e fácil, adequando-se ao que a sociedade globalizada exige.

Dentro da área dos Estudos da Tradução existem vários campos, entre eles a Tradução Audiovisual<sup>4</sup>. Juan José Martínez Sierra (2004, p. 22) define a tradução audiovisual em sua tese de doutorado como modalidade geral de tradução que se ocupa de textos audiovisuais, os quais se caracterizam pela transmissão através de canais simultâneos e complementares (o acústico e o visual) e por apresentar uma combinação também simultânea e complementar de vários códigos de significação (linguístico, paralinguístico, visual etc.) cujos signos interatuam e constroem o texto audiovisual.

É possível afirmar que a TAV é um dos campos mais afetados pela revolução tecnológica. Jorge Diaz-Cintas (2012, p. 94) diz que existe uma ligação entre a tradução audiovisual e a tecnologia, de modo que qualquer avanço tecnológico impactará diretamente a natureza dessa prática profissional. A TAV está diretamente ligada às tecnologias, por isso, com o avanço desta, novos tipos de TAV e suas ferramentas surgem, como, por exemplo, *softwares* gratuitos para legendagem, que será nosso campo de estudo.

Atualmente, o consumo de produtos legendados e sua popularidade aumentaram, pois houve uma expansão dos canais de TV pagos, dos filmes estrangeiros que chegam ao Brasil e, o mais determinante, da quantidade de séries de TV produzidas e do número de seus espectadores hoje no mundo todo.

---

<sup>3</sup> A frase, aqui como título da Introdução desta pesquisa, faz referência à primeira frase pronunciada no seriado. Ted se direciona a seus filhos para começar a contar a história de como conheceu a mãe deles.

<sup>4</sup> Será tratada daqui em diante como TAV.

Por causa do acesso fácil e rápido, os fãs não querem mais esperar dias, meses e até anos para verem suas séries favoritas na televisão. Com a tecnologia e o conhecimento ao seu lado, agora é possível que eles criem legendas para suas séries favoritas antes de elas irem para a TV e ganharem uma legenda “oficial”. Assim surge o *fansubbing*, grupos de fãs que legendam e distribuem gratuitamente legendas on-line.

Segundo Jorge Diaz-Cintas e Pablo Muñoz Sanchez (2006, p. 37), o *fansubbing* é uma tradição que se iniciou com a criação dos primeiros clubes de anime<sup>5</sup> por volta de 1980, com o advento de softwares baratos para computador e a disposição na internet de equipamentos para legendagem. Apesar de o processo não ser tão recente, o *fansubbing* ganhou força durante os anos de 1990 e, hoje em dia, pode ser considerado a maior manifestação de tradução de fãs. No Brasil, a prática se iniciou a partir de 2004 com o sucesso da série *Lost*, com a criação do primeiro grupo organizado de fãs para legendar séries (SPOLIDORIO, 2017, p. 79).

O motivo principal do *fansubbing* é ajudar aqueles que não possuem domínio da língua a acessarem vídeos nessa língua. Esse tipo de tradução também segue as mesmas “regras” da legendagem. Cada um desses grupos possui suas próprias regras, que tendem a dar para o *legender*<sup>6</sup> liberdade e independência maiores que as do tradutor-legendista dentro de uma empresa. Com a ascensão do *fansubbing*, é difícil não pensar em como fica o mercado para os tradutores-legendistas e quais são as diferenças nesses dois tipos de legenda.

Além das restrições que a própria legenda possui, há ainda outro elemento que apresenta certas especificidades e dificuldades para quem está traduzindo, o humor.

Em suas mais variadas manifestações, o humor aparenta ser um dos aspectos mais determinantes do homem. Convivemos diariamente com ele, e cada vez mais ele faz parte do contexto comunicacional intercultural. Trata-se também de um meio de entretenimento de massa, pois a televisão oferece uma ampla variedade de programas de entretenimento (filmes e séries de TV), cuja maioria é de origem anglo-americana, trazendo o humor como elemento primário ou secundário. Os tradutores de humor frequentemente enfrentam a tarefa de traduzir algo aparentemente intraduzível, sem reduzir o sentido, testando sua capacidade de encontrar soluções criativas (SPANAKAKI, 2007).

---

<sup>5</sup> Anime é o nome dado aos desenhos animados produzidos no Japão.

<sup>6</sup> Aqui se optou pelo termo ‘*legender*’, como utilizado por Spolidorio (2017), para se referir aos fãs que fazem legenda, mas o termo *fansubber* também é encontrado, quando relacionado ao *fansubbing* de animes.

O humor, assim como a tradução, está intimamente ligado à questão da produção de sentido, colocando automaticamente em jogo a questão da interpretação. Há diversos fatores que condicionam a interpretação como contingências culturais, econômicas, sociais, ideológicas, históricas etc. E são esses fatores que frequentemente trazem problemas para o tradutor (ROSAS, 2012, p. 20).

Ao tratarmos da tradução de humor audiovisual é necessário ainda que o tradutor possua muito mais do que uma competência gramatical (VEIGA, 2006, p. 228) e conhecimento das línguas de partida e chegada, pois há estímulos humorísticos verbais e visuais, além dos fatores mencionados acima, e também as questões técnicas da legendagem.

A tradução de humor pode ser pensada dentro do funcionalismo, uma vez que este leva em conta em seus princípios toda a questão cultural, temporal e espacial, pois a tradução não ocorre em um vazio, ocorre em situações específicas em culturas específicas; por essa razão, é necessário considerar as condições culturais nas quais um texto é traduzido (NORD, 2006, p. 33). E é exatamente isso que ocorre em se tratando de humor, sempre haverá diferenças entre os textos devido ao fato de o humor depender de diversos fatores.

Na perspectiva funcionalista, há sempre um propósito a ser atingido que será direcionado para um público-alvo específico. Assim, a tradução possui uma função. A funcionalidade significa que um texto funciona para seus receptores, em uma situação comunicativa particular, da maneira que o emissor gostaria que funcionasse. Mas essa função não reside no texto de partida, pois um mesmo texto pode originar diferentes tipos de tradução, a depender da situação em que a tradução será utilizada (ALMEIDA, 2015, p. 53). Com o humor, podemos pensar que a função do texto é fazer rir o público-alvo a que está endereçado aquela tradução.

No funcionalismo, o tradutor recebe grande destaque, uma vez que de suas escolhas depende o cumprimento do objetivo. Ao pensarmos nesse destaque do tradutor pensamos também em seu papel dentro da tradução. Assim, outra teoria nos parece ser válida para esta pesquisa para nos ajudar a entender o papel do tradutor: a (in)visibilidade do tradutor.

A invisibilidade pode resultar de dois modos: os tradutores traduzem para criar algo “legível” no texto ao manipularem a língua para criar uma ilusão de transparência; o modo como os textos traduzidos são tipicamente lidos na cultura da língua alvo, a prática de ler e avaliar traduções. Por causa dessa transparência que a tradução deve

alcançar o tradutor não possui papel ativo na tradução. Como crítica a essa ideia de um tradutor invisível, surgem dois conceitos que estão interligados à invisibilidade, a domesticação e a estrangeirização (VENUTI, 1995; 1998).

A “domesticação” seria o resultado da tradução como ilusão de transparência, dando a impressão de que aquilo não é uma tradução, apagando o autor e a cultura do texto de partida. Já a “estrangeirização” possibilitaria a visibilidade do tradutor, pois este permite que a estrangeiridade do texto fonte seja mantida (BERMAN, 2007 p.33; SNELL-HORNBY, 2012, p.193).

Ao tratarmos da tradução audiovisual humorística o questionamento visível x invisível toma outras proporções, pelo problema de qual estratégia utilizar. Torna-se necessário então uma reflexão mais aprofundada acerca da visibilidade do tradutor na legendagem e dentro do *fansubbing*.

Ao refletir sobre a visibilidade do tradutor no *fansubbing*, alguns problemas surgem, pois as traduções são feitas por grupos de fãs, o que leva a pensar: como marcar seu papel dentro de um grupo? Mas, ao mesmo tempo, há certa tradição dentro desses grupos, pois cada um tem suas regras a serem seguidas para legendar e toda tradução traz o nome do grupo que a fez. Muitos percalços surgem quando se fala em legendagem e surgem ainda mais quando se trata da legenda de fãs.

Pensando nas questões que esse novo mundo da tradução nos traz, analisamos as legendas oficiais e as feitas por *fansubbing* de episódios do seriado de comédia norte-americano *How I Met Your Mother*. Nessa tarefa tradutória, o tradutor deve trabalhar com diferentes habilidades, como: o domínio das línguas de chegada e partida (neste caso, inglês e português), os parâmetros técnicos da legendagem (tempo e espaço), o tipo de material que está sendo traduzido (no caso, um seriado de comédia), habilidade de rimar, conhecimento musical, familiaridade com piadas etc., fundamentais para a compreensão e para a construção do humor.

Em minha monografia<sup>7</sup>, realizei um estudo sobre o décimo primeiro episódio da nona temporada de *How I Met Your Mother*, sobre legendagem de *fansubbing* e acessibilidade, o que me despertou ainda mais questionamentos, levantando algumas questões que deram origem a esta pesquisa de mestrado, como uma continuação de meus estudos acerca do tema e expandindo-o ao abordar agora as teorias do humor e utilizar o funcionalismo e a (in)visibilidade do tradutor como bases teóricas.

---

<sup>7</sup> O trabalho completo não foi publicado, mas é possível acessar os anais do 11º SEPEG, que contém parte da pesquisa: <http://revistas.uel.unicamp.br/index.php/11e/article/view/4546/5112>

Como objetivos gerais da pesquisa, pretendemos estudar mais detidamente a tradução audiovisual, focando na legendagem e na acessibilidade e rapidez alcançadas pelo *fansubbing*, através de pesquisa exploratória, buscando contribuir para os estudos já existentes na área; estudar o papel do tradutor e sua visibilidade dentro da TAV; explorar as teorias do humor, principalmente relacionadas à tradução de humor, e também contribuir para as pesquisas realizadas acerca do humor na TAV.

Nosso objetivo específico consiste em analisar as estratégias utilizadas nas duas formas de tradução (a legenda profissional e a feita por fãs) desse seriado, comparando as diferenças estruturais e outros resultados, e também analisando o processo e a mão de obra dos dois tipos de legendas, procurando responder a questões como: qual a visibilidade do tradutor nesses dois tipos de tradução? Como fica o papel do tradutor em uma empresa (no caso da tradução oficial) e como um tradutor pode desempenhar este papel em um grupo de tradutores (no caso da *fansubbing*) realizando um mesmo trabalho? Quais são as características da tradução coletiva e quais as consequências que esse tipo de tradução tem trazido para o mercado profissional? Como são realizadas a construção e a tradução do humor na legendagem?

A metodologia de pesquisa é de caráter qualitativo-documental. Após o embasamento teórico, foi realizada a escolha das cenas e partes do texto (legendas e falas) que se pretendia analisar com base em parâmetros técnicos (número de caracteres, linhas etc.), cenas em que houve algum tipo de musicalidade, rima, jogo de palavras etc., que apresentam maior dificuldade na tradução. Posteriormente, foi realizada a transcrição do *corpus*, feita através da coleta das falas (do áudio em inglês) e das legendas (do *fansubbing* e da Netflix) dos episódios selecionados, e também através da captura de tela das cenas cujo canal visual julgamos de extrema importância. Os dados foram interpretados segundo a fundamentação teórica do presente trabalho, a fim de conseguir um aprofundamento das questões acerca da funcionalidade da tradução, da (in)visibilidade do tradutor e da construção do humor no campo da tradução audiovisual humorística.

Pensando sobre as perguntas norteadoras desta pesquisa, para a análise foram consideradas, primeiramente, as estratégias de tradução e segmentação segundo critérios linguísticos e visuais; em seguida, uma análise descritiva e comparativa foi realizada para a reflexão sobre as principais diferenças entre os dois tipos de legenda (oficial e *fansubbing*). Com base nessas análises, reflexões foram realizadas sobre as questões apontadas nos objetivos (qual a visibilidade do tradutor nesses dois tipos de tradução?

Como fica o papel do tradutor em uma empresa e como o tradutor pode desempenhar este papel em um grupo de tradutores realizando um mesmo trabalho? Quais são as características da tradução coletiva e quais as consequências que esse tipo de tradução tem trazido para o mercado profissional? Como é realizada a construção e a tradução do humor na legendagem?), sobre as diferenças no produto final da legendagem profissional e o *fansubbing*, o papel do tradutor como tradutor-legendista e *legender*, o humor dentro da tradução de textos humorísticos.

Esta dissertação se organiza a partir da seguinte divisão de capítulos: o primeiro capítulo aborda a fundamentação teórica na qual esta pesquisa se baseia, trazendo no primeiro subcapítulo a história do funcionalismo, como e com quem surgiu, suas principais características e fundamentos a partir da perspectiva de Christiane Nord; o segundo subcapítulo aborda sobre a teoria da (in)visibilidade do tradutor segundo Lawrence Venuti, sobre as estratégias de domesticação e estrangeirização subjacentes a esta teoria; e o último subcapítulo traz sobre as teorias gerais do humor, o que os principais estudiosos já abordaram e as diferentes perspectivas para se analisar o humor. O segundo capítulo aborda a Tradução Audiovisual, sendo o primeiro subcapítulo a respeito da legendagem, estudos já realizados acerca do tema, suas regras e peculiaridades e a visibilidade do tradutor dentro desta forma de tradução; o segundo subcapítulo é sobre o *fansubbing*, seu surgimento, estudos a seu respeito, a forma como os grupos se organizam e também a visibilidade do tradutor; e o terceiro subcapítulo aborda a tradução de humor, teorias a respeito, principais características desse tipo de tradução, especialmente dentro da tradução audiovisual. O terceiro capítulo trata da série, sua recepção e repercussão, os personagens e um subcapítulo com as análises dos episódios escolhidos, discussões das estratégias usadas em cada tradução e comparação dos produtos finais; e, por fim, a conclusão e resultados deste estudo.

## Capítulo 1 – Awesome!<sup>8</sup>

A história da tradução está intimamente conectada à história da humanidade. Desde sempre comunicar-se é algo imprescindível para o homem, que mesmo sem saber já traduzia, seja explicando algo em outras palavras, seja traduzindo pensamentos, imagens, sons etc. Com o advento da escrita, ela se torna também ferramenta de registro e, assim, supera barreiras e toma a importância que hoje conhecemos. Entender a história da tradução, ainda que resumidamente, é importante para entendermos seu papel na sociedade, visto que a delimitação de seus períodos está associada a eventos marcantes da história da humanidade.

No livro *The Translation Studies Reader* (2004) é possível vermos a história cronológica dos estudos da tradução. Desde os chamados fundadores, como São Jerônimo e Friedrich Schleiermacher, passando por todas as décadas do século XX até autores de relevância atual na área, como Lawrence Venuti.

Nosso interesse para esta pesquisa se encontra nos últimos trinta anos do século XX, com o surgimento das teorias funcionalistas, com nomes como Katharina Reiss, Hans J. Vermeer e Christiane Nord, mesmo momento na história em que os Estudos da Tradução nascem formalmente como disciplina, mas tendo sua consolidação nos anos 1980, quando conseguiu ser respeitada academicamente e não mais como uma área de pesquisa secundária e sem valor científico.

A história dos Estudos da Tradução é extremamente rica, mas não nos atentaremos para ela como um todo e sim para as perspectivas que nos interessam dentro dela. Nos subcapítulos a seguir abordaremos com maior profundidade as teorias consideradas de maior interesse em nosso estudo, são elas o funcionalismo, a partir de Christiane Nord, a invisibilidade e a domesticação/estrangeirização de Lawrence Venuti e adentraremos em outro campo ao qual este trabalho pertence e possui grande relevância, o humor.

---

<sup>8</sup> Este capítulo é sobre a tradução e algumas teorias que abordaremos. O título é uma das clássicas frases pronunciadas por Barney ao logo do seriado quando quer expressar sua opinião sobre algo.

## 1.1 True story!<sup>9</sup>

A abordagem funcionalista diretamente desafia a ideia que a tradução tem de ser equivalente ao texto de partida. Algumas vezes o conceito de equivalência, que era predominante anteriormente, não é possível. Por exemplo, quando o texto-alvo se destina, na cultura-alvo, a um público diferente daquele a que se destinava o texto-fonte (ESTEVEVES, 2014, p. 24).

A abordagem funcionalista ganhou destaque na década de 1970 com Katharina Reiss. Em seu livro intitulado *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik*<sup>10</sup> (“Possibilidades e limites da crítica da tradução”) e publicado em 1971, elabora uma tipologia textual centrada nas funções da linguagem e nas funções comunicativas dominantes no texto, estabelecendo ainda a dimensão da linguagem de cada tipo de texto. A autora propôs que diferentes tipos de texto requerem diferentes tipos de tradução. Reconhece que há três tipos básicos de texto: expressivo, apelativo e representativo. Em 1976, em sua tese de livre-docência<sup>11</sup>, Reiss reelabora sua tipologia textual, relacionando-a com os métodos de tradução. O termo “apelativo” se transforma em “operativo”, mas a ideia básica permanece a mesma: a função comunicativa de um texto determina quais soluções utilizar ao traduzi-lo. As decisões referentes à tradução dependem do tipo de texto em questão. A ideia principal seria então que o modo como traduzimos depende da função do texto que estamos traduzindo (MENDES, 1996, pp. 167- 168; PYM, 2014, pp. 46-47).

Mais tarde, Hans Vermeer se junta a Reiss e publicam uma obra numa abordagem mais funcionalista, o conceito de método de tradução ligado ao tipo textual e a Teoria do escopo. “Estas teorias propõem que a tradução é destinada para atingir um propósito”<sup>12</sup> (PYM, 2014, p. 43).

A principal ideia da teoria do escopo é que o tradutor deve trabalhar para atingir o escopo, o propósito comunicativo da tradução, em vez de seguir o texto de partida. Esse princípio básico determina que o propósito do texto de chegada influencie na

<sup>9</sup> Este subcapítulo é sobre o funcionalismo. O título diz respeito a uma frase que Barney sempre pronuncia quando quer confirmar que algo é verdadeiro.

<sup>10</sup> REISS, K. *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik. Kategorien und Kriterien für eine sachgerechte Beurteilung von Übersetzungen*. München: Hueber, 1971.

<sup>11</sup> REISS, K. *Textyp und Übersetzungsmethode. Der operative Text*. Kronberg/Ts: Scriptor Verlag, 1976.

<sup>12</sup> “These theories propose that a translation is designed to achieve a purpose.”

escolha do método e estratégia no processo de tradução. O que importa é que a intenção de comunicar seja realizada no texto de chegada. Para tal fim, a tradução passa a ser considerada como uma função a partir de sua finalidade. Assim, se um texto muda de função ao ser traduzido, o método de tradução deveria adequar-se a essa nova função, sendo possível que algumas características do texto-fonte sejam sacrificadas ou modificadas para esse fim (ESTEVES, 2014, p. 25; PYM, 2014, p. 44; SILVA e SCHEIBLE, 1996, p.174).

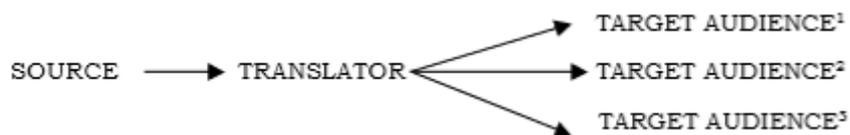
Christiane Nord foi uma das pessoas que se baseou na teoria do escopo (cf. Vermeer 1978, Reiss/Vermeer 1984) para ir além e criar sua própria teoria, não deixando de discutir as críticas a essa teoria. Entre essas críticas destaca-se a de que os tradutores funcionalistas não teriam uma ética própria, limitando-se a seguir uma ética baseada nos ditames do cliente, e que o tradutor se isentaria da responsabilidade por seu trabalho (NORD, 2001b, p. 117 *apud* ESTEVES, 2014, p. 27).

Nord defende sua teoria afirmando que há uma distinção entre escopo, que é determinado pelo cliente, e os procedimentos de tradução, que ficam a cargo do tradutor. Para ela, o tradutor deve impor-se como profissional, aconselhando o cliente a proceder de forma diferente caso ele esteja equivocado em relação a algum aspecto da cultura-alvo (NORD, 2001b, p. 117 *apud* ESTEVES, 2014, p. 27). Lenita Esteves (2014, p. 27) acredita que a autora de certa forma evita a discussão com essa defesa, colocando nas mãos do tradutor, como especialista, a responsabilidade pelos procedimentos. Podemos perceber essa postura de Nord de tentar se esquivar de alguns questionamentos quando coloca a responsabilidade também na questão da lealdade, como veremos.

Para Nord, a abordagem funcionalista surge devido ao fato de as abordagens tradicionais normalmente tratarem a tradução como uma reprodução do texto fonte, o qual é considerado o principal parâmetro para as decisões do tradutor. Essa ideia do deslocamento do foco do texto-fonte para o texto de chegada é uma das características herdadas da teoria do escopo. Segundo a autora, seria de extrema dificuldade para qualquer tradutor traduzir “o” texto fonte, pois para um texto existem tantos textos quanto receptores dele. O tradutor seria um dos receptores que (quando traduzindo para sua própria língua e cultura), normalmente, não pertence ao público endereçado pelo texto fonte (NORD, 2005, pp. 16-17).

Na abordagem funcionalista, toda tradução tende a atingir um propósito comunicativo particular no público-alvo, e se analisarmos quem será esse público e o

que precisarão e esperarão, será mais fácil entregar um produto que se adeque às necessidades e expectativas. No diagrama a seguir é possível visualizar isso: após receber o texto fonte (*source*) o tradutor (*translator*) o transforma para que se adeque a um público (*target audience*) em particular da língua-alvo dentro de vários públicos possíveis (NORD, 2005, p.17):



**Figura 1: Nord, 2005, p.17.**

A tradução é planejada, com um propósito específico, normalmente indicado por um cliente, por alguém que necessita de uma tradução, segundo Nord, enquanto para Vermeer esse propósito é decidido pelo tradutor (PYM, 2014, pp. 53-54).

O princípio básico do funcionalismo poderia ser parafraseado como o propósito tradutório justifica os procedimentos de tradução, assim sendo, não haveria uma única tradução possível, mas sim uma gama de possíveis finais: “o propósito da tradução determina a escolha do método e estratégia [...] O que significa que não existe um único método ou estratégia para um texto fonte em particular”<sup>13</sup> (NORD, 2006, p.31), o texto fonte poderia ser manipulado da maneira como os clientes ou os tradutores achassem melhor (NORD, 2006, p. 33).

Ao pensarmos no fato de que uma gama de finais é possível, pois pode haver diferentes propósitos, temos que levar em conta outro fator que determina essas várias possibilidades: o tradutor. Na perspectiva funcionalista, um dos agentes que determina o propósito da tradução pode ser o próprio tradutor, e se depende do tradutor, há sempre subjetividade.

Este fato nos leva a uma das críticas levantadas por Anthony Pym (2014, pp. 53-54) ao funcionalismo. Quem realmente decide qual é o propósito da tradução? Pym nos questiona ao apontar que os diferentes teóricos do funcionalismo possuem respostas diferentes, fazendo-nos indagar em quem devemos acreditar, pois nem mesmo eles concordam entre si.

<sup>13</sup> The purpose of the translation determines the choice of translation method and strategy [...] there is no single method or strategy for one particular source text.

Para Nord, a chave seria a tarefa de tradução, ou mais especificamente, a conclusão que o tradutor retira da tarefa, ou da informação que ele recebeu do cliente, sobre para qual público o texto-alvo será endereçado e qual ou quais os propósitos deverá atingir. Como já apontado, Nord de certa forma privilegia mais as vontades do cliente do que as do tradutor. Há consequências nesse privilégio, pois muitas vezes o cliente não possui domínio da tradução, enquanto o tradutor sim e, possivelmente, são “suas vontades” que levarão ao objetivo da tradução. O papel do tradutor, nesse contexto, é o de fazer com que o texto traduzido seja condizente aos objetivos traçados (o que, no caso em que estudaremos, diz respeito a conseguir fazer rir).

Desse modo, há uma inversão, mais do que necessária nos Estudos da Tradução: “não é mais o texto fonte que guia as decisões do tradutor, mas sim o propósito comunicativo como um todo que o texto-alvo pretende atingir na cultura de chegada. Tradução é, então, uma atividade profissional proposital<sup>14</sup>” (NORD, 2005, p.27). Não será mais o texto-fonte que decidirá o propósito, e este é um dos pontos cruciais: a mudança de “poder”.

A abordagem nos apresenta, então, três papéis diferentes a serem interpretados na tarefa de tradução: o mediador, que cabe ao tradutor, posto que esse é o único (por definição) familiarizado com as condições, normas e cultura de ambas as línguas; o emissor (*sender*, no original), que seria o cliente e o receptor (*receiver*, no original), o público-alvo da tradução.

As pessoas possuem propósitos comunicativos que tentam colocar em prática por meio dos textos, quando no papel de emissores na comunicação; esses propósitos são alvos para outras pessoas, que estariam no papel de receptores. A comunicação, então, acontece em situações que são limitadas pelo tempo e espaço e cada situação específica determina o que e como as pessoas se comunicam, e essa pode ser alterada pelas pessoas simplesmente quando elas se comunicam. As situações são sempre culturais e não universais, sendo a língua parte da cultura, conseqüentemente, cada ato de comunicação é condicionado pelas limitações da situação em cultura (NORD, 2005, p. 18).

Quando comparamos um povo a outro temos grupos culturais diferentes, fato que afeta todas as esferas da sociedade. Na tradução, emissores e receptores pertencem

---

<sup>14</sup> It is no longer the source text that guides the translator’s decisions but the overall communicative purpose the target text is supposed to achieve in the target culture. Translation, therefore, is a purposeful professional activity.

a grupos culturais diferentes, como sabemos, os quais falam línguas diferentes, sendo as formas não verbais de comportamento também diferentes, “assim, emissores e receptores precisam da ajuda de alguém que possua familiaridade com ambas as línguas e culturas, e que esteja disposto a interpretar o papel de tradutor ou intermediário entre eles”<sup>15</sup> (NORD, 2005, p.18). É tarefa do tradutor mediar as duas culturas, mas, para Nord (2006, p.34), a mediação nunca deverá impor a concepção de uma cultura sobre os membros de outra.

Dentro de seu papel de mediador é necessário que o tradutor seja responsável pelo desenvolvimento da cooperação entre cliente, público-alvo e autor do texto fonte. O que não significa que o tradutor deva sempre fazer o que todos esperam, sem que haja uma reflexão a respeito de suas decisões. Significa, entretanto, que é preciso que haja uma ação do tradutor para antecipar e evitar qualquer mal entendido ou conflito comunicativo que possa ocorrer (NORD, 2006, p. 33). Isso é ainda mais importante no caso das traduções técnicas, por exemplo. Por causa de sua familiaridade com ambas as culturas, os tradutores possuem essa posição para descobrir conflitos potenciais e evitá-los ou solucioná-los. Logo, a pessoa que traduz possui um papel influente como mediador.

Nord (2006) também nos traz outro conceito que difere do que antigamente era abordado e que acaba servindo como ferramenta de salvação para alguns questionamentos em sua teoria: a questão da lealdade, que não possui nenhum vínculo com a polêmica sobre fidelidade, mas faz referência a uma relação justa entre as pessoas envolvidas no processo de tradução. Como afirma a autora: “a responsabilidade que o tradutor possui para com seus parceiros é o que chamo de lealdade”<sup>16</sup> (p.33).

O propósito da tradução define os métodos e estratégias que poderão ser utilizados, mas é a competência profissional do tradutor que realiza a escolha final, e isso pode ser considerado a base para lealdade e confiança entre o tradutor e seus parceiros interacionais nesse processo. Lealdade refere-se, então, à atitude ou ao comportamento do tradutor durante a tradução. Não seriam o texto ou a tradução leais, mas sim o tradutor. Portanto, seria uma categoria interpessoal que afeta a relação entre as pessoas envolvidas (NORD, 2006, p. 40).

---

<sup>15</sup> Thus, senders and receivers need help from someone who is familiar with both languages and cultures and who is willing to play the role of translator or intermediary between them.

<sup>16</sup> The responsibility that translators have toward their partners is what I call 'loyalty'.

Essa responsabilidade toda que recai sobre o tradutor chega até ser negativa, pois tudo irá depender dele. Assim, se a tradução não alcançou o objetivo desejado, a culpa recai sobre o tradutor. É necessário que haja um equilíbrio, não tão pouca dependência, como as abordagens antigas, mas também nem muita, como no funcionalismo. Mas, saber o que é esse equilíbrio não é tão fácil. Acaba-se criando a ideia de um “tradutor perfeito”, pois tudo dependerá de sua ação. Esteves afirma que a abordagem funcionalista confere um alegado prestígio ao tradutor (2014, p. 28). Atribui a esse profissional a responsabilidade pela decisão de como realizar o propósito do cliente, mas não o julgamento desse propósito, já que as boas estratégias são as que realizam o propósito desejado (pelo cliente).

É possível pensar aqui também na questão ética, pois como mencionado acima, uma das críticas é de que o tradutor não possuiria uma ética, já que o ideal é realizar o propósito desejado pelo cliente, não importando as estratégias utilizadas e qual seria esse propósito. Mas Nord afirma que boas e más estratégias de tradução não são uma questão de ética, e sim de competência tradutória (ESTEVES, 2014, p. 27), mais uma vez, atribuindo responsabilidade excessiva ao papel do tradutor e contribuindo para a ideia do “tradutor perfeito”.

Para considerarmos uma tradução como funcional, é preciso que essa atinja seu propósito. Funcionalidade significa que um texto funciona para seus receptores em uma situação comunicativa em particular da maneira que o emissor gostaria que funcionasse. Ela não é uma qualidade inerente ao texto. É uma qualidade atribuída ao texto pelo receptor, no momento da recepção, e é ele quem decide se, e como, um texto funciona. Nord também pontua que um mesmo texto produz diferentes reações em cada indivíduo: “Se, como sabemos, o mesmo leitor reage de formas diferentes ao mesmo texto em momentos diferentes da sua vida, é ainda mais improvável que leitores diferentes em momentos diferentes – desconsiderando leitores que pertençam a ambientes culturais diferentes – irão reagir da mesma maneira ao mesmo texto”<sup>17</sup> (NORD, 2006, p. 31).

A autora ainda nos questiona como é possível sabermos então se um texto atingiu a função que queremos que atinja? Pois, se é possível que haja vários propósitos, dependerá de quem está definindo a função do texto, ou seja, nunca saberemos, porque a gama é infinita. A própria autora nos responde que não é possível saber se a função foi

---

<sup>17</sup> Tradução retirada da dissertação de Fabiana Staudinger (2010).

atingida. É necessário que confiemos na vontade do público de cooperar na dada situação, caso contrário, a comunicação se tornaria impossível.

É por concordarmos com a perspectiva funcionalista, uma vez que ela leva em conta todos esses fatores abordados acima, especialmente o propósito tradutório e a importância que é dada ao público-alvo, que nos utilizaremos de sua abordagem nesta pesquisa para nossas análises. Além de tal perspectiva teórica, faz-se necessária uma melhor compreensão do papel do tradutor, dada a importância que tem para o funcionalismo. Nesse contexto, a questão da visibilidade, tal como desenvolvida por Venuti, mostra-se primordial para a pesquisa.

## 1.2 Suit up!<sup>18</sup>

Lawrence Venuti, em 1995, publica seu livro *The Translator's Invisibility* no qual a ideia do tradutor invisível, seu papel e reconhecimento social na área aparecem pela primeira vez, tornando o termo invisibilidade um conceito muito conhecido nos Estudos da Tradução a partir de então.

Da mesma maneira que o funcionalismo, as teorias de Venuti vieram para questionar a forma como se pensava a tradução antigamente: por exemplo, a tradução “palavra-por-palavra” e a “sentido-por-sentido” anteriores ao século XX, nas quais se pregava que o tradutor era conhecedor profundo de tudo relacionado ao texto (as duas línguas, o autor e o assunto) (STAUDINGER, 2010, p. 43). Como forma de questionamento ao modo como se traduzia e como se considerava a tradução e o papel do tradutor, Venuti é um dos grandes autores que surgem no final do século XX com novas perspectivas para os Estudos da Tradução, defendendo a ideia de que a tradução não possui a função só de comunicação, mas também possui papel político na sociedade. Tal abordagem vai além do que o funcionalismo defendia, já que passa a considerar aspectos que vão além do público-alvo e trazem, para a discussão, questões primordiais para todo processo tradutório.

---

<sup>18</sup> Este subcapítulo aborda as teorias de (in)visibilidade e estrangeirização/domesticação de Venuti. O título, mais uma vez, é uma frase de Barney, utilizada quando ele quer dizer para alguém se preparar para algo.

De toda sua obra nos utilizaremos de dois conceitos básicos que permeiam quase todo seu trabalho e que acreditamos ajudar em nossas reflexões diante da série aqui estudada: a (in)visibilidade e a dicotomia domesticação/estrangeirização.

A invisibilidade pode ser produzida através de dois fenômenos: o efeito ilusório do discurso, da maneira como os próprios tradutores tendem a traduzir para produzir algo “legível” no texto alvo, uma espécie de manipulação da língua pelo tradutor, criando uma “ilusão de transparência”; e o modo como os textos traduzidos são tipicamente lidos na cultura da língua alvo, a prática de ler e avaliar traduções.

O termo invisibilidade foi usado pelo autor para descrever, dentro de seu contexto sociocultural histórico (a cultura Anglo-Americana contemporânea), a situação e o trabalho de quem traduz. Segundo o autor, uma tradução é julgada aceitável por editores, críticos e leitores se sua leitura é fluente, ausente de peculiaridades linguísticas ou estilísticas, lhe dando transparência, dando a impressão de refletir a personalidade ou intenção ou essência do autor, ou seja, dando a impressão de não ser uma tradução, mas o original (VENUTI, 1995, p. 01).

Assim, o tradutor se torna invisível, pois a tradução não deve parecer uma tradução, não deve mostrar que há outra pessoa no texto além do autor. Essa ilusão de transparência é um efeito que o discurso dito fluente pode possibilitar. Trata-se de um esforço do tradutor para garantir uma fácil legibilidade. Essa tradução fluente é:

Imediatamente reconhecível e inteligível, familiar, domesticada, não perturbadoramente estrangeira, capaz de prover ao leitor livre acesso a grandes pensamentos, os quais estão presentes no original. Dentro do regime da tradução fluente, o tradutor procura tornar seu trabalho invisível, produzindo um efeito ilusório de transparência que, simultaneamente, mascara seu status como ilusão: o texto traduzido parece natural, não uma tradução<sup>19</sup> (VENUTI, 1995, p. 5).

Antoine Berman, em sua obra *A prova do estrangeiro* (2002, p. 329), afirma que a tradução está *a priori* presente em todo original, pois toda obra seria, em diferentes graus, um tecido de traduções ou uma espécie de criação que tem a ver com a operação tradutória. Dessa forma, a ideia de transparência na tradução nunca será atingida, uma vez que toda obra em si já é tradução, o texto então nunca conseguirá alcançar esse

---

<sup>19</sup> a fluent translation is immediately recognizable and intelligible, familiarised, domesticated, not disconcertingly foreign, capable of giving the reader un obstructed access to great thoughts, to what is present in the original. Under the regime of fluent translating, the translator works to make his or her work invisible, producing the illusory effect of transparency that simultaneously masks its status as an illusion: the translated text seems natural, not translated.

status de natural. Para Berman, é característica da obra se colocar como “traduzível” e, assim, “digna de ser traduzida”, “possível de traduzir” e “devendo ser traduzida” para alcançar sua plenitude de obra.

Ao afirmar que o tradutor se torna invisível, Venuti nos deixa alguns pontos incompletos. É importante pensarmos em quando essa visibilidade/invisibilidade realmente ocorre e a partir de qual perspectiva ou, até mesmo, até que ponto a divisão visível x invisível é clara e indiscutível.

O tradutor tem uma visibilidade inerente ao trabalho, que diz respeito à construção de um texto em outra língua, ou seja, apesar de seu esforço para ocultar sua presença ao elaborar um texto dito fluente, pelo simples fato de ser uma tradução podemos deduzir que existe, aí, um tradutor. Ele pode não ser reconhecido por seu trabalho, mas sua existência é irrefutável. Por isso, simplesmente falar em visível x invisível não é suficiente, é necessário levar em conta outras questões, como, por exemplo, a que tipo de visibilidade estamos nos referindo.

A partir do momento que determinamos de que tipo de visibilidade estamos tratando, a questão será outra, relativa à maneira como e quando ela ocorre. A invisibilidade irá acontecer, para Venuti, no momento em que o tradutor transforma a tradução em uma “não tradução”, neste caso trata-se do apagamento do tradutor, como já mencionado acima, em busca de uma tradução fluente.

O trabalho do tradutor, quer se trate de literatura, de filosofia ou mesmo de ciências humanas, desempenha um papel que não é o de simples transmissão, ao contrário: é tendencialmente constitutivo de toda literatura, de toda filosofia e de toda ciência humana (BERMAN, 2002, p. 328). A tarefa de tradução vai muito mais além de retirar o estrangeiro a fim de criar o efeito ilusório de transparência. Desenvolver essas potencialidades, esta seria a tarefa de tradução, progredindo assim para a descoberta do parentesco das línguas. Essa tarefa não é simplesmente artística; supõe um conhecimento extenso de todo o espaço diacrônico e sincrônico da língua de chegada (BERMAN, 2002, p. 340).

Por causa da transparência que a tradução deve alcançar, o papel do tradutor se limita a produzir um texto que seja visto como produzido na língua da tradução, ou seja, que não “mostre” que foi traduzido. Esse aspecto diz respeito à noção de domesticação, desenvolvida por Venuti. O autor apresenta, em contraponto à domesticação, a ideia de estrangeirização. Tais conceitos são desenvolvidos a partir da maneira como interpretou a abordagem de Schleiermacher, que Venuti lê na tradução para o inglês de André

Lefevere (SNELL-HORNBY, 2012, p.192). A dicotomia em Schleiermacher (2007) se dava entre levar o autor até o leitor, deixando-o confortável, como estratégia para facilitar o texto de modo que não haveria qualquer estranhamento durante a leitura, ou levar o leitor até o autor, sendo possível deixar na tradução marcas características da cultura de partida.

Berman, em “A tradução e a letra” (2007), nos apresenta o conceito de tradução etnocêntrica, que se assemelha muito à domesticação que Venuti irá criticar. Este tipo de tradução pode ser descrito como aquele “que traz tudo a sua própria cultura, as suas normas e valores, e considera o que se encontra fora dela – o estrangeiro – como negativo ou, no máximo, bom para ser anexado, adaptado, para aumentar a riqueza desta cultura” (p.28). O autor também apresenta outro tipo de tradução, o qual classifica como hipertextual, que “remete a qualquer texto gerado por imitação, paródia, pastiche, adaptação, plágio, ou qualquer outra espécie de transformação formal, a partir de um outro texto já existente” (p.28). Não seria possível que uma não tivesse relação com outra, pois Berman afirma que a tradução etnocêntrica é necessariamente hipertextual, e a tradução hipertextual, necessariamente etnocêntrica, e ambas coexistem na tradução.

Domesticação do texto seria, então, o abandono das características que o associam a um determinado autor ou cultura. Este tipo de tradução considera, implicitamente ou não, sua língua como um ser intocável e superior, que o ato de traduzir não poderia perturbar. Trata-se de introduzir o sentido estrangeiro de tal maneira que seja aclimatado, que a obra estrangeira apareça como um “fruto” da língua própria. A ideia de transparência que Venuti fala seria o resultado desta estratégia, traduzir a obra estrangeira de maneira que não se “sinta” a tradução, traduzir de modo a dar a impressão de que é isso que o autor teria escrito se ele tivesse escrito na língua para a qual está sendo traduzido (BERMAN, 2007 p.33).

Por outro lado, na estrangeirização, o contato com a cultura do autor não é apagado, é possível conhecê-la (STAUDINGER, 2010, p. 47). Para Venuti, a cultura de partida, quando domesticada, sofre violência no ato de tradução, o que sugere uma discussão sobre a ética tradutória nos dias de, na qual a estrangeirização é, em princípio, boa, e a domesticação é, em princípio, ruim (SNELL-HORNBY, 2012, p. 193). Mas, esta afirmação é algo muito complexo de se fazer, pois, até que ponto a domesticação é boa e a estrangeirização ruim? É necessário refletir sobre a tarefa de tradução solicitada, o público-alvo da língua de chegada e, na maioria das vezes, o que a empresa contratante da tradução requer. Venuti propõe a estrangeirização, mas parece importante

que as estratégias sejam “dosadas”, pois ambas possuem pontos positivos e negativos e a escolha de uma ou outra depende dos objetivos da tradução em cada contexto e em cada época.

A domesticação é inevitável no trabalho de tradução, pois essa sempre comunica uma interpretação, um texto estrangeiro que será parcial e alterado, às vezes, suplementado com características peculiares à língua alvo, deixando-o compreensível quando claramente domesticado (VENUTI, 1998, p. 17). A tradução é então vista com suspeita porque, inevitavelmente, domestica textos estrangeiros, inscrevendo neles valores linguísticos e culturais inteligíveis para comunidades domésticas específicas. Esse processo se dá ao longo de todos os estágios, desde a escolha do texto traduzido ao desenvolvimento da estratégia de tradução (VENUTI, 1998, p. 129).

A tradução domesticadora possibilita a formação de sujeitos domésticos, uma vez que há um processo de espelhamento ou auto reconhecimento:

O texto estrangeiro torna-se inteligível quando o leitor ou a leitora se reconhece na tradução, identificando os valores domésticos que motivaram a seleção daquele texto estrangeiro em particular, e que nele estão inscritos por meio de uma estratégia discursiva específica (VENUTI, 1998, p.148).

Além de promover o auto reconhecimento dos sujeitos, Venuti (1998) afirma que a estratégia domesticadora na tradução também pode estar fundamentada em fatores econômicos, mas sempre qualificados pelo desenvolvimento cultural e político atual.

Através dessa estratégia, o tradutor parece invisível, fazendo com que as marcas de estrangeiridade do texto fonte esvançam para manter a tradução fluente desejada. Para Venuti, a visibilidade do tradutor seria possível através da estrangeirização, que permite que a estrangeiridade do texto fonte seja mantida (SNELL-HORNBY, 2012, p. 193). Em sua obra *Escândalos da Tradução* (1998) nos questiona “como pode qualquer estrangeiridade ser registrada numa tradução senão por meio de outra língua – isto é, por meio do gosto de outro tempo e país?” (p.17) advogando em favor de uma estratégia estrangeirizadora que permita a visibilidade do tradutor. Berman (2007, p. 38) concorda com este questionamento de Venuti ao afirmar que é necessário que cada cultura saiba se apropriar das produções de sentido estrangeiras.

Por mais que Venuti tenha baseado sua teoria em Schleiermacher e ambos os autores defendam a mesma estratégia de tradução como sendo a melhor opção (a estrangeirização para Venuti, e levar o leitor até o autor, para Schleiermacher), os

motivos que os levam a isso são diferentes. Para Schleiermacher (2007) através dessa estratégia era possível criar maneiras de enriquecer a experiência do leitor com elementos do texto e da cultura estrangeira, enquanto para Venuti (1998), a estrangeirização é necessária, pois se trata de uma estratégia política e ativista, que marca a existência e a visibilidade do tradutor (SPOLIDORIO, 2017, p. 31).

Venuti afirma desejar alcançar uma autoridade para os tradutores e para as traduções que não seja um mero engrandecimento, que não tirará a vantagem e o prestígio cultural agora gozado pelos autores e composições originais, ao contrário: já que a tradução é intercultural, envolve um tipo diferente de autoria, que seria secundária para o texto estrangeiro e a serviço de diferentes comunidades, tanto estrangeiras quanto domésticas. Há uma autoria na tradução, mas uma autoria agora redefinida como derivada, não auto-originária. (1998, p. 15 e 87).

Venuti (1998, p. 92) reconhece uma dupla obediência da tradução: ao texto estrangeiro e à cultura doméstica. Esse fator funciona também como uma advertência de que nenhum ato de interpretação pode ser definitivo para todas as comunidades culturais, de que a interpretação é sempre local e contingente. O fato de uma tradução ser domesticadora ou estrangeirizadora:

Claramente depende de uma reconstrução detalhada da formação cultural na qual a tradução é produzida e consumida; o que é doméstico ou estrangeiro pode ser definido apenas com referência a hierarquia de valores variável na cultura da língua-alvo<sup>20</sup> (VENUTI, 1998, p 243).

Através dos conceitos de Venuti apresentados que baseamos nossas análises, ao concordarmos com a importância da estrangeirização para tornar o tradutor visível, mas ao discordarmos no caso da domesticação ser prejudicial à tradução. No que concerne este trabalho, a tradução audiovisual de humor, veremos que a domesticação muitas vezes se mostra como uma estratégia necessária, mas não por meio do apagamento de quem traduz, pois como também concordamos com a abordagem funcionalista, vemos essa estratégia como sendo funcional para o público-alvo aqui tratado.

---

<sup>20</sup> "Determining whether a translation project is domesticating or foreignizing clearly depends on a detailed reconstruction of the cultural formation in which the translation is produced and consumed; what is domestic or foreign can be defined only with reference to the changing hierarchy of values in the target-language culture."

No subcapítulo a seguir adentraremos o outro campo relevante a este estudo, o humor, para depois vermos todos os conceitos e abordagens apresentados neste capítulo, a tradução audiovisual – mais particularmente, a legendagem de uma série de humor.

### 1.3 Have you met humor?<sup>21</sup>

*“O humor ocupa um lugar específico na vida de muitas pessoas. Enquanto para algumas possui uma importância particular, para outras possui um valor menos significativa”<sup>22</sup> (MARECICK, 2014, p.20).*

Para nós o humor possui grande importância, acreditamos ser algo presente na vida de todos e muito necessário, afinal, o que seria da vida sem um pouco de risada? E uma das maneiras que nos possibilita o riso são as séries de comédia. Por essa razão, nos aprofundaremos na teoria do humor para podermos analisar a série e para tentarmos entender esse lugar específico que ele ocupa.

Um dos grandes nomes que escreveram sobre o humor foi Victor Raskin. Em sua obra *Semantic Mechanisms of Humor* (1985, p.2), afirma que o humor pode ser classificado como uma característica humana universal, pois a habilidade de apreciar o humor é compartilhada por todas as pessoas, mesmo que os tipos de humor sejam muito diferentes:

Responder ao humor é parte do comportamento, habilidade e competência humana, outras partes que compreendem manifestações sociais e psicológicas tão importantes do *homo sapiens* como a linguagem, moral, lógica, fé e etc. Assim como todas essas, o humor pode ser descrito como em parte natural e em parte adquirido (*ibidem*).

O humor não faz somente parte de nosso cotidiano, mas é algo natural a todos, como bem coloca Raskin, responder ao humor é parte da competência humana, mas que, assim como nossas outras competências, também pode ser adquirido. Achar explicação para algo que é considerado natural é extremamente complexo. E este é um dos maiores dilemas de toda a pesquisa sobre o humor, a dificuldade em se achar uma definição. Apesar de o conceito de humor parecer fácil para algumas pessoas, que para

---

<sup>21</sup> A frase dá título ao subcapítulo sobre humor e faz alusão à brincadeira que Barney faz quando deseja apresentar Ted a alguma garota (Have you met Ted?).

<sup>22</sup> Humor occupies a specific place in lives of many humans. While to some it might seem of a particular importance, to others it may have less significant value.

defini-lo provavelmente usariam palavras como “engraçado” ou “riso” (KINUNNEN, 2012, p.7), muitos estudiosos há anos procuram responder à pergunta: o que é humor? Henri Bergson (2007, p.1) nos questiona também: o que seria o riso? E o que há no fundo do risível?

Na introdução de *The Language of Jokes* (1992), Delia Chiaro já afirmava que os estudos sobre humor e o que faz as pessoas rirem eram incontáveis e, durante séculos, escritores de diferentes áreas têm tentado definir, prover motivos e analisar o humor, “de Platão e Aristóteles a Cicero, através de Hume e Kant até os mais recentes, Bergson e Freud, a bibliografia resultante nos providencia tantas teorias quanto existem teóricos”<sup>23</sup> (p. 1).

Salvatore Attardo (1994) afirma que não somente os pesquisadores acreditam que é impossível haver um acordo sobre as categorias de divisão do humor (como “cômico” vs. “ridículo”), mas que após anos de pesquisa também tem sido difícil achar uma definição do humor em seu sentido mais geral, frequentemente sendo descrito como indefinível.

Raskin (1985, p.1), simplifadamente, afirma que é quando alguém ouve ou vê algo e ri. Para o autor isso significa que a pessoa encontrou no áudio ou no visual algum estímulo engraçado, e que situações, histórias e até mesmo pensamentos engraçados ocorrem todos os dias para todo mundo.

Alisson Ross (1998, p. 1) apresenta uma possível definição do humor similar à de Raskin: é algo que faz a pessoa rir ou sorrir. A autora ainda diz que, assim como todas as definições simples, há exceções:

É possível afirmar que algo é humorístico, embora ninguém ria no momento – e pode frequentemente ocorrer que pessoas riam, mas alguém diga “isto não é engraçado”. Sorrir e rir também podem significar medo e vergonha. A despeito dessas objeções, a resposta é um fator importante ao considerar algo como humorístico<sup>24</sup>.

Ainda que a risada não seja necessariamente ou suficientemente uma condição para o humor, de um ponto de vista genérico, é útil como ponto de partida para uma definição (ROSS, 1998, p. 2).

---

<sup>23</sup> From Plato and Aristotle to Cicero, through Hume and Kant to the more recent Bergson and Freud, the resulting bibliography provides us with as many theories as there are theorists.

<sup>24</sup> It’s possible to claim that something is humorous, even though no one laughed at the time – and it can often happen that people laugh, but someone claim “that’s not funny”. Smiling and laughter can also be a sign of fear or embarrassment. Despite these objections, the response is an important factor in counting something as humour.

Bergson (2007) diz que não existe comicidade fora daquilo que é propriamente humano. Muitos pesquisadores definiram o homem como “um animal que sabe rir”, mas poderiam também tê-lo definido como um animal que faz rir, pois, “se algum outro animal ou objeto inanimado consegue fazer rir, é devido a uma semelhança com o homem, à marca que o homem lhe imprime ou ao uso que o homem lhe dá” (p.3). Outra afirmação que o autor faz ao tentar entender o riso é que este possui como maior inimigo a emoção, a comicidade exigiria algo como uma anestesia momentânea do coração, pois ela se dirige à inteligência pura (p. 4). Disto podemos desprender um dito popular: seria cômico se não fosse trágico.

Nesta tentativa de tentar compreender o humor, outra característica com a qual nos deparamos é o fato de ser algo social. Bergson (2007, p.4) afirma que não saborearíamos a comicidade se nos sentíssemos isolados, pois o riso é sempre o riso de um grupo. Ross (1998, p. 1) também destaca este fato, afirmando que pesquisas têm mostrado que as pessoas raramente riem sozinhas, embora o mesmo exemplo de humor as faça rir em uma sala cheia de pessoas, comprovando que o riso está ligado à companhia. O meio natural do riso seria então a sociedade e a melhor maneira de compreendê-lo é através desse meio. É necessário também determinar sua função, que seria uma função social (BERGSON, 2007, p. 6).

Por possuir função social o humor está diretamente ligado à cultura, sendo um conceito subjetivo, ambíguo, relativo e instável (LIBERATTI, 2011, p.221), pois há “uma série de fatores, como idade, personalidade, educação, região, época e contexto que determinam a percepção do humor” (KOGLIN, 2008, p. 35). Ele reflete opiniões e perspectivas humanas e possui uma dimensão diferente para cada um (MARECICK, 2014, p.21). Em seu livro “Os Humores da Língua” (1998), Sírio Possenti faz uma análise linguística das piadas e apresenta a tese de que afirmar que as piadas são culturais é uma obviedade inútil, pois a conclusão que se tira desta sentença é que existem coisas que não são culturais, ou seja, que não dependem da cultura para existir, mas sabemos que tudo é cultural:

Então, as piadas são culturais. Isso é certo, mas esse traço não separa as piadas de nenhum outro tipo de texto, nem de outra coisa qualquer, não contribuindo, portanto, para sua explicação ou caracterização. Se se quiser ficar nesse domínio, é necessário explicitar quais fatores culturais são relevantes para quais aspectos das piadas e, principalmente, quais fatores culturais distinguem piadas produzidas num país ou numa cultura das piadas produzidas em outro país ou em outra cultura. Caso contrário, trata-se apenas de um chavão inútil (p.42).

Já em 2010, em “Humor, Língua e Discurso”, o autor retoma sua tese, mas englobando o humor como um todo, não somente no caso das piadas, ao afirmar que “o humor é cultural, mas o é apenas no sentido de que tudo o é (p. 139)” e que a afirmação ainda é inócua, não acrescenta nada à compreensão do que é o humor. O autor acredita então na tese de que o humor é universal, pois essa dá conta de casos mais numerosos e explica melhor as questões mais relevantes do campo. Para Possenti, o que nos faz caracterizar o humor como cultural é:

O desconhecimento dos dados e, talvez sobretudo, o fato de que, no caso do humor, há uma manifestação clara de seu funcionamento, o riso. Quando ele não ocorre, atribuímos esse fato a uma diferença de cultura. Mas pode ocorrer que confundamos o que é apenas uma manifestação mais ou menos lateral com aquilo que seria uma característica definidora de um conjunto heterogêneo de textos, ou talvez mesmo, de um tipo de discurso (p. 146).

É um fato que pessoas diferentes não necessariamente irão considerar engraçadas as mesmas coisas. Também é provável que a preferência de humor de uma pessoa mude ao longo dos anos (ROSS, 1998, p. 4). Há também o que chamamos de “senso de humor”, algumas pessoas podem possuir outras não (RASKIN, 1985, p.2). Mas no tocante ao riso e a fala, todos realizamos da mesma maneira. Somos capazes de produzir o riso, mas diferentes pessoas riem por motivos diferentes. A razão de esse fato ocorrer é que o conceito do que faz as pessoas rirem está atrelado a fronteiras linguísticas, geográficas, diacrônicas, socioculturais e pessoais (CHIARO, 1992, p.4-5).

Graças a essas diferentes fronteiras, o contexto para a realização do humor sempre muda, e isto é algo crucial para determinar se o indivíduo irá achar aquilo engraçado ou não, uma vez que a mesma piada pode funcionar brilhantemente em um contexto, mas morrer em outro (ROSS, 1998, p. 7).

Normalmente, os temas utilizados no humor em diferentes culturas são os mesmos, são as temáticas socialmente controversas, que versam sobre: sexo, política, racismo, canibalismo, instituições em geral, loucura, morte, desgraças, sofrimento, defeitos físicos etc. (POSSENTI, 1998, p. 25), que apelam para estereótipos e de que as pessoas não falam abertamente a respeito, o que torna a construção de uma lista de temas utilizados no humor algo que será sempre incompleto. Paula Dutra, (2008, p.34) em sua dissertação de mestrado, com base nesta afirmação de Possenti sobre as temáticas do humor, classifica-o como universal de acordo com esses temas tão frequentes e como humor local, quando possui um ingrediente ou referente cultural. Iremos utilizar essa classificação em nossa análise.

Salvatore Attardo (1994, p. 10) diz que o critério mais comum para a definição de humor é o riso. Ele normalmente está associado ao humor, mas é considerado uma consequência deste (VANDAELE, 2010 *apud* MARECICK, 2014, p.21). O riso seria um efeito, que não especifica sua causa (AUBOIN, 1948, p. 13 *apud* ATTARDO, 1994, p. 11). E existem diferentes razões que mostram que o riso não pode ser considerado um critério para o humor. Em uma definição pragmática de um texto humorístico, temos que um texto é humorístico quando seu efeito é o riso (ATTARDO, 1994, p. 13).

Como já dito, há muitas tentativas de definir o humor. Raskin (1985, p.3) nos contempla mais uma vez com outra perspectiva para essa empreitada ao nomear como ato humorístico (*humor act*, no original) a ocorrência individual de um estímulo de humor, fazendo com que a questão agora seja outra: o que caracteriza um ato humorístico? O autor apresenta alguns elementos essenciais para que o ato aconteça, são eles o falante (*speaker*), o ouvinte (*hearer*), o estímulo (*stimulus*), a experiência (*experience*), a psicologia (*psychology*), a situação (*situation*) e a sociedade (*society*). Matematicamente, a soma de todos esses elementos seria o ato humorístico (HU (S, H, ST, E, P, SI, SO)) e este resultaria em X, podendo esse X ser igual a F (*funny*) ou U (*unfunny*).

São muitas as variáveis para que X seja igual a F, ou seja, para que o humor ocorra, e é impossível entender o porquê de cada uma delas. O mais engraçado das comédias é que nunca se sabe por que as pessoas estão rindo; é possível saber o que faz elas rirem, mas entender o porquê disso é uma tarefa impossível (LEVINE, 1969, p. 1-2 *apud* RASKIN, 1985, p.6). A linguística, para Possenti (1998), explica o “como” e não o “porquê” do humor, sendo explicável como as piadas funcionam, mas não o que significam. Podemos, talvez, nos contentar com uma definição um pouco mais filosófica que linguística sobre o humor de Mindess (1971, p. 21 *apud* RASKIN, 1985, p.7): “um quadro da mente, uma maneira de perceber e experienciar a vida. Como um tipo de perspectiva, um ponto de vista peculiar, e que possui grande poder terapêutico”.

Muitos pesquisadores se aventuraram na tentativa de explicar “como” o humor acontece por meio da criação de muitas teorias e classificações. Abordaremos agora algumas das teorias mais conhecidas neste campo e que consideramos mais importantes.

A primeira dessas é a **Teoria da superioridade**,<sup>25</sup> definida como um aumento da felicidade e da autoestima (DUTRA, 2008, p. 36-37). Seus proponentes foram Platão,

---

<sup>25</sup> Alisson Ross em sua obra *The Language of Humor* (1998) também irá abordar sobre esta teoria (p.53).

Aristóteles e Thomas Hobbes. Essa teoria normalmente está associada ao fato de rir das inadequações alheias, mas também pode incluir o riso de si mesmo (LYNCH, 2002 *apud* MARECICK, 2014, p.23). Dividem-se os tipos de superioridade em negativo, positivo, solução de problemas, institucionalização e circunstâncias gerais (VANDAELE, 1994 *apud* DUTRA, 2008, p. 37). Elisangela Liberatti (2011, p. 222) sumariza:

Teorias da superioridade – estas teorias partem da hipótese de que o riso é proveniente da sensação de superioridade de um indivíduo frente a outro ou frente a alguma situação. A superioridade pode ocorrer não somente pela diminuição do outro, mas, também, pela depreciação da ética e da moral estabelecidas, como em piadas e trocadilhos que caçoam de regras sociais;

Juntamente a teoria da superioridade, temos a **Teoria da incongruência**<sup>26</sup>. Jeroen Vandaele (2002, p. 156) define incongruência como um conflito entre o que é esperado e o que de fato ocorre no texto humorístico. O autor apresenta também uma definição dos tipos de incongruência que podem ser de natureza linguística, pragmática, narrativa, intertextual (paródia), social (sátira) e natural. Os fundamentos dessa teoria são atribuídos a Francis Hutcheson e a ideia principal é que o entretenimento cômico resulta da apreensão da incongruência, ou seja, quando uma pessoa vê algo estranho, isso imediatamente a faz rir, o riso é provocado por tudo o que é considerado anormal. Há aqui também outra perspectiva apresentada por Martin (1998), de que o humor envolve a junção de duas ideias normalmente opostas, conceitos ou situações de uma maneira surpreendente e inusitada (MARECICK, 2014, p.24):

Teorias da incoerência – nestas teorias, a incoerência é apresentada como força motriz de toda situação cômica, identificando-se como uma experiência frustrada. O humor é tido como forte dissolução de uma atitude, que é causada pela associação de duas ideias inicialmente distantes. Segundo estes preceitos, o humor de boa qualidade precisará mesclar dois elementos altamente contrastantes de forma que se estabeleça forte relação entre ambos. Para que a piada tenha boa aceitação por parte dos espectadores é fundamental que estes estejam inteirados das ideias opostas que se apresentam na situação. Da mesma forma, o tradutor deve informar-se sobre os aspectos socioculturais do público para que consiga estabelecer relações inusitadas para sua audiência (Liberatti, 2011, p. 222).

Mesmo que complementar a incongruência com superioridade seja um passo no caminho certo, esses dois conceitos sozinhos não são suficientes para a definição do humor (VANDAELE, 2002, p. 159).

---

<sup>26</sup> Esta teoria também é abordada por ROSS, 1998, p. 7-8.

A terceira é a **Teoria da libertação**. O papel do humor nesta teoria seria o de promover algum descanso das restrições diárias que a sociedade nos impõe (MONRO, 1988 *apud* MARECICK, 2014, p.24). As origens desta estão associadas a dois pensadores, Herbert Spencer e Sigmund Freud. O primeiro apresenta sua própria versão da teoria, afirmando que por meio do riso é possível dispor de emoções negativas, particularmente aquelas de apreensão ou preocupação. Já Freud (1989) sugere que a energia que é armazenada no cérebro, e não foi explorada por nenhuma razão anteriormente, é liberada durante o riso. Para o autor, esta energia vem da restrição da natureza agressiva ou sexual que a pessoa impõe sobre si mesma (MARECICK, 2014, p.25).

Uma das teorias mais conhecidas dentro do humor também é a **Teoria dos dois scripts**. Foi proposta por Raskin (1985) e baseia-se na ideia de que um texto humorístico possui dois scripts, ou seja, um conjunto de informações que, embora distintos e opostos, sejam também compatíveis (DUTRA, 2008, p. 36). Basicamente, é quando um texto possui uma interpretação óbvia e outra mais óbvia ainda, e é exatamente a existência de duas interpretações possíveis que gera o humor.

Há também dentro da Teoria dos dois scripts uma extensão, uma teoria considerada como uma revisão e expansão daquela proposta por Raskin (1985), que seria a **Teoria do humor verbal** (*General Theory of Verbal Humor*). Attardo (2002, p. 176) diz que ela consiste em afirmar que cada piada é formada por pelo menos um de seis parâmetros, que seriam linguagem, estratégia narrativa, alvo, situação, mecanismo lógico e oposição de escrita. Abaixo o esquema exemplificado pelo autor:

Piada: {LI – Linguagem, EN – Estratégia Narrativa, AL – Alvo, SI – Situação, ML – Mecanismo Lógico, SO – Script Oposto}<sup>27</sup>

Significa que cada piada deverá ser composta por um ou mais SO, nenhum, um ou mais ML, uma ou mais SI, entre outras combinações.

Ao partir para definições dentro de um campo um pouco mais específico, é importante classificar o humor em algumas categorias, “apesar de não existir uma tipologia uniforme do humor, alguns de seus tipos podem ser obviamente reconhecidos”<sup>28</sup> (MARECICK, 2014, p.27). Anna Marelck (2014) propõe em sua

<sup>27</sup> Joke: {LA - Language, NS – Narrative Strategy, TA - Target, SI - Situation, LM – Logical Mechanism, SO – Script Opposition}.

<sup>28</sup> Although there appears to be no uniform typology of humor, some of its types can obviously be identified.

dissertação de mestrado algumas possíveis divisões para o humor, que pode ser verbal e não verbal. As piadas, sarcasmo, ironia, alusões, jogos de palavras se encontrariam no humor verbal, enquanto no humor não verbal se encontrariam as coisas que necessitam do visual para serem humorísticas. Outra divisão possível apresentada pela pesquisadora seria o humor baseado na linguagem, em personagens ou na situação. O primeiro incorporaria os deslizamentos da língua, duplo sentido, gírias etc., enquanto o segundo é centrado em uma pessoa interpretando determinado papel e expondo diferentes tipos de comportamentos que levam ao riso, e o terceiro diz respeito ao conjunto de eventos e objetos ou pessoas que criam uma atmosfera para o humor, e é exatamente esta última classificação do humor que aqui é analisada.

Outras definições possíveis dentro das categorias do humor são as classificações das piadas e dos jogos de palavras, os quais possuem maior relevância para a pesquisa, como veremos adiante.

Possenti (1998) afirma que “é possível classificar piadas com base no nível, ou melhor, no mecanismo linguístico que é posto em causa de maneira geral (embora toda a tentativa de classificação acabe falhando)” (p. 27). O autor faz mais um esboço de enumeração dos mecanismos do que propriamente uma tentativa de classificação. Os níveis linguísticos seriam então: fonologia, morfologia, léxico, dêixis, sintaxe, pressuposição, inferência, conhecimento prévio, variação linguística e tradução.

Patrick Zabalbeascoa (1996, p. 251), por sua vez, classifica as piadas em sete categorias, partindo da visão do tradutor. São elas: piada internacional, piada binacional, piada de instituições/cultural nacional, piada de senso de humor nacional, piada dependente da língua; piada visual, piada complexa. Para o autor, as piadas internacionais não seriam restritas a diferenças linguísticas e culturais; as binacionais também possuiriam essa característica, mas elas funcionariam em um par de línguas e culturas. As de instituição/cultura nacional possuiriam algo que deve ser adaptado para manter o humor, assim como as piadas de senso de humor nacional, que são específicas de cada país. As piadas dependentes da língua seriam aquelas que se baseiam nas especificidades de cada idioma, como jogos de palavras, por exemplo. As piadas visuais, como o próprio nome diz, necessitariam de elementos visuais e acústicos para criar o humor. Já as piadas complexas combinariam dois ou mais tipos juntos (DUTRA, 2008, p. 38).

Quanto ao jogo de palavras, é definido por Dirk Delabastita (1993, p.57) como “o uso de uma palavra de maneira que sugira dois ou mais sentidos, ou o uso de duas ou

mais palavras com o mesmo som, mas com significados diferentes para produzir o efeito humorístico”<sup>29</sup>. Delia Chiaro (1992) afirma que o jogo de palavras está intrinsecamente ligado ao humor, que, por sua vez, está ligado ao riso e que o jogo é um tipo de uso da linguagem que tem a intenção de entreter e é um dos muitos jeitos de provocar a risada.

O jogo de palavras pode ser descrito apropriadamente como um fenômeno que questiona o modo comum como a linguagem funciona e criativamente se beneficia dos limites da linguagem, como um enigma para cuja solução seria necessário considerar todos os sentidos e ambiguidades possíveis das expressões envolvidas (ZIRKER e WINTER-FROEMEL, 2015 *apud* Křepelková, 2016, p.14). No seriado aqui estudado, nos deparamos com esse uso da linguagem diversas vezes, como afirma Hana Křepelková (2016), as personagens de HIMYM provam que o jogo de palavras afeta a maneira como um falante é percebido.

Como mencionado acima, há diferentes tipos de jogos de palavras que podem ser classificados também. Křepelková (2016) os separa como homofônico (que seria o mais relevante para uma análise da língua falada), quando o duplo significado é produzido por palavras cuja escrita é diferente, mas a pronúncia é idêntica; homônimo, que descreve expressões intercambiáveis tanto na escrita quanto na pronúncia; paronímico, quando as palavras a uma primeira impressão parecem idênticas, mas não o são nem na pronúncia nem na escrita na realidade; homográfico, usado na comunicação escrita, pois representa palavras com a mesma grafia, mas com pronúncias diferentes.

Vê-se que o humor não pode ser definido de uma única maneira e que existem diversas teorias a respeito de sua ocorrência e classificações. Nosso interesse nesta pesquisa em relação ao humor diz respeito ao seu uso dentro da tradução audiovisual, visto como um campo ainda mais misterioso, pois ao tratarmos de humor e tradução estamos em areias movediças (MARTINEZ-SIERRA, 2004, p. 173).

No capítulo a seguir iremos trabalhar todos os conceitos abordados neste capítulo e relacioná-los ao estudo da série escolhida.

---

<sup>29</sup> the use of a word in such a way as to suggest two or more meanings, or the use of two or more words of the same sound with different meaning, so as to produce a humorous effect

## Capítulo 2 - Intervention<sup>30</sup>

Para cada tradução há uma tarefa tradutória, que se diversifica conforme o campo em que se encontra. Um desses campos é a tradução audiovisual. Segundo Jorge Diaz-Cintas (2005, p. 3), apesar de ser uma prática profissional existente desde a origem do cinema, é apenas em meados dos anos 1990 que a TAV<sup>31</sup> começou a ser discutida de um ponto de vista tradutório na academia e em ambientes profissionais.

A TAV diz respeito a todos os espaços nos quais há um sinal acústico e um sinal visual, independentemente de a transmissão ser através de uma tela (DIAZ-CINTAS, 2005, p. 4) e possui intrínseca relação com as questões de acessibilidade.

Na sua acepção primária, a TAV foi usada para encapsular práticas de tradução diferentes usadas na mídia audiovisual — cinema, televisão, VHS — nas quais há a transferência de uma língua-fonte para uma língua-meta. A dublagem e a legendagem são as mais populares na profissão e as mais conhecidas pelo público, mas há também outras tais como voice-over, dublagem parcial, narração e interpretação. A tradução para o espetáculo ao vivo foi adicionada a essa taxonomia num estágio posterior e foi assim que a supra-legendagem [surtitling] para a ópera e o teatro também foi incluída. A mudança de língua que acontece em todos esses casos foi um fator decisivo para nomear essas práticas como tradução (Diaz-Cintas, 2005, p. 4 *apud* Franco e Araújo, 2011).

Em 2007, Diaz-Cintas aborda novamente as diferentes práticas de tradução na mídia audiovisual e acrescenta que novas e inovadoras atividades profissionais estão surgindo, como as legendas para surdos e ensurdecidos (LSE) e a audiodescrição para cegos e deficientes visuais (AD). Essas atividades vêm cada vez mais ganhando espaço dentro da TAV.

Tomaremos por base nesta pesquisa a divisão e a terminologia consideradas por Eliana Franco e Vera Araújo em “Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual” (2011). Dividiremos, então, as modalidades da TAV em dois grupos, as orais e as escritas. Fazem parte das modalidades orais: a **Dublagem** que é a substituição de um áudio numa língua por outro em outra língua (tradução interlingual) eliminando o discurso estrangeiro e focando no sincronismo labial. Ganhou grande popularidade entre os brasileiros, pois a Lei 4.117/62 determina que toda a programação da televisão aberta seja dublada; o **Voice-over** que, assim como a dublagem, também é a

---

<sup>30</sup> Neste capítulo é abordada a tradução audiovisual. O título diz respeito a uma brincadeira da série, que os personagens realizam sempre quando querem que um dos amigos deixe de fazer algo: uma intervenção.

<sup>31</sup> Utilizaremos a nomenclatura TAV para nos referir a Tradução Audiovisual

substituição do discurso oral de uma língua estrangeira pelo discurso oral na língua de chegada, mas sem seguir as mesmas regras da dublagem. Não é feito o sincronismo labial e o áudio traduzido é sobreposto ao original, de forma que, algumas vezes, é possível ouvir o áudio original bem baixo por trás. O voice-over é tradicionalmente utilizado em documentários e programas de não-ficção; a **Audiodescrição** é a tradução em palavras das impressões visuais de um objeto, que tem por objetivo permitir acesso aos cegos e deficientes visuais em cinemas, TV, museus, teatros etc. Ela pode ser pré-gravada, como a dublagem e voice-over, ou ao vivo, no caso de peças de teatro, óperas. A audiodescrição é intercalada com os diálogos, de modo que as falas não se sobreponham.

## 2.1 Legen...wait for it...dagem – Legendagem!<sup>32</sup>

Há no português brasileiro dois termos, legendação e legendagem, para se referir a ações diferentes, enquanto o inglês possui apenas um, *subtitling*. Lina Alvarenga (1998) foi a primeira a discutir e propor uma distinção para os termos. Para a autora, legendação seria a tradução do texto em si e a legendagem a inserção das legendas. Franco e Araújo, em 2011, afirmaram que essa diferença não se sustenta mais, e isso ocorreu devido ao uso dos softwares. Tornou-se possível que uma mesma pessoa realize o trabalho completo (tradução, marcação e inserção das legendas). Arlene Koglin e Sila Marisa de Oliveira (2013) realizaram uma pesquisa acerca dos termos a fim de estabelecer uma homogeneidade terminológica e concluíram que legendagem é o melhor termo enquanto nomenclatura técnico-científica da área por três razões: “estudos lexicais, distribuição terminológica na literatura corrente (frequência de uso) e preferência de uso entre os profissionais da área”. (p. 275).

Já Marcos Feitosa (2009) não entra na discussão entre legendação e legendagem, mas faz uma diferenciação de parte do produto e produto final. Para o autor, entende-se por legenda cada porção de texto que aparece por vez na tela do filme legendado, sendo o termo legendagem referente ao conjunto de legendas encontradas em um filme legendado, ou seja, legendagem seria o total de legendas encontradas em um filme legendado.

---

<sup>32</sup> O título do subcapítulo a respeito da legendagem faz alusão à frase clássica de Barney “legen...wait for it...dary – legendary”.

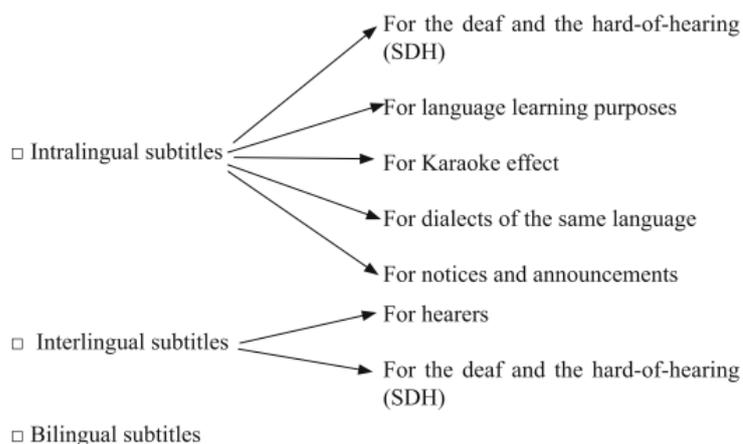
Seguiremos, então, a terminologia proposta por Koglin e Oliveira (2013). Assim, para nos referirmos ao processo e produto total utilizaremos o termo legendagem.

Jorge Diaz-Cintas e Aline Remael (2007) definem a legendagem como:

prática de tradução que consiste na apresentação de um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela, que busca recontar o diálogo original dos falantes, bem como outros elementos discursivos que aparecem na imagem (letras, inserções, graffiti, inscrições, cartazes, etc) e as informações presentes na trilha sonora (músicas e narrações) (p. 8).<sup>33</sup>

Os autores também afirmam que a legendagem está intrinsicamente relacionada com a tecnologia, por isso haverá sempre um problema na classificação das legendas, devido à velocidade com a qual a tecnologia se desenvolve.

Diaz-Cintas e Remael (2007) nos mostram, na figura abaixo, que uma das classificações mais tradicionais da legendagem possui foco na dimensão linguística, e de acordo com essa perspectiva, tem-se a seguinte divisão:



**Figura 2: Diaz-Cintas e Remael (2007, p.14)**

**Legenda fechada ou oculta** é a modalidade também conhecida como *closed caption* ou teletexto. São as legendas feitas por estenotipistas para todos os programas de televisão. Para acessá-las o espectador precisa ativá-las em seu controle remoto de televisão ou aparelho de DVD; **legenda para surdos e ensurdecidos (LSE)** assim como a audiodescrição é desenvolvida para dar acessibilidade aos produtos audiovisuais. Além do texto da fala na legenda são transcritos também os barulhos, ruídos, músicas ou qualquer informação sonora importante; **surtitling** diz respeito às legendas projetadas em teatros e mostras de cinemas, normalmente usadas em óperas.

<sup>33</sup> Tradução de Samira Spolidorio disponível em sua dissertação de mestrado (2017).

Este tipo de legenda segue as mesmas regras e convenções aplicadas à legendagem aberta e são mostradas em um display acima do palco. Nos meios culturais brasileiros é mais conhecida como legenda eletrônica, mas é pouco utilizada. **A legenda aberta**, ou para ouvintes, se encontra na categoria das legendas interlinguais, ou seja, a tradução propriamente dita. Como se trata da modalidade aqui estudada, ela será explicada e aprofundada nos parágrafos que se seguem.

Segundo Roger Hillman (2011), há na legendagem três perspectivas básicas: i) a relação entre língua falada e língua escrita; ii) a relação entre a língua de origem e a língua de chegada; iii) a relação entre a tradução completa e a parcial. Para o autor, as duas primeiras perspectivas são apenas fenômenos linguísticos, enquanto a terceira é menos controlada por questões inatas da tradução do que por técnicas que determinam que as legendas são geralmente comprimidas, e nunca se expandem, ultrapassando o *script* original.

Podemos dizer, resumidamente, que na legendagem de filmes e séries a tradução é basicamente um processo de transmissão/transformação de um texto falado para/em um texto escrito, de forma a tornar esse texto falado acessível àqueles que não falam a língua em questão. Pode-se afirmar que há maiores dificuldades para o tradutor em relação a outras tarefas tradutórias, porque não se trata apenas do processo de transmissão do texto, mas de levar em conta também as limitações de tempo e espaço que uma legenda demanda.

Muitos obstáculos entram no caminho do tradutor ao trabalhar com esta tarefa tradutória, pois é necessário o domínio de dois canais simultaneamente, o visual e o auditivo. A legenda, além de trazer o que foi dito oralmente, tem de estar de acordo com a imagem que se insere, obedecendo a determinadas regras, como o tempo de aparição na tela, dentro de um número máximo de caracteres, em duas linhas e em uma determinada cor.

Pensando nessas regras que a legenda precisa seguir, Mary Carroll e Jan Ivarsson apresentaram, em 1998, o *Code for Good Subtitling* em uma conferência da Associação Europeia de Estudos de Tradução Audiovisual. Baseado na combinação de estudos anteriores dos autores, o trabalho foi pioneiro dentro dos estudos sobre legendagem (SPOLIDORIO, 2017, p. 41).

Alguns dos pontos apresentados no Código pelos autores se consagraram e são seguidos por outros pesquisadores na academia até hoje, como por exemplo: unidades sintáticas simples devem ser usadas; diálogo deve ser condensado quando necessário,

mantendo o texto coerente; o texto das legendas deve ser distribuído linha por linha, página por página, em blocos ou unidades gramaticais; a linguagem deve ser gramaticalmente correta, apropriada; informações importantes nas imagens devem ser traduzidas e incorporadas nas legendas; músicas devem ser legendadas quando relevantes; repetições de nomes e frases comuns compreensíveis não precisam ser legendadas; a entrada e saída da legenda deve seguir o ritmo do diálogo; a duração das legendas deve se adequar à velocidade de leitura; o número de linhas deve se limitar a duas.

Diaz-Cintas em 2003 também apresentou algumas regras para o formato de como devem ser as legendas, de modo que fiquem uniformes e de fácil compreensão. Alguns dos parâmetros sugeridos seguem o código proposto por Carroll e Ivarsson (1998). Para o autor, em geral, o número de linhas deve ser de no máximo duas, obedecendo sempre ao critério de que a primeira linha seja menor que a segunda; normalmente, as legendas são colocadas na parte de baixo da tela, de modo que a visualização da cena não seja prejudicada, mas em algumas ocasiões específicas a legenda pode vir na parte superior; o número de caracteres por linha pode variar entre o mínimo de 28 e o máximo de 32, sendo que os espaços entre as palavras também contam como caracteres; as fontes utilizadas podem ser *Arial*, *Times New Roman* ou *Helvetica*, tamanho 12 ou 10; as cores mais comuns são branca ou amarela; o tempo de duração das legendas é de um segundo no mínimo e seis no máximo; as legendas devem seguir uma marcação, que se refere ao início e ao fim de cada legenda, devendo sempre estar em sincronia com o áudio e a imagem.

Já no que diz respeito aos parâmetros mais utilizados no Brasil, podemos tomar por base o *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (2016) lançado pelo Ministério da Cultura em parceria com a Secretaria Audiovisual, organizado por Sylvia Bahiense Naves, Carla Mauch, Soraya Ferreira Alves e Vera Lúcia Santiago Araújo. O objetivo do Guia é na verdade orientar sobre a audiodescrição, a janela do intérprete de Libras e a LSE. Mas, para especificar os parâmetros da LSE, as autoras mostram antes os aspectos em comum da LSE e da legenda aberta, classificando os parâmetros em técnicos, linguísticos e tradutórios, afirmando que no Brasil eles são pensados especificamente para cada público.

No que diz respeito aos parâmetros técnicos, o Guia discute sobre o número de linhas:

As empresas de legendagem do mundo inteiro adotam a mesma estratégia no que diz respeito ao número de linhas, ou seja, são utilizadas no máximo duas linhas, as quais devem ter, no máximo, 37 caracteres cada uma. Essa é a medida usada na Europa, na chamada regra dos seis segundos. [...] Corroboramos a posição de D'Ydewalle et al. (1987), porque com mais de duas linhas a legendagem pode prejudicar o movimento de reflexão, no qual o espectador lê as legendas e olha as imagens para poder harmonizá-las e, assim, assistir confortavelmente a uma produção audiovisual (NAVES *et al.*, 2016, p.43).

Assim, como já havia sido proposto anteriormente por Carroll e Ivarsson (1998) e Diaz-Cintas (2003), Naves *et al.* (2016) concorda com a configuração de duas linhas por legenda. Outro ponto de convergência entre as literaturas da área sobre os parâmetros técnicos é a velocidade da legenda:

Uma legenda que tenha uma duração compatível com a velocidade de leitura do espectador, não permitindo que o espectador ou não tenha tempo de ler ou faça uma releitura das legendas. [...] Vemos que uma legenda não pode durar menos do que um segundo e não mais do que seis segundos. Aqui no Brasil, esse escopo é ainda menor, pois uma legenda não costuma durar mais do que quatro segundos (NAVES *et al.*, 2016, p.46).

Ainda dentro dos parâmetros técnicos, as autoras trazem também a questão do formato das legendas, que podem aparecer de três formas: exibindo quase o mesmo número de caracteres para as duas linhas, tendo um formato semelhante a um retângulo; com mais caracteres na linha de cima ou na de baixo, respectivamente, lembrando uma pirâmide (ARAÚJO e ASSIS, 2014, *apud* NAVES et al, 2016, p. 45).

Em relação à marcação das legendas, o guia se baseia em Diaz-Cintas e Remael (2007), e afirma que consiste na determinação dos tempos de entrada e saída de uma legenda. A marcação de um diálogo deve tentar seguir os ritmos de fala do filme e a performance dos atores, sempre pensando nas pausas, as interrupções e outros elementos prosódicos que caracterizam as falas de um filme. Ao se tratar de períodos longos, na maioria das vezes, estes poderão ser divididos em várias legendas, enquanto que períodos curtos podem ser agrupados para evitar o estilo telegráfico.

No que concerne à posição da legenda na tela, também segundo Diaz-Cintas e Remael (2007), o guia diz que normalmente ela ocupa a parte de baixo da tela e fica em posição centralizada. Essa posição pode ser considerada a preferida pelo fato de ocupar menos espaço e facilitar a movimentação ocular do espectador saindo da legenda para a imagem. Mas é possível encontrar a legenda em outras posições. Em algumas situações,

elas são colocadas na parte de cima da tela: quando os créditos do filme aparecem ou quando o fundo está muito claro, dificultando a visualização.

Em relação aos parâmetros linguísticos,<sup>34</sup> para o Guia, o principal é a segmentação, que seria a divisão das falas em blocos semânticos e que deve ser feita de modo que cada legenda seja facilmente compreendida no curto espaço de tempo em que é exibida. A segmentação das falas pode se dar entre as linhas de uma mesma legenda, ou seja, na quebra da linha, e entre legendas diferentes. Ela pode ser realizada pelo visual (com base nos cortes das cenas), pela retórica (com base no fluxo da fala) e pela linguística (com base nas unidades semânticas e sintáticas) (NAVES *et al.*, 2016, p. 49).

Assim, o tradutor se vê obrigado a adaptar, condensar e até suprimir a fala original, visto que a legenda tem de ser a mais curta possível e, ao mesmo tempo, passar o maior número de informações relevantes para proporcionar um bom entendimento.

Para o tradutor, nem sempre será possível transcrever tudo aquilo que está sendo dito, pois há risco de o espectador não depreender o conteúdo, e a harmonização entre legenda e imagem ser prejudicada. Isso se deve ao fato de não lermos na mesma velocidade que ouvimos e, por esse motivo, nem sempre a velocidade de leitura dos espectadores coincide com a velocidade das falas dos programas legendados. Por isso, quase sempre é necessário reduzir o texto das legendas para que elas tenham velocidades semelhantes às de leitura dos espectadores. A redução linguística está relacionada ao parâmetro técnico de velocidade da legenda (NAVES *et al.*, 2016, p.58).

Pensando na necessidade de a legendagem ter de ser suprimida, Diaz-Cintas (2003) também traz uma classificação das características do texto das legendas, com alguns pontos em comum com o *Code* de Carrol e Ivarsson (1998) e outros que também são apresentados no Guia de Naves *et al.* (2016).

O autor chama de **redução** a principal característica da legenda, que consiste em reduzir em forma de texto escrito para a língua de chegada o conteúdo oral do texto da língua de partida. Elimina-se tudo o que é redundante e não relevante para a compreensão do produto audiovisual; outro termo seria a **condensação**, pois na legendagem é necessário dar prioridade a palavras menores, uma vez que utilizam menos caracteres e ocupam menos espaço na tela; já a **omissão** é quando todas as palavras e expressões redundantes não essenciais para a compreensão são eliminadas. Há algumas palavras e expressões que normalmente são omitidas, são elas: a) as que se

---

<sup>34</sup> Como mencionado acima, o Guia apresenta uma divisão dos parâmetros em técnicos, linguísticos e tradutórios.

repetem ou que são muito parecidas em sua estrutura superficial; b) os marcadores da conversação; c) interjeições; d) *question tags* e expressões formulaicas;<sup>35</sup> e) enumerações, nomes próprios ou apelidos; f) expressões parecidas nos idiomas de partida e de chegada; g) referências a algo mostrado no canal visual; e, a última característica citada pelo autor, a segmentação, em que ocorre a “quebra” entre uma legenda e outra. Essa quebra pode ser feita de acordo com três tipos de segmentação: a visual, a retórica e a gramatical.

Ao fazer uma legenda, o tradutor-legendista tem de levar em consideração também, assim como qualquer pessoa que traduz, para qual público está traduzindo, que tipo de material é este, a cultura da língua de partida e, principalmente, da língua de chegada. No caso que estamos abordando, o tradutor-legendista precisa ainda saber trabalhar com o humor, que é considerado uma das maiores dificuldades na tradução, já que o seriado aqui analisado é uma comédia.

Apesar de todas essas dificuldades, a legendagem (legenda aberta) ainda é a modalidade de TAV mais conhecida e uma das mais presentes atualmente, possuindo grande mercado para profissionais e também muitos estudos acerca de suas mais variadas características. Em contraposição à dublagem, que seria a outra modalidade mais famosa, a legendagem requer menos equipamento de trabalho, profissionais, dinheiro, tempo e apresenta ainda a vantagem da possibilidade de se conhecer a língua de partida e as vozes originais dos personagens (BARRETO, 2015, p. 17).

Outro ponto positivo que a legendagem apresenta é a possibilidade de aprofundar os conhecimentos em uma língua estrangeira. Um estudo sobre o potencial da legendagem no ensino de língua estrangeira, *Study on the use of subtitling: the potential of subtitling to encourage foreign language learning and improve the mastery of foreign languages*, foi proposto pela European Commission, realizado pela Media Consulting Group e lançado em 2011. Algumas das conclusões a que os pesquisadores chegaram neste estudo foram: a legendagem ajuda a melhorar os conhecimentos em língua estrangeira, assim como provê motivação para o ensino formal e informal da língua e contribui para criar um ambiente que encoraja o multilinguismo.

Após analisarmos como funciona a legendagem, suas regras e seu papel é necessário olharmos para o sujeito responsável por sua criação, o tradutor. Neste caso,

---

<sup>35</sup> Expressões formulaicas são combinações de palavras associadas na mente de todos, frequentemente repetidas em uma sequência, uma expressão que não pode ser entendida literalmente.

olharemos para um tradutor profissional, o tradutor-legendista, que cumpre um trabalho designado por uma empresa de tradução.

Ao tratarmos do papel do tradutor alguns outros pontos, não tão positivos assim, surgem. Adentraremos agora a questão da invisibilidade/visibilidade do tradutor dentro da legendagem profissional nos baseando também na teoria funcionalista, sobre a forma como o tradutor marca seu papel dentro de uma empresa levando em consideração o propósito comunicativo de sua tarefa tradutória.

O tradutor, dentro do funcionalismo, será sempre alguém que leu o texto, o interpretou segundo um propósito comunicativo, e realizou sua tradução pensando em um público-alvo específico na língua de chegada. Nord (2006, p. 32) afirma que a forma em que o texto-fonte se apresenta ao tradutor é produto de muitas variáveis do contexto (tempo, lugar, meio, público-alvo) em que se origina, enquanto a forma pela qual é interpretado e entendido pelo tradutor é guiada pelas variáveis do novo contexto de recepção. Antes de ser tradução, é leitura. Se é leitura, sempre tem interpretação. E é essa interpretação que possui variáveis. Há múltiplas interpretações permitidas pela palavra que são compreendidas conforme a experiência individual, neste caso, tanto do tradutor quanto do leitor-espectador. Somam-se ainda as questões relacionadas ao momento histórico do mundo e da sociedade onde está inserido o original (para nós, uma série de comédia do século XXI produzida nos Estados Unidos) e as regras impostas pelas empresas que são contratadas para fazer a tradução (STAUDINGER, 2010, p. 32).

Dentro de nosso campo de estudo, a TAV, mais especificamente a legendagem de séries (e de filmes também), a função comunicativa proposta inserida no texto está baseada na imagem. A tradução se dá sobre o texto, mas a imagem não varia. Neste caso, ou a função comunicativa da cultura de origem mantém-se de alguma maneira ou limita a adaptação dessas características aos padrões da cultura-alvo (STAUDINGER, 2010, p. 32). Além da imagem, na legendagem, temos regras de tempo e espaço, como visto neste capítulo, para realizar uma tradução:

As características técnicas do meio onde está inserido o texto audiovisual e a alta variabilidade destes fatores impedem que se tenha uma receita única para a tradução do material audiovisual. Sabemos que na tradução, a regra não é buscar por receitas nem teorias estanques para traduzir, pois cada tradução possui suas peculiaridades (STAUDINGER, 2010, p. 33).

Para nenhum tipo de tradução há uma receita a se seguir, o que é ainda mais verdadeiro quando se trata da TAV. Nord (2006, p. 31) afirma que não existe uma estratégia única para traduzir um texto em particular e que as decisões entre qual solução tradutória escolher precisam ser influenciadas por algum critério ou grupo de critérios intersubjetivos. Esse critério seria então a função – ou funções – comunicativa(s) que o texto-alvo requer. Essas funções significam o objetivo que se pretende com a tradução do texto, e ele pode variar de tradução para tradução, assim como pode ser plural. As funções comunicativas diferentes podem exigir estratégias tradutórias diferentes. No caso da legendagem, vimos que essa escolha é ainda mais difícil, pois há muitas interferências.

Nord (1997) analisa a tradução a partir de uma dupla perspectiva: a relação entre o texto traduzido e seus leitores e a relação entre texto traduzido e seu original. Mas, ao tratarmos da legendagem, as relações não podem ser avaliadas isoladamente, pois a presença da imagem e do áudio original une os três componentes. Ademais, como já visto, a imagem que a legenda acompanha influencia as escolhas tradutórias do tradutor, pois imagem e texto precisam fazer sentido juntas (STAUDINGER, 2010, p. 33).

Algumas vezes, o propósito comunicativo (ou a empresa por trás dele) faz com que quem esteja traduzindo não deixe marcas, torne seu trabalho invisível, para que a tradução se torne fluente. Mas toda tradução traz o papel do tradutor, pois é o papel do tradutor escolher a estratégia tradutória. Como visto no capítulo anterior, o tradutor será sempre visível, mesmo ao tentar se esconder, pois se se trata de uma tradução, sua existência é inegável.

Como vimos no primeiro capítulo, Lawrence Venuti discute a questão da invisibilidade do tradutor como sendo produzida pela maneira como os próprios tradutores tendem a traduzir para produzir algo “legível” no texto de chegada, com o objetivo de dar fluidez ao texto, facilitando a leitura. Ao falar da invisibilidade dos tradutores nos seus trabalhos e criticá-la, Venuti não menciona o caso da legendagem, modalidade em que estamos em contato com o tradutor o tempo todo.

Duas interpretações são possíveis ao tratarmos do conceito de visibilidade e gostaríamos de abordar ambas nesta pesquisa.

O tradutor é visível quando reconhecemos que ele existe e atribuímos um juízo de valor ao seu trabalho. Este tradutor deixa suas marcas no texto, pois através de sua interpretação isso se torna inevitável, além de geralmente “aparecer” nos créditos finais, o que também mostra que ele existe como responsável pela legenda. Marcar seu papel,

pelo meio que for, é se tornar visível, é ser reconhecido como a pessoa que proporcionou o acesso àquela tradução.

A outra interpretação possível é o fato de, ao olharmos um texto, termos a certeza de que um tradutor passou por ali. Não por causa de suas marcas, mas porque o próprio texto nos proporciona essa sensação. A legendagem é um dos tipos de tradução em que mais temos o acesso a essa tradução visível, pois estamos em contato com o original pelo canal auditivo e com sua tradução através das legendas ao mesmo tempo que temos o acesso ao canal visual. Por essa razão, a legendagem e o tradutor-legendista são sempre alvos de crítica por parte daqueles que possuem, ainda que pouco, domínio das duas línguas, já que a tradução pode ser comparada ao áudio do original, enquanto na dublagem essa visibilidade da tradução<sup>36</sup> é menos aparente, pois o canal auditivo é substituído, não sendo possível a comparação.

No caso da legenda oficial, produzida por empresas para canais pagos de TV ou DVDs, o tradutor precisa seguir regras específicas de cada companhia, e dentro delas seu trabalho deve ser o mais invisível possível, ou seja, o propósito do texto da legenda profissional é que o tradutor-legendista não deixe marcas de que se trata de uma tradução e também que geralmente não seja reconhecido por seu nome.

O máximo de acesso ao tradutor que temos é seu nome no final dos créditos de filmes ou séries, por exemplo. Mas muitas vezes essa pequena visibilidade também é omitida pelo nome da empresa de legendagem.



**Figura 3: Captura de tela de um episódio de HIMYM na plataforma da Netflix.**

---

<sup>36</sup> No caso de textos escritos, as marcas do tradutor podem ser detectadas em elementos extratextuais, como por exemplo, a capa, contracapa, prefácio, posfácio e as notas de pé de página.

Segundo Hattner (1994), quando as condições que cercam a edição de um texto e sua transformação em produto de consumo criam um estado de coisas chamado de “invisibilidade compulsória”, a pessoa que dedicou muitas horas de trabalho mental quase sempre exaustivo não recebe sequer a menção de seu nome em uma edição, nos créditos de filmes etc. Como vimos, o tradutor-legendista é visível, ele sempre existe, mas, muitas vezes, quem leva a fama é a empresa, o que gera essa invisibilidade compulsória em relação ao nome do tradutor. Mas a invisibilidade não se limita somente ao nome, mas também às decisões: a partir do momento que o tradutor-legendista não toma suas próprias decisões, ele se torna invisível.

Veremos na seção seguinte como é esta questão do papel do tradutor dentro do *fansubbing*, outra modalidade de tradução aqui estudada, que se diferencia da “legendagem profissional” por não se tratar de um trabalho remunerado proposto por uma empresa. A seguir iremos tratar mais profundamente dessa forma de legendagem.

## 2.2 But um...<sup>37</sup>

Também uma forma de tradução, o *fansubbing*, ou, para alguns, a legendagem amadora, será nosso tópico neste subcapítulo. É necessário utilizarmos uma terminologia a respeito do *fansubbing*, como fizemos em relação à legendagem. Usaremos o termo *legender*, pois é assim que se autodenominam as pessoas que produzem *fansubs* no Brasil:

O termo é um neologismo formado pela palavra ‘legenda’ com o sufixo ‘er’, que em inglês remete à ideia de “a pessoa que faz determinada ação” (exemplo: sing/cantar + er = singer/cantor; play/jogar +er = player/jogador). Conforme explicado por Bernardo (2011), a palavra *legender* configura-se como um neologismo criado pelas comunidades de fãs brasileiras, uma vez que esse termo não existe em língua inglesa, pois a terminologia em língua inglesa para denominar quem faz legendas é ‘subtitled’ – a palavra *legenda* é um falso cognato e, em inglês, é traduzida como ‘subtitle’ (SPOLIDORIO, S. 2017, p.49).

Samira Spolidorio (2017) traz, ainda em sua dissertação de mestrado, a importante distinção entre os *legenders* e os *fansubbers*, pois em outros países a maior quantidade de *fansubbing* é de animes, e o termo usado por eles é o *fansubber*. Aqui no Brasil os grupos também se utilizam dessa diferença: *legenders* não produzem legendas para animes, mas sim para seriados, em sua maioria. Outra discussão relevante para a terminologia da área é em relação ao próprio nome do tipo de legenda, pois muitas pesquisas não reconhecem o *fansubbing* como uma modalidade da legendagem:

Vale ressaltar, é claro, que a linguagem nunca é neutra e que cada uma das diferentes denominações traz consigo um olhar e uma interpretação. Assim, termos como legendagem amadora, legendagem de fã para fã, fã-tradução, legendagem pirata, legendagem não-oficial, etc. são já por si sós veículos das opiniões expressas nas pesquisas em que aparecem (Spolidorio, S. 2017, p. 49).

A prática do *fansubbing* é anterior à popularização da internet e dos dispositivos eletrônicos (MENDONÇA, 2013, p. 1). Jeffersson Carmona, em sua dissertação de mestrado de 2011, traz uma breve história sobre como surgiu o *fansubbing*. Esta prática de legendagem de fãs para fãs tem origem com os anime japoneses,<sup>38</sup> como mencionado na introdução desta pesquisa. “Esta atividade de tradução não profissional foi

<sup>37</sup> Aqui é abordado o *fansubbing*. O título do subcapítulo é uma marcação que sempre ocorre na fala de Robin quando está no papel de jornalista.

<sup>38</sup> Para maiores referências a respeito da origem do *fansubbing* com os anime japoneses ver: CARMONA, J. The empirical study of non-professional subtitling: a descriptive approach. Dissertação de mestrado, Universitat Rovira i Virgili, 2011.

inicialmente entendida como o resultado do movimento de *fandom* nos Estados Unidos durante as três últimas décadas do século passado”<sup>39</sup> (CARMONA, 2011, p. 2).

Henry Jenkins (2009 *apud* Mendonça, 2013, p. 2) afirma que em países como os Estados Unidos, em meados dos anos 1960, os canais de TV não exibiam os animes por considerar que seu conteúdo era inapropriado para determinadas faixas etárias. Então, como uma forma de contato com a cultura japonesa, os fãs que tinham acesso às fitas VHS com episódios das séries passaram a legendar de maneira amadora e criaram uma espécie de distribuição alternativa entre grupos de fãs e, finalmente, era possível que eles entendessem o que estava acontecendo na tela e tornassem acessível o conteúdo entre mais pessoas que desejavam. Os animes dentro dos Estados Unidos foram disseminados através desses grupos. E, no final da década de 1970, o *fansubbing* de animes se tornou algo comum entre os fãs. Com a popularização dos computadores de uso pessoal, a redução dos custos de tecnologia e a febre de animes nos EUA durante os anos 1990 a popularidade e a distribuição do *fansubbing* cresceram exponencialmente (CARMONA, 2011, p. 3).

Outros dois grandes responsáveis pela evolução do *fansubbing* e que tiveram um significativo impacto foram a internet e o DVD:

De um lado, a internet oferece vantagens graças à urgência da comunicação (fóruns, websites, e-mail, chats, etc.), a possibilidade de distribuir material e a oportunidade de acesso a softwares específicos de legendagem. Estar localizado em dois lugares distantes no planeta não é mais um problema para comunicação e interação. Do outro lado, o DVD se tornou uma tecnologia barata e um eficiente método de distribuição oferecendo alta capacidade de armazenamento. Esta convergência tecnológica mudou e popularizou a prática do *fansubbing*<sup>40</sup> (Jeffersson Carmona, 2011, p. 3).

Graças a essas novas ferramentas, o acesso fácil e a distribuição *on-line*, a prática do *fansubbing* deixou de ser restrita a animes apenas. Agora fãs de outros produtos audiovisuais também traduzem e distribuem suas séries, filmes etc. favoritos no mundo todo (CARMONA, 2011, p.4).

---

<sup>39</sup> This non-professional translation activity was initially understood as a result of the fandom movement in the United States during last three decades of the last century.

<sup>40</sup>“On the one hand, the Internet offered advantages thanks to the immediacy of communication (forums, websites, e-mail, chat, etc.), the possibility to distribute material and the opportunity to access more specific software to produce subtitles. Being located at two distant places on the planet stopped being an issue for communication and interaction. On the other hand, DVD technology turned out to be a low-cost and efficient distribution method offering high storage capacity. This technological convergence changed and popularized the fansubbing activity.”

O extenso desenvolvimento tecnológico que vem ganhando espaço durante as últimas décadas implica significantes consequências no mundo da TAV em geral e, mais especificamente, da legendagem. Graças à internet, hoje os programas de computador para legendagem se tornaram mais acessíveis, sendo muitos deles gratuitos, como o Subtitle Workshop (*software* mais usado no Brasil), Subtitle Edit, Aegisubs, Diuxland Media, Jubler. A ascensão e consolidação da prática do *fansubbing* foram facilitadas através do interesse por legendar e o conhecimento desses programas (DIAZ-CINTAS e REMAEL, 2007).

Esse tipo de legendagem se tornou muito presente em todo o mundo, não se tratando apenas de animes, mas evoluindo para séries, filmes e outras mídias audiovisuais, auxiliando também os fãs que não possuem o domínio da língua original do produto a terem acesso rápido e fácil a esses conteúdos traduzidos. Com a tecnologia e a internet, torna-se possível realizar um serviço rápido e disponibilizá-lo para todos, em qualquer lugar do mundo em que haja acesso à internet.

Neste mundo da globalização, da velocidade e da cultura participativa, os fãs e consumidores não são mais somente receptores passivos de produtos e serviços em geral. A visualização da legenda feita por fãs se tornou cada vez maior, com a chamada “pirataria” na internet. Com o “tráfico” de séries e filmes, a programação chega mais rápido ao consumidor (MARTINEZ, 2011, p. 7). Os fãs não querem mais esperar as empresas produzirem um material oficial, eles necessitam estar “por dentro” da série. Isso ocorre em parte por causa da influência americana no Brasil, uma vez que a maior parte destas séries são produções estadunidenses.

A produção dos *fansubbings* é mais fácil e rápida, além de atingir um público muito maior (MENDONÇA, 2013, p.2). A ideia principal, dar acesso ao produto audiovisual estrangeiro ao telespectador, continua preservada. Apesar das questões sobre a legalidade e autoria/pirataria desta atividade, a filosofia deste tipo de legendagem é a distribuição on-line de programas audiovisuais com legendas feitas por fãs (DIAZ-CINTAS e REMAEL, 2007).

Na figura abaixo, retirada do website de um dos grupos de *fansubbing* brasileiro, podemos ver as principais motivações e a filosofia que o grupo em questão possui, que vai de acordo com o que foi dito no parágrafo anterior:



## Sobre

*Conheça um pouco mais sobre a inSanos...*

Criada em março de 2008, a Equipe inSanos se dedica a legendagem de todos os gêneros de filmes e séries, com foco nas séries/filmes de ação, drama, aventura, suspense e ficção científica, procurando atender diferentes públicos e objetivando fornecer ao internauta dos quatro cantos do mundo, a possibilidade de assistir filmes e séries com uma legenda de qualidade e excelência – que são a marca das nossas legendas.

Traduzimos, sincamos e legendamos por hobby, não recebemos nenhuma remuneração ao ofertarmos algumas (muitas!!) horas de nosso tempo de lazer na confecção de uma legenda. Por conta disso, ressaltamos que somos a favor de compartilhar nossas legendas, mas somos contra a Pirataria.

Nosso único "pagamento" é saber que disponibilizamos entretenimento, cultura e lazer e, desta forma, contribuimos para que a inclusão digital se estenda a pessoas que nem sempre têm acesso a determinados filmes e séries em suas cidades.

**Figura 4:** Captura de tela do website <http://insanos.tv/>

Para Diaz-Cintas e Remael (2007), essa nova forma de legendagem é menos dogmática e muito mais criativa do que a que tradicionalmente estava se fazendo.

O *fansubbing* pode ser considerado de baixa qualidade pelos tradutores, principalmente pelos profissionais da legendagem, mas se analisado da perspectiva dos fãs, a opinião é diferente: para eles, possui boa qualidade. Muitas questões entram em jogo nessa comparação, por exemplo, o fato de o fã entender mais sobre a série que está traduzindo, compreendendo melhor, por estar traduzindo de fã para fã, as expectativas do espectador a respeito da série e, assim, de sua tradução. Enquanto o profissional apenas cumpre o trabalho que lhe é requerido, na maioria das vezes, seguindo um manual de regras, padrões que a empresa responsável pela tradução impõe. Em relação às técnicas utilizadas dentro do *fansubbing*, as legendas podem estar codificadas dentro do vídeo ou podem ser um arquivo separado de *download* independente do vídeo (CARMONA, 2011). Na teoria, esta prática ainda é a mesma que levou ao avanço do *fansubbing* na década de 1980.

Há uma divisão de trabalho e é realizada uma legendagem colaborativa dentro dos grupos de *fansubbing*, nos quais cada membro realiza uma tarefa. Como normalmente as legendas não estão embutidas no vídeo, as funções dentro dos grupos são a de: tradutor, podendo ser desempenhada por mais de uma pessoa, responsável pela tradução das falas dos personagens; sincronizador, para colocar as legendas em

sincronia com as falas; e a de revisor, responsável por corrigir possíveis erros e unificar o vocabulário do grupo (MENDONÇA, 2013, p.3).

Na figura abaixo podemos ver como funciona essa divisão de trabalho dentro de um grupo de *fansubbing*:

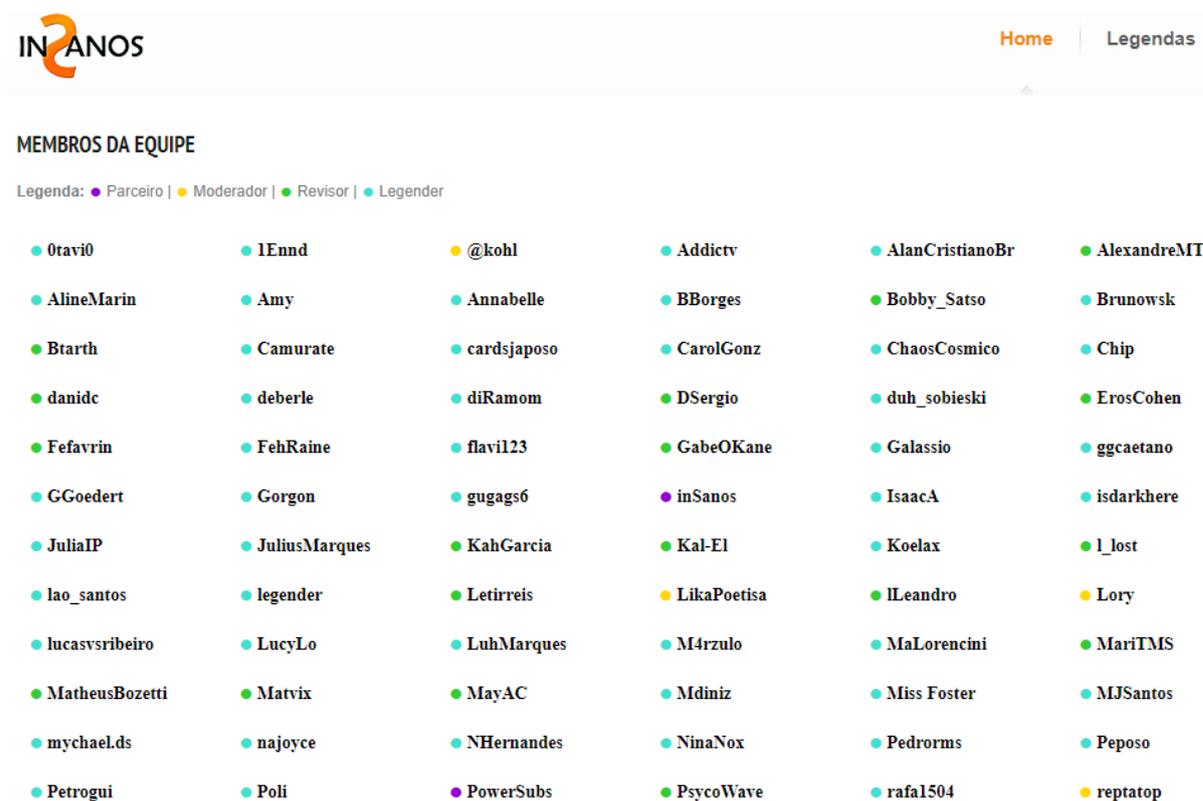


Figura 5: Captura de tela do website <http://insanos.tv/>

O maior grupo brasileiro de *fansubbing* da atualidade foi o responsável pela maior parte das legendas da série analisada nesta pesquisa, o InSUBs, considerado também como um dos melhores por causa da rapidez e organização. O grupo legenda em torno de setenta séries e possui mais de trezentos membros (como pode ser visto na figura abaixo), que se dividem em “Novo Membro”, “Membro”, “Uploader” (responsável pela disponibilização dos arquivos na internet), “Revisor” e “Admin” (responsável pelas administrações gerais do grupo).

EQUIPE  
**INSUBS**

## Conheça a Equipe

**N = Novo Membro** **M = Membro** **U = Uploader** **R = Revisor** **A = Admin**

<b>A</b> Abeinha	<b>N</b> abraao123	<b>N</b> Acnet	<b>M</b> Adamantium	<b>M</b> AlanCristianoBr	<b>M</b> Alasca
<b>N</b> aleafonso	<b>N</b> AlfaWolf	<b>M</b> AlineMarin	<b>M</b> AlisonLara	<b>M</b> Alma	<b>N</b> almeidaian
<b>N</b> Alphas	<b>M</b> amanita	<b>N</b> Amoura	<b>R</b> AnaLaura	<b>R</b> Analu	<b>N</b> AnaSalles
<b>N</b> andersonhc	<b>N</b> andrenoel	<b>N</b> Anixan	<b>N</b> annadi	<b>N</b> Annalise	<b>N</b> Aoshizin
<b>N</b> BarbGordon	<b>R</b> Bassi	<b>M</b> BBorges	<b>N</b> BeaBe	<b>N</b> beela	<b>N</b> Belisa
<b>N</b> biacouto	<b>N</b> biaperalta	<b>A</b> Billy	<b>N</b> brasoski	<b>R</b> Brbossardi	<b>R</b> BruFeiden
<b>M</b> BRUN0153	<b>N</b> Btarth	<b>M</b> btsix	<b>N</b> bustamante	<b>N</b> C27	<b>N</b> CacaLima
<b>N</b> cafelicia	<b>M</b> caioalbanezi	<b>M</b> CamilaB	<b>M</b> Camurate	<b>N</b> CarlaDic	<b>N</b> CarlaS
<b>N</b> Carolfns	<b>R</b> CarolFonte	<b>A</b> CarolinaMK	<b>A</b> CarolJ	<b>N</b> Carolmva	<b>N</b> Carulina
<b>N</b> Cazarin	<b>M</b> Ceesar	<b>R</b> CHaandde	<b>R</b> Chip	<b>M</b> Cilla	<b>N</b> cnolasco
<b>N</b> Coelhoao	<b>N</b> coldebella	<b>N</b> Cookie	<b>N</b> cooluiz	<b>M</b> DaianeB	<b>N</b> danemoser
<b>N</b> DanSandj	<b>N</b> Debbie1	<b>N</b> Demons8	<b>N</b> DeVil	<b>N</b> DimaiS	<b>N</b> dipassos
<b>N</b> divilmon	<b>N</b> dmends	<b>N</b> doctord	<b>R</b> domingoss	<b>N</b> domquixote	<b>M</b> eduardokrz
<b>N</b> Efb2017	<b>M</b> ErosCohen	<b>M</b> Eryck	<b>N</b> FabioFinch	<b>N</b> fakeus3r	<b>N</b> Fannt
<b>R</b> Fefavrin	<b>M</b> FehRaine	<b>N</b> ferjones	<b>N</b> flaavio	<b>N</b> florencerv	<b>M</b> Foxyy
<b>R</b> Frankie	<b>N</b> fransouza	<b>M</b> fuzzconews	<b>R</b> Gabim	<b>M</b> gabimeira	<b>N</b> GabisMom

Figura 6: Captura de tela do website <http://insubs.com/equipe>

EQUIPE  
**INSUBS**

<b>M</b> MrHansen	<b>N</b> Myllabr	<b>R</b> Nano	<b>N</b> NatashaR	<b>N</b> nathflix13	<b>M</b> natinina
<b>M</b> ne0n	<b>M</b> Nei	<b>N</b> Nessa	<b>M</b> Netlion	<b>M</b> Netto	<b>N</b> nhernandes
<b>R</b> Nicolas	<b>M</b> OnlyHPJ	<b>N</b> PaBeltrao	<b>N</b> paesleme	<b>N</b> papaulle	<b>M</b> Paranhosgomes
<b>A</b> parlobrito	<b>R</b> Patyy	<b>N</b> paulo182	<b>M</b> Paum	<b>N</b> pedroca	<b>N</b> Pedrorou
<b>M</b> PedroSPJ	<b>A</b> PenelopeC	<b>N</b> Peposo	<b>M</b> PetRob	<b>N</b> Phylum	<b>A</b> Pichocho
<b>M</b> Pitombeira	<b>N</b> PresteJoao	<b>N</b> prilujan	<b>M</b> PsychoWave	<b>M</b> purpleness	<b>M</b> rafaht
<b>N</b> RaHS	<b>N</b> redswift	<b>R</b> RedTail	<b>N</b> Renanhsa	<b>N</b> Retka	<b>N</b> Rhinoleg
<b>M</b> rmsdiana	<b>M</b> RoBs	<b>N</b> romuloprg	<b>N</b> RSchneider	<b>N</b> rtoscan	<b>N</b> rushmore
<b>N</b> Sabrs123	<b>M</b> SarahS	<b>R</b> Sardinha	<b>M</b> Shadows	<b>N</b> siihk	<b>M</b> skrypto
<b>R</b> Snow	<b>R</b> Sofie	<b>R</b> solfieri	<b>M</b> SongMade	<b>M</b> Sportano	<b>R</b> SrLoko
<b>N</b> suzanababy	<b>M</b> TatuW	<b>R</b> thais	<b>N</b> thair	<b>N</b> theactress	<b>N</b> thebas
<b>N</b> thedorgas	<b>M</b> Thiago80	<b>N</b> thiagolpz	<b>M</b> TimePink	<b>M</b> TNNetto	<b>M</b> tolentino
<b>N</b> ton1221	<b>M</b> TSBDEO	<b>R</b> tuliofilho	<b>N</b> Urahara626	<b>N</b> ve195	<b>N</b> vfurst
<b>N</b> vgjusti	<b>N</b> vidotto	<b>N</b> vikyor1	<b>M</b> Vinny	<b>R</b> VUno	<b>M</b> w3ll3n
<b>M</b> WaGoZ	<b>N</b> wasp	<b>N</b> WaspIN	<b>N</b> Wata	<b>N</b> whataisa	<b>M</b> wheslly
<b>N</b> wildhunter	<b>M</b> winterfall	<b>M</b> wkiane	<b>N</b> wsantanna	<b>M</b> xenite	<b>M</b> Yuca
<b>M</b> yuki_briza	<b>N</b> YuriDLC	<b>A</b> Zeca	<b>N</b> ziggy		

Total de membros: 307

Figura 7: Captura de tela do website <http://insubs.com/equipe>

Essa prática colaborativa do *fansubbing* se aproveita da força potencializadora que a internet provê a seus usuários comuns para serem produtores de conteúdo. Esse trabalho também é totalmente voluntário, os *legenders* não recebem nenhum tipo de remuneração, a única recompensa é o reconhecimento dos outros fãs, mas, mesmo assim, seguem estritamente as regras criadas e auto regulamentadas pelos próprios membros do grupo, sempre dando preferência para a qualidade do serviço (MENDONÇA, 2013, p. 10).

Para reforçar o fato de que os *legenders* não são pagos pelo trabalho que fazem, um dos membros da InSUBs escreveu uma postagem no blog do grupo a respeito, como podemos ver na captura de tela abaixo. Para eles, legendar é apenas um hobby, que fazem com muita dedicação, e a maior recompensa é o reconhecimento:



Um dia desses, lendo comentários dos nossos queridos floquinhos, me deparei com alguém dizendo que era óbvio que ganhávamos dinheiro para fazer as legendas, pois a pessoa tinha que ser muito burra pra fazer isso de graça. Essa declaração, além de provocar risos e um pouquinho de raiva, me fez pensar bastante. Por que o que a gente faz só tem valor se houver recompensa em dinheiro? A que ponto chegamos, se fazer algo de bom para os outros é burrice, se for de graça?

Noto a mesma coisa quando comento das legendas com as pessoas. A primeira pergunta sempre é: "e tu ganha pra isso?" e a cara de espanto sempre aparece quando eu digo que não. Deve ser porque é raro, nos dias de hoje, a gente receber favores gratuitos. Qualquer coisa que a gente peça vem com um preço, e nos acostumamos com isso. Mas não é tão bom receber um agrado, de coração? Por que não passar isso adiante?

Cada legender tem suas motivações, sejam elas "egoístas", como melhorar o inglês ou fazer parte de um grupo, ou altruístas, pois sabem como tem valor poder assistir a série favorita com uma boa legenda. Mas todos nós dedicamos nosso tempo "de graça", muitas vezes deixando de lado aspectos pessoais e profissionais da nossa vida, simplesmente pelo prazer de ver aquela legenda entregue, e o número de downloads subindo.

É emocionante saber que a legenda que construímos, com todo o carinho, vai ser assistida por pessoas do país inteiro. Saber que nosso trabalho fez o dia das pessoas melhor. E é um orgulho muito grande ver que, mesmo sem ganhar nada, somos uma equipe organizada e eficiente, que conta com a ajuda de muita gente. Esse sentimento, sem dúvida, não tem dinheiro que pague. E pra quem não quer acreditar, sinto muito, posso garantir que a vida é mais feliz desse lado ;)

Figura 8: Captura de tela do website <http://insubs.com/blog>

Alguns grupos possuem seus próprios websites nos quais disponibilizam as legendas para download, mas também utilizam o *website* Legendas.tv, o maior e mais conhecido hospedeiro de legendas do Brasil. Esse *site*, além de ser hospedeiro dos grupos de *fansubbing*, organizar os uploads e downloads das legendas, conta com um fórum de discussão para os membros interagirem sobre as séries, e funciona também como regulador entre os grupos de *fansubbing*, pois a escolha de séries para os grupos cabe aos administradores do site, que também são responsáveis por monitorar a rapidez e qualidade das legendas.

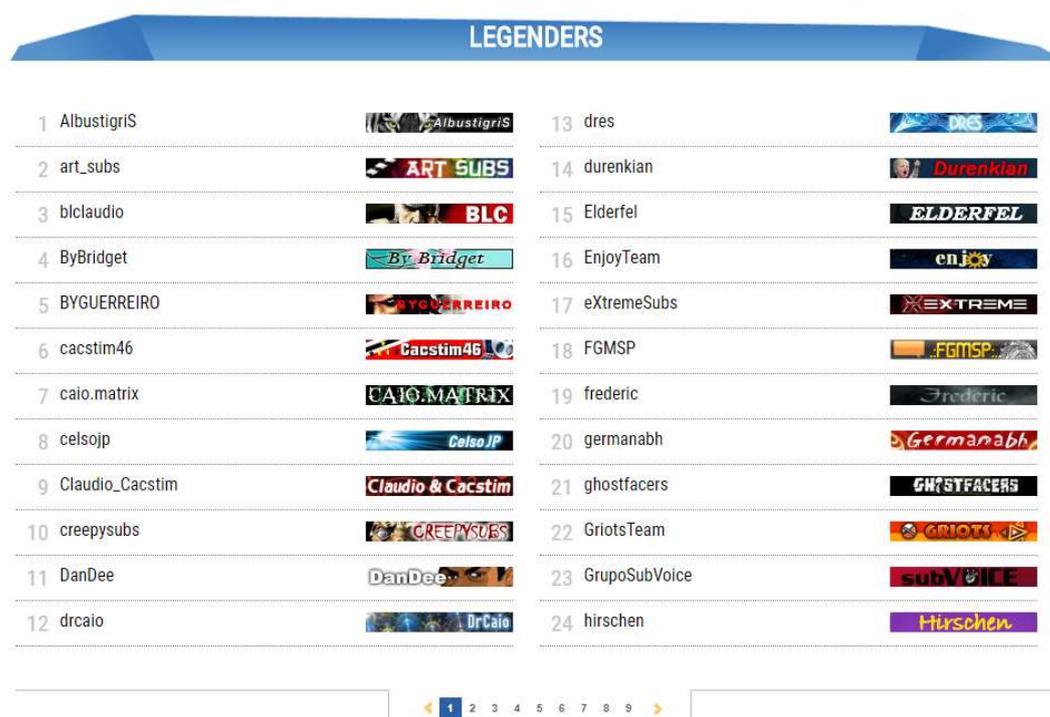


Figura 9: Captura de tela do *website* <http://legendas.tv/legenders>

É possível que a administração do site puna um grupo por não entregar as legendas no tempo certo ou com a qualidade exigida, retirando o direito daquele grupo de legendar determinada(s) série(s). Além das exigências do Legendas.tv, cada grupo possui suas próprias regras e manuais de como legendar.

Pensando nestes manuais de regras dos grupos de *fansubbing*, podemos questionar até que ponto diferem das regras das empresas? Na teoria, os dois tipos de tradução têm de seguir regras impostas por alguém, ou seja, seriam iguais. O que difere são os tipos de regras: às vezes, o *fansubbing* permite uma tradução mais livre, como na questão dos palavrões, enquanto a profissional não irá permitir.

Abordaremos agora alguns pontos do funcionalismo dentro do *fansubbing*, assim como a questão da invisibilidade e o papel do tradutor nesse tipo de tradução, quais são as diferenças em relação à profissional, se e como esse papel é marcado.

Do mesmo modo que a legendagem profissional, podemos pensar que o *fansubbing* possui um propósito comunicativo e que seus *legenders* traduzem de forma a adequar as legendas para um público específico da língua de chegada, neste caso os também fãs do seriado e que assistem à série por meio de downloads da internet ou mesmo on-line, diferentemente da tradução dita profissional, na qual o público-alvo seriam os espectadores da TV fechada, que possuem algumas características, como, por exemplo, certo poder aquisitivo. Essa espécie de TV também possui algumas características, como a censura.

Nord (2006, p. 31) ao destacar os princípios básicos do funcionalismo na tradução, afirma que não é possível sabermos se um texto atingiu a função que gostaríamos que atingisse. Normalmente confiamos na vontade de cooperar do público na dada situação. No *fansubbing* é possível sabermos se a tradução atingiu seu propósito exatamente pelo fato de haver o retorno do público-alvo. Os fãs se manifestam a favor ou contra uma tradução e isso repercute positiva ou negativamente nos *legenders* e no grupo responsável.

Outro ponto que podemos trazer para a questão do *fansubbing* abordado por Nord (2006, p. 35) é que a autora declara que o tradutor é o único, por definição, familiarizado com as condições e normas de ambas as culturas. Isso não é completamente verdade, pois o tradutor não é necessariamente a única pessoa, mas sim a pessoa que está disposta a utilizar esses conhecimentos a favor de uma tradução. Mas, no *fansubbing*, não podemos afirmar isso, já que nem sempre os *legenders* estão familiarizados com a cultura da língua de partida, uma vez que não é necessária nenhuma formação ou experiência prévia para traduzir dentro dos grupos. Aquilo com o que são muito familiarizados é o seriado que estão traduzindo, o enredo, as personagens, a linguagem do seriado etc. Como Nord coloca (2006, p. 36), o título de tradutor profissional não é legalmente protegido. Serviços tradutórios podem ser oferecidos por qualquer um que se sinta capaz de fazê-los. E, muitas vezes, esses serviços realizados por alguém não tão familiarizado acabam se tornando de boa qualidade.

Mas a questão é outra. Não é porque o tradutor possui ou não formação que a tradução será bem aceita. Na realidade, ambos os tradutores têm de obedecer a muitas

regras, como mencionado acima, sendo assim, o “poder” de decisão sobre qual a função comunicativa da tradução, quais escolhas tradutórias utilizar etc. nem sempre é do tradutor, seja na legendagem profissional, seja no *fansubbing*. O tradutor em ambos os casos continua tendo que deixar seu trabalho invisível.

Ao pensarmos no conceito de invisibilidade do tradutor, no sentido de reconhecimento como visto anteriormente, no *fansubbing* vemos algumas diferenças em relação à legendagem profissional.

No *fansubbing* o papel do tradutor é de alta importância, dentro e fora dos grupos. O *legender* de *fanbussing* ganha visibilidade ao traduzir uma série, pois seu nome é estampado já nas cenas iniciais da série que traduz, junto ao nome do grupo. Assim, tanto o *legender* quanto o grupo são importantes. Diferentemente do tradutor-legendista, a única “recompensa” do *legender* é o reconhecimento dos outros fãs.



**Figura 10: Captura de tela da abertura do episódio 11 da nona temporada de HIMYM**

Mas esse tipo de visibilidade ainda é falacioso, pois como podemos ver na figura 9, não se trata do nome do tradutor, mas sim de um pseudônimo, ou seja, ainda não possuímos o acesso direto ao tradutor. O reconhecimento torna-se limitado por causa das questões legais, uma vez que o *fansubbing* pode ser considerado pirataria e o trabalho não pode ser propagado ou utilizado profissionalmente, no caso de um portfólio, por exemplo.

Além de os grupos de *fansubbing* trazerem os pseudônimos de seus colaboradores, outro jeito de marcar o papel dos tradutores, nesse caso, de marcar o grupo, é através de trocadilhos com o nome do grupo. Por exemplo, o grupo InSUBs. Todas as vezes em que é possível traduzir algo por insubstituível eles traduzem e fazem

um jogo com a palavra, como InSUBstituível, para marcar que a legenda pertence a esse grupo, mostrando certa liberdade também. Além do jogo com a palavra, eles possuem um “slogan”, que sempre que possível é utilizado com a finalidade de mostrar posse da tradução e também a qualidade do texto.

Outra possibilidade é pensarmos nessas marcas como marcas de identidade do grupo que está traduzindo determinado seriado, pois como existem diversos grupos é necessário que cada um possua suas próprias marcas para mostrar certa identidade.



**Figura 11:** Captura de tela da abertura do episódio 11 da nona temporada de HIMYM.

Como pudemos perceber, o *fansubbing* não possui muitas diferenças em relação à legendagem profissional no que concerne ao papel do tradutor. Ainda não temos completo acesso a essa pessoa e seu trabalho segue regras impostas por outros. O que irá mudar é o reconhecimento da tradução, o *fansubbing* neste sentido confere importância a quem traduz.

No próximo tópico adentraremos a questão do humor dentro da tradução audiovisual, suas especificidades e como elas influenciam as escolhas tradutórias.

### 2.3 Lawyered and judged!<sup>41</sup>

Cada tradução é uma tradução, por isso, não é possível escrever sobre um tipo de tradução da mesma maneira que escrevemos sobre os outros tipos de tradução, principalmente se tratando da tradução de humor, que apresenta ainda mais especificidades. O fato de não haver uma definição em si para o humor também colabora com a dificuldade de se pesquisar e escrever sobre a tradução do humor (VANDAELE, 2002, p. 150). Se há algo que ainda não foi resolvido, entre tantas outras coisas, nos Estudos da Tradução, seria a questão do humor (CHILE, 1999, p. 167).

Anne Leibold (1989, p. 109) afirma que a tradução do humor é um desafio estimulante, pois:

Requer uma decodificação exata do discurso humorístico no contexto original, a transferência desse discurso em um ambiente linguístico e cultural diferente e frequentemente díspar, e sua reformulação em um novo enunciado, que com êxito irá recapturar a intenção da mensagem humorística original e provocar no público-alvo uma resposta equivalentemente prazerosa e divertida.<sup>42</sup>

Marta Rosas (2002, p. 20), pesquisadora cujo trabalho é referência obrigatória para todos os estudos sobre tradução do humor (SILVA, 2006, p. 46), concorda com Leibold ao afirmar que a tradução e o humor são dois campos de investigação que partilham muitas características, afinidades e problemas, por isso, a tradução de humor se torna um desafio estimulante. Fuentes Luque (2003) arrisca dizer que a tradução de humor é, provavelmente, uma das experiências mais difíceis com que o tradutor pode se deparar.

Embora o humor seja comumente conhecido por provocar emoções prazerosas, o processo de traduzir algo engraçado pode não ser tão fácil como causar o riso ao contar uma piada boba (MARECICK, 2014, p.33). Paula Dutra (2008, p. 39) relata sobre essa dificuldade de traduzir textos humorísticos em sua dissertação:

Traduzir humor representa um desafio ainda maior, por muitos motivos: rimos por motivos diferentes, motivos esses que mudam com o tempo, que estão diretamente relacionados às nossas vivências, à nossa cultura, à nossa forma de ver o mundo. O

---

<sup>41</sup> Nesta sessão é trabalhado o humor dentro da tradução audiovisual. O título da sessão são duas expressões que Marshall utiliza para mostrar que os argumentos de seus amigos estão equivocados. As palavras são derivadas de sua profissão como advogado (*lawyer*) e depois como juiz (*judge*).

<sup>42</sup> It requires the accurate decoding of a humorous speech in its original context, the transfer of that speech in a different and often disparate linguistic and cultural environment, and its reformulation in a new utterance which successfully recaptures the intention of the original humorous message and evokes in the target audience an equivalent pleasurable and playful response

humor é, portanto, subjetivo. O objetivo do nosso texto passa ser o objetivo maior do texto traduzido: provocar o riso, provocar o mesmo efeito do texto de partida.

Ao analisarmos o humor, as questões de subjetividade e cultura que o cercam também entram no processo de tradução. O tradutor se depara com essas questões quando está trabalhando com a tradução de humor. Jeroen Vandaele (2002, p. 150) diz que a apreciação do humor varia de indivíduo para indivíduo. Na verdade, são os esquemas cognitivos que variam, assim, não podemos esperar que uma piada apresente o mesmo efeito em indivíduos diferentes e de culturas diferentes (CHILE, 1999, p. 168).

O fato de cada cultura interpretar algo de maneira diferente (MARECICK, 2014, p.33) é um desafio, mas o maior desafio em se tratando de humor não é apenas manter o significado da piada, mas também provocar o mesmo efeito sem prejudicar a coesão e coerência do texto (CHILE, 1999, p. 168). Quando se trata de traduzir humor, o tradutor tem de lidar com o efeito pretendido de humor e a possibilidade de sua reprodução falhar (SPANAKAKI, 2007). Para Rosas (2002, p.89) essa reprodução irá apresentar problemas quando não houver compartilhamento de referências culturais entre os membros das duas línguas-culturas envolvidas ou quando não houver correspondência, em algum nível linguístico, entre as estruturas dessas línguas-culturas. Ou seja, se torna praticamente improvável que a tradução de humor não apresente dificuldades.

Pode ocorrer também de o tradutor reconhecer algo como cômico, mas não necessariamente achar engraçado e, assim, entrará no dilema de traduzir uma “piada ruim” ou tentar algo que dê um efeito engraçado “de verdade”. A pessoa que traduz deve ir além dos sentidos das palavras de fato, usar a imaginação e o conhecimento sobre os valores e as características do público da língua de chegada para solucionar o dilema.

Marecick (2014) ressalta que essas dificuldades na tradução do humor não são inteiramente dependentes da pessoa do tradutor. Na realidade, a maior parte delas está na estrutura do texto e em seu significado, mostrando-se excepcionalmente difícil traduzir de uma língua para outra em alguns casos. Os mais problemáticos são os em que existe ocorrência de expressões idiomáticas ou fixas, jogos de palavras, trava línguas, característicos apenas de certa língua e cultura. É necessário um esforço meticuloso para traduzir e, mesmo assim, não garante que a tradução não terá menos efeitos humorísticos em comparação com o original.

Os casos mais problemáticos normalmente são descritos até como intraduzíveis. A razão é que seria improvável uma palavra polissêmica na língua de partida também o

ser na língua de chegada; as piadas e os jogos de palavras são baseados na própria língua em que são construídos, o que leva o tradutor a outra decisão, adaptar a linguagem para o público da língua traduzida (LT<sup>43</sup>), a fim de produzir uma atmosfera familiar ou simplesmente permitir um acesso à cultura estrangeira (KREPELKOVA, 2016, p. 19). Para Chiaro (2004, p. 37) o conceito de intraduzível refere-se mais à complexidade da tarefa e da ausência de equivalência formal do que à impossibilidade em si da tradução, pois obviamente o humor é traduzível, a experiência já o demonstrou, as programações exibidas nas televisões do mundo inteiro mostram o humor traduzido. O humor é um tipo textual passível de tradução, como todo tipo de texto (SILVA, 2006, p. 55). Como sabemos, sempre é possível traduzir, nada é intraduzível, o que varia é a dificuldade e a escolha pela qual o tradutor opta.

John Robert Schimtz (1996, p. 92) afirma em seu artigo “Humor: é possível traduzi-lo e ensinar a traduzi-lo?”:

No caso da tradução de piadas e outros textos humorísticos de determinada língua fonte para uma língua alvo, o essencial é reconstruir ou recriar um efeito humorístico da própria língua alvo, ainda que haja mudanças mínimas ou mesmo drásticas na própria língua de chegada. Daí se vê que é plenamente admissível mudanças do tema e também da situação do chiste ou piada, pois a fidelidade ao texto original e a insistência no significado único do mesmo não procedem.

Para o autor, a melhor escolha seria adaptar a linguagem para o público da LT, pois as crenças em uma fidelidade e em um único significado não existem. As mudanças, não importando seu grau, são necessárias para o texto humorístico ocorrer de fato. Pois se não houver adaptações pode não ocorrer o humor, o que faz com que o objetivo do texto falhe.

O objetivo do texto de humor seria provocar o riso, mas isso pode perder-se no processo tradutório. É evidente que na tradução de humor há perda de carga humorística, que ocorre dependendo do tipo de humor e da marcação cultural que contém o episódio humorístico. É essa perda de carga que determinará o êxito, tanto do processo de tradução quanto de seu resultado (LUQUE, 2003).

Quando o texto humorístico não é adaptado, a perda de carga humorística pode acontecer por causa de alguns fatores, são eles: diferenças nos conhecimentos prévios das audiências do texto fonte (TF<sup>44</sup>) e do texto traduzido (TT<sup>45</sup>); diferenças de valores

---

<sup>43</sup> Língua traduzida será tratada adiante como LT.

<sup>44</sup> Texto fonte será tratado adiante como TF.

<sup>45</sup> Texto traduzido será tratado adiante como TT.

culturais e morais, costumes e tradições; diferenças em temas convencionais e técnicas de como contar piadas; o contexto profissional do tradutor; humor verbal dependente de fatores da língua fonte (LF<sup>46</sup>) e do contexto visual, entre outros (ZABALBEASCOA, 1996 *apud* LIBERATTI, 2011, p. 219). Sendo assim, é necessário que a pessoa que traduz se esforce para manter o efeito cômico da piada no TT. Um trabalho exigente é esperado do tradutor, que precisa levar em consideração todas as vantagens assim como desvantagens de cada possível solução tradutória que possa ser empregada na criação do humor na tradução, de modo que reflita o mais próximo possível o sentido original ajustado à cultura de chegada (MARECICK, 2014, p. 38), sem perder o humor, afinal esse é objetivo final de qualquer texto humorístico, fazer rir. Como percebido, o humor pode trazer muitos percalços no caminho de quem traduz, podemos considerá-lo até mesmo como uma espécie de armadilha. Mas, para Maria José Alves Veiga (2006, p. 226) há algo chamado de competência humorística, que pode ser imperceptivelmente conquistada e desenvolvida, paralelamente a outras atitudes socioculturais, e ser por elas determinada. Sendo assim, é possível que o tradutor traduza o humor.

Traduzir humor, frequentemente, contrapõe o tradutor com problemas que estão enraizados na própria natureza da tradução de humor. Estes problemas podem ser causados pelas diferenças linguísticas e/ou culturais entre a LF e LT, como visto. A tradução de humor nas obras audiovisuais se torna ainda mais desafiante, já que a legendagem de qualquer seriado ou filme possui muitas especificidades. Mayoral et al. (1988 *apud* HEREDIA, 2016, p. 3) afirma que “quando a tradução requer não apenas textos escritos, mas textos em associação com outras mídias de comunicação (imagem, música, sons, etc.), a tarefa do tradutor é complicada e ao mesmo tempo forçada por essa associação”.<sup>47</sup> Zolczer (2016, p.91) também afirma que, no caso da TAV, o número de problemas aumenta simplesmente pelas características que este tipo de tradução apresenta.

Na tradução de humor para legendagem, o tradutor-legendista precisa utilizar o tempo e espaço limitado de maneira otimizada, a fim de manter o objetivo principal na tradução para legenda (SPANAKAKI, 2007). O humor em todas as suas manifestações cabe no espaço exíguo da legenda, uma vez que existem diversos procedimentos,

---

<sup>46</sup> Língua fonte será tratada adiante como LF.

<sup>47</sup> When translation is required not only of written texts alone, but of texts in association with other communication media (image, music, oral sources, etc.), the translator's task is complicated and at the same time constrained by the later.

técnicas e estratégias que o tradutor-legendista pode utilizar para encaixar as ideias, mesmo que tais estratégias sejam inconscientes, ou seja, não sejam pensadas antes (ALMEIDA, 2015, p. 158).

Nos meios audiovisuais, as traduções que conseguem manter o objetivo principal do texto são sempre mais aceitas. Piadas com especificidades linguísticas ou culturais, por exemplo, devem ser substituídas por piadas que façam sentido na LT (LIBERATTI, 2001, p. 219). Outra estratégia aceita por pesquisadores da área é substituir, quando necessário, o público alvo zombado no TF, adaptando o estereótipo para a cultura do TT, a fim de prevalecer o humor. Por exemplo: um estereótipo de público alvo zombado que funcionaria no português brasileiro seriam os portugueses.

Para Veiga (2006, p. 227) o tradutor de humor audiovisual deve possuir alguns pré-requisitos, sendo eles: ter um bom senso de humor; uma sensibilidade excepcional na percepção das piadas; saber transmitir o registro, o tom e o ritmo do enunciado humorístico; deter um conhecimento mais profundo das duas línguas/culturas do que os outros tradutores em geral, no sentido de apresentar as melhores soluções humorísticas, tendo em conta as condições de sincronia de morfologia tríplice – palavra/som/imagem, além do conhecimento das limitações técnicas. Tudo isso resultaria em uma boa competência humorística, que se revela no tradutor quando no papel de receptor, na procura de sentido da mensagem humorística original – consciência humorística –, e enquanto emissor da mensagem que traduz, cuja preservação do sentido humorístico é imprescindível na língua alvo. De acordo com a autora, através dessa competência:

A sensibilidade e a tomada de consciência humorística permitirão uma tradução mais efetiva, não só do enunciado humorístico, mas possibilitarão também o estudo minucioso da sua inserção na modalidade de tradução audiovisual (legendagem, etc.) – competência técnica. À combinação destas capacidades específicas do tradutor dar-se-á o nome de competência de tradução do humor audiovisual. (p. 230)

Nem todo tradutor audiovisual manifesta, no mesmo grau, a sensibilidade no processo de identificação do estímulo humorístico – consciência humorística – e a capacidade de transpor o seu efeito com igual eficácia, ou seja, nem todos possuem a competência de tradução do humor audiovisual (VEIGA, 2006, p.228).

Vimos que o humor pode ser dividido em algumas categorias e a versão traduzida de um texto audiovisual constitui um caso extremo de “humor híbrido”, o qual está entre dois mundos e no qual há um desequilíbrio entre os dois canais, o sonoro e o visual (MARTINEZ-SIERRA, 2004). O humor que explora os gestos, as situações e as

cenas, que independem da língua para alcançar seu objetivo, chamamos de **humor visual**. Este tipo é o mais frequente em um texto audiovisual, pois o canal visual é de grande importância neste meio. Já o humor que explora a linguagem, seja com jogos de palavras, ironias, alusões, traz um grande desafio para o tradutor, pois sua graça precisa funcionar também na tradução, produzindo o mesmo efeito da língua de partida: o riso. E a este damos o nome de **humor verbal**. É possível também o **humor verbal e visual**, quando os dois elementos são fundamentais para a comicidade, pois em se tratando de um texto audiovisual, tanto o canal acústico quanto o visual e o canal verbal podem ser utilizados para causar o humor (DUTRA, 2008, pp. 40-45).

Há na tradução audiovisual quatro canais simultâneos com os quais o tradutor precisa se preocupar, que são classificados por Henrik Gottlieb (1998 *apud* NORONHA, 2010, p. 30): canal auditivo verbal, que seriam os diálogos, músicas, narrações; canal auditivo não-verbal, que inclui os efeitos sonoros; canal visual verbal, que seriam os títulos e sinais escritos; canal visual não-verbal, que são as imagens. Nas *sitcoms*,<sup>48</sup> temos um elemento dentro do canal auditivo não-verbal que requer atenção do tradutor: as risadas enlatadas, as quais são definidas como aquela faixa de risadas que marcam as piadas, mostrando de certa forma para o espectador que naquele momento deveria rir.

Chile (1999, p. 179) afirma que este elemento extratextual afeta tanto a tradução quanto a audiência. Ele pode ajudar o tradutor, pois chama atenção para o fato de que há um elemento engraçado na cena, mas pode ser prejudicial para a audiência, pois as risadas enlatadas fazem um convite<sup>49</sup> ao espectador para o riso, deixando-o na obrigação de rir, do mesmo modo que um convite convida ao mesmo tempo que obriga. No caso da legenda, o espectador ainda está em contato com essa faixa, já que na legendagem o canal auditivo não é apagado, a obrigação desse convite ainda funciona. Mas, ao retomar o pensamento que o humor muitas vezes perde seu objetivo ao ser traduzido, o convite, então, muitas vezes falha, pois se o espectador não riu, ele saberá que algo está errado com aquela legenda e o objetivo da tradução não foi atingido. Nord (2006, p. 31) afirma que os produtores do texto, consciente ou inconscientemente, se utilizam de um tipo de “marcador de função”<sup>50</sup> verbal ou não verbal para indicar a função comunicativa pretendida. Podemos pensar nas risadas enlatadas das *sitcoms* como esse marcador de

<sup>48</sup> O gênero será mais bem explorado no próximo capítulo.

<sup>49</sup> Basearemos-nos no conceito de convite de Jacques Derrida (1995). O autor afirma que existe um duplo dever na ideia de convite, pois ele convida ao mesmo tempo em que obriga, é insistente.

<sup>50</sup> *Function marker*, em inglês.

função, pois, como visto, elas marcam o momento do riso, ou seja, a função do texto, fazer rir.

A tradução do humor se insere muito bem dentro do funcionalismo. Rosas (2002, p. 50) ao fazer essa inserção afirma que o principal escopo seria a reação de prazer e divertimento (traduzida no riso) do receptor final, estes seriam então o público-alvo brasileiro na tradução aqui abordada.

Essa inserção é possível pelo fato de que o funcionalismo considera que, por haver línguas diferentes, haverá grupos culturais diferentes e comportamentos diferentes. Assim, teremos também um humor na língua-alvo que é diferente do humor na língua de partida. Cada tradução é única e é voltada para um público específico e possui um propósito, que será o de promover o riso, pois a função do texto humorístico é essa. O que sempre diferirá é o público-alvo para qual o tradutor está traduzindo e o modo como atingirá essa função através das escolhas das estratégias tradutórias.

Na legendagem de humor, então, o tradutor deve se preocupar com ainda mais obstáculos e fazer o possível para que o espectador da língua traduzida ria também, assim como o espectador da língua de partida. Mas essa tarefa muitas vezes parece impossível, pois o humor é subjetivo, o que o tradutor considera engraçado pode não ser o que o espectador considera, como já visto. E, então, voltamos à grande questão de todo pesquisador desta área: qual a definição de humor?

Seria possível dizer que haveria um segredo<sup>51</sup> na tradução de humor? E esse segredo não caberia ser revelado, pois não existe uma resposta correta, mas ficaríamos apenas com a informação de que ele existe, como um enigma. O segredo do humor seria exatamente esse, o enigma indecifrável que contém. Não seria indecifrável por não haver resposta, mas por sua subjetividade, por suas mais variadas respostas. Jeroen Vandaele (2002, p.170) conclui seu texto “(Re-) Constructing Humor: Meanings and Means” dizendo que o humor se movimenta em misteriosos, mas rastreáveis caminhos, e é o que pretendemos fazer em nossa análise, rastrear os caminhos do humor na legendagem do seriado aqui estudado.

---

<sup>51</sup> Empréstimo novamente das ideias de Derrida (1995).

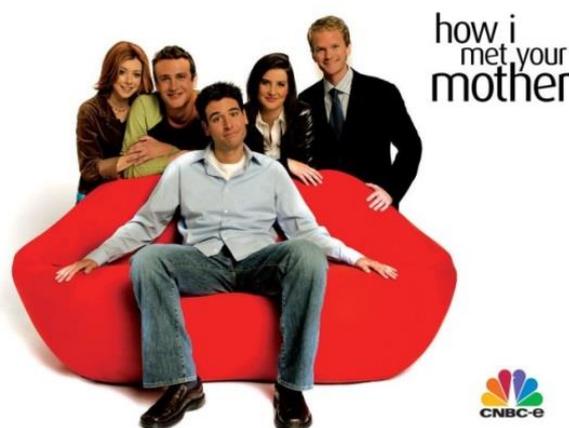
### Capítulo 3 - How I Met Your Mother

Desde os primórdios, contar histórias, sejam elas verdadeiras ou inventadas, é parte da cultura humana. É desse modo também que obtivemos o acesso e o conhecimento da nossa história. Antigamente, as histórias eram transmitidas oralmente, muitas vezes provocando distorções com o passar dos tempos. Com o surgimento da imprensa, as histórias passam a ser escritas e através de livros são disseminadas pelo mundo todo. Chega o século XX e com ele “novas tecnologias”, como o rádio, mais adiante a televisão e, já no final, a internet.

As histórias migraram dentre os meios, mas sempre estiveram presentes em nossa cultura. Seja nos livros, nos filmes, nas novelas ou nos seriados, essas narrativas sempre foram e são parte essencial da humanidade. Não importa o meio de produção, as narrativas podem apresentar-se também como seriadas, parte maior de um todo. As narrativas seriadas podem ser consideradas uma chave para estudar a cultura popular, pois são as formas de grande expressão e alcance social. Desde as novelas no rádio até a Netflix, estamos sempre acompanhando este tipo de narrativa, exatamente pelo fato de que elas prendem nossa atenção e nos seguram para continuarmos a acompanhar o enredo.

Como um exemplo de narrativas seriadas, temos as comédias situacionais, gênero televisivo ao qual a série aqui estudada pertence. Ao levar em consideração todas as séries de TV americana, temos que admitir que as comédias situacionais detêm grande popularidade. Elas combinam eventos que ocorrem em lugares comuns com conversas engraçadas das mesmas pessoas (MARECICK, 2014, p. 39). O gênero, também conhecido popularmente como *sitcom*, possui características facilmente reconhecíveis, são elas: o formato de vinte minutos a meia hora, personagens recorrentes e as narrativas fechadas em um único episódio (VALENIUS, 2000, p.164 *apud* KINNUNEN, 2012, p. 10). As *sitcoms* normalmente são baseadas na ideia inicial de uma situação, por exemplo, um grupo de amigos ou uma família, e os episódios seguem este grupo de personagens potencialmente engraçados. Estas personagens principais permanecem as mesmas durante todo o seriado, e é a partir das situações nas quais eles se envolvem que o humor surge (ROSS, 1998, p. 91).

Um dos maiores exemplos de *sitcoms* americanas é a série do nosso estudo. *How I Met Your Mother*<sup>52</sup> foi uma *sitcom* do canal CBS, criada por Carter Bays e Craig Thomas. Foi ao ar pela primeira vez em 19 de setembro de 2005, encerrando em 31 de março de 2014. A série contou com nove temporadas, contabilizando 208 episódios ao todo, cada temporada possuía de 22 a 24 episódios, durando esses em torno de 20 a 25 minutos.



**Figura 12: How I Met Your Mother, 1ª Temporada, 2005.**

Aclamada positivamente pela crítica<sup>53</sup> por conter uma estrutura única e humor excêntrico, a série adquiriu um status e milhões de fãs, assim como 24 indicações aos prêmios Emmy, ganhando sete, incluindo o de Melhor Série de Comédia em 2012.

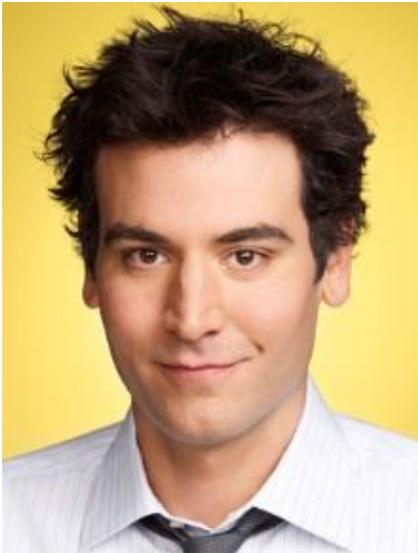
O *sitcom* foi exibido no Brasil pelo canal Fox Life de 2006 a 2010. E voltou a ser exibido em 2012 pela Fox Brasil e desde 2014 até o presente momento vai ao ar no canal SONY. Já na TV aberta, o seriado foi exibido pela Rede Bandeirantes em 2014 em horário nobre e a partir de 2015 passou a ser exibido de madrugada.

A série gira em torno da vida de Ted Mosby e dos seus amigos. Em 2030, o arquiteto Ted Mosby (Josh Radnor) conta a história sobre como conheceu a mãe dos seus filhos. Ele volta no tempo para 2005, lembrando suas aventuras amorosas em Nova York e a busca pela mulher dos seus sonhos, assim como a jornada de seu grupo de amigos, que são eles o advogado Marshall Eriksen (Jason Segel), a professora Lily Aldrin (Alyson Hannigan), a jornalista Robin Scherbatsky (Cobie Smulders) e o mulherengo convicto Barney Stinson (Neil Patrick Harris).

<sup>52</sup> Todas as informações sobre a série contidas neste capítulo foram retiradas [https://pt.wikipedia.org/wiki/How\\_I\\_Met\\_Your\\_Mother](https://pt.wikipedia.org/wiki/How_I_Met_Your_Mother)

<sup>53</sup> Crítica do New York Times sobre a série: <https://www.nytimes.com/2012/04/09/arts/television/cbs-how-i-met-your-mother-late-blooming-hit.html>

É de relevância para a análise da série a introdução de cada um de seus personagens principais, pois cada figura apresenta um tipo genuíno de humor, adicionando seu próprio valor à série (MARECICK, 2014, p. 39):



**Figura 13: Josh Radnor como Ted Mosby**

A questão do humor sobre Ted é provavelmente o fato de que ele faz de tudo para provar estar certo ou em busca do amor, e talvez essa tentativa demasiada faça dele um personagem tipicamente bobo. Ele também é engraçado por sua linha infantil de pensamento, que pode ser vista quando faz declarações sobre o amor.



**Figura 14: Alyson Hannigan como Lily Aldrin**

Lily é conhecida por seu humor incisivo encontrado em seus comentários enérgicos e no fato de ela nunca guardar um segredo. Pode-se dizer também que parte do humor vem de suas reações impulsivas em situações que a deixam muito brava ou excitada, por exemplo. Seu humor é peculiar e um tanto quanto absurdo.



**Figura 15: Jason Segel como Marshall Eriksen**

Marshall mostra simplicidade em todos os aspectos de sua vida, e isso é motivo para risadas. O humor que expõe está relacionado a opiniões ingênuas, e também ao uso frequente de expressões como “*lawyered*”, que é associada ao seu trabalho, para expor o uso de argumentos falsos por seus amigos.



**Figura 16: Cobie Smulders como Robin Scherbatsky**

Muitas das questões humorísticas sobre Robin são as memórias de seu passado. O fato de ser canadense também a faz vítima de piadas cruéis feitas pelos outros. Sua linguagem é casual e reflete sua independência, o que a faz ter um específico tipo de humor, marcado por sarcasmo, ironia e réplicas chistosas.



**Figura 17: Neil Patrick Harris como Barney Stinson**

Em Barney o humor é tipicamente verbal, sobre assuntos sexuais, utilizando-se muitas vezes de palavras de duplo sentido. Ele também apresenta grande habilidade no jogo de palavras, é com este personagem que se dá a maior recorrência deste tipo de humor. Outro ponto importante são as expressões criadas pelo personagem, ele se utiliza de frases de efeito, todas apresentando grande dificuldade para o tradutor.

Além da legião de fãs que a série criou, alguns símbolos e frases ficaram marcados como pertencentes ao seriado: o guarda-chuva amarelo, o trompete azul, o terno, a gravata de patinhos, as botas vermelhas e a famosa frase “legend... wait for it... dary”, entre outros.

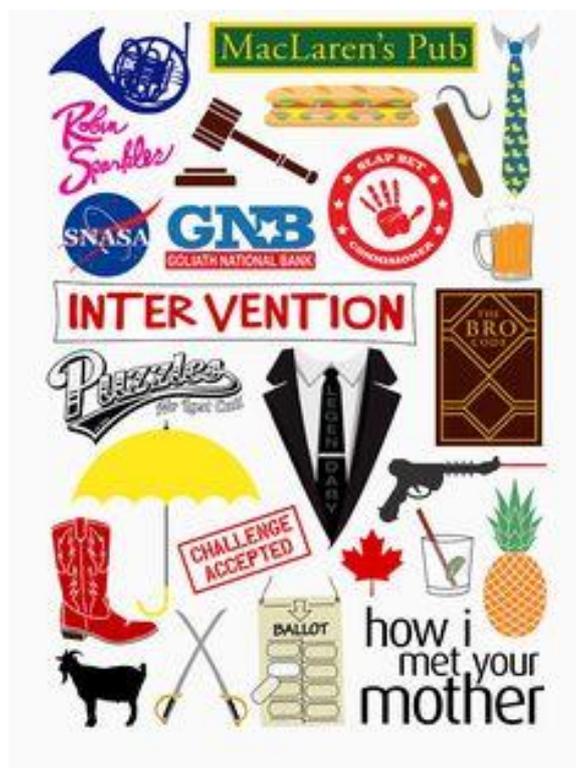


Figura 18: Os símbolos da série

O seriado lançou também alguns livros apresentados durante a série para venda ao público: *The Bro Code* (2008), *Bro on the Go* (2009), *Bro Code for Parent* (2012) e *The Playbook* (2010).

No Brasil, ainda não existem DVDs da série, mas no exterior todos já foram lançados. Todas as temporadas ficaram disponíveis na Netflix até setembro de 2017.

A série possui uma grande recepção no Brasil, pois graças a manifestações dos fãs nas redes sociais a Netflix resolveu prolongar a disponibilidade do seriado em seu canal de *streaming*. Primeiramente, a empresa havia divulgado que a série sairia de sua programação em julho de 2017, mas, após ouvir os fãs, divulgou que a saída ocorreria

em setembro do mesmo ano. Isso mostra o poder da comunidade dos fãs. E o fato do lucro que foi gerado para a Netflix também com a permanência estendida da série.<sup>54</sup>

Outro grande impacto que *How I Met Your Mother* proporcionou foi em relação a seu episódio final.<sup>55</sup> Muitas pessoas ficaram insatisfeitas com o final proposto pelos criadores e, pelas redes sociais, demonstraram esse sentimento, enquanto muitas outras sentiram ser o final ideal. Graças a esse impasse, os criadores resolveram criar um final alternativo totalmente diferente do exibido na televisão, para agradar aqueles que haviam ficado descontentes, que só foi disponibilizado no box de DVDs da série.

### 3.1 Challenge accepted!<sup>56</sup>

Nesta sessão faremos as análises das cenas selecionadas do seriado aqui estudado, embasando nossas reflexões na fundamentação teórica vista nos capítulos anteriores. A escolha destes episódios foi realizada por causa de cenas que contém algum dos fatores, como: o conteúdo humorístico, dificuldade de tradução por conta do tipo de piada, grande influência do canal visual, áudio contendo rimas, músicas, poemas e jogos de palavras.

Abaixo seguem as sinopses dos episódios, as transcrições do áudio e das legendas<sup>57</sup> juntamente com nossas análises:

#### 1ª Temporada, Episódio 10 – The Pineapple Incident

Os amigos julgam Ted pelo modo como ele leva a vida, dizendo que ele deveria pensar menos nas coisas, se arriscar mais. Com isso, convencem Ted a beber para

<sup>54</sup> Reportagem anunciando decisão da Netflix: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/07/1898641-depois-de-anunciar-retirada-netflix-da-sobrevida-a-how-i-met-your-mother.shtml>

<sup>55</sup> Críticas a respeito do final da série: <http://cultura.estadao.com.br/blogs/fora-de-serie/how-i-met-your-mother/>  
<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/04/1434176-final-da-serie-how-i-met-your-mother-revolta-fas-nas-redes-sociais.shtml>  
<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2014/apr/01/how-i-met-your-mother-fail-perfect-ending>

<sup>56</sup> O título deste subcapítulo é uma frase que Barney reproduz sempre que alguém o desafia. Também conhecida como uma de suas frases clássicas.

<sup>57</sup> Alguns exemplos não possuem a legenda da Netflix e não serão tratados como comparação, mas como análise tradutória e humorística.

relaxar. Ted fica bêbado e não se lembra de nada o que aconteceu na noite anterior. Acorda com uma garota ao seu lado e um abacaxi.

Este episódio é considerado pelos fãs um dos melhores da série, por isso foi selecionado, e também por conter dificuldades de tradução por causa de trocadilhos e rimas utilizados em algumas cenas.



Figura 19: Captura de tela S01E10

Tabela 1 – exemplo analisado

<b>Áudio original</b>	Barney: You know what time it is? It's " <b>do o'clock</b> "
<b>Fansubbing</b>	Barney: Sabe que horas são? <b>É hora de fazer.</b>

No exemplo acima há uma dificuldade linguística, pois o uso do *o'clock* para se referir às horas na língua inglesa não teria o mesmo equivalente na língua de chegada. Podemos classificar esse caso como piada nacional, pois no português esse jogo não é possível, por isso a escolha pela tradução literal, que resulta na falha do efeito cômico.

Uma solução adequada seria se valer de alguma estratégia tradutória, como por exemplo, a ramificação, ao invés da tradução literal, para que a piada seja mantida. A ramificação, definida por David Katan (1999, p. 148), como tentativa de encontrar alternativas na língua de chegada que possam melhor expressar as ideias presentes no texto original, seria uma estratégia possível nesse caso, pois o tradutor encontraria uma maneira de manter a piada, mas de forma que fizesse sentido na língua de chegada, mesmo que o significado se afastasse do original. Afinal, o objetivo é manter o humor.

Ao pensarmos no funcionalismo, podemos dizer que utilizar-se da estratégia de ramificação seria o modo como o tradutor poderia atingir o propósito de sua tarefa tradutória aqui, fazer o público-alvo rir.

Uma solução funcional seria traduzir a piada com *o'clock* para alguma expressão que utilizamos no Português. Por exemplo, “já passou da hora”, daria a ideia de que está na hora de fazer algo, mas com o sentido humorístico como utilizamos normalmente.

**Tabela 2 – exemplo analisado**

<b>Áudio original</b>	Ted: I'm vomit <b>free</b> since <b>93</b> .
<b>Fansubbing</b>	Ted: <b>Sou</b> livre de <b>vômito</b> desde <b>1993</b> .

Neste exemplo vemos uma rima no áudio original com o uso da palavra “*free*” e a pronúncia do numeral “93” (*ninety-three*) em inglês. O que não ocorreria no português e, realmente, não ocorreu na legenda, na qual a tradução literal permaneceu novamente, levando à perda da rima, que seria parte fundamental do humor. O propósito da tradução neste caso não foi atingido.

Podemos destacar também a escolha da tradução do verbo *to be* para “sou”, ao invés de “estou”, que neste contexto, seria uma escolha mais adequada dada o sentido da fala do personagem.

Uma possível solução seria adaptar a frase para que a rima se mantivesse como, por exemplo, “Estou sem vomitar desde que eu consigo me lembrar”. Haveria uma omissão da data para que a rima fosse possível e assim o propósito seria atingido.

### **3ª Temporada, Episódio 9 – Slapsgiving**

O grupo se reúne para celebrar o Ação de Graças e todos se engajam nos preparativos para o jantar. Robin convida o rapaz com quem está saindo e isso gera confusão. Marshall avisa Barney que o terceiro tapa de uma aposta que tinham feito irá acontecer neste dia, deixando-o amedrontado. Por isso o nome *Slapsgiving*.

O motivo principal da escolha deste episódio foi o fato de conter muitas das cenas de uma brincadeira de Ted e Robin que acontece durante toda a série, mas aqui em especial Ted conta para o telespectador sobre a brincadeira. E também pelo fato de ser um dos episódios do *slapbet*.



Figura 20: Captura de tela S03E09

Tabela 3– exemplo analisado

Áudio original	Fansubbing
<p>Ted: Back when we were dating, Robin and I had this joke. We were the only two people in the world who found it funny.</p> <p>Barney: No way, March does not have 31 days.</p> <p>Marshall: Yes, it does. Everyone knows that. It's like <b>general</b> knowledge.</p> <p>Ted e Robin: <b>General</b> knowledge.</p>	<p>Ted: Na época que estava com Robin, tínhamos uma brincadeira.</p> <p>Éramos os únicos no mundo que achavam isso engraçado.</p> <p>Barney: Sem chance. Março não tem 31 dias.</p> <p>Marshall: Tem sim. Todos sabem disso. É <b>conhecimento geral</b>.</p> <p>Ted e Robin: <b>Conhecimento geral</b>.</p>
<p>Lily: Isn't it sad, I mean, in 2007 some countries actually still condone <b>corporal</b> punishment?</p> <p>Ted e Robin: <b>Corporal</b> punishment.</p>	<p>Lily: Não é triste? Em pleno 2007, alguns países ainda perdoam <b>tortura corporal</b>.</p> <p>Ted e Robin: <b>Tortura corporal</b>.</p>
<p>Marshall: Oh, man, I got a <b>kernel</b> stuck in my teeth.</p> <p>Ted e Robin: <b>Colonel</b> stuck in my teeth.</p>	<p>Marshall: Estou com uma <b>pipoca trancada em meus dentes</b>.</p> <p>Ted e Robin: <b>Pipoca em meus dentes</b>.</p>
<p>Bob: It's really a <b>major</b> buzzkill.</p> <p>Ted e Robin: <b>Major</b> buzzkill.</p>	<p>Bob: É um <b>zunido de morrer</b>.</p> <p>Ted e Robin: <b>Zunido de morrer</b>.</p>
<p>Ted: This is gonna be a <b>major</b> cleanup.</p> <p>Todos: <b>Major</b> cleanup.</p>	<p>Ted: Essa vai ser uma <b>limpeza e tanto</b>.</p> <p>Todos: <b>Limpeza e tanto</b>.</p>
<p>Robin: That's the <b>general</b> idea.</p> <p>Todos: <b>General</b> idea.</p>	<p>Robin: Essa é a <b>ideia universal</b>.</p> <p>Todos: <b>Ideia universal</b>.</p>



Figura 21: Captura de tela S03E09



Figura 22: Captura de tela S03E09



Figura 23: Captura de tela S03E09

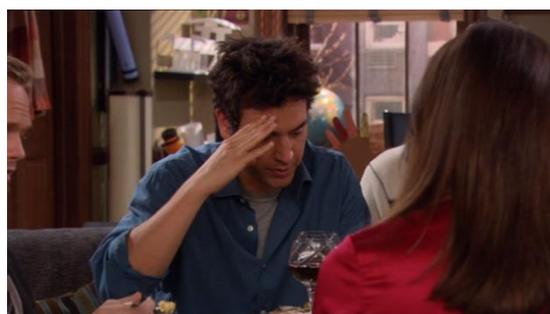


Figura 24: Captura de tela S03E09



Figura 25: Captura de tela S03E09



Figura 26: Captura de tela S03E09

O humor é basicamente visual, pelo fato de a própria brincadeira dos personagens se basear no gesto que realizam. O jogo com as palavras é classificado como homônimo na maioria das ocorrências, pois as palavras possuem duplo significado, remetendo a cargos militares e adjetivos, como *Major* que se refere ao cargo de Major e também pode referir-se ao adjetivo “principal” ou então *General*, que pode referir-se ao cargo de General ou também a “geral”.

O tradutor optou pela literalidade, mantendo a ideia da repetição das últimas palavras por Robin e Ted, mas não a brincadeira, elemento principal da construção. Neste caso, o canal visual atrapalha e não ajuda na tradução, pois ele deixa claro que não existe relação entre o que está escrito na legenda e o gesto que os personagens estão realizando, a continência. Aqui, poderia ter sido feita uma adaptação.

Uma solução seria manter a brincadeira com os nomes, mas perdendo a repetição, assim o gesto das personagens faria mais sentido. Por exemplo:

<p>Marshall: Yes, it does. Everyone knows that. It's like <b>general</b> knowledge. Ted e Robin: <b>General</b> knowledge.</p> <p>Lily: Isn't it sad, I mean, in 2007 some countries actually still condone <b>corporal</b> punishment? Ted e Robin: <b>Corporal</b> punishment.</p> <p>Marshall: Oh, man, I got a <b>kernel</b> stuck in my teeth. Ted e Robin: <b>Colonel</b> stuck in my teeth.</p> <p>Bob: It's really a <b>major</b> buzzkill. Ted e Robin: <b>Major</b> buzzkill.</p> <p>Ted: This is gonna be a <b>major</b> cleanup. Todos: <b>Major</b> cleanup.</p> <p>Robin: That's the <b>general</b> idea. Todos: <b>General</b> idea.</p>	<p>Marshall: Tem sim. Todos sabem disso. É <b>conhecimento geral</b>. Ted e Robin: <b>General Conhecimento</b>.</p> <p>Lily: Não é triste? Em pleno 2007, alguns países ainda perdoam <b>tortura corporal</b>. Ted e Robin: <b>Cabo Tortura</b>.</p> <p>Marshall: Estou com uma <b>pipoca trancada em meus dentes</b>. Ted e Robin: <b>Coronel Pipoca</b>.</p> <p>Bob: É um <b>zunido de morrer</b>. Ted e Robin: <b>Major Zunido</b>.</p> <p>Ted: Essa vai ser uma <b>limpeza e tanto</b>. Todos: <b>Major Limpeza</b>.</p> <p>Robin: Essa é a <b>ideia universal</b>. Todos: General Ideia.</p>
---	---

Mais uma vez, o propósito comunicativo desta tradução, manter o humor, não pôde ser alcançado através das estratégias escolhidas por quem legendou. Se o tradutor optasse pela adaptação, como sugerimos, a brincadeira funcionaria também na tradução, proporcionando ao público-alvo o riso.

#### 4ª Temporada, Episódio 8 – Woooo!

O episódio possui duas histórias principais, que se juntam em alguns momentos. Robin está solteira e desempregada, por isso começa a sair com novas amigas e a fazer coisas que Lily julga desnecessárias, enquanto Barney tenta arrumar um emprego para Ted na empresa em que ele e Marshall trabalham.

O que nos chamou atenção neste episódio são algumas conversas de Robin e Lily que possuem algumas rimas e o adjetivo que os personagens criam para designar um tipo de mulher solteira, “Woooo”, pois retrata algo sonoro. Ou seja, através do canal auditivo, e também do visual, é possível entender melhor o seria uma garota “Woooo” e como a série aborda isto de forma humorística.



Figura 27: Captura de tela cena S04E08

Tabela 4 – exemplo analisado<sup>58</sup>

<b>Áudio original</b>	Lily: I swear, at school Jillian seems so <b>un-woo-y</b> . Robin: Yeah, she doesn't look <b>woosh</b> .
<b>Fansubbing</b>	Lily: Juro que na escola a Jillian parece tão <b>sem “Woooo”</b> . Robin: É, ela não parece <b>“wooozeira”</b> .

Um dos conceitos mais conhecidos das estratégias de tradução estudadas é o apresentado por Lawrence Venuti (1995) como “domesticação”, como visto anteriormente, quando as práticas tradutórias ocultam as diferenças culturais, adaptando tudo à cultura de chegada. O autor fala de domesticação também como oposição à estrangeirização, quando a estranheza do texto original e da cultura de partida é mantida, transparecendo a origem estrangeira do texto. Mas não devemos pensar os dois conceitos como inconciliáveis, pois é possível combinar ambos na tradução de um mesmo texto, graças à complexidade envolvida em cada situação tradutória, seria impossível uma tradução ser somente estrangeirizante ou domesticadora (FRANCISCO, R., 2014, p. 93).

No exemplo acima percebemos a domesticação quando o *legender* opta pela tradução de *woosh* para “wooozeira”, trazendo para nossa realidade, já que o sufixo -eira traduz bem o sufixo inglês *-ish*, e também pelo fato de o adjetivo na língua portuguesa se assemelhar a outro muito utilizado atualmente pelo público jovem, o “rolezeira”. Outra adaptação necessária foi em relação a *un-woo-y*, pois no inglês o prefixo *-un* possui um sentido negativo, oposto de alguma coisa, traduzido por “sem”, dando a ideia de que a personagem não possui aquela característica, é o contrário daquilo, sem aquilo.

<sup>58</sup> As legendas deste episódio foram realizadas pela EquipeKarma.

Ao pensar nas classificações do humor na TAV, aqui teríamos um caso de humor estritamente verbal, pois se trata de uma questão de língua, a brincadeira no inglês com os prefixos e sufixos, muito bem adaptada para funcionar na tradução. Esta cena também possui as risadas enlatadas, ou seja, o convite ao riso para o espectador é realizado, e necessita ser cumprido na tradução. Neste caso o convite funciona.

Tabela 5 – exemplo analisado

<b>Áudio original</b>	Barney: But, <b>who would woo</b> , Lily? <b>Who would woo?</b> <b>Would you?</b> <b>Would you...</b> <b>Woo?</b>
<b>Fansubbing</b>	Barney: E quem faria “woooo”, Lily? Quem faria “woooo”? Você faria? Faria? Woooo?

Este exemplo também é um caso de humor verbal, se tratando de uma questão de língua. Segundo a classificação de piadas apresentadas anteriormente, seria dependente da língua, já que diz respeito à aliteração que ocorre no inglês com o fonema -wo. Alguns tradutores consideram os aspectos linguísticos do humor impossíveis de se traduzir (MARECICK, 2014, p. 36), essa intraduzibilidade seria definida então como uma propriedade de um texto ou enunciado de uma língua que não apresenta nenhum equivalente em outra língua (GOREA, 2012 *apud* MARECICK, 2014). Mas, sabemos que tudo é passível de tradução: por exemplo, podemos adaptar o texto ou enunciado de modo que na língua de chegada exista um recurso semelhante ao da LF. Neste exemplo, o *legender* não fez essa escolha de procurar por uma tradução correspondente em português para que a aliteração permanecesse.

Tabela 6 – exemplo analisado

<b>Áudio original</b>	Lily: We saw you <b>woo</b> . Robin: Saw who <b>woo</b> ? Lily: Saw you <b>woo</b> . Robin: I didn't <b>woo</b> . Lily: You did, <b>too</b> . Robin: That's not <b>true</b> . Lily: Your nose just <b>grew</b> . [...] Robin: Like <b>woo</b> . Lily: I can <b>woo</b> . Robin: That's not <b>true</b> .
-----------------------	--

	Lily: I can, <b>too</b> . Robin: It's just not <b>you</b> .
<b>Fansubbing</b>	Lily: Vimos você fazendo “woooo”. Robin: Quem fazendo “woooo”? Lily: Você fazendo “woooo”. Robin: Não fiz “woooo”. Lily: Fez, sim. Robin: Não é verdade. Lily: Seu nariz cresceu. [...] Robin: Fazer “woooo”. Lily: Posso fazer “woooo”. Robin: Não é verdade. Lily: Também posso. Robin: Não é você.

Aqui o humor também é verbal e baseia-se na aliteração, mas agora temos outro fator nesta construção, a rima. Com um papel muito importante na cena, a rima não se mantém na tradução, perdendo-se também a questão da sonoridade. O que permanece é a repetição do “woooo”, cuja utilização já contém o humor. Nesse caso o tradutor escolheu algo mais literal. As risadas se intensificam ao final do diálogo, algo que não ocorre na tradução.

Uma sugestão de tradução para que a rima permanecesse e as risadas também se intensificassem no público da LT seria manter a repetição dos “woooo”, mas tentar rimar o final “Lily: Fez sim senhora. Robin: Não é verdade. Lily: Seu nariz cresceu agora.” “Robin: Não é verdade. Lily: Também posso. Robin: Não estrague a amizade”.

### **5ª Temporada, Episódio 4 – The Sexless Innkeeper**

Marshall e Lily procuram um casal de amigos para fazerem encontros de casais e convidam Barney e Robin para um jantar, enquanto Ted tenta provar que seu novo visual de professor atrai mulheres.

Este episódio é particularmente rico para nosso estudo, pois possui dois “poemas”, Barney e Ted fazem um poema com rimas para contar uma história, enquanto temos também um pouco de musicalidade em alguns trechos. A rima é muito interessante, pois os próprios personagens justificam o seu uso ao citar que um poema necessita ser rimado. Já a música não possui rimas, mas o fator musical se mostra importante para o canal auditivo.



Figura 28: Captura de tela cena S05E04

Tabela 7 – exemplo analisado

Áudio original	Netflix	Fansubbing
<p>Barney: It was the night before new year's,            And the weather grew <b>mean</b>.            It was 3:00 in the morning,            And I was stranded in <b>Queens</b>.            The tavern grew empty,            The gas lights grew <b>dim</b>.            The horse-drawn carriages were all but <b>snowed in</b>...            Last call was approaching,            And my fortunes looked <b>bleak</b>.            Then I turned to my left            And stifled a <b>shriek</b>.            She had a peach fuzz beard            And weighed 16 <b>stone</b>.            She gobbled up hot wings            And swallowed the <b>bones</b>.            I muffled a scream            And threw up in my <b>mouth</b>.            I asked, "where do you live?"            And she said, "one block <b>south</b>."            I swallowed my pride            And six shots of <b>whiskey</b>.            And prayed to the gods            That she wasn't too <b>frisky</b>.            Back in her cave, she prepared us a <b>snack</b>.            'neath her mighty hooves, the floorboards did <b>crack</b>.            But when she returned            She found a sound <b>sleeper</b>.</p>	<p>Barney: Era a véspera de ano novo,            E o tempo ficou feio.            Eram três da manhã            E me encontrei perdido em Queens.            A taberna foi se esvaziando            E as velas, se apagando.            As carruagens a cavalo ficaram atoladas na neve.            Já iam fechar            E minha sorte estava lançada.            Ao girar à esquerda,            Tive que sufocar um alarido.            Tinha uma pelagem de barba de cor salmão,            E pesava 101 quilos.            Deglutiui as asinhas de frango            E engoliu os ossos.            Sufoquei um grito            E vomitei em minha boca.            Lhe perguntei: "onde você mora"            E ela respondeu: "a um quarteirão, rumo ao sul."            Engoli meu orgulho            E seis doses de whisky,            E implorei aos deuses            Que não fosse brincalhona.            Uma vez em sua cova, preparou uns salgadinhos.            Sob seus pesados cascos, o solo</p>	<p>Barney: Era véspera de ano novo,            E o tempo se <b>fechava</b>,            Eram 3:00hrs da manhã,            E no Queens eu me <b>encalhava</b>.            A taverna se esvaziou,            E as luzes se escureciam,            As carruagens estavam cobertas pela neve,            A última rodada estava chegando,            E a minha sorte se ia para o <b>espaço</b>,            Então me virei para a esquerda,            Quando de repente soltei um <b>jato</b>.            Ela tinha uma barba felpuda,            E 100 quilos pesavam os seus <b>destroços</b>,            Enfiou asinhas de frango quentes na boca,            E engoliu até os <b>ossos</b>,            Eu abafei o meu grito,            Minha cara ficou <b>azul</b>,            Perguntei "onde é que você mora?"            E ela disse "à um quarteirão ao <b>sul</b>."            Eu engoli o meu orgulho,            E seis doses de <b>uísque</b>,            Depois rezei para os deuses,</p>

<p>And thus she became The sexless <b>innkeeper</b>.</p>	<p>rangia. Mas, ao regressar, Me encontrou profundamente adormecido. E assim se tornou A hospedeira sem sexo.</p>	<p>Para que ela não gostasse de muita <b>esquisitice</b>. De volta a sua caverna, Ela nos preparou um <b>lanchinho</b>, Sob aqueles cascos enormes, O assoalho teve um <b>rachadinho</b>. Mas quando ela voltou, Um dorminhoco havia <b>encontrado</b>, E deste modo ela se tornara, O hoteleiro <b>assexuado</b>.</p>
--	---	--

Tabela 8 – exemplo analisado

Áudio original	Netflix	Fansubbing
<p>Ted: It was the night before this one, I had an hour <b>to kill</b>. I sat in the tavern, grading parchments with <b>quill</b>. Barney: With quill? Ted: Barney, it's a poem. A busty, young lady flashed me a <b>grin</b>. Her garb said "classy", but her eyes whispered "<b>sin</b>". She said, "you're a teacher?" I said, "yes, <b>indeed</b>." "I must have you" she moaned. "I'm turned on by <b>tweed</b>." With haste we did scamper To my chamber <b>anon</b>. We fell to the couch, and, bro, it <b>was on</b>. I unlaced her bodice. Our passions grew <b>deeper</b>. And thus ends the tale of the sexless <b>innkeeper</b>.</p>	<p>Ted: Foi na noite anterior a esta, Em que eu tinha tempo de sobra. Sentei na taberna para corrigir exames com minha pena. Barney: Sua pena? Ted: Barney, é um poema. Uma jovem de belas curvas me presentou com um sorriso. Sua roupa era elegante, mas seu olhar sussurrava pecado. Ela perguntou: "você é professor?" Eu respondi: "sim, de fato." "tenho que tê-lo", gemeu, "tweed me excita". E depressa corremos até meus apostos. Caímos no sofá e, velho, fomos com tudo. Desatei seu espartilho E nossas paixões aumentaram. E assim termina o conto do hoteleiro sem sexo.</p>	<p>Ted: Foi na noite antes desta, Eu tinha horas a matar <b>sozinho</b>, Sentei-me na taverna, Corrigindo à pena, o <b>pergaminho</b>. Barney: à pena? Ted: Barney. É um poema. Uma jovem de busto grande deu um sorriso <b>ao meu lado</b>. Sua roupa dizia "classe", seus olhos sussurravam "<b>pecado</b>". Ela disse, "você é professor?" Eu disse, "na verdade, <b>sou</b>". "Preciso ter você", ela gemeu. "Lã sempre me <b>excitou</b>." Com pressa corremos Para meus aposentos sem <b>demora</b>. Caímos no sofá, e, cara, pegou <b>fogo na hora</b>. Eu abri seu corpete, Nossa paixão ficou intensa <b>adoidado</b>. E assim termina o conto, Do hoteleiro <b>assexuado</b>.</p>

Nestes dois casos acima, o humor é verbal, pois se trata de rima. Como os próprios personagens deixam claro, é um poema, e eles se utilizam de um estereótipo segundo o qual todo poema deve ser rimado e/ou possuir linguagem truncada, como forma de justificar suas escolhas. A rima é o propósito comunicativo do texto nestas

cenar, devendo ser o principal objetivo de quem traduz mantê-la, a fim de que o humor alcance sua finalidade.

De acordo com Kovačič (1991 *apud* Georgakopolou, 2009, p. 26), há uma hierarquia dos elementos do discurso na legendagem: podemos dividi-los em indispensáveis, parcialmente dispensáveis e dispensáveis. Neste caso, a rima é parte fundamental do contexto, ou seja, seria classificada como um elemento indispensável no discurso.

Vemos que o *legender* do *fansubbing* optou por manter a rima, fazendo com que esse elemento indispensável continue presente mesmo na tradução. Para que isso ocorresse, houve a utilização de adaptações, omissões e inversões. Como, por exemplo, ao traduzir “*and my fortunes looked **bleak**. Then I turned to my left. And stifled a **shriek***” para “E a minha sorte se ia para o **espaço**, Então me virei para a esquerda, Quando de repente soltei um **jato**” e também “*With haste we did scamper, To my chamber **anon**. We fell to the couch, and, bro, it **was on***” para “Com pressa corremos, Para meus aposentos sem **demora**. Caímos no sofá, e, cara, pegou **fogo na hora**”. Não apenas nestes dois trechos, mas durante toda a tradução, vemos o esforço do *legender* em manter a rima.

Já na tradução da Netflix, vemos que não há rimas, também não há a cadência proporcionada no original e a escolha lexical se mostra mais formal em comparação com o *fansubbing*, como, por exemplo, em “Deglutiui as asinhas de frango e engoliu os ossos”, “Enfiou asinhas de frango quentes na boca, e engoliu até os ossos”. O tradutor-legendista opta por manter o texto mais perto do significado original, como, por exemplo, ao traduzir “*Then I turned to my left And stifled a shriek. She had a peach fuzz beard And weighed 16 **stone***” para “Ao girar à esquerda, Tive que sufocar um alarido. Tinha uma pelagem de barba de cor salmão, E pesava 101 quilos”. Neste trecho, temos uma domesticação, a transformação da unidade de medida para quilos, algo que também ocorre no *fansubbing*, pois todo manual de tradução aponta a necessidade da conversão das unidades originais nas utilizadas no país da LT.

Tabela 9 – exemplo analisado

Áudio original	Netflix	Fansubbing
Marshall: It was the best night ever Laughter raining down like	Marshall: Foi a melhor noite de todas. Uma chuva de risadas caiu	Marshall: Foi a melhor noite de todas. Foi uma chuva de risadas como

<p>April <b>showers</b>  Oh, we talked for <b>hours</b>...  Best night ever  Then we played charades  Lily made some creme  brulee  Lay-lay-lay-lay  And now that we're best  couple friends  There's only one thing  Left to say  Are you free? Are you free?  Are you free?  Are you free next Saturday?</p>	<p><b>diluviando.</b>  Passamos horas <b>conversando.</b>  Depois jogamos “diga com  mímica”.  A Lily fez creme brulee.  E agora são nosso casal de  melhores amigos.  E só resta uma coisa  A dizer  Estão livres? Estão livres?  Estão livres?  Estão livres no próximo sábado?</p>	<p>chuva de verão.  Conversamos durante horas...  Melhor noite de todas...  Depois brincamos de  adivinhações.  A Lily fez crème brûlée lê lê lê.  E agora somos os casais de  melhores amigos.  Só resta uma coisa,  Que falta dizer...  Estão livres? Estão livres? Estão  livres?  Estão livres no sábado que vem?</p>
--	---	---

Nesta tabela o exemplo é uma canção, algo que ocorre com bastante frequência na série. Neste caso, a musicalidade é o elemento principal presente e explorá-la na tradução também se torna um desafio.

Na tradução do *fansubbing* vemos uma marca “lê lê lê” de ritmo musical, enquanto na Netflix ela não ocorre. O receptor da tradução espera que esta seja musicalizada, sendo necessário que as escolhas de quem traduz resultem neste propósito. É possível que cause um estranhamento para o espectador que porventura percebe a repetição e musicalidade do “lê” no original (por meio do canal auditivo), como também pode passar despercebido tal fato, caso a preocupação maior seja a legenda e não a música subjacente a ela.

No original há uma rima com “*lay*” “*say*” e “*Saturday*” que não ocorre em nenhuma das traduções. Mas há outras partes em que a rima se manteve na tradução da Netflix, como, por exemplo, “*It was the best night ever, Laughter raining down like April showers, Oh, we talked for hours...*” por “Foi a melhor noite de todas. Uma chuva de risadas caiu diluviando. Passamos horas conversando”, resultando em uma solução mais sonora do que a do *fansubbing*.

Outra diferença ao compararmos as traduções é em relação à gramática. Na Netflix há uma tendência em obedecer as normas gramaticais, por exemplo, de regência em “só resta uma coisa a dizer” enquanto o *fansubbing* apresenta “só resta uma coisa, que falta dizer”. Há também uma construção não muito comum usada pela Netflix em “diga com mímica”, já o *legender* foi mais feliz em sua escolha ao traduzir por “adivinhações”.

Em ambas as traduções não se vê o uso de muitas estratégias, pois como dito, aqui o recurso auditivo pode auxiliar o trabalho do tradutor.

**Tabela 10 – exemplo analisado**

<b>Áudio original</b>	Barney: Ah, tweed. Textile of the eunuch. Marshall: You know, I've always wondered why those tweed jackets have elbow patches. Barney: Because the people who wear them are constantly going: "Aw, geez, why can't I get laid?"
<b>Netflix</b>	Barney: Uau, tweed. O tecido dos eunucos. Marshall: Nunca entendi por que esses paletós têm esses remendos. Barney: Porque quem os usa anda por aí dizendo: Céus, por que não transo com ninguém?
<b>Fansubbing</b>	Barney: Casaco de lã? Tecido dos eunucos. Marshall: Sempre me perguntei por que estes casacos possuem remendos no cotovelo. Barney: É porque as pessoas que os vestem estão sempre: Deus, por que nunca pego ninguém?



**Figura 29: Captura de tela S05E04**



**Figura 30: Captura de tela S05E04**

Aqui a construção do humor é visual, pois se baseia no gesto realizado por Barney para responder à pergunta de Marshall. O verbal não é descartado, há uma entonação por parte de Barney, mas que na tradução foi bem captada.

O *fansubbing*, na maioria das vezes, tende a prezar por uma linguagem mais coloquial, pois possui uma maior liberdade de escolha, diferentemente do profissional dentro de uma empresa. E no exemplo acima podemos constatar isso, a legenda do *fansubbing* passa a ideia de uma conversa com tom mais casual do que a da Netflix, como, por exemplo, em “Deus, por que nunca pego ninguém?” ao invés de “Céus, por que não transo com ninguém?”. O verbo “pegar” apresenta um tom mais coloquial e é

bastante utilizado em nossa língua pelo público jovem com esse sentido de “beijar” ou “transar” com alguém, sendo uma boa escolha. O fato de utilizar “Deus” também se mostra melhor que “Céus”, uma vez que também é utilizado com maior frequência e pode ser visto como um vocabulário mais jovem.

Como o *legender* utiliza mais “gírias” seria interessante que também as utilizasse para a tradução de “*eunuch*”, pois não se trata de uma palavra tão usual. Uma sugestão seria utilizar algum sinônimo de eunuco – impotente, fraco, inútil, frouxo, brocha – passando uma ideia melhor do sentido que Barney pretende com a brincadeira e mantendo o tom coloquial da linguagem.

Outro ponto interessante das traduções é em relação a “*tweed*”. Podemos pensar que o tradutor-legendista manteve a palavra sem tradução pela similaridade sonora com o nome do próprio personagem “*Ted*”, assim se esquivando de tentar traduzir algo que requer uma explicação, pois não se trata de um tecido comum. Neste caso, temos um grande ganho para a Netflix em relação ao *fansubbing*, que ao traduzir optou por “casaco de lã”, sendo o mais adequado “blazer de lã”.

Além das risadas enlatadas presentes, ao final os próprios personagens riem da explicação de Barney, de certo modo deixando em evidência que uma piada foi contada, neste caso uma piada binacional, pois é possível ocorrer em mais de uma nacionalidade.

## **5ª Temporada, Episódio 12 – Girls vs. Suits**

Ted conhece uma mulher que talvez possa ser a mãe de seus filhos e por isso decide lutar por ela. O bar que frequentam contrata uma nova garçonete que chama a atenção de Barney, mas não quer ficar com ele, pois ele usa ternos. Lily tenta fazer com que Marshall admita que a garçonete é mais atraente que ela.

Aqui encontramos jogos de palavras e, ao final do episódio, Barney canta uma música sobre seus ternos, em que, além da musicalidade, há rimas e também uma grande importância para o canal visual, justificando assim a escolha deste episódio para nossa análise.



Figura 31: Captura de tela cena S0E12

Tabela 11 – exemplo analisado

Áudio original	Netflix	Fansubbing
<p>Barney: I know what you're <b>thinking</b>, "what's Barney been <b>drinking</b>?"            That girl was smoking <b>hot</b>            Yes, I coulda <b>nailed</b> her, but no, it's not a <b>failure</b>            'cause there's one thing she is <b>not</b>            To score a ten would be just <b>fine</b>            But I'd rather be dressed to the <b>nines</b>            It's a truth you can't <b>refute</b>            Nothing suits me like a <b>suit!</b>            Picture a world            Where all the boys and girls are impeccably <b>well-dressed</b>            That delivery guy in a jacket and tie            That puppy in a <b>double breast</b>            That eighties dude with <b>muttonchops</b>            That baby with a <b>lollipop</b>            That lady cop who's kinda <b>cute</b>            Nothing suits them like a <b>suit!</b>            Suits! A wingman I can <b>wear</b>            Suits! They're, oh, so <b>debonair</b>            Suits! The perfect way to <b>snare</b> a girl with daddy issues            Suits! In navy, blue or <b>black</b>            Check out this perfect <b>rack</b>            I want to give them a <b>squeeze</b>            Marshall: Oh, really?</p>	<p>Barney: Sei o que estão pensando: "o que Barney bebeu?"            Essa garota era incrível.            Pude sair com ela, mas não é um erro.            Porque há algo que não é.            Sair com uma garota nota dez seria legal,            Mas prefiro me vestir bem para as noves.            É uma verdade que não se pode negar.            Nada fica melhor em mim que um terno.            Imagine um mundo onde todos se vestem muito bem.            O cara da entrega, com paletó e gravata,            E o cachorro com um terno cruzado,            Esse rapaz com calça boca de sino,            O bebe com uma paleta,            Essa policial que é bastante bonita,            Nada fica melhor que um terno.            Um amigo que posso usar.            Ternos!            São tão elegantes.            A melhor forma de cativar            Uma garota com complexo de Édipo.            Ternos!</p>	<p>Barney: Sei o que está <b>pensando</b>, O que Barney andou <b>bebendo</b>?            Aquela garota era gostosa.            Sim, poderia ter dado um <b>amasso</b>            Mas não é um <b>fracasso</b>,            Porque uma coisa ela não é.            Pegar uma nota dez seria ótimo,            Mas prefiro estar vestido para pegar as notas nove.            É uma verdade irrefutável.            Mas nada me cai tão bem quanto um terno.            Imagine um mundo onde todas as garotas e garotos            São impecavelmente bem vestidos.            O entregador de jaqueta e gravata, o filhote de casaco.            O cara dos anos 80 com jaqueta de pele de carneiro.            O bebe com o pirulito.            Aquela policial é até que bonitinha.            Mas nada lhes cai tão bem quanto um terno.            Colegas que posso vestir, são tão encantadores.            O jeito perfeito de laçar uma</p>

<p>Then answer these questions If you <b>please</b></p>	<p>Azul marinho ou preto. Olha este terno perfeito. Quero apertá-los. É mesmo? Então responda estas perguntas. Por favor.</p>	<p>garota com problemas com o pai. Azul marinho ou preto, olhem estes cabides perfeitos. Quero apertá-los! Verdade? Então responda estas perguntas, se puder.</p>
---	---	---

Aqui temos mais um caso de musicalidade. Mas, algumas partes do texto possuem rima também, fazendo com que a tradução possua mais de uma função: musicalidade, rima ou os dois elementos combinados.

Ao compararmos os resultados temos traduções mais e menos acertadas em relação ao objetivo de provocar o riso por meio da musicalidade conseguida pelas rimas. Como o fato do *legender* ter mantido a rima de “*I know what you’re **thinking**, “what’s Barney been **drinking**?”* ao traduzir como “Sei o que está **pensando**, O que Barney andou **bebendo**?”, sendo a rima promovida pelo uso de gerúndio tanto no original quanto na tradução, enquanto o tradutor-legendista não teve a preocupação de rimar. Assim, podemos classificar como um ponto positivo do *fansubbing*. Outra solução do *legender* que se destaca seria a passagem “*Yes, I coulda **nailed** her, but no, it’s not a **failure** ‘cause there’s one thing she is not*” por “Sim, poderia ter dado um **amasso**, Mas não é um **fracasso**, Porque uma coisa ela não é”, além de ter rima, o sentido se aproxima do original, sendo possível sua compreensão; já na Netflix a tradução dessa passagem ficou confusa e sem muito sentido “Pude sair com ela, mas não é um erro. Porque há algo que não é”.

Já os pontos positivos da Netflix dizem respeito ao uso de “paletó” para “*jacket*”, enquanto o *fansubbing* traduz como “jaqueta”, pois não estamos apenas falando de ternos, essa peça de roupa também está sendo mostrada no canal visual, assim paletó parece ser uma escolha mais adequada. Também a tradução de “*a girl with daddy issues*” por “Uma garota com complexo de Édipo” foi uma ótima solução.

Ao olharmos apenas para a música em português a construção de sentidos se mostra adequada e o fato da rima não se manter praticamente não traz muitas consequências, pois como já dito, o canal visual e auditivo auxiliam neste caso, através deles é possível que se perceba que se trata de uma música e também é possível visualizar os elementos tratados na canção nas imagens, pois através delas o espectador

tem acesso a informações que o ajudam a processar melhor as legendas, compensando na questão da limitação verbal que elas contêm (GEORGAKOPOULOU, 2009, p.25).

### 5ª Temporada, Episódio 14 – The Perfect Week

Barney está tendo dificuldades no trabalho e, para compensar, decide ficar com uma garota por dia durante uma semana, ou seja, alcançar uma “semana perfeita”. Ted inicia mais um semestre como professor na faculdade e logo no primeiro dia com uma nova turma já acontece algo não esperado.

É esta aula de Ted nossa cena escolhida para análise, pois há piadas formadas com o nome de uma aluna de Ted, piadas essas que necessitam adaptação de uma língua para outra, e a partir desta cena surgem também outras piadas durante o episódio.



Figura 32: Captura de tela S05E14

Tabela 12 – exemplo analisado

Áudio original	Fansubbing
Ted: Adding a fake name to the sign-up sheet. That's really original, guys. You know, I'd expect, inspired minds such as yours to be a little more mature and frankly, more creative. I mean, seriously, <b>what kind of a fake name is Cook Pu?</b>	Ted: Assinar a folha de chamada com um nome falso. Muito original, pessoal. Eu esperava que mentes inspiradas como as suas, fossem mais maduras, e francamente, mais criativas. Fala sério. <b>Que tipo de nome falso é Cook Pu?</b>
Aluna: Here.	Aluna: Presente.
Ted: Come on guys. It's gotta at least sound real. Cook Pu?	Ted: Por favor, gente. Tem que ao menos parecer de verdade. Cook Pu?
Aluna: Here.	Aluna: Presente.
Ted: Well, what ever happened to classics, right? You know, <b>Seymour Butts? Hugh Gerection?</b> Those were fake names. But, Cook Pu?	Ted: O que aconteceu com os clássicos? <b>Jacinto Pinto. Tomás Turbano.</b> Esses sim são nomes falsos, mas Cook Pu?
Aluna: Here.	Aluna: Presente.
Aluno: She's back here, bro.	Aluno: Ela está aqui, mano.

<p>Ted: All right, come on. Let me have it. Bring on all the Cook Pu jokes.  Lily: Oh, we're not here to make jokes, Ted.  <b>And that girl must be really down in the dumps.</b>  Marshall: <b>You really smeared the Pu name.</b>  Ted: You guys finished?  Robin: <b>Are you asking us if all the pu is out of our system?</b></p>	<p>Ted: Tá bom, vamos podem zoar. Mandem todas as piadas de Cook Pu.  Lily: Não vamos fazer nenhuma piada, Ted.  <b>Aquela garota deve estar péssima.</b>  Marshall: <b>Você com certeza sujou o Pu.</b>  Ted: Terminaram?  Robin: <b>Está perguntando se todo o Pu saiu do sistema?</b></p>
---	--

O *legender*, ao adaptar os nomes falsos da brincadeira para nomes que as pessoas utilizam no português brasileiro com essa mesma intenção, realiza uma boa escolha.

Aqui a graça se encontra no jogo de palavras que o nome forma com algo de conotação sexual, como Jacinto Pinto (“já sinto o pinto”) e Tomás Turbano (“estou masturbando”). Esse jogo de palavras formado com os nomes pode-se classificar como homofônico, sendo a piada gerada classificada como nacional, pois somente em determinada nacionalidade aquilo fará sentido. Ou seja, é necessário que o jogo permaneça na tradução. O que não ocorreu em relação ao nome Cook Pu, que permanece o mesmo em todas as ocorrências e também com as piadas, que foram traduzidas literalmente, como nas falas de Lily, Marshall e Robin, perdendo totalmente o duplo sentido que existe no original, enquanto o duplo sentido de nomes como Seymour Butts e Hugh Gerection foram traduzidos como Jacito Pinto e Tomás Turbano, nomes tipicamente usados no contexto brasileiro para este tipo de brincadeira.

No caso de Cook Pu a domesticação deveria se manter pelo fato de que toda a cena e o humor giram em torno dessa história. Ted brinca com seus alunos que Cook Pu não é um bom nome para brincadeira. Uma alternativa seria, por exemplo, Coco Pu, há a semelhança sonora com o nome no Inglês assim como a homofonia com cocô em Português, mantendo-se também a ideia de ser um nome de origem oriental.

## 6ª Temporada, Episódio 17 – Garbage Island

Ted encontra uma amiga no futuro que conta a história de como conheceu seu marido. Marshall assiste a um documentário sobre o meio ambiente e decide mudar as ações dos lugares que frequenta em relação ao lixo. Robin tenta convencer Barney a sair com uma garota.

Escolhemos este episódio por conta da conversa a seguir de Robin e Barney, que contém uma rima interessante para análise.



Figura 33: Captura de tela cena S06E17

Tabela 13 – exemplo analisado

<b>Áudio original</b>	She had a nice <b>face</b> , Her booty was in <b>place</b> , But Barney don't <b>chase</b>
<b>Netflix</b>	Ela tem um rosto <b>legal</b> , Uma bunda <b>animal</b> , Mas Barney achou <b>banal</b>
<b>Fansubbing</b>	Ela tem um rosto <b>perfeito</b> , Seus peitos são bem <b>feitos</b> , Mas Barney não ficou <b>satisfeito</b> .

Na tabela acima temos mais um caso onde a rima se torna o principal elemento na construção do humor. É interessante notar a diferença entre as duas traduções e as escolhas de cada tradutor e como os dois trabalhos mantiveram a rima.

Apesar de diferentes escolhas tradutórias, ambas traduções possuem a mesma função, manter a rima e, conseqüentemente, o humor resultante dela.

Há algo interessante neste exemplo, o uso de “bunda” pela Netflix, que não parece ser muito usual, pois, conforme visto, a empresa normalmente opta por linguagem mais formal e ao utilizar “bunda animal” vemos algo bem mais coloquial do que no *fansubbing* em “peitos bem feitos”. A construção que o tradutor-legendista

realiza com “legal, mas banal” é interessante se comparada com a do *legender* “perfeito, satisfeito”, porque algo perfeito seria mais aceito do que algo legal.

As duas traduções apresentam estratégias necessárias para a construção do humor através da rima e, assim, atingem o escopo da tradução, que é o riso.

### 6ª Temporada, Episódio 21 - Hopeless

Barney leva seu pai para conhecer seus amigos e se divertir. Lily e Marshall fazem uma aposta em uma boate. Ted e Robin fingem ser namorados novamente e relembram uma história de quando namoravam.

Este episódio possui um jogo de palavras muito interessante logo no início, quando os personagens estão no bar tentando escolher o nome da boate para a qual irão. Por causa dos nomes das boates a conversa se torna confusa ao mesmo tempo que engraçada, para nós espectadores, e com muitos elementos para se analisar da perspectiva da tradução do humor.



Figura 34: Captura de tela S06E21

Tabela 14 – exemplo analisado

Áudio original	Netflix	Fansubbing
Barney: What club should we hit first? There's <b>Club Was</b> , there's <b>Wrong</b> ...	Barney: Qual boate nós vamos primeiro? Tem o <b>Era, Errado</b> ...	Barney: Vejamos, para que boate devemos ir hoje? Tem o <b>Era</b> , o <b>Errado</b> .
Marshall: Those places shut down a long time ago.	Marshall: Eles fecharam há um tempo.	Marshall: Esses lugares fecharam há muito tempo.
Barney: Oh, no!	Barney: Ah! Não!	Barney: Essa não.
Marshall: <b>Oh, no</b> shut down, too.	Marshall: <b>Ah! Não!</b> Fechou também.	Marshall: Fechou também.
Ted: There's <b>Where</b> ?	Ted: Tem o <b>Onde</b> ?	Ted: Tem o <b>Onde</b> ?

<p>Jerry: Where's <b>Where</b>?</p> <p>Lily: <b>Where</b>'s where <b>Was</b> was, isn't it?</p> <p>Barney: No, <b>Was</b> wans't where <b>Where</b> was, <b>Was</b> was where <b>Wrong</b> was, right?</p> <p>Jerry: Okay.</p> <p>Ted: Not <b>Okay</b>. That place is lame.</p> <p>Robin: <b>Okay</b> is Lame? I thought <b>Lame</b> was a gay bar.</p> <p>Or is that <b>Wrong</b>?</p> <p>Marshall: That's wrong. That's not <b>Wrong</b>.</p> <p>Barney: Guys, focus.</p> <p>Robin: Oh, I like <b>Focus</b>, let's go there.</p> <p>Ted: Where?</p> <p>Robin: Not <b>Where</b>, <b>Focus</b>.</p> <p>Lily: I thought <b>Focus</b> was closed.</p> <p>Barney: No, <b>Was</b> was <b>Closed</b>. Once <b>Was</b> shut down, it reopened as <b>Closed</b>.</p> <p>Marshall: So <b>Closed</b> is open.</p> <p>Robin: No, <b>Closed</b> is closed.</p> <p>Jerry: I don't know. Third base! Right?</p> <p>Robin: <b>Third Base</b> is all frat guys.</p> <p>Lily: I'll go anyplace, okay?</p> <p>Ted: Not <b>Okay</b>. Okay is lame.</p> <p>Robin: Okay is not Lame. <b>Lame</b> is a gay bar.</p> <p>Lily: Guys, shut up.</p> <p>Barney: No, <b>Shut up</b> shut down. I can't believe I don't know the clubs anymore.</p> <p>Marshall: Guys, just pick a club, okay?</p> <p>Ted: Not <b>Okay</b>!</p> <p>Todos: <b>Okay is Lame!</b> Gay bar.</p> <p>Marshall: For the record, I was there once by accident. I'm pretty sure it's pronounced <b>Lamé</b>.</p> <p>Barney: <b>It's hopeless</b>, isn't it?</p>	<p>Jerry: <b>Onde</b>?</p> <p>Lily: <b>Onde</b> é onde era <b>Era</b>, não é?</p> <p>Barney: Não, <b>Era</b> não é <b>Onde</b> era, era onde <b>Errado</b> era, certo?</p> <p>Jerry: Certo.</p> <p>Ted: <b>Certo</b>, não. Lugar chato.</p> <p>Robin: <b>Certo</b> é chato? Achei que fosse um bar gay. Ou é o <b>Errado</b>?</p> <p>Marshall: <b>É o Errado</b>. Isso não é errado.</p> <p>Barney: Pessoal, foco.</p> <p>Robin: Eu gosto do <b>Foco</b>. Vamos lá.</p> <p>Ted: Onde?</p> <p>Robin: <b>Onde</b>, não, no <b>Foco</b>.</p> <p>Lily: O <b>Foco</b> não tinha fechado?</p> <p>Barney: Não, <b>Era</b> era o <b>Fechado</b>. <b>Era</b> fechou e reabriu como <b>Fechado</b>.</p> <p>Marshall: <b>Fechado</b> está aberto.</p> <p>Robin: Não está.</p> <p>Jerry: Eu não sei. Terceira base! Certo?</p> <p>Robin: <b>Terceira base</b> só tem universitários.</p> <p>Lily: Vou em qualquer lugar, certo?</p> <p>Ted: <b>Certo</b>, não. Certo é chato.</p> <p>Robin: Certo não é <b>Chato</b>, esse é um bar gay.</p> <p>Lily: Pessoal, cala a boca.</p> <p>Barney: Não, <b>Cala a Boca</b> fechou. Não acredito, não conheço mais boates.</p> <p>Marshall: Gente, escolham um, certo?</p> <p>Ted: <b>O Certo</b> não.</p> <p>Todos: <b>Certo é Chato</b>. Bar gay.</p> <p>Marshall: Só para constar, fui lá uma vez por acidente. Tenho quase certeza que se diz "<b>Chatô</b>".</p> <p>Barney: <b>Sem Esperança</b>, não é?</p>	<p>Jerry: Onde é o <b>Onde</b>?</p> <p>Lily: <b>Onde</b> era onde o <b>Era</b> era, certo?</p> <p>Barney: Não, <b>Era</b> não era onde <b>Onde</b> era, é onde o <b>Errado</b> era, né?</p> <p>Jerry: Tá.</p> <p>Ted: <b>Tá não</b>, lá é péssimo.</p> <p>Robin: <b>Tá</b> é Péssimo? Achei que o <b>Péssimo</b> fosse um bar gay. Ou era o <b>Errado</b>?</p> <p>Marshall: Tá errado. Não era o <b>Errado</b>.</p> <p>Barney: Gente, foco.</p> <p>Robin: Eu gosto do <b>Foco</b>, vamos lá.</p> <p>Ted: <b>Onde</b>?</p> <p>Robin: <b>Onde</b> não, <b>Foco</b>.</p> <p>Lily: Achei que o <b>Foco</b> fosse fechado.</p> <p>Barney: Não, o <b>Era</b> foi <b>Fechado</b>. O <b>Era</b> fechou e reabriu como <b>Fechado</b>.</p> <p>Marshall: Então o <b>Fechado</b> tá aberto.</p> <p>Robin: Não, fechado.</p> <p>Jerry: Não sei. Terceira base! Certo?</p> <p>Robin: Eca, <b>Terceira Base</b> só tem universitários.</p> <p>Lily: Vou a qualquer lugar, tá?</p> <p>Ted: <b>Tá</b> não. Tá é péssimo.</p> <p>Robin: <b>Tá não é Péssimo</b>. Péssimo é um bar gay.</p> <p>Lily: Gente, cala a boca.</p> <p>Barney: Não, o <b>Cala Boca</b> fechou. Não acredito que não conheça mais nenhuma boate.</p> <p>Marshall: Pessoal, escolham uma boate, tá?</p> <p>Ted: <b>Tá</b> não!</p> <p>Todos: <b>Tá é péssimo!</b> Bar gay.</p> <p>Marshall: Pra ficar claro, entrei lá por acidente. Quase certeza que se chama <b>Pessim</b>.</p> <p>Barney: <b>Não Tem Jeito</b>, não é?</p>
--	--	---

Temos outro caso de aliteração que resulta em piadas dependentes da língua, mas ainda mais complexo, já que há uma brincadeira com os nomes das boates e as palavras do próprio diálogo, causando confusão até nos próprios personagens.

Ao cotejar as duas legendas acima, podemos notar algumas diferenças de escolhas, por exemplo, o uso de “Certo” e “pessoal” pela Netflix, e de “Tá” e “gente” pelo *fansubbing*, mostrando uma preferência pela linguagem mais coloquial, como já visto anteriormente em outro exemplo. É interessante notar, também, que muitas escolhas são mantidas nas duas legendas, talvez pelo fato de haver certa literalidade. Não houve grandes invenções de nomes, houve mais recuperação do sentido literal mesmo.

As duas legendas mantiveram a brincadeira e a confusão causadas, utilizando-se de adaptações, mas percebe-se que a confusão é até demais na legenda oficial, sendo mais difícil acompanhar o diálogo, enquanto que no *fansubbing* os tradutores conseguiram deixar mais compreensível. Talvez pelo fato de o próprio texto original ser confuso, o tradutor-legendista se confunda na tradução, como por exemplo, neste trecho do diálogo entre Robin e Marshall “Robin: Certo é chato? Achei que fosse um bar gay. Ou é o Errado? Marshal: É o Errado. Isso não é errado”. Há claramente uma interpretação errada do original, que seria “Robin: Okay is Lame? I thought Lame was a gay bar. Or is that Wrong? Marshall: That’s wrong. That’s not Wrong”. Mas não podemos deixar de dar os créditos a algumas escolhas do tradutor-legendista que se sobressaem às dos *legenders*, por exemplo, no caso de “Chato”, fazendo com que a questão apresentada por Marshall ao final do diálogo em relação à pronúncia do nome pareça mais adequada, “Chatô”.

Em ambas as legendas, apesar da confusão, vemos uma linearidade das ideias, os tradutores seguem o texto todo com suas escolhas, como por exemplo, o nome das boates e, no caso do *fansubbing*, a coloquialidade da conversa.

Esse caso também é característico do humor verbal, pois todo o humor baseia-se no diálogo caótico dos personagens. Fato esse que apresenta maiores dificuldades para quem traduz, pois como já mencionado, toda a graça do humor verbal se baseia na fala e, como se trata de legendagem, a fala deve ser adaptada à escrita, ou seja, o humor deverá funcionar como texto escrito também. E, como pudemos ver, ele funciona, apesar de toda a dificuldade acerca da tradução do humor audiovisual, aqui percebemos que é possível se cumprir o objetivo. Outro indício são as risadas enlatadas, que acontecem o tempo inteiro, sendo mais fortes e altas no fim. O convite é feito e funciona.

## 6ª Temporada, Episódio 23 - Landmarks

Ted se depara com um grande dilema entre seu relacionamento amoroso e seu trabalho. Todos se envolvem na construção do novo prédio da sede da empresa de Barney, Marshall e Ted e na demolição do prédio que dará lugar a ela.

Logo no começo do episódio temos mais uma vez Marshall rimando, como pudemos perceber. Grande parte das cenas rimadas de toda a série partem de Marshall, pois como ele mesmo cita em um trecho, rimas fazem um bom argumento. A construção de piadas, como em todos os episódios, também chama a atenção.



Figura 35: Captura de tela S06E23

Tabela 15 – exemplo analisado

Áudio original	Netflix	Fansubbing
Marshall: If the lion head stonework is <b>regal</b> , Then tearing it down should be <b>ilegal</b> . Well, did you like that? All right, uh... We must make sure the lion is Always <b>there</b> . Destroy The Arcadian? Oh, no, don't you <b>dare</b> ! Yeah? Yeah? Okay. Try this one on for size... If you want New York's history at your beck and <b>call</b> ... Mediador: All right, thank you, Mr. Eriksen. Marshall: I just have...	Marshall: Se o leão de pedra é <b>real</b> , Destruí-lo deveria ser <b>ilegal</b> . Gostaram disso? Tudo bem. Devemos ter certeza de que o leão sempre <b>estará lá</b> . Destruir o Arcadian? Você não se <b>atreverá</b> . E esta para terminar. Se quer a história de Nova Iorque à sua <b>disposição</b> ... Mediador: Tudo bem, obrigado, Sr. Eriksen. Marshall: Tenho que... Mediador: Agora ouviremos o arquiteto da proposta torre GNB, Ted Mosby. Sr. Mosby, vamos direto ao	Marshall: se a escultura de cabeça de leão é <b>real</b> , Então a demolição é <b>ilegal</b> . Vocês gostaram? Certo, uh... Precisamos ter certeza que o leão sempre <b>estará lá</b> . Destruir o Arcadian? Oh, não, você não se <b>atreverá</b> . É? É? Certo. Olha esta aqui então... Se você quiser a história de Nova Iorque pro futuro da <b>nação</b> ... Mediador: Tudo bem, obrigado, Sr. Eriksen. Marshall: Eu apenas tenho... Mediador: Nós agora iremos

<p>Mediador: We will now hear from the architect Of the proposed GNB Tower, Ted Mosby. Mediador: Now, uh, Mr. Mosby, let's just cut right to the chase. Do you think The Arcadian should be a landmark? <b>Okay, it's killing me.</b> <b>What rhymes with "beck and call"?</b> Marshall: <b>Wrecking ball.</b> Don't go swinging no wrecking ball.</p>	<p>assunto. Acha que o Arcadian deve ser um marco? <b>Está me matando!</b> <b>O que rima com "à sua disposição"?</b> Marshall: <b>Bola de demolição.</b> Não vá balançar nenhuma bola de demolição.</p>	<p>ouvir do arquiteto Que propôs a GNB Tower, Ted Mosby. Agora, uh, Sr. Mosby, vamos direto ao assunto. Você acha que o Arcadian deve ser um marco? <b>Certo, está me matando.</b> <b>O que rima com "pro futuro da nação"?</b> Marshall: <b>Carro de demolição.</b> Não balance a bola do carro de demolição.</p>
--	---	--

Este exemplo retrata o humor híbrido, ou seja, quando tanto o visual quanto o verbal são essenciais para a construção da comicidade.

Neste caso acima, temos novamente a questão da rima como parte fundamental, pois um dos personagens afirma que ficou curioso para ouvir a rima. As duas traduções mantiveram o elemento.

Há pouca diferença entre as traduções em relação às rimas, na realidade elas são idênticas (real/ilegal, estará lá/atreverá) somente a última irá diferir (à sua disposição/bola de demolição e futuro da nação/carro de demolição). Outro fator é o registro próximo de ambas as traduções, não há muita informalidade no *fansubbing*, que parece se aproximar muito da linguagem da Netflix, que seria a tradução que normalmente usa termos mais formais.

Já o visual ocorre devido ao fato de todos estarem esperando por uma resposta de Ted quando o debatedor fala algo inesperado.



Figura 36: Captura de tela S06E23



Figura 37: Captura de tela S06E23



**Figura 38: Captura de tela S06E23**



**Figura 39: Captura de tela S06E23**



**Figura 40: Captura de tela S06E23**

A fala do debatedor, aqui o gatilho para o riso, se contrapõe ao que está ocorrendo no canal visual. Podemos usar esta cena como exemplo da teoria da incongruência: o conflito entre o que é esperado e o que de fato ocorre no texto humorístico, como vimos anteriormente.

Há na série também um exemplo que se encaixa muito bem na teoria da superioridade, que é definida como um aumento da felicidade e da autoestima (DUTRA, 2008, pp. 36-37), como visto, que é quando o riso é proveniente da sensação de superioridade, quando diminuimos o outro.

O *slapbet*, uma aposta realizada entre Marshall e Barney na segunda temporada, em que o vencedor teria direito a bater no outro o mais forte que conseguisse. Conforme os eventos vão acontecendo, Marshall ganha a aposta e o direito de dar um tapa no rosto de Barney cinco vezes durante a vida inteira. Mais acontecimentos surgem no decorrer do seriado e o número de tapas passa de cinco para oito.

O fato de ser engraçado ver alguém apanhando é exatamente o que dita esta teoria. Sentimos prazer na diminuição do outro, e o *slapbet* nos provoca o riso simplesmente por esse fato. A teoria então ocorre por meio do canal visual, ou seja, temos mais um exemplo de humor visual.



**Figura 41: Captura de tela S02E09**



**Figura 42: Captura de tela S02E16**



**Figura 43: Captura de tela S03E09**



**Figura 44: Captura de tela S05E09**



**Figura 45: Captura de tela S07E09**



**Figura 46: Captura de tela S07E09**



**Figura 47: Captura de tela S09E14**



**Figura 48: Captura de tela S09E22**

Há também na série muitas referências culturais, fazendo com que o humor seja construído através de piadas nacionais, que não aparecem nestas cenas que foram analisadas. Como, por exemplo, piadas sobre o Canadá, pois Robin é canadense, e isso se torna algo que também poderia ser domesticado para algum estereótipo que usamos no Brasil, mas também, estrangeirizado, dando a oportunidade ao telespectador de conhecer a “rivalidade” entre Estados Unidos e Canadá que a série aborda constantemente.

Dentro das referências culturais com que a série sempre brinca temos os referentes ao esporte. No décimo primeiro episódio da nona temporada (*Bedtime Stories*) é possível encontrarmos dois casos, em relação ao beisebol e ao basquete – dois esportes importantes nos Estados Unidos:

Now the age-old softball stereotype’s just  
that and nothing more.

You can’t anoint yourself the king, just  
like that jerk, Lebron.

---

But as the Yankess got a run, Ted feared  
that he wouldn’t score.

---

He left the Cavs 3 years ago, bro give it  
up, move on.

A referência ao jogador de basquete, Lebron James, considerado atualmente o “rei” da NBA, e sua história com o time de basquete do Cleveland Cavaliers, conhecidos como Cavs, são bastante utilizados ao longo da série. Para aqueles que acompanham a série e a NBA fica fácil entender a piada, pois o personagem de Ted nasceu em Cleveland, onde Lebron James costumava jogar, até trocar a cidade por outro time, o de Miami.

Há também referências a filmes e personagens famosos, como, por exemplo, nos dois trechos abaixo também retirados do décimo primeiro episódio da nona temporada:

Hey, this is like that scene from “cool  
hand Luke”.

So, one piece led to two, then three, then  
five, then seventeen.

---

You know, “my boy can eat 50 eggs”  
right?

---

She savaged that poor cake like some  
rapacious Wolverine.

*Cool hand Luke* é um filme norte-americano, no qual o ator George Kennedy interpreta um dos personagens, e “*my boy can eat 50 eggs*” é uma de suas falas no filme que ficou muito famosa. Já Wolverine é um super-herói das histórias em quadrinhos muito conhecido.

Todos esses exemplos culturais se tornam obstáculos para o tradutor, pois é necessário escolher entre domesticar para algo cultural na LT ou manter a estrangeirização.

Nestes casos apresentados, o *fansubbing* algumas vezes escolheu a domesticação, através de adaptações, retirando as referências:

O estereótipo é só isso e nada além.	Um, dois, três, cinco...Dezessete pedaços!
Mas com o jogo começando, Ted temeu não ficar com ninguém.	Ela assassinou aquele bolo Com garras em seus braços!

Apesar de haver a domesticação em algumas cenas, há casos em que a estrangeirização aparece também e as referências permanecem:

Como George Kennedy Costumava falar:	Não pode fazer como Lebron, E rei se proclamar.
“Meu garoto pode comer 50 ovos”, não é?	Ele saiu do Cav. Há 5 anos, Já chega, pare de reclamar.

Após as análises é possível afirmar que a tradução do humor realmente apresenta certas especificidades, se tornando uma tarefa árdua para quem traduz e que, realmente, definir o humor é algo desafiador, pois ele ocorre através de diversas maneiras e não há um porquê, apenas é possível entender como a ocorrência se dá.

Em relação às estratégias utilizadas, vimos que a opção que normalmente leva ao escopo da tradução é a domesticação, é necessário adaptar, omitir e utilizar variadas estratégias a fim de manter o objetivo principal da tradução de um texto humorístico, o riso.

### **And that, kids, is the story<sup>59</sup>...**

Para fins conclusivos retomaremos os pontos levantados em nossos objetivos que foram discutidos ao longo do trabalho.

Uma das perguntas do nosso objetivo diz respeito à visibilidade do tradutor, como seria essa questão nos dois tipos de tradução e também como ficaria o papel do tradutor-legendista e do *legender*. Como vimos, Venuti (1995, p. 01) afirma que uma tradução é julgada aceitável por editores, críticos e leitores se sua leitura é fluente, ausente de peculiaridades linguísticas ou estilísticas, lhe dando transparência, ou seja, dando a impressão de refletir a personalidade ou intenção ou essência do autor, de não ser uma tradução, mas o original. Assim, através dessa transparência o tradutor se tornaria invisível, inexistente. A conclusão que chegamos a partir das análises é que o tradutor, por meio de suas escolhas tradutórias, terá sempre uma certa visibilidade, mesmo que isso não esteja marcado. Pode ocorrer de esta pessoa não ser reconhecida por seu trabalho, mas sua existência é irrefutável, uma vez que a escolha da estratégia tradutória pode ser considerada o papel do tradutor:

Mesmo que o tradutor se esmere em se tornar invisível em seu texto, ao fazer uma opção entre o melhor termo ou o mais adequado à sua obra, já estará deixando impressa sua marca pessoal, fazendo-se, assim, inevitavelmente visível. O tradutor-legendista suscita esta visibilidade quando aplica, em seu texto, a autonomia que lhe é atribuída, apesar de restrita, quando tem a oportunidade de escolha entre dois ou mais termos (LIMA, 2009, p. 374).

Através das escolhas tradutórias tanto o tradutor-legendista quanto o *legender* irão então marcar seu papel, fazendo assim com que a visibilidade ocorra nos dois tipos de tradução aqui analisados.

Na legenda oficial, o tradutor precisa seguir regras específicas de cada companhia, e dentro delas seu trabalho deve ser o mais invisível possível, ou seja, o tradutor-legendista apenas marca seu papel pelo fato de ser uma tradução e seu papel estar marcado em toda a legenda, mas o propósito do texto da legenda profissional faz com que o tradutor-legendista geralmente não apareça como pessoa, mas como parte de uma empresa, a quem geralmente são atribuídos os elogios, pois muitas vezes não possuímos nem acesso ao nome de quem traduziu. Mas a invisibilidade não se limita somente ao nome, mas sim às decisões, a partir do momento que o tradutor-legendista

---

<sup>59</sup>A frase que dá título à conclusão faz alusão à frase pronunciada por Ted quando termina de contar a seus filhos a história de como conheceu a mãe deles.

precisa seguir manuais ele se torna invisível. No *fansubbing* o mesmo acontece, pois os *legenders* também seguem regras e manuais impostos pelos grupos. Eles também têm de transformar seu trabalho em invisível ao não possuírem o poder de decisão na tradução.

A diferença que acontece entre a legendagem profissional e o *fansubbing* é o fato de no *fansubbing* o *legender* ganhar “certa” visibilidade, pois seu nome é estampado já nas cenas iniciais da série que traduz, junto ao nome do grupo. Mas esse tipo de visibilidade ainda é falacioso, pois como vimos não se trata do nome do tradutor, mas sim de um pseudônimo, ou seja, ainda não possuímos o acesso direto ao tradutor.

O que realmente irá diferenciar as duas produções é o reconhecimento que o público atribui a quem traduziu. O *fansubbing* neste sentido mostra importância ao tradutor, uma vez que é apenas isso que os *legenders* recebem, o reconhecimento dos outros fãs. O *legender* se torna visível através do reconhecimento.

Em relação às características da tradução coletiva, o *fansubbing* mostrou algumas características que diferem da legenda profissional em nossas análises. Apesar de também seguir regras, algumas vezes permitem uma tradução mais livre, como na questão dos palavrões, linguagem de conotação sexual ou uma linguagem mais coloquial, como por exemplo, no caso apresentado na análise da tabela 10 e da tabela 15.

Na série aqui analisada, o *fansubbing* apresenta uma maior linearidade, pois é o mesmo grupo que traduz a série toda praticamente, enquanto na Netflix há troca da empresa responsável pela tradução em algumas temporadas.

Em relação às consequências do *fansubbing* para o mercado profissional vemos que o modo de assistir séries tem mudado ultimamente com a ascensão da Netflix. A empresa opta por liberar uma temporada de conteúdo próprio em uma única vez, assim, não há a espera por apenas um episódio durante dias ou meses. Outra empresa que também apresentou mudanças ao longo dos anos no que diz respeito à espera do público foi a HBO:

As séries que contam com as maiores audiências e, principalmente, as que apresentam enredos com mistérios e muitas reviravoltas, como *Game of Thrones* e *The Walking Dead*, por exemplo, lançam seus episódios inéditos simultaneamente no Brasil e nos Estados Unidos, algo que não acontece nem mesmo em relação a países europeus (SPOLIDORIO, 2017, p. 119).

Atitudes como estas mostram a influência direta que a prática do *fansubbing* impõe sobre as empresas, sendo necessário que haja grandes mudanças para elas não perderem seu conteúdo para o que chamam de “pirataria”.

Há também o fato de empresas contratarem pessoas que faziam parte das *fansubbs* para atuarem como tradutores profissionais. Com a experiência adquirida no amadorismo, os *legenders* investem profissionalmente na carreira de legendagem migrando para o mercado de trabalho e se inserindo nas agências de tradução (SPOLIDORIO, 2017, p. 121).

No caso da série aqui estudada, o *fansubbing* hoje se apresenta como a única possibilidade de legenda no Brasil. A consequência disso é o fato de a série não estar mais disponível na Netflix devido a acordos da plataforma com a distribuidora da série e também por não existirem DVDs da série para comprar no país. Só é possível adquiri-los em outros países ou importar, mas as legendas em português disponíveis estão no português de Portugal.

Já em relação à construção e a tradução do humor na legendagem, vimos que traduzir um filme ou série em legendas é como traduzir duas vezes, já que temos a mudança da fala para a escrita e de um código para outro (CHILE, 1999, p. 173). Quando colocamos ainda o humor dentro desta tradução podemos dizer que é necessário traduzir três vezes, além das duas já mencionadas, há ainda que adaptar o humor se necessário para que ele também ocorra na língua de chegada.

Ao pensarmos a tradução de humor dentro do funcionalismo vimos que o seu principal escopo seria a reação de prazer e divertimento (traduzida no riso) do receptor final (ROSAS, 2002, p. 50). Como visto nas análises, as traduções que optaram por uma adaptação das piadas, algumas vezes se utilizando da estratégia de domesticação, como por exemplo, na tabela 4, foram as que conseguiram alcançar o principal escopo da tradução fazendo com que o convite ao riso funcionasse. Desse modo, mostrou-se necessário utilizar estratégias tais como a domesticação ao invés da tradução literal para que o objetivo fosse atingido, objetivo este que é fazer rir.

O que torna viável a tradução de uma piada (e outros tipos de texto) é necessariamente nossa concepção de tradução – concepção essa que, além de prever as várias interpretações de cada leitor, aceita o recurso de recriação como a única saída para alguns casos – um texto humorístico que ocorre em nível fonológico, por exemplo. (BREZOLIN, 1997, p. 18-19 *apud* SILVA, 2006, p. 58).

Foi possível vermos através das análises também que há muitas ocorrências do humor visual, pois como estamos tratando de um produto audiovisual o canal visual possui grande importância, muitas vezes sendo a principal fonte de humor. Outra característica que a construção do humor no audiovisual apresenta é a possibilidade do humor híbrido, quando este ocorre através de dois canais, o visual e o verbal. Em nossas análises também houve grande ocorrência deste tipo de humor.

A tradução do humor se mostrou realmente desafiadora, através das análises é possível entendermos como acontece e de que tipo de humor se trata, mas nem sempre é possível compreendermos o porquê desse acontecimento.

O humor é elemento vital da condição humana e faz-se essencial para a compreensão de culturas, religiões e costumes das sociedades em amplo aspecto. Aspectos socioculturais normalmente afetam tanto a criação quanto a percepção do humor que, apesar de amplamente estudado, ainda faz-se de difícil definição (LIBERATTI, 2011, p. 221).

Por fim, como dito, a série obteve grande sucesso que ainda hoje repercute no mundo todo. No Brasil, mesmo com o fim da série há quatro anos, conteúdos a seu respeito ainda são produzidos, debates sobre o final ainda são levantados, os fãs ainda se manifestam, ou seja, a série é relevante até os dias de hoje.

Em uma busca muito rápida pelo site de entretenimento *Buzzfeed*<sup>60</sup> foi possível encontrar dez matérias em português, entre elas testes, listas, curiosidades etc., sobre *How I Met Your Mother*. Todas as matérias datam de depois do encerramento da série, sendo quatro delas do presente ano (links em anexo).

Em relação às comunidades de fãs, em uma rápida pesquisa pela rede social *Facebook*<sup>61</sup> é possível encontrar mais de vinte páginas sobre a série, todas com postagens recentes, sendo que uma delas (*How I Met Your Mother Brasil*<sup>62</sup>) possui quase meio milhão de curtidas. Já a página oficial<sup>63</sup> da série na rede social possui vinte e dois milhões de curtidas e posta conteúdos todos os dias praticamente.

Acreditamos que a série ainda será de interesse de muitos estudos, não apenas nos Estudos da Tradução, mas em diferentes áreas, por ter sido um fenômeno em tantos aspectos na contemporaneidade.

---

<sup>60</sup> [www.buzzfeed.com](http://www.buzzfeed.com)

<sup>61</sup> [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

<sup>62</sup> <https://www.facebook.com/HIMYMB/>

<sup>63</sup> <https://www.facebook.com/OfficialHowIMetYourMother/>

Do mesmo modo que a série se encerra – ficam ainda muitos questionamentos, o final não agrada a todos e há sempre a possibilidade de novas histórias – encerramos também essa dissertação. Sabemos que os questionamentos aqui levantados não são únicos, há ainda muito a ser explorado ao tratarmos da tradução audiovisual de humor. Como sabemos, o campo da tradução audiovisual é muito vasto, aqui tratamos apenas de uma pequena parte, a legendagem. Quando acrescentada ainda a questão do humor as possibilidades de estudo são inumeráveis. Esperamos ter contribuído, ainda que pouco, para esta vasta área e que futuras pesquisas sejam feitas e se aprofundem ainda mais no mistério do humor.



**Figura 49: Captura de tela S09E24**

References High Five<sup>64</sup>!

ALMEIDA, C.S. *Legendas e intermediação: humor e sensibilidade em tradução*. Dissertação de mestrado, Universidade de Brasília, 2015.

ALVARENGA, L. “Subtítiler: Legendador ou Legendista?” In: *Tradução, interpretação e cultura na era da globalização*. Anais do I Congresso Ibero-Americano de Tradução e Interpretação (I CIATI), 1998.

ARAÚJO, V. L. S. “O processo de legendagem no Brasil”. In: *Revista do GELNE*, Fortaleza, v. 1/2, n. 1, pp. 156-159, 2006.

\_\_\_\_\_, V. L.S; ASSIS, I.A.P. “A segmentação linguística na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) de ‘Amor Eterno Amor’: uma análise baseada em corpus”. In: *Letras & Letras*, v. 30, n. 2, pp. 156-184, 2014.

ATTARDO, S. “Translation and Humor: an approach based on the General Theory of Verbal Humor (GTVH)”. In: *The Translator: studies in intercultural communication*. Manchester: St. Jerome Publishing, Volume 8, Número 2, 2002.

\_\_\_\_\_, S. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 1994.

BARRETO, S.I.C. *Dificuldades de Tradução para Legendagem – Análise da série How I Met Your Mother*. Tese de Mestrado. Universidade de Évora, Departamento de Linguística e Literaturas, 2015.

BERGSON, H. *O riso: ensaio sobre a significação da comicidade*. Tradução Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

BERMAN, A. *A prova do estrangeiro*. Rio de Janeiro, RJ : 7Letras, 2007.

\_\_\_\_\_, A.. *A Tradução e a Letra*. Rio de Janeiro, RJ : 7Letras, 2007.

BRITO, L. R. “Investigando o perfil do tradutor-fã de legendas no Brasil”. In: *Cultura & Tradução*, vol. 2, n. 1, 2014.

---

<sup>64</sup> Este título faz alusão a uma frase sempre pronunciada por Barney, o “High Five”, mas que o personagem aplica em diferentes situações.

BOLD, Bianca. “The power of fans communities: an overview of fansubbing in Brazil”. In: *Tradução em Revista*, v. 11, 2011/2. Disponível em: [http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/trad\\_em\\_revista.php?strSecao=input0](http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/trad_em_revista.php?strSecao=input0). Acesso em: 6/04/2014

BORIOLO, C. R. “Fala rimada, rima legendada: a legendagem e a acessibilidade com humor”. In: *Língua, Literatura e Ensino*, vol. 11, 2014.

CARMONA, J. D. O. *The empirical study of non-professional subtitling: a descriptive approach*. Dissertação de mestrado, Universitat Rovira i Virgili, 2011.

CARROLL, M; IVARSSON, J. *Code of Good Subtitling Practice*. 1998. Disponível em: <http://www.esist.org/wp-content/uploads/2016/06/Code-of-Good-SubtitlingPractice.PDF.pdf>.

CARVALHO, Carolina Alfaro de. *A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do autor*. Tese de mestrado. Rio de Janeiro: PUC-Rio, Departamento de Letras, 2005.

CHIARO, D. *The language of jokes: analyzing verbal play*. Routledge , London, 1992.

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

DANG LI. *Amateur translation and the development of a participatory culture in China – a netnographic study of the Last Fantasy fansubbing group*. Tese de doutorado, University of Manchester, 2015.

CHILE, D. M. I. “The Sitcom Revisited: The Translation of Humor in a Polysemiotic Text”. In: *Cadernos de tradução*, v.1, n.4, 1999

DELABASTITA, K. *There’s a double tongue: Investigation Into the Translation of Shakespeare’s Wordplay, with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi, 1993.

DERRIDA, J. *Paixões. Tradução: Lóris Z. Machado*. Campinas: Papyrus, 1995.

DIAZ-CINTAS, J. *Teoría y práctica de la subtitulación. Inglés – Español*. Barcelona: Ariel Cine, 2003.

\_\_\_\_\_, J. “Audiovisual Translation Today. A question of accessibility for all”. In: *Translating Today*, v. 4, pp. 3-5, 2005.

\_\_\_\_\_, J. *Sobre comunicación audiovisual, Internet, ciberusuarios... y subtítulos*, In: Martínez Sierra, J, (ed.) *Reflexiones sobre la traducción audiovisual: tres espectros, tres momentos*. (pp. 93-107). Universidad de Valencia: Valencia, 2012.

DIAZ CINTAS, J.; SANCHEZ, P.M. “Fansubs: audiovisual Translation in an Amateur Translation”. In: *The Journal of Specialised Translation* Issue 6 – July, 2006. Disponível em [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_diaz\\_munoz.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.pdf) Acesso em: 12/08/2015.

DIAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. *Audiovisual Translation, Subtitling: Translation Practices Explained*. Nova Iorque: Routledge, 2007.

DUTRA, P. *Temporada de risos: o humor nas legendas de Sex and the City no Brasil*. Dissertação de mestrado. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Instituto de Letras, 2008.

EUROPEAN COMMISSION. *Study on the use of subtitling. The potential of subtitling to encourage foreign language learning and improve the mastery of foreign languages*, 2009.

ESTEVES, L. *Atos de tradução: ética, intervenções, mediações*. São Paulo: FAPESP, Humanitas, 2014.

FEITOSA, M.P. *Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado*. Tese de doutorado. UFMG, Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, 2009.

FRANCO, E.C.P.; ARAÚJO, V.S. “Questões Terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual”. Tradução em Revista. 2011

FRANCISCO, R. “Estrangeirização e domesticação: indo além de mais uma dicotomia”. In: *Scientia Traductionis*, n.16, 2014.

FREUD, S. *Jokes and Their Relation to the Unconscious. Translated by James Strachey*. New York: Norton, 1989.

GEORGAKOPOULOU, P. “Subtitling for the DVD Industry”. In: DÍAZ-CINTAS, Jorge; ANDERMAN, Gunilla (Org.). *Audiovisual Translation: Language Transfer on the Screen*. Great Britain: Palgrave Macmillan, 2009. pp. 21-35.

GOUADEC, D. *Translation as a profession*. Amsterdam: Benjamins Translation Library, 2007.

HATTNER, A. *Tradução e Identidade: o tradutor como transmorfo*. 1994.

HEREDIA, C.P. *Audiovisual translation and language-specific humor: A case study of How I Met Your Mother in Spanish*. Trabalho de conclusão de curso, Universidad de Jaén, 2016.

HILLMAN, R. “Spoken word to written text: subtitling”. In: *The Oxford Handbook of Translation*. New York: Oxford University Press, 2011.

KATAN, D. *Translating cultures: an introduction for translators, interpreters and mediators*. Manchester: St. Jerome Publishing, 1999.

KINNUNEN, J. *I’m Indiana Jones: Intertextuality and humor in How I Met Your Mother*. Tese de bacharel, University of Jyväskylä, 2012.

KREPELKOVÁ, H. *Translation of English lexical ambiguities and wordplay based on the sitcom How I Met Your Mother*. Tese de mestrado, Masaryk University Brno, 2016.

KOGLIN, A. *A tradução de metáforas geradoras de humor na série televisiva Friends: um estudo de legendas*. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Pós-graduação em Estudos da Tradução, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis – SC. 2008.

KOGLIN, A.; OLIVEIRA, S. M. “Variações terminológicas no campo Tradução Audiovisual: análise dos termos legendação, legendagem e tradução de/para legendas”. In: *TradTerm*. São Paulo, v. 22, pp. 259-279, dez. 2013.

LEIBOLD, A. The translation of humor: who says it can’t be done? In: *Meta: Translator’s Journal*, v. 34, n. 1, 1989.

LIBERATTI, E. “Legendação de series humorísticas: um estudo da tradução do humor na série americana ‘Friends’”. In: *Scientia Translationis*, n. 9, 2011.

LIMA, J.C. “O tradutor-legendista em Cidade de Deus”. In: *Estudos Linguísticos*, vol. 38(2), pp. 367-378, 2009.

LUQUE, Adrián F. *An empirical approach to the reception of AV translated humour: a case study of the Marx Brothers’ ‘duck soup’*. *The translator: studies in intercultural communication*. Manchester UK, v. 9 Number 2, pp. 293-306, 2003.

MÄNTYLÄ, T. *Piracy or productivity: unlawful practices in anime fansubbing*, 2010.

MARECICK, A. *Audiovisual translation of humor on the basis of How I Met Your Mother*. Dissertação de mestrado, Tischner European University in Kraków, 2014.

MARTIN, R. A. “Approaches to the Sense of Humor: A Historical Overview”. In: *The Sense of Humor: Explorations of a Personality Characteristic*. Humor Research, edited by Willibald Ruch, Berlin: Walter de Gruyter, 1998.

MARTINEZ, S. “Tecnologia digital, acessibilidade e novos mercados para o tradutor audiovisual”. In: *Tradução em Revista*, v. 11, 2011/2.

MARTINEZ-SIERRA, J.J. *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. Tese de doutorado, Universitat Jaume I, 2004.

MENDONÇA, B. *Afeto como fator de ligação dos grupos de legendas e fansubs. VI Congresso de Estudantes de Pós-graduação em Comunicação*. Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2013.

NAVES, S. B.; MAUCH, C. ALVES, S. F.; ARAÚJO, V. L. S. (Org.). *Guia Para Produções Audiovisuais Acessíveis*. Brasília: Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, 2016.

NOBRE, N. M. “A legendagem no Brasil: interferências linguísticas e culturais nas escolhas tradutórias e o uso de legendas em aulas de língua estrangeira”. In: *Letra Escreve – Revista de Estudos Linguísticos e Literários de curso de Letras UNIFAP*, vol.2, n.1, 2012.

NORD, C. “Translating as a purposeful activity: a prospective approach”. In: *TradTerm*, 11, 2005.

\_\_\_\_\_, C. “Loyalty and Fidelity in Specialized Translation”. In: *Confluências – Revista de tradução científica*, n.4, 2006.

NORONHA, F. *A legendagem de trechos de episódios da série The Office em Língua Portuguesa do Brasil encontrada na internet: nova mídia, novos procedimentos*. Trabalho de monografia. Universidade Federal de Juiz de Fora, 2010.

PYM, A. *Exploring Translation Theories*. London, New York: Routledge, 2014.

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

\_\_\_\_\_, S. *Humor, Língua e Discurso*. São Paulo: Editora Contexto, 2010.

RASKIN, V. *Semantic Mechanisms of Humor*, Dordrecht, Boston & Lancaster: D. Reidel, 1985.

ROSAS, M. *Tradução de humor: transcribando piadas*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

ROSS, Alison. *The Language of Humour*. London, New York: Routledge, 1998.

SCHLEIERMACHER, F.E.D. *Sobre os diferentes métodos de traduzir*. Trad. Celso Braida. Natal: Princípios, v. 14, n. 21, pp. 233-265, jan.-jun. 2007.

SCHMITZ, J.R. “Humor: é possível traduzi-lo e ensinar a traduzi-lo?” In: *TradTerm*, vol.3, p. 87-97, 1996.

SCHULES, D.M. *Anime fansubs: translation and media engagement as ludic practice*. Tese de doutorado, University of Iowa, 2012.

SILVA, N.R.B. *Um estudo sobre a recepção do humor traduzido*. Dissertação de mestrado, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2006.

SILVA JR., F. e SCHEIBLE, I. H.J. “Vermeer: a teoria da funcionalidade (skopostheorie) e a supremacia da finalidade”. In: *Teorizando e Contextualizando a Tradução*. Org.: VIEIRA, E. UFMG, 1996.

SNELL-HORNBY, M. A estrangeirização de Venuti. Trad. Tinka Reichmann e Marcelo Moreira. São Paulo: Pandaemonium, v. 15, n. 19, pp. 185-212, jul. 2012.

SPANAKAKI, K. “Translating humour for subtitling”. In: *Translation Journal*, v. 11, n.2, 2007. Disponível em: <http://translationjournal.net/journal/40humor.htm>

SPOLIDORIO, S. *Comunidades online e legendas de fãs: novas formas de produzir e consumir legendas*. Dissertação de mestrado, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

STAUDINGER, F. *A (in)visibilidade do tradutor na legendação: a tradução do filme The Woods*. Dissertação de mestrado, UFSC, 2010.

VANDAELE, J. (Re-) Constructing Humor: Meanings and Means. In: *The translator: studies in intercultural communication*. Manchester: St. Jerome Publishing, Volume 8, Número 2, 2002.

VEIGA, M.J.A. *O humor na tradução para legendagem: inglês/português*. Tese de doutorado. Universidade de Aveiro, 2006.

VENUTI, L. *A invisibilidade do tradutor*. Trad. Carolina Alfaro. Rio de Janeiro: PaLavra, n. 3, pp. 111-132, 1986.

\_\_\_\_\_. *The Translator's Invisibility. A history of translation*. London/New York: Routledge, 1995.

\_\_\_\_\_. *Escândalos da tradução*. Edusc: São Paulo, 1998.

\_\_\_\_\_. *The translation studies reader*. London/New York: Routledge, pp.168-179, 2000.

WILCOCK, S. *A comparative analysis of fansubbing and professional DVD subtitling*. Dissertação de mestrado, University of Johannesburg, 2013.

ZABALBEASCOA, P. "Translating Jokes for Dubbed Television – Situation Comedies". In: *The translator*, volume 2, number 2, pp. 235 – 257, 1996.

ZHANG, Q. "Translator's voice in translated texts". In: *Journal of Literature and Art Studies*, 2016.

ZOLCZER, P. "Translating humor in audiovisual media". In: *European Journal of Humor Research*, vol. 4, 2016.

**Anexo**

Julho/14: [https://www.buzzfeed.com/mihbroccoli/como-seria-se-how-i-met-your-mother-fosse-filmada-uj13?utm\\_term=.iyrwME4Og#.yo49DP745](https://www.buzzfeed.com/mihbroccoli/como-seria-se-how-i-met-your-mother-fosse-filmada-uj13?utm_term=.iyrwME4Og#.yo49DP745)

Março/15: [https://www.buzzfeed.com/lukebailey/como-o-elenco-de-how-i-met-your-mother-mudou-no?utm\\_term=.cggxYLqZ6#.qt8wXVzWd](https://www.buzzfeed.com/lukebailey/como-o-elenco-de-how-i-met-your-mother-mudou-no?utm_term=.cggxYLqZ6#.qt8wXVzWd)

Novembro/16: [https://www.buzzfeed.com/lmaccarthy/23-vezes-em-que-how-i-met-your-mother-pareceu-de-a4cp?utm\\_term=.io2lDwG8E#.wyQl21R0P](https://www.buzzfeed.com/lmaccarthy/23-vezes-em-que-how-i-met-your-mother-pareceu-de-a4cp?utm_term=.io2lDwG8E#.wyQl21R0P)

Março/17: [https://www.buzzfeed.com/christopherhudspeth/21-coisinhas-que-talvez-voce-nunca-tenha-notado-em-how-i?utm\\_term=.rlz7658WZ#.dgxMxG2lP](https://www.buzzfeed.com/christopherhudspeth/21-coisinhas-que-talvez-voce-nunca-tenha-notado-em-how-i?utm_term=.rlz7658WZ#.dgxMxG2lP)

Abril/17: [https://www.buzzfeed.com/perpetua/qual-namorada-do-ted-de-how-i-met-your-mother-e-voce?utm\\_term=.biqdOangQ#.vbBjWqkoK](https://www.buzzfeed.com/perpetua/qual-namorada-do-ted-de-how-i-met-your-mother-e-voce?utm_term=.biqdOangQ#.vbBjWqkoK)

Mai/17: [https://www.buzzfeed.com/katangus/24-vezes-em-que-how-i-met-your-mother-nos-deixou-pe-da-vida?utm\\_term=.km2YzlNJq#.ww689XNBK](https://www.buzzfeed.com/katangus/24-vezes-em-que-how-i-met-your-mother-nos-deixou-pe-da-vida?utm_term=.km2YzlNJq#.ww689XNBK)

Janeiro/18: [https://www.buzzfeed.com/andyneuschwander/o-quanto-voce-conhece-o-codigo-dos-manos-de-how-i-met-your?utm\\_term=.tbGzVnm7B#.pcqR4qaLG](https://www.buzzfeed.com/andyneuschwander/o-quanto-voce-conhece-o-codigo-dos-manos-de-how-i-met-your?utm_term=.tbGzVnm7B#.pcqR4qaLG)

Fevereiro/18: [https://www.buzzfeed.com/noradominick/universo-cruzado-himym-friends?utm\\_term=.khdnkEb79#.vnjrYm29y](https://www.buzzfeed.com/noradominick/universo-cruzado-himym-friends?utm_term=.khdnkEb79#.vnjrYm29y)

Março/18: [https://www.buzzfeed.com/noradominick/friends-how-met-your-mother-sao-mesma-serie?utm\\_term=.em82ln1Xk#.hv8gNMyQV](https://www.buzzfeed.com/noradominick/friends-how-met-your-mother-sao-mesma-serie?utm_term=.em82ln1Xk#.hv8gNMyQV)

Março/18: [https://www.buzzfeed.com/noradominick/teste-personalidade-how-i-met-your-mother?utm\\_term=.fj0qrwLJY#.djQDeMnEZ](https://www.buzzfeed.com/noradominick/teste-personalidade-how-i-met-your-mother?utm_term=.fj0qrwLJY#.djQDeMnEZ)