

MESTRADO EM TRADUÇÃO E SERVIÇOS LINGÜÍSTICOS

Análise da tradução do humor do filme *A Vida de Brian*, dos Monty Python
Casos particulares de tradução para dobragem e legendagem

Ricardo Baptista Melo

M

2022



Ricardo Baptista Melo

Análise da tradução do humor do filme *A Vida de Brian*, dos Monty Python
Casos particulares de tradução para dobragem e legendagem

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos,
orientada pela Professora Doutora Elena Zagar Galvão
e pelo Professor Doutor Thomas Juan Carlos Husgen

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2022

Índice

Declaração de honra	5
Agradecimentos	6
Resumo	7
Abstract.....	8
Índice de Figuras	9
Índice de Tabelas	10
Lista de siglas e abreviaturas	12
Introdução.....	13
Capítulo 1: Revisão da Literatura – A Tradução Audiovisual e a Tradução do Humor no contexto da TAV (Dobragem e Legendagem)	15
1.1. Tradução Audiovisual (TAV) - definições gerais.....	16
1.2. Principais modalidades de TAV.....	17
1.2.1. Legendagem	17
1.2.2. Dobragem.....	19
1.3. Desafios colocados pela TAV	21
1.4. Humor no contexto da TAV	24
1.4.1. Estudos e teorias sobre o humor no contexto da TAV	24
1.4.2. Variáveis a considerar na tradução do humor de Zabalbeascoa	26
1.4.3. Tipos de elementos potencialmente humorísticos de Martínez Sierra.....	30
Capítulo 2: <i>A Vida de Brian</i>	33
2.1. Introdução.....	34
2.2. Produção, realização e distribuição do filme.....	34
2.3. Interpretações do filme	36
2.3.1. Interpretações deste filme segundo os três primeiros conjuntos.....	36
2.3.2. Interpretação deste filme como uma parábola do destino trágico do ser humano	37
Capítulo 3.....	47
Análise prática: tradução de características humorísticas específicas de <i>A Vida de Brian</i> para legendas e dobragem para dois públicos-alvo diferentes	47
3.1. Introdução.....	48
3.2. Origem do tema da Dissertação e levantamento dos exemplos.....	49
3.3. Construção do corpus de análise	51
3.4. Comparações gerais entre os TCs - legendagens e dobragem	54
3.5. Elementos humorísticos de <i>A Vida de Brian</i> (análise prática).....	56
3.5.1. Levantamento dos exemplos da análise prática	57

3.5.2. Jogos de palavras	61
3.5.3. Utilização humorística de problemas da fala	71
3.5.4. Referências culturais específicas e humor relacionado	89
3.5.5. Outros tipos de humor aleatórios	103
3.5.6. Uso de calão e palavrões.....	111
3.6. Conclusão	115
Referências bibliográficas	119
Anexos	125
Anexo 1 - Corpus de versões do filme <i>A Vida de Brian</i>	125
Anexo 2 - Os Monty Python: Algo completamente diferente?	126

Declaração de honra

Declaro que a presente Dissertação é de minha autoria e não foi utilizada previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras da atribuição, e encontram-se devidamente indicadas no texto e nas referências bibliográficas, de acordo com as normas de referência. Tenho consciência de que a prática de plágio e auto-plágio constitui um ilícito académico.

Porto, 28 de maio de 2022

Ricardo Baptista Melo

Agradecimentos

Aos meus pais, pelo apoio e incentivo que proporcionaram para a realização e conclusão deste projeto. Especialmente ao meu pai, sobretudo graças à sua assistência, colaboração e apoio emocional incondicionais.

À minha orientadora (Professora Doutora Elena Galvão) e ao meu co-orientador (Professor Doutor Thomas Husgen) por terem aceitado o tema final escolhido para esta Dissertação) por terem acolhido este tema de braços abertos, assim como pelos conselhos dados durante a realização deste trabalho, as sugestões dadas para o aperfeiçoamento da Dissertação e a assistência e encorajamento fornecidos durante o seu desenvolvimento.

Aos colegas do Mestrado de Tradução e Serviços Linguísticos (tanto atuais como passados), pelos preciosos conselhos e sugestões dados durante os tempos iniciais da jornada de desenvolvimento desta Dissertação, e, claro está, pelos bons momentos que me proporcionaram ao longo do Mestrado. Sem a vossa presença e influência positiva e saudável na minha vida, não sei se teria conseguido chegar a este ponto.

A todos os professores e docentes do Mestrado de Tradução e Serviços Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, por todo o apoio e suporte prestados e por todos os ensinamentos administrados ao longo deste mesmo.

Resumo

Os Monty Python são uma das maiores influências do humor moderno a nível internacional, sobretudo graças ao seu humor original, irreverente e inovador. O filme *A Vida de Brian* (1979) é considerado um dos melhores trabalhos cinematográficos deste grupo humorístico, embora as suas temáticas principais e alegada caricatura de temas sagrados tenham sido alvo de controvérsia internacional. O "pythonesco" (humor dos Monty Python), por sua vez, revela ser de bastante difícil tradução e adaptação para outros espaços socioculturais, devido às suas características particulares, mesmo no âmbito do humor britânico.

Pretendemos, aqui, analisar qualitativamente a tradução do humor em quatro legendagens (em português europeu) e uma dobragem (em português brasileiro) do filme *A Vida de Brian*. Adicionalmente, o objetivo desta análise é avaliar o grau de sucesso destas traduções nas suas tentativas de transmitir o humor do texto de partida aos seus respetivos públicos-alvo nas culturas de chegada.

Palavras-chave: tradução audiovisual, humor, Monty Python, *A Vida de Brian* (*Life of Brian*)

Abstract

Monty Python are one of the greatest influences of modern-day humour in an international scale, due to their original, irreverent and innovative brand of comedy. Their film *Life of Brian* (1979) is considered one of the greatest cinematic works of this comedy troupe, even though its main themes and alleged mockery of sacred topics have earned the film controversy internationally. "Pythonesque" humour (Monty Python's brand of humour), on the other hand, can be pretty difficult to translate and adapt to other sociocultural environments, due to its peculiar traits, even within the scope of British humour.

We aim, with this Dissertation, to qualitatively analyse this film's humour translation in four subtitled versions (in European Portuguese) and a dubbed version (in Brazilian Portuguese). Additionally, the main goal of this analysis is to determine the degree of success of these translations in their attempts to replicate the humour of the source text to their respective target audiences in their respective target cultures.

Keywords: audiovisual translation, humour, Monty Python, *Life of Brian*

Índice de Figuras

Figura 1: Os dois monstros sectários. Figura retirada do blog Civilized Discontent Debunking Utopian politics one truth at a time (post Roadmap to Trotskyism 5.2: A Guide for Those Perplexed by the Sectarians), que está disponível em: <http://civilizeddiscontent.blogspot.com/2013/04/roadmap-to-trotskyism-52-guide-for.html> (Mack, 2013)..... 42

Índice de Tabelas

➤ Tabela 1: Explicação da natureza polissêmica dos produtos audiovisuais segundo Delia Chiaro (2009, p. 143).-----	21
➤ Tabela 2: Número de instâncias humorísticas detetadas em cada versão de A Vida de Brian.-----	59
➤ Tabela 3: Tradução de um excerto da cena 20 para legendagem e dobragem.-----	62
➤ Tabela 4: Tradução de um excerto da cena 2 para legendagem e dobragem.-----	65
➤ Tabela 5: Tradução de um excerto da cena 13 para legendagem e dobragem.-----	67
➤ Tabela 6: Tradução de um excerto da cena 9 para legendagem e dobragem.-----	70
➤ Tabela 7: Tradução de um excerto da cena 13 para legendagem e dobragem.-----	72
➤ Tabela 8: Tradução de um excerto da cena 13 para legendagem e dobragem.-----	75
➤ Tabela 9: Tradução de um excerto da cena 25 para legendagem e dobragem.-----	79
➤ Tabela 10: Tradução de um excerto da cena 25 para legendagem e dobragem.--	82
➤ Tabela 11: Tradução de um excerto da cena 25 para legendagem e dobragem.--	85
➤ Tabela 12: Tradução de um excerto da cena 31 para legendagem e dobragem.--	88
➤ Tabela 13: Tradução de um excerto da cena 20 para legendagem e dobragem.--	91
➤ Tabela 14: Tradução de um excerto da cena 35 para legendagem e dobragem.--	96
➤ Tabela 15: Tradução de um excerto da cena 16 para legendagem e dobragem.--	99

- Tabela 16: Tradução de um excerto da cena 10 para legendagem e dobragem.--
-----104
- Tabela 17: Tradução de um excerto da cena 7 para legendagem e dobragem.----
-----108
- Tabela 18: Tradução de um excerto da cena 19 para legendagem e dobragem.--
-----113

Lista de siglas e abreviaturas

- ATAV - Associação Portuguesa de Tradutores de Audiovisuais
- CC - Cultura de Chegada
- CP - Cultura de Partida
- DVD - Digital Video Disc
- FJP – Frente Judaica Popular
- FLUP – Faculdade de Letras da Universidade do Porto
- FPJ – Frente Popular Judaica
- Ibid. – Ibidem
- LC - Língua de Chegada
- LP - Língua de Partida
- MP - Monty Python
- TAV - Tradução Audiovisual
- TC - Texto de Chegada
- TP - Texto de Partida

Introdução

Os Monty Python (MP) são um dos grupos humorísticos mais icónicos da história da comédia audiovisual, com um estilo de humor influenciado por diversas fontes de inspiração e correntes artísticas. Simultaneamente, também influenciaram muitos grupos humorísticos contemporâneos, e esta influência continua a ser um ponto de destaque e estudo até hoje. Para além da série televisiva *Monty Python's Flying Circus*, este grupo também é conhecido pelas suas produções cinematográficas. *Monty Python's The Life of Brian* (*A Vida de Brian* em português) é um exemplo da segunda categoria, além de ser considerado por muitos a obra-prima cinematográfica dos Monty Python. Apesar da polarização parcial, resultante das controvérsias a que foi sujeito em muitos países desde a sua estreia, é mesmo assim consensualmente considerado um clássico do cinema humorístico britânico. Neste trabalho pretendemos analisar este filme, sobretudo do ponto de vista da tradução do humor dos seus diálogos para legendagem e dobragem.

No primeiro capítulo, faremos uma revisão da literatura, com particular enfoque nas teorias tradutivas utilizadas para fundamentar a análise prática a realizar mais adiante. Para esta análise, teremos como base a teoria dos elementos potencialmente humorísticos de Martínez Sierra (2004, 2008) e os diversos estudos de Zabalbeascoa no âmbito da Tradução Audiovisual (TAV) (1993, 1996, 2005, 2012, 2014).

No segundo capítulo, passaremos a uma análise geral dos Monty Python, especialmente a nível do seu percurso profissional, produções audiovisuais, e contributo para a história da comédia. Posteriormente neste capítulo, iremos proceder à realização de uma resenha das correntes artísticas mais significativas que influenciaram o pythonesco (humor característico dos Monty Python) ao longo da história, desde a Antiguidade Clássica aos tempos posteriores à Segunda Guerra Mundial. Também nos debruçaremos sobre as características principais do humor pythonesco e certos aspetos marcantes da série televisiva *Monty Python's Flying Circus*, onde se estrearam. Isto servirá de contexto para o capítulo seguinte.

O terceiro capítulo consiste na análise de diversos aspetos do filme *A Vida de Brian*, desde a sua trama à crítica sociopolítica, passando pelas várias perspetivas

sobre a mensagem desta longa-metragem e os tópicos que pretende satirizar. Será também detalhada a história da produção do filme, a sua receção aquando da estreia, as controvérsias que gerou e o seu legado. Outro aspeto que incluiremos é uma pequena explicação sobre alguns momentos icónicos desta longa-metragem, como a canção final, *Always Look on the Bright Side of Life*, da autoria de Eric Idle, uma das canções mais célebres dos MP.

Finalmente, no quarto e último capítulo, realizaremos a análise prática de cinco traduções do filme, quatro legendagens e uma dobragem. Como mencionado anteriormente, as teorias tradutivas de Martínez Sierra e Zabalbeascoa terão grande influência nesta secção da dissertação.

Vale ressaltar que o pythonesco possui um carácter único e particular, mesmo dentro do escopo geral do humor britânico. Isto pode constituir uma explicação plausível para o seu prestígio e influência a nível global. No entanto, também acaba por dificultar a sua tradução e constitui, assim, uma tarefa bastante desafiadora e exigente para os tradutores audiovisuais.

Com este trabalho, pretendemos sobretudo verificar se as traduções escolhidas para análise conseguem transmitir o humor dos diálogos delirantes de uma das longas-metragens mais aclamadas e prestigiadas dos MP.

Capítulo 1: Revisão da Literatura – A Tradução Audiovisual e a Tradução do Humor no contexto da TAV (Dobragem e Legendagem)

1.1. Tradução Audiovisual (TAV) - definições gerais

A Associação Portuguesa de Tradutores de Audiovisuais (ATAV) considera a tradução audiovisual como sendo um dos ramos da tradução que se dedica à localização de enunciados textuais num contexto audiovisual, como em diversos tipos de vídeo. No contexto videográfico, pode-se mencionar a tradução de filmes e séries, por exemplo. É aqui que entram vertentes como a legendagem e a dobragem. Adicionalmente, a TAV também pode ser considerada como, de uma forma semelhante à edição ou correção de cor, um elemento de pós-produção, uma vez que a qualidade do produto final pode exercer grande influência na qualidade, desempenho comercial e reputação em geral de um dado produto em vários mercados a nível internacional. Nos casos da legendagem e/ou da dobragem de um produto audiovisual para os mercados cinematográfico e televisivo - um filme ou série, por exemplo -, a qualidade dos seus resultados finais é considerada um fator determinante do seu sucesso a nível internacional.

A TAV constitui um ramo da tradução bastante importante, assim como um dos mais procurados, senão o mais procurado, nos dias de hoje. As suas origens datam da década de 20, com o surgimento dos primeiros filmes sonoros. Este detalhe fez com que fosse necessário encontrar uma solução para permitir a sua distribuição e circulação a nível internacional, independentemente de quaisquer restrições linguísticas (Chiaro, 2009). Consequentemente, os diretores cinematográficos europeus e americanos começaram a preocupar-se com aspetos relacionados com os diálogos dos filmes em particular, nomeadamente como estes seriam traduzidos de forma a torná-los acessíveis para falantes de qualquer idioma (ibid.). No entanto, com o passar dos tempos, a procura da TAV por indústrias de diversos setores audiovisuais tem aumentado significativamente. Ecrãs por si só podem ser encontrados em muitos outros meios para além dos cinemas, estando presentes também em dispositivos eletrónicos como televisões, computadores, consolas de videojogos, leitores GPS, máquinas fotográficas profissionais digitais e telemóveis/smartphones (ibid.), assim como em outros dispositivos que, embora não incluam necessariamente ecrãs na sua

estrutura, podem ser ligados a aparelhos com ecrãs para se poder usufruir da sua funcionalidade completa, como leitores de DVD e/ou Blu-ray, muitas consolas de videojogos e vários tipos de recetores de sinal, entre outros. Apesar das suas diferenças técnicas, todos estes dispositivos têm uma característica em comum: a sua capacidade de transmitirem produtos audiovisuais que podem ser traduzidos para diversas línguas (ibid.). No entanto, a maioria dos produtos associados à TAV estudados academicamente tendem a ser os que são traduzidos para meios audiovisuais mais populares, como o cinema, televisão, DVD/Blu-ray, plataformas de streaming (e.g. Netflix, Amazon Prime Video e Disney+), e videojogos.

1.2. Principais modalidades de TAV

Com a crescente procura da TAV por parte de diversos setores audiovisuais para efeitos de distribuição e acessibilidade internacional dos seus produtos, várias modalidades de TAV têm surgido com o objetivo principal de servir essas necessidades. Catarina Duarte Silva de Andrade Xavier (2013) considera-as como processos e produtos de tradução condicionados "por normas elaboradas pela tradição e por expectativas do tradutor e dos espectadores", destinados a públicos-alvo específicos que "influenciam estratégias e requerem traduções ou explicitações do texto de partida" (2013, p.74).

Juntamente com a legendagem e a dobragem, que são as formas de TAV mais conhecidas e procuradas, existem outras modalidades de TAV, como a audiodescrição e o voice-over. Contudo, a presente Dissertação foca-se apenas na legendagem e na dobragem de um filme, pelo que estas duas modalidades serão abordadas mais pormenorizadamente em seguida.

1.2.1. Legendagem

A legendagem tem sido associada a várias definições, sobretudo devido aos muitos autores, estudiosos e pesquisadores ligados a este campo ao longo dos tempos. Gottlieb (2001, p. 87) considera a legendagem como sendo a transposição para uma

língua diferente de mensagens de linguagem verbal em filmes, representadas através de uma ou mais linhas de texto escrito apresentado no ecrã em sincronia com a mensagem escrita original¹. Menciona, ainda, que um dos fatores mais importantes desta modalidade de TAV é o facto de as legendas serem versões sucintas do que se ouve na faixa de áudio do produto audiovisual. Adicionalmente, segundo Antonini (2005, pp. 213-214), existem três procedimentos que o tradutor de legendagem deve ter em conta de forma a produzir legendas aceitáveis e eficientes:

- **Omissão:** Consiste no processo de omitir elementos da transcrição do áudio que não modifiquem ou distorçam o significado do original.
- **Adaptação:** Consiste no processo de lidar com dialetos regionais/locais, tabu e/ou linguagem ofensiva, ou gíria/calão.
- **Simplificação:** Constitui o processo de fragmentar e simplificar a estrutura sintática do TP de forma a tornar o TC mais acessível e permitir uma leitura prazerosa e confortável das legendas produzidas².

Segundo Duarte Silva de Andrade Xavier, a legendagem pode ser classificada como um conjunto de três variáveis: a) oralidade, b) legenda e c) imagem (2013, p. 75). Duarte Silva de Andrade Xavier (2013) refere ainda que a legendagem pode ser dividida por dois tipos distintos: a legendagem interlinguística e a legendagem intralinguística. A primeira consiste no processo de legendagem realizado entre duas versões diferentes de um dado enunciado - de uma de partida a outra de chegada -, em dois idiomas distintos, como consta da definição supracitada. A última, por sua vez, constitui um processo semelhante, embora neste caso ambas as versões do produto audiovisual partilhem a mesma língua. A legendagem interlinguística constitui o tipo mais comum de legendagem, e por isso será a forma na qual nos centraremos durante a análise prática presente neste trabalho. O limite de caracteres das legendagens tende a variar de acordo com o meio em que são disponibilizadas, contudo Gottlieb

¹ “the rendering in a different language of verbal messages in filmic media, in the shape of one or more lines of written text presented on the screen in sync with the original written message”.

² (1) Elimination – the process of cutting out elements from the transcription of the audio which do not distort or modify the meaning of original. (2) Rendering – the process of dealing with dialects, taboo/bad language, or slang. (3) Simplification – the process of promoting comfortable reading by fragmenting and simplifying the syntax of the original.

(2001) afirma que, normalmente, o número limite de caracteres nas legendas varia entre 30 e 40, partilhados entre uma ou duas linhas. A produção de legendas também possui outras limitações técnicas a considerar. Uma delas é o tempo limite de permanência de cada legenda no ecrã, o qual varia tipicamente entre 3 a 5 segundos nas legendas com uma linha e entre 4 e 6 segundos nas de duas linhas (Díaz-Cintas e Remael, 2007, p. 89-90 e 96). Quanto ao limite de caracteres por linha, as questões relacionadas com esta problemática em particular dependem do cliente da tradução, do meio de difusão das legendas e do público-alvo do produto audiovisual (Xavier, 2013). Todas estas convenções de legendagem são normalmente aceites em países em que esta modalidade de TAV predomina em relação a modalidades como a dobragem, independentemente das diferenças de língua entre o TP e o TC, o que consequentemente pode apresentar inúmeros desafios e dificuldades para o tradutor (ibid.).

Apesar das imensas dificuldades e desafios que a legendagem pode apresentar ao tradutor, esta também possui as suas vantagens em comparação com outras modalidades de TAV, e especialmente em comparação com a dobragem. Podemos mencionar alguns dos prós referidos por Delia Chiaro (2009, pp. 150-151), tais como a presença direta e constante das vozes e diálogos originais (e, consequentemente, da faixa de áudio original) e a possibilidade de ser usada como uma ferramenta de ensino de línguas no âmbito de aulas de aprendizagem de línguas e de tradução, entre outros. A legendagem costuma ser predominante em países com maior alfabetização ou, alternativamente, em países com recursos económicos limitados, e.g. Portugal até tempos recentes³.

1.2.2. Dobragem

Tal como a legendagem, a dobragem também tem sido objeto de estudo e discussão constante ao longo dos tempos, pelo menos desde os primórdios da investigação no ramo da TAV em 1932 (Orero, 2009). Luyken et al. (1991, p. 31) definem a dobragem como sendo "the replacement of the original speech by a voice

³ Isto deve-se, sobretudo, à realização mais frequente de dobragens em tempos atuais, especialmente no caso de produtos audiovisuais infantojuvenis.

track which attempts to follow as closely as possible the timing, phrasing and lip-movements of the original dialogue". Rosa Agost (2001) enuncia cinco fatores decisivos por detrás da decisão de dobrar ou não um produto audiovisual. Estes dividem-se em fatores técnicos, económicos, políticos (com a função de difundir ideologias ou culturas), a função do produto e o público-alvo. Duarte Silva de Andrade Xavier (2013) enuncia algumas vantagens atribuídas à dobragem em relação à legendagem, tais como a menor redução do TP, o respeito pela imagem do produto original e o facto de ser mais acessível à maioria dos espectadores recetores da cultura-alvo do TC. No entanto, a dobragem também se caracteriza por ser um produto bastante caro, especialmente devido a uma das suas características particulares, a sincronização de diversos elementos do TP com os seus equivalentes do TC, entre os quais se incluem os enunciados por Zolczer (2016, p. 78): a) movimentos labiais em cenas relevantes, b) gestos corporais dos atores, e c) sincronização das falas originais dos atores com o TC.

Segundo Chiaro (2009, p. 147), a dobragem constitui uma modalidade de TAV cujo processo de realização é mais complexo, demorado, e dispendioso que outras modalidades de TAV, especialmente quando comparada com a legendagem. Isto deve-se essencialmente à quantidade de pessoal envolvido na dobragem de um produto audiovisual, do qual fazem parte, para além do diretor de dobragem e dos tradutores, outros profissionais como técnicos de sincronização, atores e técnicos de som. Estes fatores fazem com que o produto dobrado seja um produto dispendioso que requer recursos económicos e técnicos consideráveis para a sua realização.

Adicionalmente, todos os fatores necessários para a produção bem-sucedida de uma versão dobrada podem ser encontrados nesta definição proposta por Frederic Chaume Varela:

"Synchronization is one of the features of translation for dubbing, which consists of matching the target language translation and the articulatory and body movements of the screen actors and actresses, as well as matching the utterances and pauses in the translation and those of the source text" (Varela, 2004, p. 43).

Para concluir esta secção, importa mencionar que a dobragem tende a ser mais popular em países com maiores recursos económicos para a sua realização, ou até países em que a implementação da dobragem se deve às ideologias políticas vigentes na época da sua introdução, como nos casos de Espanha e Itália.

1.3. Desafios colocados pela TAV

A TAV distingue-se de outros géneros de tradução devido a possuir uma característica particular: os produtos a traduzir possuem funções completamente diferentes dos que são associados, por exemplo, à tradução técnica, científica ou literária. Ou seja, enquanto os últimos, por norma, fazem parte de publicações ou outros suportes físicos e/ou digitais destinados exclusivamente à leitura, os primeiros (tipicamente séries, filmes, documentários, etc.) destinam-se a ser transmitidos num ecrã, sendo por isso completamente audiovisuais por natureza. Este facto faz com que este tipo de produtos seja polissemiótico, feito de numerosos códigos que interagem entre si de forma a gerar um único efeito. Delia Chiaro (2009, p. 143) fornece uma explicação sintetizada da natureza polissémica dos produtos audiovisuais na tabela que se segue.

ROUTLEDGE
Translation
Studiesportal

		VISUAL	ACOUSTIC
NON-VERBAL		SCENERY, LIGHTING, COSTUMES, PROPS, etc. Also: GESTURE, FACIAL EXPRESSIONS; BODY MOVEMENT, etc.	MUSIC, BACKGROUND NOISE, SOUND EFFECTS, etc. Also: LAUGHTER; CRYING; HUMMING; BODY SOUNDS (breathing; coughing, etc.)
	VERBAL	STREET SIGNS, SHOP SIGNS; WRITTEN REALIA (newspapers; letters; headlines; notes, etc.)	DIALOGUES; SONG- LYRICS; POEMS, etc.

Tabela 1: Explicação da natureza polissémica dos produtos audiovisuais segundo Delia Chiaro (2009, p. 143).

O tradutor audiovisual tem de ter em conta o efeito final produzido pelos seus múltiplos canais durante a tradução de qualquer produto audiovisual que lhe seja entregue por possíveis clientes. Além disso, uma tarefa associada a qualquer modalidade de TAV também envolve desafios em vários níveis para além da mera transposição linguística, tais como, por exemplo, as limitações técnicas, as fronteiras socioculturais e a vertente psicológica e emocional do discurso oral. Skuggevik (2009, p. 198) alude a estes obstáculos nas competências que considera essenciais para um tradutor/legendador.

Aqui entram os desafios que um tradutor pode encontrar nos contextos específicos da dobragem e da legendagem. Já mencionámos até certo ponto os obstáculos e limitações técnicas destas modalidades de TAV, no entanto estas oferecem outros desafios de natureza diversa.

A legendagem por si só possui diversas limitações técnicas que devem ser consideradas durante a sua realização. Díaz-Cintas e Remael (2014) consideram que o texto escrito nas legendas é quase sempre uma versão reduzida do texto oral original. Afirmam também que a legendagem nunca pode nem deve ser a transposição integral do texto oral, pois o código verbal representado pela legenda interage com os restantes códigos do filme, como os visuais e auditivos - por essa razão os espectadores devem ter tempo suficiente para, além de lerem e assimilarem o conteúdo das legendas, poderem acompanhar a ação do filme e ouvir a banda sonora (Cintas & Remael, 2014, pp. 145-146). Isto deve-se, sobretudo, ao número ao número máximo de caracteres que pode aparecer simultaneamente no ecrã, normalmente durante períodos muito breves de tempo, daí a existência da conhecida "Regra dos 6 segundos", que deve normalmente ser cumprida por qualquer tradutor audiovisual e é normalmente associada a legendas com um total máximo habitual de 74 caracteres, distribuídos por duas linhas de 37 caracteres cada (Díaz-Cintas e Remael, 2007, p. 89-90 e 96).

Consequentemente, o tradutor/legendador terá que encontrar formas eficientes de condensar as legendas de acordo com limites temporais e espaciais estipulados. Isto deve ser feito de forma a poder coincidir com os diálogos originais do filme e não exigir demasiado esforço de assimilação por parte dos espectadores.

Antonini (2005, p. 213) afirma que as palavras dos diálogos originais tendem a ser reduzidas em 40 a 75% em comparação com o número original, para que os espectadores sejam capazes de ler as legendas ao mesmo tempo que veem o filme. Isto ocorre especialmente quando a versão de partida contém bastante diálogo, o que faz com que o legendador seja obrigado a condensar a versão de partida o mais possível para que o público-alvo seja capaz de ler as legendas e ver o filme simultaneamente sem se sentir superestimulado e conseguindo desfrutar deste.

A condensação do texto original nas legendas requer determinadas operações de forma a ser bem-sucedida. Antonini (2005, pp. 213-14) estabelece três operações que devem ser levadas a cabo pelo tradutor: a) eliminação, b) transformação e c) simplificação. A eliminação consiste na omissão de elementos que não mudem o significado do diálogo original, mas modifiquem apenas a sua forma de expressão, tais como hesitações, redundâncias e falsos arranques. Adicionalmente, também se omite qualquer informação perfeitamente perceptível através dos elementos visuais mostrados diretamente no próprio produto audiovisual (e.g. gestos como um abano de cabeça, um aperto de mão ou expressões faciais em geral). A transformação, por outro lado, envolve o manuseamento de características do TP como a gíria, dialetos, regionalismos e linguagem tabu (termos ofensivos, blasfémias, palavrões, calão, etc.), na maioria dos casos através da eliminação completa destes tipos de termos. Finalmente, a simplificação consiste na simplificação e divisão da sintaxe original de forma a permitir uma leitura confortável. Juntamente com os fatores sociais, culturais, emocionais e psicológicos, as limitações técnicas inerentes à legendagem fazem com que esta modalidade de TAV ofereça desafios de natureza variada ao tradutor audiovisual.

No que diz respeito à dobragem, embora tenha os seus aspetos convenientes em relação à legendagem, também propicia bastantes desafios ao tradutor. A tradução é depois adaptada pelo "tradutor de dobragem" ao contexto da cultura de chegada para que os diálogos pareçam naturais na LC (Chiaro, 2009, p. 145). Adicionalmente, Delia Chiaro (2009, p. 145) afirma que, de acordo com as normas tradicionais, o tradutor de dobragem não precisa de ter conhecimentos proficientes na LP, mas que para compensar convém ser suficientemente criativo e talentoso para escrever diálogo na LC que soe natural e convincente, como se tratasse de diálogo oral comum nesse

idioma. Para além disso, ainda se deve ter a certeza que o TC possa ser sincronizado com os elementos visuais como movimentos labiais, expressões faciais, gestos corporais, entre outros. Os diálogos de chegada também precisam de considerar aspetos como a carga emotiva de cada fala. Apesar da emergência, em tempos recentes, de novas tendências e tecnologias que simplificam o processo de dobragem e, conseqüentemente, reduzem os custos da sua realização, em boa parte dos casos o tradutor para dobragem deverá considerar estes aspetos no decurso da produção de possíveis traduções para dobragem.

1.4. Humor no contexto da TAV

O humor, no contexto da TAV, constitui uma área que tem gerado grande interesse por parte dos especialistas de estudos nesta área. Isto deve-se, sobretudo, à natureza multifacetada e complexa não só do humor por si só, mas também devido às inúmeras variáveis às quais é sujeito no contexto específico da TAV, especialmente devido às diferentes percepções de humor a nível global. Para além da conceção de várias teorias e princípios do humor, numerosos estudos têm sido publicados ao longo das últimas três décadas sobre a temática do humor na TAV. Estes serão mencionados em mais detalhe mais adiante, a maior parte deles citados em Zabalbeascoa, Martínez Sierra e Marques Luiz (2019).

1.4.1. Estudos e teorias sobre o humor no contexto da TAV

O humor constitui um conceito bastante multifacetado e complexo, até ao ponto de que responder à questão "o que é humor" acaba por revelar-se tudo menos um processo imediato (Terran, Sierra e Luiz, 2019). De facto, Attardo (1994, p. 3) refere que é impossível encontrar uma definição de humor. Isto, no entanto, não impediu a produção de uma quantidade crescente de pesquisas sobre a tradução do humor, especialmente a nível da TAV. Uma conclusão consensual, contudo, é que a tradução exige muito mais por parte do tradutor do que a mera transferência

linguística de enunciados textuais de uma língua para outra, sobretudo devido à importância do contexto na compreensão de todos os atos de fala. Isto faz com que seja de suma importância examinar a tarefa de tradução de um ponto de vista mais amplo (Terran, Sierra & Luiz, 2019, p. 75).

Diversos trabalhos têm gerado numerosas teorias que influenciaram tanto os Estudos de Humor como os Estudos da Tradução. Contribuíram, também, para o avanço do estudo da tradução do humor em diversos tipos de tradução, incluindo evidentemente a TAV. Destacam-se, entre muitos outros, os seguintes estudos publicados (e as teorias associadas) e os seus respetivos autores:

- Attardo e Raskin estabeleceram a ***Teoria Geral do Humor Verbal*** (1991), que considerou outros aspetos dos textos para além das palavras, e.g. o contexto e o alvo.
- Delia Chiaro também é uma figura bastante influente neste ramo, tendo dedicado uma série de estudos à mesma, com realce para o ***Humor Verbalmente Expresso*** (2000, 2006, 2007, por exemplo).
- ***A Teoria da Relevância*** foi aplicada ao estudo da dobragem de humor (Sierra, 2008), assim como à tradução de jogos de palavras (Díaz-Pérez, 2014).
- Díaz-Cintas (2001a, 2001b) considera ***as limitações às quais o tradutor se deve sujeitar*** quando traduz textos audiovisuais para a legendagem, sem perder de vista a dimensão semiótica. Este estudo foi realizado com a consideração da natureza cultural do humor.
- Patrick Zabalbeascoa (e.g. 1996, 2005, entre muitos outros) constitui um exemplo de um autor prolífico e pioneiro no estudo da tradução do humor. A sua tese de doutoramento (1993) abriu caminho ***à realização de ulteriores estudos nesta área***.
- Martínez Sierra (2008) propôs ***um conjunto de elementos potencialmente humorísticos*** a considerar durante a tradução de humor realizada no contexto da TAV.
- O estudo de Raphaelson-West (1989), responsável pela criação de uma ***taxonomia de tradução humorística inovadora*** que influenciou muitas outras propostas de tipos de humor para tradução. Uma destas foi a

classificação de Zabalbeascoa (1996), que por sua vez acabou por influenciar a taxonomia de elementos potencialmente humorísticos de Martínez Sierra referida anteriormente (2004 e 2008) (Sierra, 2014, 313).

- Por último, Brigid Maher (2011) elaborou ***um estudo de caso*** baseado na tradução de italiano para inglês de literatura humorística italiana. Juntamente com Chiaro (1992, 2010a, 2010b), constitui uma das poucas autoras que reconhece explicitamente ***a presença simultânea do humor e da tradução*** como objeto de estudos e pesquisa académica (Terran, Sierra & Luiz, 2019, 80).

Como podemos verificar através dos exemplos citados, o interesse na tradução do humor em geral, e em particular no contexto de certas modalidades de TAV (legendagem e dobragem), tem resultado na publicação de inúmeros estudos sobre o tema. Contudo, no contexto específico desta dissertação, entre outras teorias, há duas taxonomias principais a realçar: as variáveis a considerar na tradução do humor, propostas por Zabalbeascoa (2005, 2012, 2014), e a classificação de elementos potencialmente humorísticos de Martínez Sierra (2008, 2014). Estas duas propostas importantes de taxonomias de tradução do humor em TAV serão analisadas em detalhe nas duas secções que se seguem.

1.4.2. Variáveis a considerar na tradução do humor de Zabalbeascoa

Como referido na secção anterior, Patrick Zabalbeascoa é um autor pioneiro e prolífico no estudo da tradução do humor, com um catálogo de estudos vasto nesta temática. Dentre estes, destaca-se a sua lista de variáveis a considerar durante a tradução do humor audiovisual, especialmente no contexto da legendagem, originalmente proposta em 2005.

Zabalbeascoa, no artigo “Introducción – La combinación de lenguas como

mecanismo de humor y problema de traducción audiovisual” (2014, pp. 25-47)⁴, menciona uma lista de treze variáveis a ter em conta durante a tradução do humor (originalmente propostas em Terran, 2005), as quais também podem ser aplicadas ao contexto do humor na TAV:

- ***O humor partilhado***, ou seja, quando não há diferenças relevantes entre elementos importantes como o tipo de humor, rasgos linguísticos, culturais e semióticos, para ser possível transferi-los para a língua de chegada, no texto traduzido. Um exemplo disso são as piadas da versão original que podem continuar a produzir efeitos humorísticos apesar de terem sido traduzidas à letra (tradução literal). As restantes variáveis (2 a 13) poderão colocar bastantes desafios para quem traduz o texto, uma vez que são associadas a diversos tipos de problemas encontrados na tradução do humor. Isto acaba por ser especialmente relevante quando entram em jogo elementos que não são partilhados entre a L/CP e a L/CC.
- ***Públicos-alvo mais ou menos diferentes*** por terem um grau diferente de conhecimento ou familiaridade com a língua e a cultura do texto original, ou certos elementos importantes das mesmas, entre os quais:
 - ✓ as diferenças contrastivas e sistemáticas entre a LP e a LC;
 - ✓ o conhecimento requerido para decifrar certos elementos culturais;
 - ✓ as manifestações ou aspetos do humor que são mais (ou menos) frequentes na CP que na CC, para certas situações ou géneros.
- ***O grau de intencionalidade do humor***. Isto, consequentemente, implica que intervenham tanto a vontade do autor de produzir humor como a capacidade do recetor de discernir humor, independentemente da intenção original do autor aquando da produção do enunciado textual humorístico. O humor de natureza accidental (para o autor) presente no texto dependerá do ponto de vista com que o recetor o perceciona. O humor accidental pode ser causado por erros, incongruências, ou

⁴ Capítulo do livro *Translating Humour in Audiovisual Texts*, De Rosa, Bianchi, De Laurentiis e Elisa Perego, Peter Lang, 2014. Originalmente publicado em 2012 em língua inglesa como “Translating Heterolingual Audiovisual Humor: Beyond the Blinkers of Traditional Thinking”.

interpretações subversivas, em comparação com o humor criado propositalmente pelo autor do TP.

- ***O humor pode ser bem trabalhado ou sofisticado.*** Consequentemente, podem surgir dificuldades especificamente derivadas deste tipo de complexidade, sofisticação e elaboração. Alternativamente, também pode resultar de uma inspiração improvisada ou espontânea, o que não implica que seja necessariamente mais fácil de traduzir por si só (como no caso, por exemplo, da interpretação simultânea).
- ***O grau de sinalização da presença do humor,*** quer seja explícito ou implícito. Um problema evidente produz-se quando o próprio tradutor é, por exemplo, alguém incapaz de detetar algum elemento humorístico. Outra situação problemática pode surgir quando o humor foi traduzido adequadamente, mas o recetor do TC não o interpreta como tal. Também pode ocorrer porque o tradutor teme que o recetor “precise de ajuda” para entender o humor. Por essa razão, transforma um enunciado humorístico que antes era subtil, por exemplo, num texto humorístico demasiado óbvio para ser inserido apropriadamente no estilo ou género textual pretendido.
- ***Humor mais ou menos “privado”,*** de acordo com o perfil do público-alvo, que pode variar desde ser constituído por um número reduzido de pessoas até abranger um país inteiro ou mais do que isso. Portanto, o tradutor pode encontrar dificuldades na altura de reproduzir um tipo de humor inicialmente dirigido a um tipo de público completamente diferente do público-alvo ao qual pertence o tradutor ou a audiência de chegada pretendida (quer seja a nível nacional ou um grupo mais reduzido).
- ***O nível de integração do elemento humorístico no texto.*** Esta variável encontra-se ligada, ao menos até certo ponto, ao enredo, argumentação ou outros aspetos característicos do texto. No oposto extremo a um elemento plenamente integrado e dependente do enunciado textual ao qual pertence, encontraríamos piadas que podem continuar a ser efetivas quando isoladas, descontextualizadas, e separadas do seu

contexto de origem. Isto também faz com que possam ser citadas, por exemplo, num contexto completamente diferente do TP.

- ***Se as piadas possuem ou não um alvo definido, uma “vítima”, um conceito “contra” o qual se dirigem***, assim como a importância e função da sua presença. Outro fator pode ser até que ponto este aspeto pode-se mudar ou adaptar para uma tradução ou nova versão da piada. Estes alvos podem ser indivíduos ou grupos sociais. Ou, alternativamente, esta vítima pode ser um indivíduo ou personagem que representa ou simboliza um grupo inteiro. É de suma importância poder identificar a natureza do “ataque”, sobretudo para saber, por exemplo, se a intenção do humor é humanizar ou desumanizar (ou até mesmo objetificar) a vítima. Isto aplica-se, por exemplo, aos casos específicos do humor racista ou sexista, embora também possa ser válido para outros casos alegadamente engraçados que têm como objetivo justificar algum tipo de discriminação. Em contrapartida, quando o objetivo é humanizar pode-se contar uma piada racista com a intenção de denunciar os seus autores ou os alvos específicos que representam (e.g. os racistas propriamente ditos), sendo estes os verdadeiros objetos de gozo deste tipo de humor. Outras funções do humor, para além das já mencionadas, incluem: a crítica (construtiva ou destrutiva); didática/educativa (*docere delectando*), e a publicidade ou a propaganda, como no caso do humor político ou de filmes de propaganda feitos durante tempos de guerra, como por exemplo, os das duas Guerras Mundiais.
- ***O tom do humor***, que constitui outra variável importante no que diz respeito à tradução. Adicionalmente, deve-se saber como dar-lhe prioridade, juntamente com os outros elementos a ter em conta. Quando se diz “tom de humor”, devemos determinar se o humor é cáustico, mórbido, transcendente/não transcendente, cínico, reflexivo, amargo, otimista, etc. Um exemplo de situação que envolva esta variável é na tradução de dialetos ou línguas estrangeiras dentro de um determinado enunciado textual: aqui o objetivo principal é saber qual a função – retórica ou ideológica – da variação linguística no texto que se

pretende traduzir.

- ***O valor semântico e o sentido*** constituem outra variável do humor. No outro extremo desta escala, considera-se a possibilidade de que seja um humor (do) absurdo, surrealismo, farsa, ou algo que desafia a lógica.
- ***Elementos metalinguísticos*** também podem entrar em jogo, tais como diferentes formas de jogos de palavras e trocadilhos.
- Dependendo do momento e da situação, em sociedade, ou de acordo com o género ao qual pertence, ***o humor pode ter diferentes níveis de obrigatoriedade, opcionalidade ou proibição***, cujas normas variam entre culturas e até mesmo dentro de uma dada cultura.
- ***O que constitui ou deixa de constituir tabu*** também varia de um lugar a outro, de uma comunidade a outra, muitas vezes com base na legislação local ou do país. Os tabus normalmente são relacionados com o sexo, a religião, e a política. No entanto, variam nos seus aspetos mais concretos de uma sociedade a outra, o que acaba por constituir, portanto, um problema de tradução ao mesmo tempo que o é, também, de comunicação interlinguística e intercultural.

Devido à natureza diversificada destas variáveis, estas permitem orientar o tradutor durante a tradução de produções audiovisuais como filmes ou séries. Desta forma, estes produtos audiovisuais poderão ter mais probabilidades de serem acessíveis e bem-sucedidos a nível global, uma vez que o humor contido nestes poderá ser apreciado por mais sociedades, culturas e países.

1.4.3. Tipos de elementos potencialmente humorísticos de Martínez Sierra

Juan José Martínez Sierra foi responsável por uma outra classificação fundamental para os estudos da tradução de humor no contexto da TAV. Trata-se de uma taxonomia de classificação de elementos potencialmente humorísticos (2004 e 2008), criada com o objetivo de classificar os diferentes elementos de uma piada capazes de produzir humor (Sierra, 2014, p. 313).

Esta taxonomia de elementos humorísticos teve como base as classificações de Zabalbeascoa (1996), que por sua vez foram inspiradas na taxonomia de Raphaelson-West (1989). Estes elementos são considerados como *potencialmente* humorísticos, uma vez que, para podermos determinar se estes são mesmo humorísticos, seria necessário levar a cabo um estudo de receção (Sierra, 2014, p. 313). A ideia principal por detrás desta classificação taxonómica foi a de que cada piada tem uma carga humorística, a qual consiste no montante total dos elementos diferentes que se combinam para gerar humor. Por essa razão, a piada pode possuir uma carga humorística constituída por um elemento – piada simples – ou por vários elementos – piada composta (Sierra, 2014, p. 314).

Martínez Sierra propõe oito tipos de elementos potencialmente humorísticos (Sierra, 2008, pp. 143-150):

- ***Elementos de comunidade e instituições:*** São elementos que possuem um enraizamento importante e específico numa dada cultura. Exemplos deste tipo de elementos incluem o nome ou título de uma pessoa comum, de um artista, de uma celebridade, um político, uma organização, um edifício, um livro, um jornal, um musical, um filme, um programa de televisão, entre outros exemplos semelhantes.
- ***Elementos de sentido de humor da comunidade:*** Constituem elementos cujos temas são alegadamente mais populares em certas comunidades que noutras (o que não implica qualquer especificidade cultural, mas em vez disso uma preferência).
- ***Elementos linguísticos,*** que constituem aqueles que têm base em aspetos linguísticos.
- ***Elementos visuais,*** que são fornecidos pelas imagens que vemos no ecrã.
- ***Elementos gráficos,*** que são aqueles que incluem humor derivado de uma mensagem escrita inserida num dado ícone gráfico.
- ***Elementos paralinguísticos,*** que representam o humor derivado de aspetos paralinguísticos. Entre estes aspetos destacam-se: um sotaque estrangeiro, um tom de voz, e a imitação da maneira de falar de uma dada celebridade.

- **Elementos sonoros**, que basicamente são fornecidos explícita e acusticamente pela banda sonora e efeitos especiais quando estes contribuem significativamente para a produção de humor.
- **Elementos não marcados**, que constituem uma categoria de classificação que abarca todos aqueles elementos potencialmente humorísticos que não pertencem a qualquer uma das categorias supracitadas.

Em suma, e apesar da sua natureza meramente potencial, estes elementos têm em consideração muitas das vertentes do humor audiovisual. Por isso, são suficientemente específicos e detalhados para classificar os tipos de piadas de textos audiovisuais e comparar a sua reprodução nas versões original e traduzida destes mesmos. Devido à existência de elementos diversos, bem como ao facto de esta taxonomia poder ser aplicada tanto em versões dobradas como em versões legendadas, será implementada uma versão adaptada desta taxonomia no capítulo dedicado à parte prática deste trabalho (capítulo 4).

Este capítulo introdutório ofereceu uma perspetiva generalizada sobre a TAV e as suas modalidades e desafios, juntamente com uma elucidação das características principais da legendagem e dobragem. Adicionalmente, foram analisadas as teorias relevantes sobre as questões da tradução do humor no contexto da TAV e das suas duas modalidades mais predominantes. O próximo capítulo deste trabalho abordará o principal objeto de estudo deste trabalho, o filme *A Vida de Brian* dos MP, sobretudo a nível da história do seu desenvolvimento e de diversos pontos de vista sobre a sua mensagem implícita.

Capítulo 2: *A Vida de Brian*

2.1. Introdução

Este capítulo está centrado no filme *A Vida de Brian*, que constitui o principal objeto de estudo do presente trabalho. As temáticas aqui abordadas são as seguintes: peripécias da produção, realização e distribuição deste filme (secção 2.2) e diversas interpretações da sua mensagem implícita (secção 2.3). Informação adicional sobre o contexto histórico dos Monty Python, especialmente a nível das inúmeras correntes artístico-literárias que influenciaram o seu prestigiado catálogo de clássicos da comédia britânica e mundial, pode ser encontrada no Anexo 2 desta Dissertação.

2.2. Produção, realização e distribuição do filme

O projeto original do filme foi concebido durante uma digressão promocional do segundo filme dos MP, *Monty Python e o Cálice Sagrado* (1975). Eric Idle, membro dos MP e compositor de muitos dos maiores sucessos musicais do grupo (ver capítulo 2), propôs então um enredo diretamente inspirado na vida de Jesus, cujo título seria *Jesus Christ: Lust for Glory*. No entanto, tal como esclareceu John Cleese numa conferência realizada em 2015 (Blake, 2017, p. 431, Scheffler, 2017, p. 96), os membros do grupo acharam que não fazia qualquer sentido satirizar uma personalidade tão positiva. Nessa conferência, Cleese afirmou: “Jesus ficou do lado dos pobres e ensinou a tolerância e a humildade. Como poderíamos fazer um filme que zomba e ridiculariza um homem tão bom?”. Por isso, optaram por criar um protagonista fictício (Brian) que tem um percurso de vida paralelo ao de Jesus (Blake, 2017, pp. 431-432, Noble, 2009, pp. 90-91, Scheffler, 2017, p. 96, Stevanović, 2021, p. 144). Foram considerados vários títulos possíveis, designadamente: *The Gospel According to St. Brian* e *Brian of Nazareth*. No entanto, estes foram descartados e foi adotado posteriormente o título *Monty Python's Life of Brian* ou, de uma forma abreviada, *Life of Brian*. Na sua versão em português, o título foi traduzido como *A Vida de Brian*. A primeira versão do guião deste filme foi finalizada no Natal de 1976, mas a versão final só foi terminada em janeiro de 1978.

O processo de produção do filme foi bastante atribulado. Num primeiro momento, os MP tinham chegado a um acordo com a produtora britânica EMI Films para o financiamento do projeto (Noble, 2009, p. 90, Stevanović, 2021, p. 146). Porém,

a poucos dias do filme entrar em produção, o presidente da EMI Films (Bernard Delfont) começou a ler o guião do filme e ficou profundamente desagradado com o seu conteúdo. Assim sendo, Delfont rescindiu imediatamente o contrato.

A Vida de Brian foi realizado por Terry Jones, tendo contado com o apoio de Terry Gilliam na co-realização. Jones foi responsável pela direção de atores, enquanto Gilliam se responsabilizou pela fotografia e pelos efeitos de animação (Hoad, 2019). O argumento foi escrito pelos seis Pythons que, ao longo do filme, interpretam um total de 40 personagens diferentes, mostrando a sua enorme versatilidade como atores. Originalmente, o protagonista do filme (Brian) deveria ter sido interpretado por John Cleese. No entanto, os MP acabaram por escolher Graham Chapman para este papel (Hoad, 2019). Chapman tinha recentemente recuperado do seu problema de alcoolismo e foi considerado um ator com um perfil mais adequado para o papel principal (ibid.). Outros atores participaram também no filme, interpretando personagens secundárias. Entre estes, destacam-se: Sue Jones-Davies (Judith), Ken Colley (Jesus Cristo), John Young (Mathias), Chris Langham (Alfonso e guarda romano), John Case (esposa de Pilatos), Carol Cleveland (Mrs. Gregory), Terrence Bayler (Mr. Gregory), Neil Innes (Samaritano), Spike Milligan (Spike Milligan), Charles McKeown (falso profeta, homem cego e guarda romano), Gwen Taylor (Mrs. Big Nose), Andrew MacLachlan (guarda romano) e Bernard McKenna (Grandus e guarda romano) (IMDB). As qualificações médicas de Graham Chapman foram muito valiosas para o bem-estar de todo o elenco, porque vários atores tiveram pequenos problemas de saúde durante as filmagens (Hoad, 2019).

A Vida de Brian foi originalmente concebido para durar cerca de duas horas. No entanto, esta duração foi reduzida durante a fase de edição/pós-produção. Neste processo, foram eliminadas muitas cenas da versão original, entre as quais destacam-se: uma cena inicial do filme onde um grupo de pastores discutia sobre ovelhas, a maioria das cenas envolvendo um personagem controverso chamado Otto e um conjunto de *sketches* realizado numa escola pública inglesa. Michael Palin considerou a cena onde Pilatos fala com os guardas romanos durante a primeira prisão de Brian como o momento mais difícil de filmar. Os guardas deveriam estar à beira de um ataque de riso, enquanto Pilatos (representado por Palin) e Brian (representado por Graham) deveriam manter uma pose absolutamente séria. Isto revelou-se uma tarefa

muito complicada, porque era vulgar todo o elenco romper num riso compulsivo e incontrolável (Hoad, 2019).

O filme foi lançado em datas diferentes em diversos países: 17 de agosto de 1979 nos Estados Unidos da América, 6 de novembro de 1979 no Reino Unido, 30 de maio de 1980 no Brasil, 25 de agosto de 1980 na Suécia, 14 de novembro de 1980 em Portugal, 22 de julho de 1988 na Irlanda e 28 de março de 1991 em Itália.

2.3. Interpretações do filme

O filme *A Vida de Brian* é bastante complexo e a sua mensagem implícita é susceptível das mais diversas interpretações. Nesta secção, serão discutidas as perspetivas apresentadas por diferentes autores e será também sugerida uma interpretação alternativa.

A questão central a que todas as interpretações pretendem responder é a seguinte: Qual é o principal objeto da sátira do filme? É possível agrupar estas interpretações em quatro grandes conjuntos, sendo o último destes associado à perspetiva original que apresentamos aqui:

1. O mito cultural da vida de Jesus Cristo é o principal alvo da sátira dos MP;
2. O filme *A Vida de Brian* é um conjunto de incongruências irónicas;
3. O mito supracitado constitui apenas um pano de fundo para satirizar a sociedade contemporânea;
4. Este filme recorre a tropos típicos das obras cinematográficas dos MP para criar uma parábola do destino trágico do ser humano.

Todas as interpretações pertencem aos quatro grupos mencionados acima: as de Davies (2004) e Crossley (2011) pertencem ao primeiro grupo, a de Wiersma (2012) pertence ao segundo, as de Crego (2019) e outros autores – Noble (2009), Poláchová (2010), e Štěpánová (2016) – ao terceiro, e a perspetiva defendida no contexto desta Dissertação ao quarto e último. Sintetizamos as interpretações dos primeiros três grupos na secção que se segue.

2.3.1. Interpretações deste filme segundo os três primeiros conjuntos

A perspectiva de *A Vida de Brian* como **a representação do Jesus humano** foi proposta por Philip R. Davies (2004, citado por Wiersma, 2012, pp. 168-171). Davies conclui que os MP revelam neste filme uma visão ideológica do mundo, baseada no humanismo e no laicismo, onde o Jesus divino tem pouco sentido. A perspectiva de *A Vida de Brian* como **a representação de visões heréticas do Jesus histórico** foi proposta por James G. Crossley (2011, pp. 93-114). Crossley considera que o filme representa o Jesus histórico de forma herética, fazendo com que o filme seja visto como ofensivo e blasfemo para a fé cristã. Por sua vez, Hans Wiersma (2012, pp. 166-177) defende que este filme **é um conjunto de incongruências irônicas**. Para Wiersma, o maior exemplo destas incongruências ocorre na cena final da crucificação, a qual é descrita como algo leve.

Por outro lado, a perspectiva de *A Vida de Brian* como **uma fábula pós-moderna de uma sociedade multicultural** foi proposta por José Crego (2019, pp. 89-105), que considera que o filme satiriza a sociedade pós-colonial britânica do final dos anos 70 do século XX. Conclui que este filme expressa o pessimismo radical dos MP em relação à construção de uma sociedade multicultural e inclusiva. Finalmente, a perspectiva desta longa-metragem como **uma sátira ao fanatismo político e religioso** foi defendida por diversos autores (Noble, 2009, pp. 91-92, Poláchová, 2010, p. 23, Štěpánová, 2016, p. 28). Segundo esta perspectiva, os dois principais alvos do humor dos MP no filme são a política e a religião, sendo os seus principais alvos os seus seguidores fanáticos, que não entendem os grandes ideais associados a estas utopias e subvertem-nas muito frequentemente.

2.3.2. Interpretação deste filme como uma parábola do destino trágico do ser humano

A Vida de Brian como uma **parábola do destino trágico do ser humano** é a perspectiva de interpretação do filme proposta no âmbito deste trabalho. Não se pretende aqui negar a pertinência das perspectivas anteriormente apresentadas, mas sim olhar para *A Vida de Brian* de um ponto de vista pouco explorado até aqui. De acordo com este ponto de vista, Brian é o típico anti-herói pythonesco. A sua vida é

dominada por acontecimentos aleatórios, que fazem com que ele seja muito mais um espectador da História do que um agente de mudança da mesma. Brian representa o ser humano, com as suas grandezas e misérias características. Ele é contraditório e hesitante, mas generoso. É individualista e libertário, mas empático. É obstinado e teimoso, mas não manipulador. A sua vida é como um turbilhão incontrolável, que por vezes o aproxima do heroísmo e frequentemente o mergulha na tragédia. É sujeito à manipulação e alienação das lideranças político-religiosas, que exploram o seu idealismo. Por isso é morto nas guerras dos outros, é sacrificado nas revoluções dos outros e é martirizado pela fé dos outros. É este o seu destino desde tempos imemoriais. A sobreposição do tempo antigo e do tempo contemporâneo, adotada neste filme, faz todo o sentido. *A Vida de Brian* satiriza implacavelmente as lideranças religiosas e as vanguardas revolucionárias, desmascarando o seu cinismo na manipulação do povo. Esta mensagem apresenta um carácter intemporal, sendo assumida como algo inerente a qualquer sociedade humana.

A vida de Brian é marcada por acontecimentos externos sobre os quais ele não tem qualquer controlo e que lhe moldam o destino de uma forma inexorável. Nasce no mesmo dia de Jesus e é brevemente confundido por ele pelos três Reis Magos. No entanto, quando o engano é descoberto, Brian é rejeitado por toda a gente. A sua própria mãe, um ser cínico e egoísta, trata-o como um enjeitado. Ele tem orgulho nas suas raízes judaicas, mas tem de se confrontar com o trauma do seu pai ser um centurião romano. Isto torna Brian um ser eternamente fragmentado que põe permanentemente em causa a sua identidade. Mais tarde, ele ensaia uma fuga para a frente aderindo ao grupo revolucionário nacionalista FJP, mas é manipulado despudoradamente pelo seu líder Reg. Brian participa então no plano ridículo de raptar a esposa de Pilatos e é feito prisioneiro pelos romanos. Para se tentar livrar da prisão, invoca a sua origem romana perante Pilatos. No entanto, o governador romano não se mostra sensível a este argumento. Aproveitando a confusão gerada pela incompetência dos romanos, Brian consegue escapar, mas é perseguido implacavelmente pelos guardas e cai do topo de um edifício. Numa das cenas mais delirantes do filme, realizada com recurso à animação de Terry Gilliam, Brian é então salvo por um OVNI dirigido por extraterrestres. Estes seres conduzem uma nave espacial para um cenário de guerra, claramente inspirado no filme *Guerra das Estrelas*,

onde é abatida e despenha-se na Terra. Brian salva-se miraculosamente, e a perseguição dos guardas romanos continua. Tenta então refugiar-se na sede clandestina da FJP, mas é rejeitado como um traidor.

Acossado pelos romanos e renegado pelos seus camaradas revolucionários, tenta uma nova fuga para a frente, fingindo ser um profeta. O resultado não podia ser mais desconcertante. Quando tenta fazer um discurso estruturado, falha completamente a sua comunicação com o povo. Quando interrompe o seu discurso desconexo para fugir novamente dos guardas romanos, a multidão segue-o obsessivamente para tentar entender o significado das suas palavras. Os perseguidores de Brian encontram então dois objetos insignificantes, uma cabaça e uma sandália, deixados para trás por Brian e interpretam este acontecimento banal com uma prova inequívoca de que Brian é o Messias. Formam-se mesmo três seitas: (i) os seguidores da cabaça sagrada, (ii) os seguidores da sandália sagrada e (iii) os seguidores do exemplo do Messias de só usar uma sandália. Há aqui uma sátira feroz às seitas religiosas, que encaram as ocorrências mais triviais como manifestações do transcendente. Brian é um herói a contragosto e tenta convencer a multidão de que não é o Messias, mas nenhum argumento racional demove os seus seguidores da sua fé cega. Quando Brian aceita parcialmente o seu papel de líder, tentando transmitir uma mensagem aos seus seguidores, a comunicação volta a falhar rotundamente. Naquilo que pode ser considerada a mensagem ideológica mais direta dos MP neste filme, Brian tenta enaltecer uma perspectiva individualista e libertária da vida. Brian procura instruir os seus seguidores a pensarem pela sua cabeça, a não seguirem líderes manipuladores e a assumirem o controlo das suas vidas. Para este efeito, ele profere o seguinte discurso: “Ouçam, vocês confundiram tudo! Vocês não precisam de me seguir! Vocês não precisam de seguir ninguém! Vocês têm de pensar pela vossa cabeça! Vocês são todos indivíduos!”. Os seguidores respondem em uníssono: “Sim, nós somos todos indivíduos”. Brian prossegue: “Vocês são todos diferentes”. Os MP escarnecem aqui da sua própria mensagem, criando uma situação paradoxal: enquanto a multidão seguidista repete mecanicamente “Sim, nós somos todos diferentes”, um dissidente contestatário retorque ironicamente: “Eu não sou”. Brian é então aclamado pelos seus seguidores. No entanto, Reg e a cúpula da FJP manipulam politicamente este pequeno momento de glória e começam imediatamente a

organizar um culto ao novo “salvador da pátria”, que se destina apenas a promover a sua própria agenda política. Mais tarde, Brian é recapturado pelos guardas romanos. Inicia-se então o longo caminho para a sua crucificação. Uma vez na cruz, ainda surgem várias hipóteses para o resgate de Brian. Porém, todas elas falham de uma forma ridícula.

Os camaradas da FJP, liderados por Reg, fazem uma proclamação retórica de apoio ao sacrifício de Brian pela causa da libertação da nação das garras do imperialismo romano e retiram-se cantando a canção “Ele é um bom companheiro”.

Por sugestão de Judith (a namorada de Brian), secundada pelo povo reunido em frente ao palácio de Pilatos, este ordena a libertação de Brian. No entanto, o grupo de guardas romanos encarregado de fazer cumprir esta ordem falha completamente a sua missão. Enquanto Brian ainda recrimina os seus camaradas da FJP pela sua hipocrisia, outro condenado (Mr. Cheeky) afirma ser ele o destinatário da ordem do governador romano. Seguidamente, vários condenados fazem a mesma reivindicação. Embora Mr. Cheeky tenha confessado posteriormente estar a brincar, ele acaba por ser libertado no lugar de Brian.

Outra esperança para a libertação de Brian surge de uma origem inesperada. Um grupo armado da dissidente Frente Popular Judaica (FPJ) aproxima-se do local da crucificação, provocando a debandada em pânico dos guardas romanos. No entanto, trata-se do autoproclamado esquadrão suicida da FPJ. Em coerência com esta designação, eles suicidam-se perante a incredulidade de Brian. Mais uma vez, o humor dos MP ridiculariza a completa ineficiência dos grupos revolucionários.

As esperanças finais de Brian viram-se então para a sua família. No entanto, estas expectativas revelam-se completamente infundadas. Judith, instruída previamente por Reg, declara o seu amor eterno e a sua admiração pelo ato heroico que Brian irá cometer. A mãe de Brian, com o seu egocentrismo característico, recrimina-o pela morte na cruz, lamentando todo o amor e afeto desperdiçado com Brian que, demonstrando a sua ingratidão, se prepara para abandonar no outono da vida dela.

Resta o consolo de um dos seus companheiros de infortúnio, que o tenta animar com base em frases retiradas de um qualquer manual barato de “filosofia positiva”. O filme termina com todos os condenados, crucificados, a cantar a canção

ironicamente alegre "Olhe sempre para o lado bom da vida". O final pode ser encarado como uma paródia ao mecanismo de alienação a que o ser humano tem sido historicamente submetido, que o tenta convencer a usar um otimismo bacoco para enfrentar os reveses da vida. Por pior e mais injusta que seja a punição a que está sujeito, ele deve sentir-se agradecido ao poder dominante (líderes religiosos, vanguardas políticas, etc.) por as coisas não serem ainda muito piores. Este processo de alienação tem também a função de o convencer de que o seu sacrifício não é inútil. Ele realiza a expiação da sua culpa ancestral, que é imprescindível à realização de um plano superior (salvação da alma, triunfo da revolução, libertação da pátria, etc.). Neste mundo, que é satirizado implacavelmente pelos MP, Brian é o personagem com um comportamento mais normal. À sua volta, tudo funciona de acordo com uma lógica nonsense raiando os limites do delírio. *A Vida de Brian* pode então ser considerado como uma parábola do destino trágico do ser humano. Ele é colocado num mundo, que funciona com regras absurdas, e é empurrado inexoravelmente para o sacrifício por causas que não entende. Este filme é, pois, uma tragicomédia, onde o humor dos MP provoca no espectador uma sensação estranha de desconcerto. Este diverte-se com as incongruências do mundo delirante aí descrito, mas também sente empatia pelo destino trágico de Brian.

Em alturas diferentes, Brian aproxima-se de grupos fanáticos religiosos e políticos. No entanto, são as suas atividades políticas que o condenam à crucificação. A sátira às religiões, efetuada em *A Vida de Brian*, já foi extensivamente abordada em trabalhos anteriores (Crego, 2019, pp. 95-97, Crossley, 2011, pp. 95-98, Noble, 2009, pp. 89-92, Poláchová, 2010, p. 23, Štěpánová, 2016, p. 28, Wiersma, 2012, p. 168). No entanto, a sátira política tem sido bastante menos explorada. Por isso, esta temática será discutida em detalhe neste trabalho. Os movimentos revolucionários, representados tanto pela FJP dos tempos de Jesus Cristo como pelos grupos da esquerda radical do século XX, são satirizados implacavelmente no filme.

Estes movimentos revolucionários são caracterizados por um grande sectarismo (Acha, 2014, pp. 4-17, Cunha, 2013, pp. 156-157, Maeso, 2018, pp. 259-260). A sua tendência para uma proliferação exponencial, originada por dissidências e criação de novos grupos, gera uma conflitualidade incontável. Estes poderosos movimentos centrífugos são normalmente acompanhados por reivindicações de

pureza ideológica. O comportamento autofágico paralisa a sua ação política e torna-os vulneráveis aos ataques de inimigos ideológicos. Numa cena de *A Vida de Brian*, Reg (o líder da FJP) admite odiar mais a dissidente Frente Popular Judaica (FPJ) do que os romanos. Este comportamento sectário pode ser expresso pela caricatura representada na Figura 1, na qual os conflitos sectários da ideologia revolucionária são representados por dois monstros que fazem parte de grupos distintos criados como resultado da natureza sectária característica dos movimentos revolucionários. Outro exemplo deste comportamento ocorre quando dois grupos de revolucionários, um pertencente à FJP e outro à "Campanha de Libertação da Galileia", se encontram nos esgotos do palácio de Pilatos partilhando o plano comum de raptar a esposa do governador romano. Em vez de unirem esforços para atingirem um objetivo comum, os revolucionários iniciam uma discussão interminável sobre quem teve a ideia original desta operação. Posteriormente, morrem quase todos numa luta fratricida. Brian é o único sobrevivente, mas é capturado pelos romanos invalidando completamente o plano original.



Figura 1: Os dois monstros sectários. Figura retirada do blog Civilized Discontent Debunking Utopian politics one truth at a time (post Roadmap to Trotskyism 5.2: A Guide for Those Perplexed by the Sectarians), que está disponível em: <http://civilizeddiscontent.blogspot.com/2013/04/roadmap-to-trotskyism-52-guide-for.html> (Mack, 2013).

Outra idiossincrasia destes movimentos revolucionários é a adoção de uma retórica vazia que, conjugada com regras de funcionamento atávicas, raramente se traduz em ações práticas. Estes grupos gastam o seu tempo em reuniões intermináveis, onde aprovam moções inúteis e fazem proclamações grandiloquentes. Um exemplo deste tipo de comportamento ocorre na segunda vez em que Brian é preso pelos romanos. A FJP encontra-se reunida a discutir estratégias futuras de atuação. Existe uma unanimidade quanto à necessidade de o movimento passar à ação para libertar a nação judaica do domínio romano. Judith irrompe então nesta reunião e insta os seus camaradas a efetuarem uma operação armada com vista à libertação do seu namorado. Reg reage com prontidão e afirma que a gravidade do momento exige uma resposta imediata. Perante o exaspero de Judith, ele propõe que se faça um debate de urgência. Este procedimento leva à aprovação, por unanimidade, de uma moção onde é decidido organizar de imediato uma operação para resgatar Brian. No entanto, nada de concreto acontece.

A maioria dos militantes destes grupos radicais pertence às classes média e alta. Eles proclamam hipocritamente grandes ideias progressistas, mas no fundo são intelectuais elitistas que desprezam o povo. O divórcio entre as vanguardas revolucionárias e o povo é evidente no filme *A Vida de Brian*. Este comportamento é ilustrado numa narrativa que ocorre no tempo de Jesus Cristo. No entanto, constitui uma fábula do comportamento dos grupos revolucionários contemporâneos. A narrativa em questão pode ser considerada uma fábula devido à mensagem implícita durante o decurso da mesma: a forma como os revolucionários se comportam é ridícula, utópica e irrealista, sendo por isso considerada como um exemplo a evitar. Três cenas ilustrativas deste divórcio podem ser apresentadas como exemplo. A primeira cena ocorre quando os militantes da FJP estão a discutir o sermão da montanha de Jesus, ao qual acabaram de assistir. Reg comenta então que os humildes constituem o maior problema para o sucesso da revolução. Trata-se de uma contradição insanável do espírito revolucionário: a revolução destina-se a libertar o povo, mas este é demasiado estúpido para participar nela. O segundo exemplo é a famosa cena em que Reg questiona uma assembleia de militantes da FJP acerca das vantagens da ocupação romana da Judeia: “Sugaram-nos o sangue, os estupores. Tiraram-nos tudo... E o que nos deram eles em troca?”. Este é um discurso

profundamente retórico, que se destina a obter a concordância dos militantes relativamente às recriminações feitas pelo líder ao ocupante romano. Ironicamente, estes começam a encontrar aspetos em que essa ocupação é benéfica (por exemplo água potável, irrigação, medicina, higiene pública, educação, vinho, ordem pública, etc.). Isto demonstra que a agenda da FJP não passa de um conjunto de slogans vazios e que os seus militantes se identificam mais do que seria de esperar com o colonizador romano. A terceira cena ocorre durante o planeamento do rapto da mulher de Pilatos. Para executar o plano, os militantes da FJP teriam de entrar nos esgotos do palácio de Pilatos e, se fossem interpelados pelos guardas romanos, deveriam afirmar que eram trabalhadores dos esgotos. Se fossem inquiridos sobre a razão da sua presença num local tão inusual, deveriam responder que estavam ali para assistir a um congresso. Esta é uma sátira feroz ao academismo de muitos líderes revolucionários por pensarem que a melhor desculpa para a presença de um conjunto de trabalhadores num esgoto seria a organização de um congresso. A cena parodia ainda a incongruência entre um raciocínio típico da classe média e os pretensos objetivos revolucionários de uma organização deste tipo.

Os movimentos revolucionários padecem também de um sentimento de megalomania. A sua agenda inclui muitas vezes o triunfo de uma revolução gloriosa, que irá ocorrer a curto prazo. Isto é frequentemente apresentado como algo inevitável, apesar de estes grupos terem poucos militantes e uma organização muito débil. Uma cena de *A Vida de Brian* que ilustra este sentimento é uma reunião da FJP, onde são apresentadas previsões para o futuro glorioso do movimento. Tais previsões baseiam-se num plano para obter a supremacia mundial em 5 anos, passando pela submissão do império romano em 12 meses. Trata-se de um plano completamente megalómano, que não tem em conta a desproporção entre o todo-poderoso império romano e uma pequena facção de radicais pequeno-burgueses. Este plano é proposto quando a FJP não consegue sequer resgatar os seus militantes, como por exemplo Brian, que são presos pelos romanos.

Os MP criticam ainda os excessos da agenda identitária e do discurso politicamente correto adotados por estes movimentos. Isto é expressado numa cena em que participam quatro membros da FJP (Reg, Francis, Stan e Judith). Enquanto estão sentados na bancada de um circo romano a assistirem a um combate de

gladiadores, aproveitam para debater algumas ideias sobre o movimento. É durante esta conversa que Stan revela que quer assumir uma identidade feminina e o nome de Loretta. Inicia-se então o seguinte diálogo:

Judith: Reg, eu acho que um grupo anti-imperialista como o nosso deve refletir a divergência de interesses na base.

Reg: Concordo. Francis?

Francis: A opinião dela é muito válida, desde que não se esqueça que o direito de cada homem...

Stan: Ou mulher.

Francis: ...é que ele se livre...

Stan: Ou ela...

Francis: Sim. Obrigado, irmão.

Stan: Ou irmã.

Francis: Ou irmã... Que estava eu a dizer?

Reg: Acho que acabaste.

Francis: Pois.

Reg: E o direito de todos os homens...

Stan: Ou mulheres.

Reg: Deixa as mulheres. Estás a confundir-nos.

Stan: As mulheres têm o direito de participar!

Francis: Por que só falas das mulheres?

Stan: Porque quero ser uma.

Reg: O quê?!

Stan: Quero ser mulher. Doravante, quero que me chamem Loretta.

Reg: O quê?!

Stan: Como homem, tenho esse direito.

Judith: Por que queres ser Loretta, Stan?

Stan: Quero ter bebés.

Reg: Queres ter bebés?!

Stan: Todo o homem tem direito a isso, se quiser.

Reg: Não podes ter bebés!

Stan: Não me oprimas.

Reg: Não te estou a oprimir, Stan. Não tens útero! Onde vai o feto ser gestado? Vais guardá-lo numa caixa?

Judith: Tive uma ideia. E se concordares que ele não pode ter bebés, por não ter útero, o que não é culpa nem dos romanos, mas que tem direito de ter bebés?

Francis: Boa ideia, Judith. Lutaremos pelo teu direito de ter bebés, irmão. Irmã.

Reg: De que adianta?

Francis: O quê?

Reg: Para quê lutarmos pelo direito de Stan ter bebés, se ele não os pode ter?!

Francis: É simbólico da nossa luta contra a opressão.

Reg: E da luta dele contra a realidade.

Capítulo 3

**Análise prática: tradução de
características humorísticas específicas
de *A Vida de Brian* para legendas e
dobragem para dois públicos-alvo
diferentes**

3.1. Introdução

O objetivo principal da parte prática deste trabalho é a análise da tradução de vários elementos humorísticos característicos da versão original do filme *A Vida de Brian* para quatro versões legendadas e uma versão dobrada – em português europeu e brasileiro, respetivamente. Entre os elementos a analisar destacam-se sobretudo os seguintes: os jogos de palavras, as referências culturais, o uso ocasional de termos de calão e palavrões, os problemas da fala de certas personagens como um recurso linguístico e humorístico, e algumas modificações efetuadas nos textos de chegada (TCs) durante a sua conceção (nomeadamente em termos de omissões), entre outros. Esta análise será realizada com base nos oito elementos potencialmente humorísticos de Martínez Sierra (2008), mencionados no primeiro capítulo deste trabalho, que abarcam diversos aspetos do humor na tradução. Isto possibilitará uma avaliação de como o humor britânico deste filme foi adaptado para duas culturas de chegada (CC), a de Portugal e a do Brasil, sendo a primeira associada às quatro legendagens e a última à dobragem. O corpus deste trabalho é baseado em duas versões diferentes deste mesmo filme (para DVD e para televisão).

Adicionalmente, a análise do corpus tem também como objetivos:

- Proceder a uma aplicação prática de conceitos teóricos relacionados com o ramo da Tradução Audiovisual (TAV) ao contexto da análise comparativa e qualitativa deste corpus.
- Compreender e explicar as razões por detrás das decisões tradutivas (de natureza sociocultural, política, religiosa, económica, etc.) que justificam as mudanças efetuadas em certas instâncias humorísticas do TC quando comparadas com a versão original.
- Analisar comparativa e qualitativamente diferentes versões do objeto de estudo, tendo em consideração as características particulares do humor dos MP e as teorias de tradução de humor no contexto da TAV que foram escolhidas como suporte e fundamento para a análise do corpus.

- Aplicar, até certo ponto, conteúdo teórico relacionado com a TAV aprendido e estudado durante o decurso da atividade letiva no Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos na análise prática do corpus. Deve-se realçar especialmente as características particulares das duas modalidades mais populares de TAV – a legendagem e a dobragem.

- Adquirir, através da análise realizada, uma perspetiva mais informada sobre os diversos fatores que influenciam a perceção do humor em diferentes culturas, e como estes acabam por influenciar os resultados das versões traduzidas de produtos audiovisuais originalmente produzidos numa CP completamente diferente daquela(s) à(s) qual(is) pertence(m) o(s) público(s)-alvo do TC, assim como o(s) tradutor(es) responsáveis pelas mesmas.

- Determinar, através da análise dos elementos humorísticos – referentes culturais específicos, elementos linguísticos, calão e palavrões, jogos de palavras, elementos potencialmente humorísticos em geral, entre outros -, se o corpus de traduções para legendagem e dobragem deste trabalho foi bem-sucedido no cumprimento do objetivo principal de qualquer tradução de humor: conseguir gerar, nos públicos-alvo dos TCs, o mesmo efeito humorístico que a versão original do produto audiovisual gerou no público do TP.

Com a análise realizada, pretendemos atingir dois objetivos principais. Um deles é verificar e avaliar a qualidade das traduções realizadas nos cinco TCs considerados como traduções humorísticas (no contexto da TAV), de forma a verificar se os seus resultados correspondem às expectativas gerais de uma TAV que possa ser distribuída e divulgada em meios audiovisuais concebidos para este efeito. O outro é concluir se os TCs em questão conseguiram revelar-se capazes de adaptar os diálogos do TP original de forma a, possivelmente, suscitar o mesmo efeito humorístico no seu público-alvo (as CCs) que o TP é capaz de suscitar na CP em que foi originalmente concebido e que também constitui o seu público-alvo original.

3.2. Origem do tema da Dissertação e levantamento dos exemplos

Após um período de reflexão e de estabelecimento de objetivos mais claramente definidos, optámos pela análise da tradução do humor de um filme de inglês para português. A escolha recaiu, então, no filme *A Vida de Brian*, uma das obras cinematográficas mais prestigiadas dos MP. As especificidades culturais do tipo de humor usado, os desafios colocados ao tradutor devido à presença destas características humorísticas, e o cumprimento de certos objetivos tradutivos relacionados com a cultura de chegada (CC) para a qual se destinam as traduções, constituíram as razões principais da nossa escolha. Inicialmente apenas sobre traduções para legendagem, a análise passou a integrar posteriormente uma dobragem na variante brasileira do português parcialmente via sugestão da orientadora.

À decisão definitiva do tema seguiram-se diversas visualizações do filme, investigação bibliográfica rigorosa sobre os temas discutidos durante o decurso dos capítulos anteriores - boa parte da mesma realizada a partir de bases de dados disponíveis na Biblioteca Digital da FLUP -, levantamento do corpus de traduções utilizado nesta análise prática, e a escolha de instâncias humorísticas a analisar, a qual abordaremos mais adiante neste capítulo. Ao mesmo tempo que realizámos estas tarefas, desenvolvemos o capítulo de revisão da literatura, com base em diversos artigos sobre o humor no contexto da TAV. Isto resultou na escolha das teorias usadas como fundamento para a análise prática: as teorias tradutivas de Zabalbeascoa e, sobretudo, a teoria dos elementos potencialmente humorísticos de Martínez Sierra (2008). Estas teorias influenciaram a perspetiva tomada durante a recolha e análise das quatro legendagens e da dobragem que analisámos na parte prática deste trabalho.

No decurso das visualizações desta longa-metragem, transcrevemos o conteúdo que consta das versões legendadas e dobrada, tendo este corpus de dados sido transferido posteriormente para um ficheiro Excel (o qual se encontra em anexo com esta Dissertação). O processo de transcrição dos diálogos da dobragem brasileira foi particularmente desafiador, em boa parte devido a problemas técnicos característicos da mesma, o que acabou por influenciar significativamente o resultado final da sua transcrição. Este ficheiro Excel sofreu bastantes alterações durante o desenvolvimento deste trabalho. Após a conclusão definitiva deste ficheiro,

procedemos a um levantamento de exemplos de instâncias humorísticas, o que resultou num conjunto considerável de diálogos. A partir deste corpus de instâncias humorísticas, estabelecemos um conjunto de exemplos relevantes representativos de cinco tipos de humor tidos como recorrentes nos trabalhos televisivos e cinematográficos dos MP. Este processo qualitativo resultou na análise prática final. O processo de levantamento dos exemplos humorísticos, assim como outros detalhes relacionados são explicados na secção 4.5.1.

3.3. Construção do corpus de análise

O corpus elaborado para os efeitos deste trabalho é constituído por seis versões do guião de *A Vida de Brian*. A primeira destas versões é o TP em inglês britânico, representado pelo guião original deste filme, que pode ser encontrado facilmente na Internet⁵. Seguem-se as quatro legendagens, três das quais foram produzidas por *fansubbers* e obtidas através do site OpenSubtitles.org, e uma oficial retirada de uma cópia do DVD do filme (Jones, 2011).

A primeira legendagem foi criada e submetida por SundayDriver para este portal em 2010, contendo legendagens bastante semelhantes às da versão seguinte, mas com diferenças ligeiras em termos de tipografia, posicionamento e número de legendas disponíveis. A segunda legendagem encontra-se na cópia em DVD deste filme utilizada como ponto de referência principal nesta análise qualitativa e comparativa. A terceira e quarta versões legendadas foram submetidas, respetivamente, para o portal OpenSubtitles.org em 2009 e 2005 pelos utilizadores Zedidas e Dead_Parrot. A primeira destas possui alguns termos e propriedades ortográficas e gramaticais brasileiras nas suas legendas, muito provavelmente por ser uma versão adaptada para português europeu de legendas brasileiras disponíveis no mesmo site. Outro aspeto a realçar nestas duas legendagens em particular é o facto de possuírem créditos de legendagem. Todas estas legendagens têm como base a versão em DVD do filme. Por fim, o último TC é uma dobragem proveniente do Brasil, realizada para um canal de

⁵ O guião de partida de *A Vida de Brian* foi retirado do seguinte site: http://www.montypython.50webs.com/Life_of_Brian.htm (consultado a 1 jun. 2021).

televisão aberto/generalista. A história por detrás da origem desta versão dobrada merece uma contextualização.

Como referimos anteriormente, o filme *A Vida de Brian* foi dobrado em diversos países, nomeadamente naqueles em que a dobragem constitui a modalidade de TAV dominante para produtos audiovisuais importados. O Brasil constitui precisamente um desses mercados. Foi provavelmente por isso que foram realizadas duas dobragens: uma para a televisão generalista e outra para um canal de televisão a cabo (Viva, pertencente ao mesmo grupo que a TV Globo). A primeira foi realizada pela companhia de dobragem Maga provavelmente no final dos anos 80 e princípio da década de 90 do século passado, e a segunda foi produzida em tempos mais recentes pela empresa Vox Mundi. A primeira destas duas foi escolhida devido à sua maior acessibilidade na Internet (YouTube).

A empresa de dobragem responsável pela denominada “dublagem clássica” (em português do Brasil), Maga, tornou-se célebre no mercado de entretenimento audiovisual brasileiro pela produção de versões dobradas de inúmeros produtos audiovisuais internacionais, tanto para a televisão como para o cinema.⁶ A primeira dobragem brasileira de *A Vida de Brian* constitui um exemplo do catálogo vasto de dobragens produzidas por esta empresa brasileira.

Tal como praticamente todas as outras dobragens desta produtora, a que analisaremos neste trabalho foi realizada durante o período de atividade da empresa, nas décadas de 1980/90. No entanto, acabou por cair na obscuridade com o tempo. Trata-se de um destino comum à maior parte destas dobragens, pois estas ou perderam-se com a passagem do tempo ou encontram-se disponíveis exclusivamente em emissões televisivas arquivadas em cassetes de vídeo.

A Maga foi fundada em 1980 por Marcelo Gastaldi. Devido a Gastaldi ter sido o dono desta empresa durante o seu período de atividade, o nome da mesma consistia na abreviatura do seu próprio nome (Ma – Marcelo; Ga – Gastaldi). Uma das suas

⁶ Exemplos incluem: as sitcoms mexicanas *El Chavo del Ocho* e *El Chapulín Colorado* (denominadas de *Chaves* e *Chapolin* nas suas respetivas versões dobradas brasileiras), bem como séries de animação como *Inspector Gadget* (*Inspetor Bugiganga* na versão dobrada). Em termos de filmes dobrados, outros exemplos dignos de menção, para além do filme em análise, são: *Elvira, Mistress of the Dark* (conhecido como *Elvira, a Rainha das Trevas* na dobragem) e *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors* (conhecido como *A Hora do Pesadelo 3* na dobragem), entre muitas outras produções audiovisuais internacionais.

características particulares era o facto de que partilhava o seu elenco de atores de dobragem com a Elenco, outra empresa de dobragens brasileira contemporânea da Maga. Ambas as companhias também partilhavam os estúdios de dobragem nos quais operavam, assim como os equipamentos técnicos. Estes primeiros, por sua vez, mudariam de sede durante os seus últimos anos de atividade. A Maga encerrou definitivamente as suas portas em 1995, após década e meia de operação, devido ao falecimento prematuro de Marcelo Gastaldi (50 anos) (Pacheco, 2014).

A dobragem da Maga tende a ser recordada com grande reverência e nostalgia pelos telespectadores brasileiros que viram o filme pela primeira vez através desta versão traduzida e dobrada. Outra curiosidade sobre esta versão brasileira é o facto de ser considerada por muitos um grande feito da indústria de dobragem local, devido à opinião generalizada de que era impossível traduzir e dobrar os filmes dos MP.⁷

Apesar da nostalgia e do seu contributo para a tradução aparentemente impossível de um dos filmes mais aclamados dos MP, esta versão dobrada padece de problemas significativos a nível tradutivo e técnico, que acabam por afetar negativamente a sua eficácia a nível humorístico, sobretudo fora do contexto sociocultural e linguístico da sua realização.

Dentre os seus defeitos principais, destacam-se os seguintes: i) a qualidade do áudio, que deixa bastante a desejar até ao ponto de afetar a compreensão de muitos excertos, ii) a falta de áudio dobrado em certas partes deste filme e iii) a baixa qualidade em geral da tradução final de certos diálogos. Todos estes defeitos partilham uma consequência em comum: afetam drasticamente para pior a qualidade desta dobragem.

Apesar destas desvantagens, a dobragem em estudo possui algumas instâncias humorísticas com traduções adequadas, cuja qualidade pode variar dependendo da opinião de possíveis telespectadores. Entre estas incluem-se diversas piadas adaptadas

⁷ A “dublagem clássica” de *A Vida de Brian* é considerada um grande feito da indústria de dobragem brasileira. O humor pythonesco em geral era visto por muitos indivíduos desta CC não só como impossível de dobrar, como também intraduzível. A existência desta versão dobrada é usada como prova do contrário de que muitos pensavam antes da sua conceção e lançamento televisivo. Isto, basicamente, deu origem ao seu prestígio e reputação positiva que tem recebido até hoje em terras brasileiras (Climax. Maga, o Mago da Dublagem - Parte 3, 24 out. 2013 (em linha). Disponível em: <https://blogclimax.wordpress.com/2013/10/24/maga-o-mago-da-dublagem-parte-3/>. Consultado em 27 dez. 2021.).

à CC que podem ser encontradas em praticamente todo o filme. Contudo, a presença destes pontos altos não é suficiente para mitigar as inúmeras partes defeituosas a nível técnico e tradutivo.

A secção que se segue compara as diferentes versões de chegada deste filme. Aqui, daremos enfoque à análise e comparação de aspetos gerais destas versões traduzidas, sendo que os aspetos humorísticos serão o foco de análise e comparação de secções posteriores deste capítulo (secção 4.5.).

3.4. Comparações gerais entre os TCs - legendagens e dobragem

Nesta secção iremos efetuar uma comparação entre as legendagens e a versão dobrada.

Uma das comparações principais que se pode fazer entre as legendagens e a dobragem é a forma como adaptaram as piadas principais do filme em geral. As versões legendadas tendem a ser traduções mais literais das piadas. Em contrapartida, a versão dobrada tende a mostrar versões reescritas e adaptadas destas mesmas, de forma a torná-las mais fáceis de entender - e, possivelmente, apreciar - pelo respetivo público-alvo. O jogo de palavras de Pilatos referido anteriormente (que será analisado em detalhe mais adiante) é um exemplo evidente disso.

Outro aspeto a ressaltar em termos comparativos entre todas as versões traduzidas é a disposição e transposição dos diálogos originais do TP. Nas legendagens, há certas falas que acabam por não ser traduzidas, especialmente no caso específico de diálogos de fundo.

Em contrapartida, muitos destes diálogos acabaram por ser traduzidos neste TC e dobrados nesta versão, incluindo falas de pano de fundo como os discursos referidos anteriormente ou algumas falas, exclamações, e até mesmo interjeições e onomatopeias emitidas por personagens figurantes e protagonistas. Exemplos de destaque dos tipos de cenas mencionados anteriormente, que sofreram alterações e adaptações diferentes dependendo do TC/modalidade da TAV usada incluem as falas dos “profetas enfadonhos” (cenas 15 e 17), as interjeições e comentários emitidos por diversos personagens durante o decurso desta longa-metragem, certas falas de fundo

emitidas por personagens como Reg, Brian e Mandy (mãe de Brian), e algumas partes do discurso inicial de Jesus (cena 2).

Outro exemplo de aspeto digno de comparação e diferenciação entre os TCs de legendagem e dobragem é a forma como foram traduzidos os indicadores narrativos espaciotemporais que aparecem em certos momentos do filme. Estes aparecem em duas cenas cruciais: após o prólogo e introdução (discurso de Jesus, cena 2), e pouco antes da primeira reunião da FJP no Coliseu de Jerusalém (cena 8). Os indicadores no TP original são os seguintes: “Judea, A.D. 33”; “Saturday Afternoon”; “About tea time”; “The Colosseum, Jerusalem”; e “Children's Matinee”. Uma curiosidade interessante sobre estes indicadores é o facto de que o terceiro destes possui uma referência anacrónica ao “chá das cinco” (“tea time”), uma refeição típica do espaço sociocultural britânico. Os legendadores demonstraram uma tendência para efetuar adaptações mais severas de forma a tentar corresponder à realidade sociocultural e quotidiana da CC portuguesa - e.g. “Por volta da hora do lanche”, conforme consta de uma das legendas das legendagens de SundayDriver e do DVD (2010, 2011) -, embora os resultados possam ser considerados questionáveis em certos aspetos.

No caso da dobragem, além de serem traduzidos para serem apresentados oralmente, estes mesmos indicadores acabam por ser, pelo menos na sua maior parte, traduzidos literalmente do TP original, incluindo o que menciona a hora do chá/chá das cinco, independentemente do contexto sociocultural da CC associada a esta versão dobrada. Isto faz com que seja praticamente incompreensível para muitos telespectadores da CC, nomeadamente se estes não tiverem familiaridade anterior com este hábito típico da CP.

Finalmente, podemos referir e analisar sucintamente certos diálogos traduzidos de maneiras significativamente diferentes entre si nas versões legendadas e na dobragem. Será destacado aqui um exemplo deste fenómeno.

Este encontra-se no final da cena 15, no final da discussão de Brian com o vendedor sobre que valor monetário regatear ao pagar um vaso.

“No, no, no, no. It's not worth ten. You're supposed to argue, 'Ten for that? You must be mad!'”

Este diálogo recebeu as seguintes traduções:

“Não, não, não vale 10,/tens de contestar!/"10 por isto? Deves ser doido!"”
(versões de SundayDriver e do DVD, 2010/2011);

“Não, não, não, não./Não vale dez./Você deveria regatear./"Dez por isso? Deve estar maluco".” (versão de Zedidas, 2009);

“Não, não, não. Não vale 10./Tem que discutir o preço./"Dez por isso? Deve estar doido."” (versão de Dead_Parrot, 2005);

“Não não não não não, não vale dez! Tem que pechinchar! "Dez por isso é muita loucura!"” (dobragem Maga, anos 80/90).

Todas as versões legendadas optaram por uma tradução literal do conteúdo da fala original, embora com algumas reduções feitas de propósito para cumprir as restrições temporais e de limite de caracteres impostas pela natureza da legendagem como modalidade de TAV. Em contrapartida, na dobragem, a parte final da fala recebeu uma tradução ligeiramente diferente das restantes, até ao ponto de ter implicações diferentes das outras traduções. A tradução implica que a decisão por detrás do valor a pagar é uma loucura em vez de Brian ser louco por decidir dar essa quantia.

Em suma, estas diferenças produziram resultados finais de sucesso e qualidade variável em termos humorísticos. Na secção que se segue, será feita a análise prática de exemplos de diálogos humorísticos retirados deste filme.

3.5. Elementos humorísticos de *A Vida de Brian* (análise prática)

Esta secção apresenta a análise prática da tradução do humor de *A Vida de Brian*. A análise será feita com base em dois modelos principais: a teoria dos elementos potencialmente humorísticos de Martínez Sierra (2008) e as características particulares do humor dos MP presentes neste filme.

Os tipos de humor presentes neste filme são bastante fáceis de determinar quando associados ao escopo do humor pythonesco, uma vez que se encontram presentes ao longo da obra dos MP em geral. Estes podem ser classificados em quatro tipos principais: a) a utilização de jogos de palavras e trocadilhos; b) a existência de personagens caricatos com cadências de fala específicas - neste caso, Pôncio Pilatos e Pilas Grandus, que possuem os seus próprios problemas da fala usados para propósitos humorísticos; c) referências culturais específicas usadas para efeitos humorísticos; d) o uso ocasional de calão e palavrões. Embora existam outros tipos de humor no filme, estes são os mais frequentes.

3.5.1. Levantamento dos exemplos da análise prática

A análise prática da tradução humorística do filme *A Vida de Brian* foi realizada de um ponto de vista predominantemente qualitativo, de forma a descobrir se as traduções escolhidas foram bem-sucedidas na tarefa de adaptarem os diálogos desta longa-metragem para uma dada LC e outras CCs. Para a escolha dos exemplos analisados, recolhemos cerca de 2300 falas de seis versões diferentes do argumento deste filme, que foram distribuídas entre cinco categorias de humor associadas aos tipos de humor mencionados na secção anterior, além de outros tipos aleatórios de humor. Nesta última categoria, foram inseridos os excertos de diálogos humorísticos cuja carga humorística provém de tipos de humor diferentes dos estabelecidos pelas categorias anteriores (embora alguns exemplos desta também possam pertencer às categorias humorísticas anteriormente referidas). Todos os exemplos foram retirados do corpus de dados usado neste trabalho - TP original e TCs de legendagem em português europeu e de dobragem em português brasileiro. A partir deste conjunto de instâncias humorísticas, foram escolhidos 16 exemplos considerados representativos de cada um dos tipos de humor predominantes neste filme.

Após a conclusão das fases de levantamento, procedemos à análise prática. As duas linhas orientadoras principais para a análise foram os elementos potencialmente humorísticos de Martínez Sierra e as características principais do humor dos MP que predominam neste filme. A partir daí, apontamos as mudanças realizadas durante o

processo tradutivo, seguidas de comentários sobre o resultado final do ponto de vista humorístico, acompanhadas ocasionalmente de sugestões tradutivas mais adequadas a certos contextos, especialmente nas traduções com resultados finais menos adequados. Todos os exemplos analisados seguiram esta estrutura. Também foram acompanhados de tabelas com os exemplos humorísticos usados como objeto de estudo, juntamente com o contexto em que aparecem no filme e os elementos potencialmente humorísticos presentes nos diálogos de cada exemplo. Vale ressaltar que certos excertos não foram incluídos neste conjunto devido à ausência de tradução equivalente do TP adequada ao tipo de humor considerado. Consequentemente, acabam por não constar da lista de exemplos mencionados.

Os resultados desta recolha revelam diferenças bastante drásticas entre o teor humorístico das versões incluídas no corpus. Tanto o TP como os TCs possuem números diferenciados de instâncias humorísticas relacionadas com os tipos de humor selecionados para esta análise. O número de instâncias humorísticas detetado em cada TC pode ser visto na tabela que se segue (Tabela 2).

Versão	Jogos de palavras	Problemas da fala (Pilatos e Grandus)	Referências culturais específicas	Uso de calão/palavrões	Outros tipos humor	Total
TP (inglês britânico)	14	64	10	50	256	394
Legendagem SundayDriver (TC 1)	7	65	12	7	294	385
Legendagem DVD (TC 2)	5	65	12	7	298	387
Legendagem Zedidas (TC 3)	7	68	14	13	305	407
Legendagem Dead_Parrot (TC 4)	6	65	12	12	301	396
Dobragem brasileira Maga (TC 5)	8	65	9	0	248	330

Tabela 2: Número de instâncias humorísticas detetadas em cada versão de *A Vida de Brian*.

Como podemos ver aqui, todas as versões possuem um número diferente de instâncias humorísticas. No TP, foram detetados 14 jogos de palavras, 64 instâncias de uso humorístico dos problemas da fala de Pôncio Pilatos e Pilas Grandus, 10 referências culturais específicas, 50 usos de calão/palavrões, e 256 instâncias associadas a outros tipos de humor, com um total de 394 instâncias humorísticas. No caso da legendagem de SundayDriver, encontrámos 7 jogos de palavras, 65 usos humorísticos dos problemas da fala de Pilatos e Grandus, 12 referências culturais específicas, 7 usos de cação/palavrões, e 294 instâncias associadas a outros tipos de humor, totalizando 385 instâncias humorísticas. Os valores são ligeiramente mais baixos na legendagem oficial do DVD, onde encontrámos 5 jogos de palavras, 65 usos humorísticos de problemas da fala, 12 referências culturais específicas, 7 usos de calão/palavrões, e 298 exemplos de outros tipos de humor, o que resultou num total de 387 instâncias humorísticas. Na legendagem de Zedidas, detetámos os seguintes resultados: 7 jogos de palavras, 68 instâncias com problemas da fala, 14 referências culturais específicas, 13 usos de calão/palavrões, e 305 exemplos de outros tipos de humor, num número total de 407 instâncias humorísticas. Para a legendagem de Dead_Parrot, os resultados foram: 6 jogos de palavras, 65 usos humorísticos de problemas da fala, 12 referências culturais específicas, 12 usos de calão e palavrões, e 301 instâncias humorísticas de outros tipos, o que totalizou 396 instâncias humorísticas. Finalmente, estes foram os resultados que obtivemos da dobragem Maga: 8 jogos de palavras, 65 usos humorísticos de problemas da fala, 9 referências culturais específicas, nenhuma instância com calão/palavrões, e 248 instâncias humorísticas de outros tipos, com um número total de 330 instâncias humorísticas. As legendagens de Zedidas e de Dead_Parrot revelam ser as traduções com maior número de instâncias humorísticas, até ao ponto de ultrapassarem ligeiramente a quantidade que consta da versão original, que ficou em terceiro lugar. Por outro lado, a dobragem brasileira ficou em último lugar, devido ao facto de possuir menos instâncias humorísticas que o TP e os restantes TCs (330). Os problemas técnicos desta versão, entre outros percalços, contribuíram para o resultado inferior em comparação com as restantes versões. Em contrapartida, as legendagens de Zedidas e de Dead_Parrot, com 407 e 396 instâncias humorísticas, acabaram com valores maiores

em comparação com o TP. Isto deve-se parcialmente à presença de diálogos com elementos potencialmente humorísticos que não se encontram presentes no TP.

Através deste levantamento, podemos concluir que as legendagens de Zedidas e de Dead_Parrot são as versões superiores em termos de número de instâncias humorísticas (mesmo que a qualidade de boa parte destas não seja a melhor), com o TP logo a seguir neste aspeto. As restantes versões foram significativamente prejudicadas em termos de instâncias humorísticas, por possuírem valores menores em comparação com as traduções mais competentes a nível humorístico. Por isso, podemos considerá-las menos eficazes em termos de possíveis efeitos humorísticos no seu público-alvo em comparação com o TP, quanto mais os TCs de legendagem de qualidade superior.

Após esta recolha, seleccionámos os exemplos mais representativos de cada um dos tipos de humor estipulados, o que resultou em 16 exemplos. A seguir, procedemos à análise qualitativa da tradução humorística de cada um dos exemplos seleccionados no contexto da TAV. Os elementos potencialmente humorísticos incluídos em cada excerto foram identificados tendo em conta o conteúdo dos diálogos. Depois, escolhemos uma ou mais falas representativas de cada um dos excertos e categorias humorísticas associadas. Mencionámos a forma como estas falas foram traduzidas em cada TC, tendo depois procedido a uma avaliação dessa tradução. Aqui, enunciámos se a tradução foi ou não bem-sucedida, e explicámos a nossa posição com razões relacionadas. Nos exemplos de casos em que esta acabou por ser menos bem-sucedida, explicámos as razões para a nossa posição, acompanhadas de propostas para possíveis aprimoramentos, em contextos e situações propícios para tal. De seguida, quando todos os exemplos equivalentes dos TCs de legendagem e de dobragem já foram discutidos, procedemos a uma análise avaliativa da tradução do exemplo, juntamente com conclusões.

Praticamente todos os exemplos escolhidos seguiram este método e fórmula de análise, sempre tendo como base os estudos de Martínez Sierra sobre os exemplos potencialmente humorísticos no contexto geral da TAV e as características particulares do humor dos MP, assim como as diversas tentativas de adaptar diálogos que incluem tais características como base do seu humor e os resultados finais destas traduções (em termos humorísticos, pelo menos), tanto para legendagem como para dobragem.

As linhas de orientação que ambas as modalidades de TAV possuem para a realização de trabalhos tradutivos também foram consideradas como base para esta análise, uma vez que muito provavelmente foram tidas em consideração durante o processo de desenvolvimento dos TCs.

3.5.2. Jogos de palavras

Os jogos de palavras são uma característica comum do trabalho dos MP, tendo uma presença significativa em *A Vida de Brian*. Caracterizam-se, sobretudo, por tirarem proveito de características específicas da língua inglesa, sobretudo a nível de propriedades fonéticas e pronúncia, que são praticamente impossíveis de replicar em qualquer outro idioma. Isto faz com que sejam bastante difíceis de traduzir para muitos idiomas, incluindo as duas variantes do português associadas aos TCs. Existem vários exemplos deste fenómeno, os quais serão analisados em pormenor logo de seguida. Para cada uma das tabelas com os exemplos no TP e nos TCs, haverá um contexto do excerto a analisar e os elementos potencialmente humorísticos que os diálogos contêm.

Exemplo 1

O primeiro destes exemplos pertence à cena 20 do filme e pode ser visto na Tabela 3.

Contexto: Mandy depara-se com os “seguidores” de Brian, que constantemente forçam este a aparecer diante deles. Ou seja, eles querem que o seu “Messias” apareça à janela, por isso dirigem este pedido a Mandy, mãe de Brian, que não acredita na noção do seu filho ser um Messias. Daí, ela afirma que só encontra uma algazarra em vez de ficar convencida pela crença da multidão, resultando no jogo de palavras do TP (“mess”, “messiah”).

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos, paralinguísticos e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B1889 -The Messiah! The Messiah! B1890 -Show us the Messiah!	E1889 -O Messias! O Messias! E1890 -Mostra-nos o Messias!	G1889 -O Messias! O Messias! G1890 -Mostra-nos o Messias!	I1891 -O Messias! O Messias! I1892 -Mostre-nos o Messias!	K1891 -O Messias! O Messias! K1892 -Mostra-nos o Messias!	M1893 -O Messias! O Messias! M1894 -Mostre-nos o Messias!
B1891 -The who?	E1891 -O quê?	G1891 -O quê?	I1893 -Quem?	K1893 -Quem?	M1895 -Mostrar o quê?
B1892 -The Messiah!	E1892 -O Messias!	G1892 -O Messias!	I1894 -O Messias!	K1894 -O Messias!	M1896 -O Messias!
B1893 -Huh, there's no Messiah in here. B1894 -There's a mess, all right, but no Messiah.	E1893 -Não há cá nenhum Messias. E1894 -Há massa, mas não há Messias.	G1893 -Não há cá nenhum Messias. G1894 -Há massa, mas não há Messias.	I1895 -Não há nenhum Messias aqui. I1896 -Tem a mesma zona de sempre, I1897 -mas nenhum Messias.	K1895 -Não há nenhum Messias aqui. K1896 -Há uma barafunda (mess), K1897 -isso sim, mas nada de Messias.	M1897 -Não tem Messias nenhum aqui! M1898 -Tem uma bagunça danada, M1899 -mas não Messias!

Tabela 3: Tradução de um excerto da cena 20 para legendagem e dobragem.⁸

Como podemos ver nesta tabela, estes diálogos foram traduzidos de maneiras diferentes. No entanto, há um dado momento em destaque, que é a última fala deste excerto. Esta fala em particular é bastante importante, uma vez que aqui, Mandy, a mãe de Brian, utiliza um jogo de palavras: “mess” e “Messiah”. Ambos os termos partilham propriedades fonéticas específicas do inglês, o que torna esta fala bastante difícil de traduzir em português. Nas duas primeiras legendagens, a de SundayDriver (2010) e a do DVD (2011), a fala foi traduzida como “Há massa, mas não há Messias.” Em contrapartida, na legendagem de Zedidas (2009), esta mesma fala passou a ser “Tem a mesma zona de sempre,/mas nenhum Messias”, enquanto o tradutor audiovisual por detrás das legendas de Dead_Parrot (2005) traduziu o diálogo assim: “Há uma barafunda (mess),/isso sim, mas nada de Messias.” Todas estas traduções fracassaram no seu objetivo de transpor a carga humorística da piada do TP para as versões traduzidas por diversas razões. No caso dos dois primeiros TCs, os tradutores tentaram criar uma versão própria deste mesmo jogo de palavras, mas como os

⁸ Os números inseridos por detrás das falas correspondem ao posicionamento das mesmas no ficheiro Excel em que o corpus se encontra documentado, nomeadamente no que diz respeito à célula em que se localiza cada fala.

termos usados acabam por não ter nenhuma propriedade fonética comum, a carga humorística acabou por ser praticamente nula. Isto até poderia ser considerada uma omissão completa do jogo de palavras do TP, apesar da tentativa. Em contrapartida, nas legendas de Zedidas houve uma omissão completa do jogo de palavras em questão, uma vez que o elemento linguístico presente acabou por ser completamente omitido da frase. Esta tradução específica poderia ser considerada uma tentativa de criar um novo tipo de piada, mas também acaba por falhar. A quarta versão legendada, por sua vez, opta por uma tradução literal desta mesma instância, o que faz com que a sua carga humorística não seja transposta com êxito para este TC, além de não exercer nenhum efeito potencialmente humorístico, independentemente do sentido de humor de possíveis espectadores.

A dobragem brasileira também não demonstra uma tradução muito melhor do jogo de palavras supracitado. Nesta versão, esta fala foi traduzida como “Tem uma bagunça danada, mas não Messias!”. Podemos verificar que, tal como nos exemplos anteriores, este jogo de palavras acabou por ser retirado, resultando noutra tradução literal sem grandes efeitos humorísticos em geral, uma vez que consiste basicamente numa transposição literal do conteúdo terminológico do diálogo equivalente do TP que não tem em consideração quaisquer características fonéticas. Uma alteração para uma combinação de palavras mais apropriada para as características fonéticas características da LC, assim como de certos hábitos típicos das respetivas CCs poderia ter originado melhores resultados em geral.⁹

Em geral, os resultados das traduções efetuadas deixam bastante a desejar. No entanto, a existência de alternativas tradutivas neste contexto é bastante duvidosa, uma vez que o jogo de palavras original caracteriza-se por recorrer a propriedades fonéticas exclusivas do idioma inglês. Devido à sua natureza, este elemento potencialmente humorístico, tal como muitos outros jogos de palavras desta longa-metragem, é quase impossível de replicar em qualquer outro idioma.

⁹ Um exemplo de adaptação viável deste jogo de palavras poderia ser: "Mostra-nos o Salvador!/Aqui não há nenhum Salvador,/só um Brian."

Exemplo 2

Este exemplo também constitui um caso de jogo de palavras de difícil adaptação para outras LCs. Pertence à cena inicial do filme na maior parte das versões (cena 2) e encontra-se na Tabela 4.

Contexto: Cena inicial do filme. Mandy fica chocada ao ver os Reis Magos entrarem na sua habitação e desmaia. De seguida, interroga-lhes e eles tentam apresentar-se. Mandy, a seguir, menciona que não parece muito “sábio” estes três “estranhos” entrarem no seu estábulo a meio da noite. Destaca-se aqui o recurso a um trocadilho entre a designação dos Reis Magos em inglês (“wise men”), e o adjetivo propriamente dito – “That doesn't sound very wise to me”.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos, paralinguísticos e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B125 -Ohhh!	----- ----- ----- -----	----- ----- ----- -----	----- ----- ----- --	----- ----- -----	M125 -Aaaaah!
B127 -Who are you? B128 -We are three wise men.	E127 -Quem são vocês?! E128 -Três Reis Magos.	G127 -Quem são vocês?! G128 -Três Reis Magos.	I127 -Quem são vocês? I128 -Nós somos os Três Reis Magos.	K127 -Quem são vocês K128 -Somos três sábios.	M127 -Quem são vocês? M128 -Somos os Três Reis Magos.
B129 -What?! B130 -We are three wise men.	E129 -O quê?! E130 -Somos três Reis Magos.	G129 -O quê?! G130 -Somos três Reis Magos.	I129 -O quê? I130 -Nós somos os Três Reis Magos.	K129 -Quê?! K130 -Somos três sábios.	M129 -O quê?! M130 -Somos os Três Reis Magos.
B131 -Well, what are you doing creeping around a cow shed B132 -at two o'clock in the morning?	E131 -Que fazem numa manjedoura E132 -às duas da manhã?!	G131 -Que fazem numa manjedoura G132 -às duas da manhã?!	I131 -Bem, o que procuram vocês I132 -numa manjedoura às 2:00 da manhã?	K131 -Então por que andam a meter o K132 -nariz num estábulo às 2 da manhã?	M131 -O que vocês estão fazendo aqui no estábulo M132 -às duas horas da manhã?

B133 -That doesn't sound very wise to me.	E133 -Não me parece muito sensato.	G133 -Não me parece muito sensato.	I133 -Isso não me parece muito educado.	K133 -Não me parece nada sábio.	M133 -Isso não me parece muito inteligente.
--	---	---	--	--	--

Tabela 4: Tradução de um excerto da cena 2 para legendagem e dobragem.

Aqui, o jogo de palavras é associado ao diálogo entre os Três Reis Magos e Mandy: em inglês eles são chamados de “wise men” e, ironicamente, o facto de estarem a visitar a manjedoura a meio da noite, segundo a mãe de Brian, “doesn't sound very wise”. Tal como no exemplo anterior, este jogo de palavras foi traduzido e adaptado de diversas formas para os TCs, embora maioritariamente sem grande sucesso. As duas primeiras legendagens - a de SundayDriver e a do DVD (2010, 2011) - demonstraram ter como traduções das falas específicas “Três Reis Magos”, “Somos três Reis Magos” e “Não me parece muito sensato”. Já nos casos das legendagens de Zedidas (2009) e de Dead_Parrot (2005), as opções tradutivas efetuadas pelos respetivos tradutores foram bastante semelhantes, embora no primeiro caso o diálogo de Mandy tenha sido traduzido como “Isso não me parece muito educado”. A última, pelo contrário, demonstrou umas pequenas alterações: os Reis Magos passaram a ser designados de “três sábios” e a fala da mãe de Brian foi traduzida como “Não me parece nada sábio”.¹⁰ As duas primeiras legendagens omitiram por completo o jogo de palavras presente na versão original, devido à opção por uma tradução literal do conteúdo do TP, o que resultou na falta de qualquer carga humorística nestas legendas. Na legendagem de Zedidas, para além dos efeitos mencionados nas duas legendagens anteriores, o termo “wise” foi traduzido como “educado”, o que não ajudou na tentativa de replicar o efeito humorístico dos diálogos originais. Neste aspeto, podemos afirmar que as legendas de Dead_Parrot acabaram por ser bem-sucedidas, pois foi gerado um jogo de palavras entre os termos “três sábios” e “Não me parece nada sábio”.

Contrariamente ao exemplo que mencionamos anteriormente, contudo, a dobragem em português do Brasil deixou bastante a desejar. Tal como em três das legendagens em análise, os tradutores da versão dobrada optaram por traduzir literalmente os diálogos dos personagens que intervêm nesta cena. As consequências acabaram por ser semelhantes às dos exemplos anteriores.

¹⁰ Outra solução tradutiva adequada a este contexto poderia ter sido: “Isso não tem nada de Mágico.”

Exemplo 3

O exemplo seguinte constitui um dos mais conhecidos deste filme. Pertence à cena 13 e encontra-se na Tabela 5.

Contexto: Pilatos encontra-se prestes a interrogar Brian, mas este engana-o com uma declaração de que é romano. Pilatos depois questiona quem era o seu pai, e Brian responde-lhe que este era mesmo um centurião. Depois pergunta a um dos seus centuriões se tinham alguém com o nome sugerido por Brian naquela guarnição e este nega. De salientar nesta cena é o jogo de palavras causado pelo problema da fala de Pilatos no TP ("Roman", "Woman"), praticamente intraduzível em muitas línguas, incluindo o Português, e o nome mencionado por Brian, "Nortius Maximus", um jogo de palavras do termo anglo-saxónico "naughty", devido à sua pronúncia próxima. O problema da fala de Pilatos constitui outra categoria de destaque neste contexto.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos, paralinguísticos, de sentido de humor da comunidade, de comunidade e instituições e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B1192 -Now, Jewish wapsallion.	E1192 -E agola, patife judeu...	G1192 -E agola, patife judeu...	I1192 -Agora, judeu "allogante"	K1192 -Agola, escloque judeu,...	M1192 -Agoga, judeuzinho sem vergonha...
B1193 -I'm not Jewish. I'm a Roman.	E1193 -Não sou judeu, sou romano.	G1193 -Não sou judeu, sou romano.	I1193 -Não sou judeu. I1194 -Sou Romano.	K1193 -Não sou judeu. Sou romano.	M1193 -Não sou judeu, M1194 -sou da sua raça!
B1194 -A Woman?	E1194 -Lomano?	G1194 -Lomano?	I1195 -Um "Lomano"?	K1195 -Lomano?	M1195 -Uma garça?
B1195 -No, no. Roman.	E1195 -Não, não, romano.	G1195 -Não, não, romano.	I1196 -Não, não. Romano.	K1196 -Não, não. Romano.	M1196 -Não não, sua raça! M1197 -Ai!
B1198 -So, your father was a Woman.	E1198 -Então, o teu pai é lomano?	G1198 -Então, o teu pai é lomano?	I1197 -Aah ! I1198 -Então, o teu pai é "Lomano".	K1198 -Então, o teu pai ela um lomano.	M1198 -Oh, seu pai era uma garça.

B1199 -Who was he?	E1199 -Quem é ele?	G1199 -Quem é ele?	-Quem?	K1199 -Quem ela?	M1199 -Quem era ele?
B1200 -He was a centurion B1201 -in the Jerusalem Garrisons.	E1200 -Um centurião da guarnição E1201 -de Jerusalém, senhor.	G1200 -Um centurião da guarnição G1201 -de Jerusalém, senhor.	I1200 -Ele era um centurião I1201 -no Forte de Jerusalém, senhor.	K1200 -Era um centurião na guarnição K1201 -de Jerusalém, senhor.	M1200 -Ele era centurião... M1201 -das tropas de Jerusalém.
B1202 -Weally?	E1202 -A sélio?	G1202 -A sélio?	I1202 -Sério?	K1202 -A sélio?	M1202 -Verdade?
B1203 -What was his name? B1204 -'Nortius Maximus'.	E1203 -Como se chamava? E1204 -Malandrus Maximus.	G1203 -Como se chamava? G1204 -Malandrus Maximus.	I1203 -Qual o nome? I1204 -"Safadus Maximus".	K1203 -Como é que se chamava? K1204 -Nortius Maximus.	M1203 -Como se chama? M1204 -"Nortius Maximus". M1205 -Ahaha!
B1206 -Centuwion, do we have anyone B1207 -of that name in the gawwison?	E1206 -Centulião, tens alguém E1207 -com este nome na gualnição?	G1206 -Centulião, tens alguém G1207 -com este nome na gualnição?	I1206 -Centulião, há alguém I1207 -com esse nome no Folte?	K1206 -Centulião, temos alguém com K1207 -esse nome na gualnição?	M1206 -Temos algue-guém nas tropas M1207 -com esse nome, centugião?
B1208 -Well, no sir.	E1208 -Bom, não, senhor.	G1208 -Bom, não, senhor.	I1208 -Não, senhor.	K1208 -Bem, não, senhor.	M1208 -Não é não, senhor.

Tabela 5: Tradução de um excerto da cena 13 para legendagem e dobragem.

O enfoque principal da nossa análise é a forma como foi traduzido o jogo de palavras principal deste excerto: “Roman” e “Woman”. Devido às suas particularidades fonéticas, demonstra ser bastante desafiador para qualquer tradutor audiovisual. Isto reflete-se no resultado das traduções feitas para as legendagens e para a dobragem, cuja qualidade é inconsistente. Nas duas primeiras legendagens, procedeu-se a uma tradução literal dos termos citados anteriormente, “Romano” e “Lomano”. A carga humorística presente nos diálogos do TP foi praticamente omitida desta situação. As legendas de Zedidas também demonstraram uma decisão tradutiva semelhante aos TCs anteriores, com resultados idênticos na versão final. O mesmo também pode ser dito das legendas de Dead_Parrot.

Ironicamente, a versão dobrada acabou por ter a melhor tradução humorística de todos os exemplos. As alterações feitas ao problema da fala de Pilatos (a discutir em detalhe mais adiante) acabaram por beneficiar este excerto, pois permitiram criar uma adaptação do jogo de palavras do TP bem-sucedida a nível humorístico. Os termos originais foram substituídos por “raça” e “garça”, uma combinação com

propriedades fonéticas semelhantes, tal como a combinação presente no TP. Consequentemente, temos aqui um dos diálogos com melhor adaptação desta versão traduzida em geral.

As razões para as mudanças efetuadas são predominantemente de teor sociocultural, no entanto uma junção de palavras foneticamente semelhantes nas legendagens poderia tê-las beneficiado em termos humorísticos. Isto poderia ter gerado um resultado final muito melhor do que o que acabou por ser incluído nos TCs, mesmo que implicasse mudanças no problema da fala de Pilatos de forma a servir melhor a versão adaptada e traduzida deste jogo de palavras.

A conclusão que podemos tirar da análise prática deste exemplo é que, de todos os exemplos de jogos de palavras discutidos e analisados até agora, este constitui o mais difícil, até ao ponto de ser quase impossível de traduzir, o que se reflete nos resultados das legendagens. Em contrapartida, a realização de adaptações mais criativas na versão traduzida pode levar a resultados bastante positivos em termos humorísticos, como é demonstrado pela abordagem tomada pelos tradutores responsáveis pelo guião brasileiro dobrado, que resultou na única tradução humorística bem-sucedida.

Exemplo 4

O exemplo que se segue, embora não seja considerado por completo um jogo de palavras, também constitui um caso de análise prática interessante. Trata-se de um excerto da cena 9. Os diálogos deste excerto podem ser observados na Tabela 6.

Contexto: Brian, via proposta da Frente Judaica Popular (FJP), encontra-se a vandalizar o palácio de Pilatos numa tentativa falhada de escrever uma mensagem de protesto contra os romanos. Um centurião apanha-o em flagrante e, em vez de abordá-lo sobre o ato de vandalismo, começa a corrigir os erros ortográficos de latim cometidos por Brian, enquanto o ameaça fisicamente, especialmente quando comete falhas de classificação morfológica. Esta cena em particular é rica em elementos

potencialmente humorísticos, uma vez que, para além de possíveis trocadilhos e uma enunciação macarrônica do latim, ainda contém a reprodução gráfica da mensagem de Brian e a sátira aos professores escolares britânicos da época em que este filme foi produzido e lançado.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos, comunidade e instituições, de sentido de humor da comunidade, visuais, gráficos, paralinguísticos e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B766 -What's this, then? B767 - 'Romanes Eunt Domus'?	E766 - <i>Que é isto?!</i> E767 - "Romanes eunt domus"?	G766 -Que é isto?! G767 - "Romanes eunt domus"?	I766 -Que é isto? I767 - "Romanes eunt domus"?	K766 -Mas o que é isto? K767 - "Romanes eunt domus"?	M766 -O que é isso aí? M767 - "Romanes eunt domus"?
B768 - 'People called Romanes B769 -they go the house'?	E768 - "Gente chamada Romanes E769 -vai para a casa"?	G768 - "Gente chamada Romanes G769 -vai para a casa"?	I768 - "Povo chamado Romano, I769 -eles ir para casa"?	K768 - "Pessoas chamadas Romanes K769 -vão a casa"?	M768 - "Pessoas chamadas Romanos M769 -vão pra casa"?
B770 -It-- it says, 'Romans, go home'.	E770 -Diz: "Romanos, vão para casa."	G770 -Diz: "Romanos, vão para casa."	I770 -Deveria ser "Romanos, vão embora."	K770 -Diz "Romanos, vão para casa."	M770 -E-e-e-e-e-e-está escrito "Romanos vão pra casa"!
B771 -No, it doesn't. B772 -What's Latin for 'Roman'?	E771 -Não diz nada. E772 -Como se diz romano em latim?	G771 -Não diz nada. G772 -Como se diz romano em latim?	I771 -Não, conserte. I772 -Qual é o latim para "Romano"?	K771 -Não diz nada. K772 -Como se diz "romano" em latim?	M771 -Não, não está. M772 -Como é "romanos" em latim?
B773 -Come on!	E773 -Vá lá.	G773 -Vá lá.	I773 -Vamos!	K773 -Rápido!	M773 -Diga, vamos!
B774 -Aah!	----- ----- ----- -----	----- ----- ----- -----	----- ----- ----- -----	----- ----- ----- -----	----- ----- ----- -----
B775 -Come on! B776 - 'R-- Romanus'?	----- ----- ----- E776 - Romanus?	----- ----- ----- G776 - Romanus?	----- ----- ----- I776 - "Romanes"?	----- ----- ----- K776 - "Romanus"?	----- ----- ----- M776 - "Romanus"?

B777 -Goes like...? B778 - 'Annus'?	E777 -Como? E778 -Ânus?	G777 - Como? G778 - <i>Annus</i> ?	I777 -E vai com? I778 - "Annus"?	K777 -Declina-se como...? K778 - <i>"Annus"</i> ?	M777 -Diga, como? M778 - <i>"Ânus"</i> ?
B779 - Vocative plural of 'annus' is...?	E779 - <i>O plural vocativo de ânus é?</i>	G779 - <i>O plural vocativo de annus é...?</i>	I779 -Plural vocativo de "annus" é?	K779 - <i>O vocativo plural de "annus" é...?</i>	M779 -Vocativo plural de "ânus" é?
B780 -Eh. 'Anni'? B781 - 'Romani'.	E780 - <i>Ani</i> ? E781 - <i>Romani</i> .	G780 - <i>Anni</i> ? G781 - <i>Romani</i> .	I780 - <i>"Anni"</i> ? I781 - <i>"Romani."</i>	K780 - <i>"Anni"</i> ? K781 - <i>"Romani"</i> .	M780 - <i>"Anni"</i> ! M781 - <i>"Romani"</i> .

Tabela 6: Tradução de um excerto da cena 9 para legendagem e dobragem.

Os diálogos B775 a B781 são o maior ponto de interesse a destacar, sobretudo devido ao facto de que houve uma adição de elementos linguísticos ausentes na longa-metragem original. A legendagem de SundayDriver incluiu um jogo de palavras entre “Romanus”, “Ânus” e “Ani”/“Romani”. A relação de parentesco linguístico da LC com o próprio latim pode ter contribuído para a decisão tradutiva tomada aqui. Este exemplo pode, assim, suscitar um efeito humorístico superior ao diálogo original. Esta parte constitui uma das poucas que recebeu tradução diferente nesta legendagem e na do DVD, onde se fez uma tradução praticamente literal das falas citadas, o que gerou uma neutralização completa da fala, além de não garantir carga humorística adicional. O mesmo pode ser dito das legendagens de Zedidas e Dead_Parrot, que também optaram por legendagens com uma abordagem literal. Consequentemente, foram gerados resultados idênticos aos da segunda versão legendada, com relativamente poucas diferenças entre estes dois e os dois primeiros TCs de legendagem.

Em relação à versão dobrada, o resultado da tradução para dobragem é relativamente semelhante aos das legendagens, com exceção evidente das partes com características exclusivas do português brasileiro. Vale ressaltar que, tal como na legendagem de SundayDriver, é adicionado um elemento potencialmente humorístico - um jogo de palavras, mais especificamente, - completamente ausente do TP original.

Em suma, o exemplo analisado, tal como os anteriores, e apesar de não contar tecnicamente como um jogo de palavras, teve traduções bastante variáveis e válidas para o contexto em questão. O mesmo não se pode dizer dos restantes jogos de palavras que analisamos aqui, uma vez que eram demasiado associados ao contexto

sociocultural do TP para poderem ser adaptados facilmente a outras LCs e CCs. Isto aplica-se igualmente a outro recurso humorístico predominante nesta longa-metragem, sobre o qual nos debruçamos na próxima secção.

3.5.3. Utilização humorística de problemas da fala

No filme, há dois personagens cujos problemas de fala geram efeitos humorísticos. Estes são Pontius Pilate e Biggus Dickus (nome traduzido de diversas maneiras de acordo com as versões traduzidas em análise). Tal como os jogos de palavras, estes caracterizam-se por recorrer a propriedades fonéticas da LP, o que acaba por tornar os seus diálogos bastante difíceis de traduzir e adaptar para outros idiomas, incluindo o português. Nesta secção destacamos exemplos de excertos do filme que incluem estes personagens e analisamos as decisões tomadas por parte dos tradutores durante a tradução dos mesmos.

Exemplo 5

Este exemplo constitui parte da cena 13 e as suas falas encontram-se na Tabela 7.

Contexto: Os centuriões romanos saúdam Pilatos após terem tirado Brian da sua cela para apresentar-lho. Pilatos depois ordena-os para atirarem Brian ao chão com força, o que depois acabam por fazer. Este é um dos muitos excertos em que o problema da fala de Pôncio Pilatos é demonstrado, uma vez que até os próprios centuriões pedem para que ele repita o que acabou de dizer por não conseguirem entender a mensagem.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos, paralinguísticos, de sentido de humor da comunidade e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B1158 -Hail Caesar.	E1158 -Ave César.	G1158 -Ave César.	I1158 -Avé César.	K1158 -Ave César.	M1158 -Ave César!
B1159 -Hail.	E1159 -Ave.	G1159 -Ave.	I1159 -Avé.	K1159 -Ave.	M1159 -Ave!
B1160 -Only one survivor, sir.	E1160 -Só há um sobrevivente, senhor.	G1160 -Só há um sobrevivente, senhor.	I1160 -Só um sobrevivente, senhor.	K1160 -Só um sobrevivente, Senhor.	M1160 -Apenas um sobrevivente, senhor.
B1161 -Ah. Thwow him to the floor.	E1161 -Atilem-no pol tela.	G1161 -Atilem-no pol tela.	I1161 -Oh, "atilem-no" ao chão.	K1161 -Atila-o ao chão.	M1161 -Ah! Jogue-gue ele ao chão!
B1162 -What, sir?	E1162 -O quê, senhor?	G1162 -O quê, senhor?	I1162 -O quê?	K1162 -Como?	M1162 -O quê, senhor?
B1163 -Thwow him to the floor.	E1163 -Atilem-no pol tela.	G1163 -Atilem-no pol tela.	I1163 -Atilem-no ao chão.	K1163 -Atila-o ao chão.	M1163 -Jogue-gue ele ao chão!

Tabela 7: Tradução de um excerto da cena 13 para legendagem e dobragem.

Como podemos notar através da Tabela 5, o enfoque da análise aqui é o problema da fala de Pôncio Pilatos. Isto constitui um ponto de interesse bastante relevante, pois as falas de Pilatos foram traduzidas de formas diferentes nos TCs de legendagem e dobragem. Nas legendagens de SundayDriver e do DVD, este distúrbio da fala sofreu uma alteração lógica, pelo menos no contexto deste excerto. A troca dos “r” por “w” em inglês foi substituída pela combinação de sons “r” e “l”, uma troca associada à dislalia em português. Embora seja efetiva em termos humorísticos neste contexto, acaba por arruinar o efeito humorístico noutros contextos, como vimos no exemplo 3 anteriormente. Aqui, o elemento linguístico do TP é adaptado com êxito para os respectivos TCs. O que foi dito anteriormente também se aplica à legendagem de Zedidas. Isto porque as mudanças efetuadas são da mesma natureza que as das duas versões legendadas anteriores. O mesmo também se pode dizer das legendagens de Dead_Parrot, à exceção de uma alteração terminológica presente em certas falas de Pilatos. Esta alteração foi um processo de sinonímia - “terra” foi substituída por “chão”, resultando numa tradução literal das equivalentes do TP. Contudo, os tradutores audiovisuais por detrás da dobragem optaram por uma solução tradutiva drasticamente diferente.

Como referimos no exemplo anterior, o problema de fala de Pilatos sofreu uma alteração bastante significativa durante o processo de tradução entre o TP e este TC de

dobragem: o personagem passou a trocar os “r” por “g” em vez da combinação fonética original. Esta combinação originou resultados positivos a nível humorístico em certos casos, como vimos no diálogo entre Pilatos e Brian analisado anteriormente. No entanto, nem sempre acaba por resultar neste quesito, especialmente neste excerto. Embora seja possível que mantenha alguma carga humorística nesta CC em particular, pode não surtir grandes efeitos humorísticos fora deste público-alvo específico.

Podemos concluir que os resultados da tradução do problema da fala de Pilatos, pelo menos no contexto deste excerto, foram adaptados de uma forma que, na maior parte, deixou bastante a desejar em termos de carga humorística, especialmente no contexto da versão dobrada. No entanto, as combinações de trocas fonéticas escolhidas nestes TCs demonstram ter resultados variáveis ao longo dos diálogos deste produto audiovisual associados a Pilatos e a Grandus, como iremos ver nos exemplos seguintes associados a este fenómeno humorístico.

Exemplo 6

Este exemplo encontra-se na cena 13 (a mesma do exemplo anterior) e na Tabela 8.

Contexto: Um dos excertos mais conhecidos do filme. Pilatos suspeita que o centurião está a mentir e interroga-o sobre o nome que acabou de referir. Ele afirma que é um nome a gozar, mencionando outros nomes semelhantes, entre estes “Biggus Dickus”. Pilatos menciona que tem um amigo em Roma com esse nome, que acaba por aparecer mais tarde neste mesmo filme. Previsivelmente, os outros centuriões começam a rir e Pilatos ameaça levá-los para a escola de gladiadores caso continuem com tal comportamento.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos, paralinguísticos e de sentido de humor da comunidade.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B1209 -Well, you sound vewy sure. B1210 -Have you checked?	E1209 -Paleces muito segulo. E1210 -Velificaste?	G1209 -Paleces muito segulo. G1210 -Velificaste?	I1209 -Palece muito segulo. Velificou?	K1209 -Paleces muito segulo. K1210 -Já velificaste?	M1209 -Acha que tem certeza? M1210 -Já checou?
B1211 -Well, no, sir. B1212 -Umm, I think it's a joke, sir,...	E1211 -Não, senhor. E1212 -Acho que é uma piada, senhor.	G1211 -Não, senhor. G1212 -Acho que é uma piada, senhor.	I1211 -Bem, não, senhor. I1212 -Acho que é uma piada, senhor.	K1211 -Bem, não, sr. K1212 -Acho que é uma piada, sr.	M1211 -Hummm,... Não senhor. M1212 -Acho que é uma piada.
B1213 -like, uh, 'Sillius Soddus' B1214 -or... 'Biggus Dickus', sir.	E1213 -Como "Patifus Parvus" E1214 -ou "Pilas Grandus", senhor.	G1213 -Como "Patifus Parvus" G1214 -ou "Pilas Grandus", senhor.	I1213 -Como, "Sillius Soddus" I1214 -ou "Enormus Pilas", senhor.	K1213 -Como "Stupidus Sacanus" K1214 -ou "Pilus Grandus", senhor.	M1213 -Como, como "Homus Bobus", M1214 -ou "Piticus Curtus", senhor.
B1216 -What's so... funny about 'Biggus Dickus'?	E1216 -Que tem de mal Pilas Glandus?	G1216 -Que tem de mal Pilas Glandus?	I1216 -O que há de engraçado I1217 -em "Enormus Pilas"?	K1216 -Qual é a glaça de K1217 -"Pilus Glandus"?	M1216 -E o que há de tão engraçado M1217 -em "Piticus Curtus"?
B1217 -Well, it's a joke name, sir.	E1217 -Bom, é um nome falso, senhor.	G1217 -Bom, é um nome falso, senhor.	I1218 -Bem, é uma piada sobre nomes, senhor.	K1218 -Bem, é um nome anedótico, sr.	M1218 -É uma brincadeira, senhor.
B1218 -I have a vewy gweat fwiend in Wome B1219 -called 'Biggus Dickus'.	E1218 -Tenho um glande amigo em Loma E1219 -chamado Pilas Glandus.	G1218 -Tenho um glande amigo em Loma G1219 -chamado Pilas Glandus.	I1219 -Eu tenho um glande amigo I1220 -em Roma chamado Enormus Pilas.	K1219 -Tenho um glande amigo em Loma K1220 -chamado Pilus Glandus.	M1219 -Eu tenho um grande amigo M1220 -em Groma chamado "Piticus Curtus".
B1221 -Silence! What is all this insolence?	E1221 -Silêncio! Que insolência é esta?	G1221 -Silêncio! Que insolência é esta?	I1221 -Silêncio! I1222 -O que é toda essa insolência?	K1221 -Silêncio! K1222 -Que insolência vem a sel esta?	M1221 -Silêncio! M1222 -Que insolência é essa?
B1222 -You will find yourself in B1223 -gladiator school vewy quickly	E1222 -Vais pala a escola E1223 -dos gladiadoles não talda...	G1222 -Vais pala a escola G1223 -dos gladiadoles não talda...	I1223 -Você vai palal a uma escola I1224 -de gladiadoles muito "lápido"...	K1223 -Vais dal pol ti na escola de K1224 -gladiadoles muito em bleve...	M1223 -Você vai parar na escola M1224 -de gladiadores logo logo...

B1224 -with wotten behavior like that.	E1224 ---com uma atitude dessas!	G1224 ---com uma atitude dessas!	I1225 -com esse compoltamen to "deslepeitoso".	K1225 -com esse compoltamento velgonhoso.	M1225 -com um mau comportamento desses!
---	---	---	---	--	--

Tabela 8: Tradução de um excerto da cena 13 para legendagem e dobragem.

Tal como no exemplo anterior, o problema da fala de Pilatos continua a ser um enfoque de análise importante. Adicionalmente, a tradução do nome de Biggus Dickus também constitui outro ponto de referência, uma vez que este é mencionado pela primeira vez neste excerto. Ambos os elementos foram traduzidos de formas diferentes nos TCs.

No que diz respeito às legendagens, as versões de SundayDriver e do DVD demonstram traduções das falas bastante semelhantes entre si. Isto manifesta-se sobretudo nas falas de Pilatos, que mantêm um padrão de tradução semelhante ao visto no exemplo anterior, com traduções predominantemente literais das falas. Uma das poucas exceções à regra verifica-se na tradução da segunda fala deste excerto, traduzida nas duas versões como “Velificaste?”. Tal decisão por parte dos respetivos tradutores deve-se provavelmente à maior flexibilidade pronominal do idioma português face à LP e aos limites de caracteres definidos para legendas. À exceção do exemplo mencionado, os elementos linguísticos e paralinguísticos associados ao problema da fala de Pilatos mantêm-se nas versões traduzidas de forma adaptada. Quanto ao nome do amigo deste personagem, acabou por ser traduzido como “Pilas Grandus” nestes TCs. Constitui, basicamente, uma tradução bastante fiel do nome original, tendo em conta um dos significados do termo equivalente que consta do TP. As legendas de Zedidas, em contrapartida, demonstram uma tradução mais literal dos diálogos, até ao ponto de certos nomes terem sido ou traduzidos literalmente ou mantido a sua designação original. “Sillius Soddus”, por exemplo, tem a mesma designação neste TC que no TP. “Biggus Dickus”, por outro lado, recebeu uma tradução literal diretamente do TP, o que resultou em “Enormus Pilas”. Isto deve-se ao facto das palavras estarem na mesma ordem que no equivalente da LP. No caso da versão legendada de Dead_Parrot, as traduções efetuadas são relativamente semelhantes às verificadas nas legendagens de SundayDriver e do DVD, apesar de haver algumas diferenças ortográficas e terminológicas, como a tradução dos nomes “Sillius Soddus”

e “Biggus Dickus” para “Stupidus Sacanus” e “Pilus Grandus”, respetivamente. Algumas das falas legendadas também têm alguns caracteres a mais em comparação com os dois TCs referidos anteriormente, o que pode ser prejudicial a nível técnico. Isto constitui um problema significativo para qualquer uma das legendagens e pode dificultar a leitura das legendas por parte de possíveis telespetadores da CC.

Na versão dobrada, em contrapartida, os nomes supracitados foram traduzidos como “Homus Bobus” e “Píticus Curtus”. Este último nome constituirá o maior enfoque da nossa análise, uma vez que, tal como nas outras versões, o primeiro não é citado outra vez fora deste contexto. A tradução do nome original deste personagem para esta dobragem é bastante bem conseguida em geral. Contudo, uma adaptação que tivesse em consideração terminologia específica da CC brasileira poderia resultar numa tradução humorística melhor deste elemento potencialmente humorístico de natureza linguística. A variante brasileira do idioma português possui termos específicos para a designação do órgão sexual masculino, tais como “pinto” e “piu-piu”, por exemplo. Por isso, a tradução do nome do “fiel companheiro romano de Pilatos” no TP para “Pintus Curtus” na versão dobrada poderia constituir uma alternativa mais adequada para este TC específico. Isto justifica-se, sobretudo, devido ao facto desta adaptação tradutiva incluir um elemento familiar da CC na sua terminologia que é equivalente ao termo incluído na versão original, aprimorando assim a sua carga humorística.

Este problema da fala encontra-se presente em praticamente todas as cenas desta longa-metragem em que Pilatos aparece. Por esta razão, constitui um desafio interessante em termos de tradução humorística audiovisual de todos os diálogos do filme atribuídos a este personagem.

Exemplo 7

Este exemplo pertence à cena 25 e pode ser visto na Tabela 9.

Contexto: Pilatos dirige-se à população de Jerusalém para proferir o seu discurso anual de Páscoa. Neste, anuncia que, daquela altura em diante, será habitual libertar um prisioneiro das prisões romanas, perguntando depois ao seu público quem

querem que seja libertado. Certos indivíduos da audiência aproveitam-se do problema da fala de Pilatos para sugerir supostos prisioneiros cujos nomes começam por “r” (ou incluem essa letra nos ditos cujos), rindo a bandeiras despregadas cada vez que este os menciona. A esta sequência de eventos normalmente segue-se uma confirmação de um centurião de que não existe um prisioneiro chamado, por exemplo, Roger ou Roderick, instalado nas prisões romanas de Jerusalém. No meio disto tudo, Pilatos pergunta a esse centurião, preocupado, porque é que todo o público se está a rir tanto. Este confirma que não passa de uma piada local. Para assegurar-se desses mesmos motivos, Pilatos pergunta-lhe se não se estão a rir dele, e o centurião confirma que não é o caso desta situação. Destacam-se aqui o problema da fala de Pilatos e as interações da audiência com Pilatos, assim como as suas reações ao distúrbio da fala de Pilatos.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos paralinguísticos, linguísticos, de sentido de humor da comunidade e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B2334 -People of Jewusalem!	E2334 -Povo de Jelusalém!	G2334 -Povo de Jelusalém!	I2334 -Povo de "Jelusalém",	K2334 -Povo de Jelusalém!	M2336 -Povo de Jegusalém!
B2336 -Wome is your fwiend.	E2336 -Loma é vossa amiga!	G2336 -Loma é vossa amiga!	I2336 -"Loma" é vossa "ilmã".	K2336 -Loma é vossa amiga!	M2338 -Goma é vossa amiga.
B2338 -To pwove our fwiendship, B2339 -it is customawy at this time	E2338 -Pala ploval a nossa amizade, E2339 -é hábito, nesta altula...	G2338 -Pala ploval a nossa amizade, G2339 -é hábito, nesta altula...	I2338 -Para "plovar" nossa amizade, I2339 -selá "costume a paltil de agola...	K2338 -Pala ploval a nossa amizade K2339 -é tladição que nesta época...	M2339 -Ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah! M2340 -E, paga pgovag nossa amizade, M2341 -é de costume nessa época

B2340 -to welease a wongdoer B2341 -fwom our pwisons.	E2340 - ...libeltal um climinoso E2341 -das nossas plisões.	G2340 - ...libeltal um climinoso G2341 -das nossas plisões.	I2340 - "libeltal" um "plisioneilo" I2341 -de nossas "plisões".	K2340 -...libeltemos um malfeitol K2341 -das nossas plisões	M2342 -libegtag um condenado M2343 -de nossas prigsões.
B2344 -Whom would you have me welease?	E2344 -Quem quelem que eu libelte?	G2344 - Quem quelem que eu libelte?	I2344 -Quem quelem que eu "libelte"?	K2344 -Quem quelem que eu libelte?	M2346 -Quem vocês quegem que eu libegte?
B2345 -Welease Woger!	E2345 -Libelta o Logel!	G2345 - Libelta o Logel!	I2345 -Liberte Roger!	K2345 -Libelta o Logel!	M2347 -Libegte Godgeg!
B2346 -Yes! Welease Woger! Welease Woger!	E2346 -Libelta o Logel! Libelta o Logel!	G2346 - Libelta o Logel! Libelta o Logel!	I2346 -Liberte Roger! I2347 -Liberte Roger!	K2346 -Libelta o Logel! Libelta o Logel!	M2348 -É! Libegte Godgeg! Libegte Godgeg! M2349 -Libegte Godgeg! Liberte Rodger!
B2347 -Vewy well. I shall welease Woger!	E2347 -Muito bem, libeltalei o Logel!	G2347 - Muito bem, libeltalei o Logel!	I2348 -Muito bem, I2349 -eu "libeltalei" "Loger"!	K2348 -Muito bem, libeltalei o Logel.	M2350 -Muito bem, M2351 -eu vou libegtag Godgeg!
B2349 -Sir, uh, we don't have a 'Woger', sir.	E2349 -Não há nenhum Logel, senhor.	G2349 -Não há nenhum Logel, senhor.	I2350 -Senhor, não temos nenhum I2351 -Roger, senhor.	K2350 -Não temos nenhum Logel, senhor.	M2352 -Senhor, nós não temos M2353 -Roger, senhor.
B2350 -What? B2351 -Uh, we don't have anyone of that name, sir.	E2350 -O quê? E2351 -Não temos ninguém com esse nome.	G2350 -O quê? G2351 -Não temos ninguém com esse nome.	I2352 -O quê? I2353 -Não temos ninguém com esse nome, senhor.	K2352 -O quê? K2353 -Não temos ninguém com esse nome.	M2354 -O quê? M2355 -Não temos ninguém com esse nome, senhor.
B2352 -Ah. We have no 'Woger'!	E2352 -Não temos nenhum Logel!	G2352 -Não temos nenhum Logel!	I2354 -Ah. Não temos nenhum "Loger".	K2354 -Não temos nenhum Logel.	M2356 -Ah. Nós não temos nenhum Godgeg!
B2353 -Ohhhhh!	----- ----- ----- -----	----- ----- ----- -----	----- ----- ----- -----	----- ----- ----- -----	M2357 -Ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah!
B2354 -Well, what about Wodewick, then?	E2354 -Que tal o Lodelick, então?	G2354 -Que tal o Lodelick, então?	I2355 -Bem, e que tal I2356 - Roderick" então?	K2355 -Bem, então e Lodelick?	M2358 -Então que tal o Roderick?
B2355 -Yes! Welease Wodewick! B2356 -Welease Wodewick!	E2355 -Libelta o Lodelick! E2356 -Libelta o Lodelick!	G2355 - Libelta o Lodelick! G2356 - Libelta o Lodelick!	I2357 -Sim! Soltem Roderick! I2358 -Soltem Roderick!	K2357 -Sim, libelta o Lodelick! K2358 -Libelta o Lodelick!	M2359 -É! Libegte Godegick! Libegte Godegick! M2360 -Libegte Godegick! Liberte Roderick!

B2357- Centuwion, why do they titter so?	E2357- Centulião, por que se liem tanto?	G2357- Centulião, por que se liem tanto?	I2359- "Centulião," I2360- porque estão a lil?	K2359- Centulião, K2360- pol que se liem tanto?	M2361- Centugião, M2362- pog que eles estão gindo assim?
B2358- Just some, uh, Jewish joke, sir.	E2358- Uma piada judaica, senhor.	G2358- Uma piada judaica, senhor.	I2361- É alguma, I2362- bem, piada judia, senhor.	K2362- É só uma piada judaica, senhor.	M2363- Hã, hã,... M2364- apenas uma piada judia.
B2359- Are they... wagging me?	E2359- Estão a zombal de mim?	G2359- Estão a zombal de mim?	I2363- Eles estão... "lindo" de mim?	K2363- Estão a... gozal-me?	M2365- Eles estão gindo de mim?
B2360- Oh, no, sir!	E2360- Não, senhor!	G2360- Não, senhor!	I2364- Oh, não, senhor.	K2364- Não, senhor!	M2366- Hum... oh não, senhor!
B2362- Vewy well. I shall welease... Wodewick!	E2362- Muito bem. Libeltalei o Lodelick!	G2362- Muito bem. Libeltalei o Lodelick!	I2365- Muito bem. I2366- Eu "libeltalei" "Lodelick"!	K2366- Muito bem. Libeltalei o Lodelick!	M2367- Muito bem, M2368- vou libegtag Godegick!
B2364- Sir, we don't have a 'Roderick' either.	E2364- Também não temos esse.	G2364- Também não temos esse.	I2367- Senhor, não temos nenhum Roderick, também.	K2367- Também não temos nenhum Lodelick.	M2369- Eeeeh! M2370- Senhor, também não temos Roderick.
B2365- No 'Woger'? No 'Wodewick'? B2366- Sorry, sir.	E2365- Não temos Logel, nem Lodelick? E2366- Lamento.	G2365- Não temos Logel, nem Lodelick? G2366- Lamento.	I2368- Sem "Loger", sem "Lodelick". I2369- Desculpe, senhor.	K2368- Nem Lodgel, nem Lodelick? K2369- Lamento, senhor.	M2371- Afff, não tem Godegick, M2372- como não tem Godegick? (?) M2373- Lamento, senhor.

Tabela 9: Tradução de um excerto da cena 25 para legendagem e dobragem.

Isto originou, tal como nos exemplos anteriores, traduções diferentes para cada um dos TCs em análise. Este excerto constitui, de facto, um dos exemplos com maiores diferenças entre as diferentes versões traduzidas em análise. Isto aplica-se tanto às versões legendadas como à dobrada. Nas legendas de SundayDriver e do DVD, tanto as falas de Pilatos como do público foram traduzidas de acordo com a combinação de fonemas trocados definida para esta versão. Ambos trocam o fonema “r” por “l”. Isto observa-se nas traduções de diversas falas e termos com estas propriedades fonéticas. Por exemplo, a primeira pergunta do discurso de Pilatos foi traduzida como “Quem quelem que eu libelte?” nestes TCs, enquanto os nomes “Woger” e “Wodewick” passaram a “Logel” e “Lodelick”. Neste contexto, o elemento potencialmente humorístico linguístico mantém-se intacto, pelo menos no que diz respeito a estes elementos. O mesmo se aplica à tradução de outros termos, como por exemplo “Centulião”, “zombal”, “plisões”, “Jelusalém” e “climinoso”. Isto resulta em traduções

com resultados finais bastante adequados para este contexto em geral, tanto a nível tradutivo audiovisual como humorístico. No caso da legendagem de Zedidas, por outro lado, embora haja algumas falas com traduções adequadas, de uma forma semelhante às anteriores, há certos diálogos traduzidos com potencial humorístico insuficiente. Isto verifica-se, sobretudo, nas falas em que o nome próprio “Roger”/”Woger” é mencionado, particularmente nos diálogos proferidos pela audiência do discurso de Pilatos em resposta às questões que o personagem coloca. Todas estas falas foram traduzidas como “Liberte Roger!” neste TC. Esta tradução não tem em consideração a carga humorística destes diálogos em particular, uma vez que estas mesmas palavras estão escritas corretamente. Consequentemente, o elemento potencialmente humorístico linguístico destes diálogos acaba por ser completamente omitido neste TC, sem quaisquer razões para esta ocorrência, uma vez que existem alternativas mais viáveis de traduzir humoristicamente diálogos como este. Quanto às legendas de Dead_Parrot, estas demonstram decisões tradutivas semelhantes por parte do seu autor às legendas de SundayDriver e do DVD, com cadências de fala e configurações ortográficas idênticas a estes TCs. O efeito humorístico destas acaba por ser bastante semelhante às versões traduzidas anteriores, apesar de algumas diferenças terminológicas em certos excertos. Em geral, a carga humorística dos diálogos do TP é mantida praticamente intacta na maior parte dos TCs em análise, embora instâncias como os diálogos da versão legendada de Zedidas referidos anteriormente constituam exceções a esta mesma regra.

Os tradutores por detrás da versão dobrada optaram por uma via semelhante de tradução humorística das falas, embora com uma combinação de troca de fonemas diferente por parte de Pilatos. Poderíamos dizer, até, que os elementos potencialmente humorísticos do TP mantêm-se intactos na maior parte das falas traduzidas nesta dobragem. Contudo, este TC não se encontra isento de diálogos traduzidos que pecam no que diz respeito à tradução humorística. Um exemplo evidente destes erros encontra-se na tradução de uma das falas do Centurião já citada anteriormente. Neste exemplo, a tradução humorística acaba por falhar porque o nome próprio “Roger” é soletrado corretamente, o que acaba por eliminar por completo a carga humorística da fala original. Tendo em conta a forma como o próprio

Pilatos pronuncia o nome supracitado neste TC, o Centurião poderia ter pronunciado este mesmo nome como "Godgeg" em vez da sua pronúncia e ortografia apropriadas. Desta forma, a carga humorística dos diálogos deste excerto nesta versão de chegada seria praticamente a mesma que a presente na versão original destes diálogos.

No seu todo, a tradução dos diálogos deste excerto foi bem-sucedida em termos de tradução humorística no contexto da TAV, embora certas decisões tradutivas mais adequadas em certos aspetos pudessem levar a um resultado final superior ao que foi demonstrado nos TCs em análise neste trabalho. Consequentemente, poderíamos ter-nos deparado com melhores adaptações humorísticas dos diálogos do TP para todos os TCs incluídos no escopo deste trabalho.

Exemplo 8

O conjunto de diálogos que se segue pertence à mesma cena do exemplo anterior e pode ser visto na Tabela 10.

Contexto: Continuação do exemplo anterior. Pilatos, caindo ingenuamente na partida pregada pela sua audiência, interroga-lhes sobre a identidade do “Roger” ao qual tinham aludido inicialmente. Alguns indivíduos do público dispõem-se imediatamente a caracterizar o suposto prisioneiro, recorrendo predominantemente a termos com a letra inicial a qual Pilatos é incapaz de pronunciar corretamente. Vale também ressaltar que estes termos também podem ser considerados como formas genéricas de caracterizar um criminoso, provavelmente referidas para fins humorísticos. A algazarra continua, e Pilatos parece ficar suficientemente convencido de que a pessoa que a audiência descreve aparenta ser um criminoso de renome. Neste exemplo, elementos de destaque são, tal como noutros exemplos anteriores, o problema da fala de Pilatos e as interações caricatas e absurdas entre este e o seu público.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos paralinguísticos, linguísticos, de sentido de humor da comunidade e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B2367 -Who is this 'Wod'--	E2367 -Quem é esse? Quem	G2367 -Quem é esse...? Quem	I2370 -Quem é esse "Log", quem é esse	K2370 -Quem é este Lod... Quem é este	M2374 -Quem é esse Godegick? Quem é esse
B2369 -Who is the 'Wodewick' to whom you wefer?	E2369 -é o Lodelick a quem se lefelem?	G2369 -é o Lodelick a quem se lefelem?	I2371 - "Lodelick" ao qual se "lefelem"?	K2371 -Lodelick a quem vos lefelis?	M2375 -Godegick a quem se gefegem?
B2370 -He's a wobber!	E2370 -Um ladlão!	G2370 -Um ladlão!	I2372 -Ele é um "ladlão"!	K2372 -É um ladlão!	M2376 -Ele é uma mulher!
B2372 -And a wapist!	E2372 -E um violadol!	G2372 -E um violadol!	I2373 -E um "lalápio"!	K2373 -E um violadol!	M2377 -Ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah!
B2374 -And a pickpocket!	E2374 -E um carteirista!	G2374 -E um carteirista!	I2374 -É um carteirista!	K2374 -E um assaltante!	M2378 -Ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah!
B2375 -Yeah! Ahh, no! No! Shh! Shh!...	----- ----- ----- -----	----- ----- ----- -----	I2375 -Sim Shh! Shh! I2376 -Calem-se!	K2375 -Sim... Não! Chiu!	----- ----- -----
B2376 -He sounds a notowious cwiminal.	E2376 -Um glande climinoso.	G2376 -Um glande climinoso.	I2377 -Ele "palece" um "climinoso" conhecido.	K2377 -Palece um climinoso impoltante.	M2379 -Me pagece um cgiminoso peguigoso.

Tabela 10: Tradução de um excerto da cena 25 para legendagem e dobragem.

A forma como estes diálogos foram traduzidos varia entre os TCs, embora de uma forma menos drástica que no exemplo anterior. Os tradutores responsáveis pelas versões legendadas de SundayDriver e do DVD optaram por uma abordagem tradutiva praticamente idêntica à do excerto anterior. Por isso, as traduções dos diálogos de Pilatos e dos membros do seu público acabam por ser bastante previsíveis. Exemplos disto incluem as respostas da audiência à pergunta de Pilatos. Todas estas falas traduzidas basicamente mantêm a carga humorística presente nas versões equivalentes do TP. A única diferença notável é o facto de que certos diálogos foram reduzidos durante o processo de tradução, sobretudo devido ao número limite de caracteres definido para a legendagem já referido anteriormente. Contudo, “carteirista” também poderia ter sido alterado de forma a condizer de forma consistente com as restantes ortografias alteradas, resultando em algo como

"calteilista". Esta mesma falha tradutiva também se encontra nas legendas de Zedidas, em que a fala supracitada foi traduzida de forma idêntica. No assunto desta mesma legendagem, as falas deste excerto foram traduzidas maioritariamente a nível humorístico de uma forma semelhante às duas legendagens anteriores. A única diferença relevante é o facto de que o diálogo que se segue às respostas da audiência recebeu uma tradução própria aqui, algo que não ocorreu nas legendagens de SundayDriver e do DVD. A tradução em si é bastante fiel às interjeições da versão original, não havendo muito a comentar neste aspeto. A legendagem de Dead_Parrot também contém uma tradução deste diálogo, embora mais condensada que a versão anterior, muito provavelmente por razões semelhantes a outros diálogos legendados de exemplos anteriores e posteriores. No entanto, vale ressaltar a forma diferente como as respostas foram legendadas nestes TCs. Nas legendas de Zedidas, passaram a "Ele é/um "ladlão!""", "E um/"lalápio"!'", e "E um carteirista!", enquanto nas de Dead_Parrot ficaram "É um ladlão!", "E um violadol!", e "E um assaltante!". A tradução desta última acaba por ser mais apropriada no TC de Dead_Parrot, uma vez que a palavra escolhida tem propriedades fonéticas adequadas que não exigem a troca de sons no contexto desta frase em particular. Isto constitui um exemplo evidente de manutenção dos elementos potencialmente humorísticos presentes no TP original neste TC. Mais exemplos de natureza semelhante a este último, especialmente nas legendagens mencionadas anteriormente, poderiam ter produzido melhores resultados no que concerne à tradução humorística dos diálogos deste excerto.

Quanto à dobragem, este TC acaba por exibir decisões tradutivas de natureza bastante semelhante ao exemplo anterior. As únicas diferenças importantes podem ser encontradas na combinação fonética usada e na implementação de alguns sinónimos de forma a ressaltar o carácter específico da CC que constitui o público-alvo deste TC. Contudo, vale ressaltar que apenas uma das respostas da audiência à pergunta de Pilatos recebeu uma tradução, enquanto as restantes foram alegadamente substituídas por risos, eliminando por completo a carga humorística deste extrato.¹¹ De qualquer forma, a única fala traduzida, "Ele é uma mulher!", acaba

¹¹ Isto pode ser parcialmente justificado pela qualidade péssima do áudio, que acabou por afetar a perceptibilidade de muitos diálogos de *A Vida de Brian* nesta dobragem, incluindo as duas respostas referidas anteriormente.

por falhar na componente humorística devido ao facto de não só não corresponder ao conceito presente na sua versão original, como também não possui nenhuma alteração de forma a condizer com o problema da fala de Pilatos, mesmo nesta versão. Uma tradução como “Ele é uma mulheg!”, ou até mesmo “Ele é um ladgão!”, “Ele é um bandido!”, e “Ele é um pandilheigo!”, afetaria positivamente o resultado final, especialmente a nível da carga humorística presente na fala traduzida neste TC em comparação com a versão original desta.

As traduções em geral, tal como no exemplo anterior, disponibilizaram traduções bastante decentes em geral entre si. Poderia ter havido algumas partes em que o trabalho de dobragem poderia ter sido melhor em geral, além de certos excertos cujas traduções poderiam ter sido mais cativantes e criativas do ponto de vista da tradução do humor. A este segue-se um exemplo que também envolve a tradução do problema da fala de Pilas Grandus, o grande amigo romano de Pilatos.

Exemplo 9

O exemplo que se segue faz parte da cena 25. Encontra-se na Tabela 11.

Contexto: Pilas Grandus oferece-se para ajudar Pilatos a convencer o seu público a levar o seu discurso mais a sério. Apesar da reação negativa por parte de um dos centuriões, este encoraja-o a colaborar. Grandus depois tenta intimidar o público com a enumeração dos prisioneiros que tinham na guarnição, obviamente sem sucesso. Isto deve-se, sobretudo, ao elemento de destaque desta cena: o problema da fala de Grandus – sigmatismo -, que no TP provoca efeitos humorísticos semelhantes ao de Pilatos.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos, de sentido de humor da comunidade e paralinguísticos.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B2386 -Let me thpeak to them, Pontiuth! B2387 -Oh, no. Oh.	E2386 -Deixa-me falar com eles, Pontius! ----- ----- -----	G2386 -Deixa-me falar com eles, Pontius! ----- ----- -----	I2388 -Deixe-me "echxplicar" a eles. I2389 -Oh, não.	K2388 -Deixa-me falar com elex, Ponxiux! K2389 -Oh, não!	M2391 -Me deixe falar com ele! ----- ----- -----
B2388 -Ah. Good idea, Biggus.	E2388 -Boa ideia, Glandus!	G2388 -Boa ideia, Glandus!	I2390 -Sim, boa ideia, Enormus.	K2390 -Boa ideia, Glandus!	M2393 -Sim, clago! Manda bola, Píticus!
B2389 -Thitizens! We have Thamthon the B2390 -Thadduthee Thtrangler, Thilus...	E2389 -Ouçam! Há Sansão, o Estlanguado l E2390 -de Saduceus. Silas, o Sílio...	G2389 -Ouçam! Há Sansão, o Estlanguadol G2390 -de Saduceus. Silas, o Sílio...	I2391 -Cidadãos, temos "ChSamson" I2392 -o Saduceu "Echstrangulador",	K2391 -Xidadãox, temox Xanxão, o xtrangulador K2393 -xaduxe. Xilas, o axaxino xírio.	M2394 -Cidadãos, nós temos Sansão, M2395 -Saduseu Estrangulador, M2396 -Silius o Assassino Sírio,
B2392 -...the Athyrian Athathin, theveral theditiouth thcribth B2393 -from Thaetharea, and...	E2392 -...vários esclibas dissidentes E2393 -de Caesalea...	G2392 -...vários esclibas dissidentes G2393 -de Caesalea...	I2393 -"ChSilus" o "Achssassino" "Achssírio" I2394 -Muitos "inchsubordinados" I2395 -vindos da Capadócia.	K2394 -Vários xcribas xedixiojos K2395 -da Xejareia e...	M2397 -e vários escribas sediciosos M2398 -da Cesaleia! M2399 -Ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah! M2400 -Temos ainda...

Tabela 11: Tradução de um excerto da cena 25 para legendagem e dobragem.

Apesar desta cena incluir outros personagens para além de Pilas Grandus, os seus diálogos constituem o enfoque principal desta cena. Isto deve-se ao facto do seu discurso constituir a parte central deste excerto, fazendo com que seja o nosso enfoque principal da análise prática aqui. Os TCs fornecem abordagens de tradução bastante diferenciadas de tradução deste mesmo, o que origina resultados finais diferentes.

Nas legendagens de SundayDriver e do DVD, observamos uma tentativa de tradução literal do discurso supracitado. No entanto, acaba por não ser bem-sucedida mesmo neste aspeto, uma vez que os tradutores decidiram optar por legendar estas falas como se Pilatos as tivesse proferido, uma vez que todas as palavras com o som “r” acabam por ser soletradas com o som “l”. Desta forma, as cadências de ambos os personagens acabam por ser idênticas nesta situação, o que acaba por mitigar a carga humorística destes diálogos. Este constitui um problema que se encontra presente ao

longo de todas as falas de Grandus, pelo menos nestes dois TCs específicos, omitindo por isso qualquer efeito humorístico que poderia causar no possível público-alvo da CC. Isto reflete-se em termos como “Thaddutee Thtrangler” e “Thaetharea”, que foram traduzidos como “Estlanguladol de Saduceus” e “Caesalea” nestas legendagens. Felizmente, os outros dois TCs de legendagem demonstraram uma opção por uma via mais preferível por parte dos seus respetivos autores. Para as legendas de Zedidas, optou-se por fazer com que Grandus pronunciasse o fonema “r” como “ch”, ou “x” no caso da sua primeira fala. Desta forma, esta legendagem acabou por adaptar os diálogos deste personagem para a LC sem sacrificar os elementos linguístico e paralinguístico característicos do seu discurso no TP original. Consequentemente, foram geradas instâncias humorísticas traduzidas bastante bem conseguidas, como “Deixe-me “echxplicar” a eles.”, “ChSamson”, “ChSilus” e “inschubordinados”. Contudo, esta tradução também contém algumas partes que deixam a desejar. “Cesareia” foi substituída por “Capadócia”, uma povoação completamente diferente da primeira, e certos termos, como “Saduceu”, “Cidadãos” e “Capadócia”, foram escritos de acordo com as suas ortografias originais. Estes defeitos acabaram por mitigar ligeiramente a carga humorística do TC em termos do excerto em análise. Neste aspeto, podemos dizer que as legendas de Dead_Parrot foram as mais bem-sucedidas, uma vez que foi adotada uma dada pronúncia trocada - neste caso, os fonemas “x” e “j” - que foi aplicada de forma consistente a todas as palavras com os fonemas “r” e “s” presentes nos diálogos de Grandus. Isto resultou em resultados finais tradutivos mais bem-sucedidos a nível humorístico presentes em todo o seu discurso, como “Xidadãox”, “Xanxão”, “Xilas, o axaxino xírio”, “xcribas xedixiojos” e “Xejareia”. No seu todo, podemos dizer que o tradutor por detrás desta legendagem conseguiu adaptar estes diálogos decentemente para este TC.

O mesmo não podemos dizer, contudo, da dobragem deste discurso. Devido à falta de um problema de fala definido atribuído a Grandus, deparamo-nos com diálogos que possuem ou fonemas incorretos inconsistentes, como em “Saduseu” ou “Cesaleia”, ou termos escritos corretamente de forma a amenizar (ou até mesmo omitir) o efeito humorístico potencial de alguns dos seus diálogos, como em “Cidadãos”, “escribas” e “estrangulador”. Para além de uma fala incompleta que não

existia explicitamente nas outras versões, este TC acaba por ser o mais fraco de todos em termos humorísticos, pois os tradutores responsáveis pelo mesmo omitiram a maior parte dos elementos potencialmente humorísticos presentes no TP ao invés de adaptá-los adequadamente para a LC e CC associadas ao seu público-alvo. O resultado desta versão traduzida poderia ter sido muito melhor do que acabou por ser.

Em geral, podemos concluir que os TCs em análise poderiam ter demonstrado uma abordagem muito melhor que o esperado no que toca à adaptação do problema da fala de Pilas Grandus neste excerto. Dos cinco TCs analisados, apenas as legendagens de Zedidas e de Dead_Parrot demonstraram um nível de tradução humorística adequado e potencialmente apreciável para eventuais telespectadores da CC. Os restantes exemplos que não foram mencionados poderiam, em geral, ter sido muito melhores no que concerne à tradução humorística no contexto da TAV.

Exemplo 10

Este extrato faz parte da cena 31 e pode ser visto na Tabela 12.

Contexto: Durante a crucificação de Brian, Pilatos está farto que gozem com ele. Portanto, exige que não lhe mencionem mais nomes ridículos, fazendo alusão a referências culturais atípicas da Roma Antiga como exemplos (até Biggus Dickus ajuda-lhe nesse quesito). Depois, ameaça não libertar ninguém caso continuem com a brincadeira. Os problemas da fala das duas personagens são um elemento a destacar neste contexto.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos, de comunidade e instituições, paralinguísticos e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B2528-All wight.	E2528-Plonto!	G2528-Plonto!	I2528-Tudo bem.	K2528-Pois bem!	M2531-Está bem,

B2529 -I will give you one more chance.	E2529 -Dou-vos uma última opoltunidade!	G2529 -Dou-vos uma última opoltunidade!	I2529 -Eu vou dar a vocês mais uma chance.	K2529 -Vou dar-vos mais uma opoltunidade.	M2532 -eu vou lhe dag apenas mais uma chance!
B2530 -This time, I want to hear B2531 -no 'Weuben's, no 'Weginald's,	E2530 -Desta vez, não quero ouvir E2531 -falal de Lubens, nem de Leginaldos...	G2530 -Desta vez, não quero ouvir G2531 -falal de Lubens, nem de Leginaldos...	I2530 -Desta vez não quero ouvir I2531 -nenhum "Leubens", I2532 -nem "Leginalds",	K2530 -Desta vez não quero ouvir K2531 -Lubens, nem Leginaldos...	M2533 -E dessa vez não quero ouvir M2534 -nenhum Guben, M2535 -nem um Geginaldo,
B2532 -no 'Wudolph B2533 -the Wed-nosed Weindeer's,...	E2532 -...nem da Ludolfo, E2533 -a Lena do naliz velmelho.	G2532 -...nem da Ludolfo, G2533 -a Lena do naliz velmelho.	I2533 -nem "Ludolph, I2534 -a Lena do Naliz Velmelho".	K2533 -nem Ludolph, a lena K2534 -de naliz velmelho.	M2536 -nem um Godolfo, M2537 -Gui ou Gagy, fui cgago?
B2534 -No 'Thpenter Trathy'th!	E2534 -Nem de Spencil Tlacys!	G2534 -Nem de Spencil Tlacys!	I2535 -Nem Spencer Tracys!	K2535 -Nem de Xpenxer Traxyx!	M2538 -E nenhum Spencer Tracy! (?)
B2535 -...or we shall welease no one!	E2535 -Ou não libeltalei ninguém!	G2535 -Ou não libeltalei ninguém!	I2536 -Ou não soltaremos ninguém!	K2536 -Ou não libeltalemos ninguém!	M2539 -Ou não vou libegtag ninguém!

Tabela 12: Tradução de um excerto da cena 31 para legendagem e dobragem.

A execução das traduções disponíveis nos TCs acabou por variar bastante, tal como no exemplo anterior, o que originou resultados finais de qualidade também variável. Isto aplica-se tanto às versões legendadas quanto à dobrada. Nas versões legendadas de SundayDriver e do DVD, além das referências culturais serem traduzidas à letra, o mesmo aplica-se ao problema da fala de Pilatos, que se mantém tal e qual como era nas suas falas anteriores. O mesmo aplica-se à única fala de Grandus, embora a sua cadência seja indistinguível da de Pilatos, o que afeta drasticamente o efeito humorístico desta mesma, como já mencionámos anteriormente. Um exemplo deste último fenómeno pode ser observado na tradução da fala “No ‘Thpenter Trathy’t”, que foi traduzida para “Nem de Spencil Tlacys!” nestas duas versões legendadas. Este constitui o mesmo problema presente no exemplo anterior, portanto não será discutido em detalhe. Quanto às legendagens de Zedidas, estas demonstram uma abordagem semelhante por parte do seu autor/tradutor audiovisual, embora com alguns toques de tradução literal e a falta de qualquer soletração incorreta por parte de Grandus, pois este acaba por pronunciar todos os termos corretamente, - “Nem de Spencer Tracys!”. Decisões tradutivas como a inclusão de uma cadência de fala

incorreta para Pilas Grandus na sua única fala deste excerto poderiam ter resultado numa tradução humorística potencialmente mais efetiva do que o resultado final visto aqui. Neste aspeto, a versão legendada de *Dead_Parrot* acaba por ser bastante superior ao TC anterior, uma vez que, tal como no TP, tanto Pilatos como Grandus exibem os seus problemas da fala para uma audiência vasta. Adicionalmente, Grandus possui a mesma combinação de fonemas trocados que no exemplo anterior. Isto resulta, tal como vimos anteriormente, num resultado bem conseguido no que diz respeito à tradução humorística. Esta mesma fala foi traduzida como “Nem de Xpenxer Traxyx!” neste TC. Constitui, pois, um exemplo de adaptação bem conseguida de um elemento potencialmente humorístico do TP para um dado TC.

Em contrapartida, a versão dobrada deixa bastante a desejar no que toca à tradução de certas falas. Tal como alguns dos TCs discutidos anteriormente, a fala de Grandus acaba por ser traduzida indevidamente em termos humorísticos. Esta fala foi alegadamente traduzida como “E nenhum Spencer Tracy!”, cujo resultado não tem em consideração o problema da fala deste personagem. Assim, acaba por diminuir a probabilidade de eventuais telespectadores da CC poderem gerar algum efeito humorístico deste diálogo. A implementação de uma abordagem semelhante à da versão legendada de *Dead_Parrot*, especialmente se fosse adaptada para as características particulares da CC, poderia ter resultado numa instância humorística traduzida superior ao resultado demonstrado aqui.

Para finalizar, vale destacar as referências culturais específicas existentes neste extrato. Todas estas, apesar de específicas da CP até certo ponto, são reconhecíveis nas CCs que constituem o público-alvo das legendagens e da dobragem, especialmente a rena Rodolfo e o ator Spencer Tracy. Isto pode explicar a razão pela qual estes elementos potencialmente humorísticos de comunidade e instituições permaneceram intactos nos TCs de legendagem e dobragem. Este tipo de elementos potencialmente humorísticos em particular será o enfoque principal da nossa análise prática na secção que se segue.

3.5.4. Referências culturais específicas e humor relacionado

Uma outra característica particular dos MP bastante presente neste filme é a presença de humor baseado em referências culturais específicas a certos povos e culturas. Boa parte destas é baseada numa nacionalidade diretamente associada a um dos próprios MP, como veremos mais adiante. Devido ao seu carácter dependente da CP, estas também constituem um desafio considerável para qualquer tradutor audiovisual.

Nesta secção, destacamos e analisamos exemplos de extratos de diálogo desta longa-metragem que incluam este tipo de humor, juntamente com análise das decisões tradutivas tomadas durante a realização das traduções propriamente ditas.

Exemplo 11

O exemplo que se segue faz parte da cena 20 e pode ser consultado na Tabela 13.

Contexto: Mandy, após aperceber-se de que a multidão persiste em querer ver Brian, diz-lhes que podem falar com ele durante exatamente um minuto, sem quaisquer tolerâncias temporais. Após um par de clarificações acompanhadas de reações previsíveis por parte da multidão, Mandy força Brian a vir falar para a multidão. Este recusa-se a fazê-lo por preferir estar a sós com Judith. Apesar destas súplicas, estas não impedem a mãe de Brian de arrastá-lo para a janela para passar um minuto a falar com os seus “discípulos”. Dois elementos de realce nesta cena incluem o termo pejorativo - “welsh tart” - proferido por Mandy e a forma caricata como esta arrasta o seu filho para a janela da sua habitação.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: de sentido de humor da comunidade, visuais e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B1944 -Ohh. Oh, all right, then. You can see him for one minute, B1945 -but not one second more.	E1944 -Pronto, podem vê-lo por um minuto, E1945 -mas nem mais um segundo!	G1944 -Pronto, podem vê-lo por um minuto, G1945 -mas nem mais um segundo!	I1949 -Tudo bem, então. I1950 -Podem vê-lo por um minuto, I1951 -mas nenhum segundo mais!	K1950 -Pronto, podem vê-lo por um minuto, K1951 -mas nem mais um segundo!	M1952 -Oh, está bem. Podem vê-lo por um minuto, M1953 -mas nem um segundo a mais, hein?
B1946 -Do you understand? B1947 -Yes.	E1946 -Entendido? E1947 -Sim.	G1946 -Entendido? G1947 -Sim.	I1952 -Entenderam? I1953 -Sim.	K1952 -Entendido? K1953 -Sim.	M1954 -Vocês entenderam? M1955 -Sim!
B1948 -Promise? B1949 -Well, all right.	E1948 -Prometem? E1949 -Bom... está bem.	G1948 -Prometem? G1949 -Bom... está bem.	I1954 -Prometem? I1955 -Bem... tá bom.	K1954 -Prometem? K1955 -Bem... está bem.	M1956 -Promessa? M1957 -Promessa, promessa!
B1950 -All right. Here he is, then. B1951 -Come on, Brian. Come and talk to them.	E1950 -Pronto, aqui está ele. E1951 -Vá, Brian, fala com eles.	G1950 -Pronto, aqui está ele. G1951 -Vá, Brian, fala com eles.	I1956 -Tudo bem, aqui está ele, então. I1957 -Anda cá Brian. Vem e fala.	K1956 -Pois bem, aqui está ele, então. K1957 -Anda lá, Brian. Vem cá falar.	M1958 -Está bem, ele vai sair então. M1959 -Vamos Brian, venha falar com eles!
B1952 -But, Mum. Judith. B1953 -Now, leave that Welsh tart alone.	E1952 -Mas, a Judith... E1953 -Deixa a pega galega.	G1952 -Mas, a Judith... G1953 -Deixa a pega galega.	I1958 -Mas, Mãe, Judith. I1959 -Ora, larga essa vaca galega.	K1958 -Mas, mãe, a Judith... K1959 -Larga essa rameira galesa.	M960 -Mas mãe, a Judite... M1961 -Vamos, deixa essa sirigaita em paz!
B1954 -But I don't really want to, Mum.	E1954 -Não quero, mãe.	G1954 -Não quero, mãe.	I1960 -Eu não quero fazer isso.	K1960 -Mas eu não quero, mãe.	M1962 -Mas eu não quero falar, mãe!

Tabela 13: Tradução de um excerto da cena 20 para legendagem e dobragem.

Embora este excerto por si só inclua bastantes falas de referência que constituem exemplos dignos de análise humorística, o enfoque da nossa análise neste exemplo é a penúltima fala deste excerto, um exemplo evidente de alusão humorística pejorativa. A inclusão destas referências humorísticas na versão original deste filme deve-se a uma ideia do próprio diretor deste, Terry Jones, ele próprio oriundo do País

de Gales¹², com intenções específicas por detrás da sua inclusão em certos diálogos¹³. Devido ao carácter altamente específico desta referência, constitui uma instância humorística bastante desafiadora para muitos tradutores. As maneiras variadas de como foi traduzida nos TCs em análise são prova disso.

Nas legendagens de SundayDriver e do DVD, o diálogo em questão foi traduzido como “Deixa a pega galega.”. Como mencionámos anteriormente, o contexto e objetivo originais por detrás da inclusão destas alusões humorísticas são demasiado específicos para poderem ser refletidos de forma justa em versões traduzidas para outras LCs e CCs. Isto explica a razão pela adaptação efetuada aqui, especialmente se tivermos em consideração a conotação, tanto pejorativa¹⁴ como positiva¹⁵, associada a esta nacionalidade no espaço sociocultural português. Aqui, supomos que o termo “galega” esteja a ser usado num sentido pejorativo. Isto resulta, consequentemente, numa adaptação bem-sucedida do elemento potencialmente humorístico de sentido de humor da comunidade do TP para estes TCs, pois o público-alvo desta legendagem pode ter alguma familiaridade com esta designação, além de condizer perfeitamente

¹² Mais informação sobre as suas raízes galesas pode ser encontrada na biografia de Terry Jones (incluída no Anexo 2).

¹³ Terry Jones foi o responsável pela inclusão de sotaques galeses e piadas referentes ao povo galês em *A Vida de Brian*. A intenção por detrás destas instâncias de humor referencial era fazer a sua própria família rir destas mesmas piadas ao mesmo tempo que reconhecessem as raízes galesas de Jones, embora este estivesse ciente de que estas referências passariam despercebidas por possíveis espectadores oriundos de fora da CP deste filme. As adaptações de algumas destas piadas para as versões legendadas e dobradas em análise são discutidas mais à frente neste capítulo. Fonte: *A Vida de Brian* (1979) - Trivia. IMDB. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0079470/trivia/?ref=tt_trv_trv. Acesso em 13 nov. 2021.

¹⁴ O termo “galego” geralmente é usado depreciativamente no sul de Portugal para designar os naturais do Norte (Minho, Douro, Trás-os-Montes, etc.), bem como até mesmo os provenientes das Beiras, sendo este gentílico normalmente usado por antonomásia de forma a gerar este significado pejorativo e depreciativo (retirado de J.S. Barata, Paulo, e Marta, Eunice, Sobre a expressão «és mesmo um galego», *Ciberdúvidas da Língua Portuguesa* [em linha]. 28 de maio de 2012. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/sobre-a-expressao-es-mesmo-um-galego/31369>. Acesso em 20 nov. 2021.).

¹⁵ O atributo “galego” costuma ser associado a expressões com conotação tanto positiva como negativa, dependendo do contexto associado à expressão em que se insere. Um exemplo da primeira pode ser observado na expressão “trabalhar que nem um galego”, que significa “trabalhar muito mais que o habitual”, cuja carga positiva pode significar um trabalho realizado de forma árdua, incansável e esforçando-se consideravelmente. No entanto, um exemplo da última conotação pode ser a associação exclusivamente ao trabalho físico, comparável aos animais de tração usados em trabalhos agrícolas, e.g. expressões como “anda galego” ou “parece que partiu a galega”. Outra associação negativa provém do julgamento estereotipado da língua e maneira de falar característicos do povo galego como arcaicos, retrógrados e provincianos, pelos portugueses desde o séc. XVI. Isto contribuiu para a origem da expressão pejorativa “És mesmo um galego”, que significa “pessoa pouco confiável” e pessoa grosseira ou rude (ibid.).

com a intenção do diálogo original, pelo menos se tivermos em consideração a forma como é dito pela mãe de Brian. Na legendagem de Zedidas, a mesma designação gentílica dos dois TCs anteriores é mantida, embora com algumas alterações. A tradução desta instância humorística neste TC até pode ser considerada ligeiramente superior à dos dois anteriores, uma vez que a designação de Judith como “vaca galega” acentua o carácter vulgar desta fala em relação às traduções anteriores. Consequentemente, acabamos por ter uma tradução humorística cuja carga humorística pode potencialmente ser superior à da fala equivalente presente no TP devido à inserção de terminologia mais forte que é capaz de gerar um efeito humorístico na CC superior ao gerado pela fala original na CP. Em contrapartida, o tradutor por detrás da legendagem de Dead_Parrot optou por uma tradução mais literal deste diálogo. Devido à sua falta de elementos adaptados para as características particulares da CC, esta tradução acaba por falhar como tradução humorística, uma vez que traduções literais e diretas de falas e instâncias humorísticas da TP não têm em consideração o sentido de humor e características específicas do público-alvo da CC, o que afeta negativamente o efeito humorístico suscitado por possíveis telespectadores da mesma. Para reverter esta situação, uma abordagem semelhante à observada nas legendagens de SundayDriver, do DVD e especialmente na de Zedidas poderia ter originado resultados muito superiores a nível humorístico. A referência a outros gentílicos regionais de uma forma tipicamente pejorativa, como coriscos ou alentejanos, por exemplo, também poderia constituir outra solução para aprimorar a tradução humorística desta fala, pelo menos no contexto deste TC.

No entanto, a via tomada pelos tradutores responsáveis pela dobragem brasileira revela originar um resultado interessante. Esta fala passou a “Vamos, deixa essa sirigaita em paz!” neste TC. A opção por este termo nesta versão de chegada é compreensível até certo ponto, especialmente se tivermos em conta o estatuto do mesmo na CC associada ao público-alvo desta dobragem.¹⁶ Contudo, a omissão da alusão humorística à nacionalidade do diretor desta longa-metragem sem quaisquer

¹⁶ O dicionário online Priberam define “sirigaita” como “mulher ou rapariga desembaraçada, espevitada ou respondona.” (Priberam, s.d.), ou, alternativamente, “mulher pretensiosa” (ibid.). Qualquer um destes dois significados pode ser aplicado ao contexto do TC em estudo. Este termo é mais usado no Brasil para designar este tipo de raparigas/mulheres, apesar de também existir em português europeu, mesmo não sendo usado com grande frequência no nosso país.

adaptações acaba por prejudicar a carga humorística da versão traduzida deste diálogo incluída nesta tradução audiovisual. Acaba, por isso, por tirar alguma carga humorística à fala supracitada.

Em geral, a adaptação desta alusão humorística para as versões traduzidas foi bastante adequada em termos humorísticos. No entanto, a opção pela tradução literal na versão legendada de *Dead_Parrot* acabou por prejudicar a carga humorística neste exemplo em particular, o que poderia ter sido remediado com soluções tradutivas mais práticas em termos humorísticos, como visto na maioria dos exemplos anteriores. Isto poderia ter originado um resultado muito superior ao produzido pelo autor por detrás desta legendagem.

Exemplo 12

O exemplo que se segue pertence à cena 35 (última cena do filme) e pode ser visto na Tabela 14.

Contexto: Um dos centuriões romanos prende o “Narigudo” (uma personagem que apareceu numa das cenas iniciais do filme) numa cruz. Simultaneamente, este ameaça-o constantemente. Esta troca de insultos continua até que este último revela repentinamente que é samaritano. Isto leva um dos prisioneiros a afirmar que esta zona é exclusivamente para judeus. Apesar da falta de paciência do centurião para ouvir estes palpites, Gregory e a sua mulher concordam com este conceito de segregação. Este então, numa instância de crítica humorística às leis de segregação, afirma que os judeus têm direito a uma área própria para serem crucificados, o que leva outros prisioneiros a sugerir outras situações combinatórias de segregação. Entre os elementos humorísticos a realçar neste exemplo, destacam-se o gozo com as regras de segregação, os insultos raciais e uma certa alusão humorística aos galeses.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos de comunidade e instituições, de sentido de humor da comunidade, paralinguísticos e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B2591 -Up you go, Big Nose!	E2591 -Sobe, narigudo!	G2591 -Sobe, narigudo!	I2593 -Vai bem alto, Narigudo.	K2593 -Upa lá, narigudo!	M2596 -Bem feito, viu, seu Narigudo?
B2592 -I'll get you for this, you bastard.	E2592 -Vais pagar-mas, estupor!	G2592 -Vais pagar-mas, estupor!	I2594 -Vou-te apanhar por isso, seu bastardo.	K2594 -Hás-de pagar-me por essa, sacana.	M2597 -Eu ainda pego você, seu desgraçado!
B2593 -Oh, yeah? B2594 -Oh, yeah. Don't worry. I never forget a face.	E2593 -Pois! E2594 -A sério. Nunca esqueço uma cara.	G2593 -Pois! G2594 -A sério. Nunca esqueço uma cara.	I2595 -Ah é? I2596 -Ah, é. Não se preocupe. I2597 -Nunca esqueço um rosto.	K2595 -Ai, sim? K2596 -Não te preocupes. Nunca me esqueço duma cara.	M2598 -Ah não! M2599 -Ah sim, não se preocupe, M2600 -eu nunca esqueço uma cara!
B2595 -No? B2596 -I warned you.	E2595 -Não? E2596 -Ficas avisado!	G2595 -Não? G2596 -Ficas avisado!	----- ----- ----- ----- I2598 -Estou a avisar,	K2597 -Não? K2598 -Ficas avisado!	M2601 -Não, é? M2602 -Estou avisando,
B2597 -I'm going to punch you so hard, B2598 -you Roman git!	E2597 -Vou dar-te cá um murro, E2598 -estupor romano!	G2597 -Vou dar-te cá um murro, G2598 -estupor romano!	vou-te espancar tanto, I2599 -Romano estúpido!	K2599 -Vou dar-te tanta porrada, K2600 -sua besta romana!	M2603 -ainda vou acabar com a sua raça, M2604 -seu romano metido a besta!
B2599 -Shut up, you Jewish turd!	E2599 -Cala-te, judeu ridículo!	G2599 -Cala-te, judeu ridículo!	I2600 -Cala-te, Judeu de merda!	K2601 -Cala-te, cagalhão judeu!	M2605 -Cala a boca, judeu imbecil!
B2600 -Who are you calling Jewish?! B2601 -I'm not Jewish! I'm a Samaritan!	E2600 -A quem chamas tu judeu? E2601 -Não sou judeu, sou samaritano!	G2600 -A quem chamas tu judeu? G2601 -Não sou judeu, sou samaritano!	I2601 -Quem me está a chamar Judeu? I2602 -Eu não sou Judeu! I2603 -Sou Samaritano!	K2602 -A quem é que estás a chamar judeu? K2603 -Eu não sou judeu! Sou samaritano.	M2606 -Quem é judeu aqui? M2607 -Eu não sou judeu, sou samaritano!
B2602 -A Samaritan? B2603 -This is supposed to be a Jewish section.	E2602 -Samaritano? E2603 -Esta é uma secção judaica!	G2602 -Samaritano? G2603 -Esta é uma secção judaica!	I2604 -Um Samaritano? I2605 -Esta devia ser uma secção de judeus.	K2604 -Samaritano? Isto era suposto K2605 -ser uma zona só para judeus.	M2608 -Samaritano? M2609 -Este era pra ser um setor judeu!

B2604 -It doesn't matter! You're all going to die B2605 -in a day or two.	E2604 -Não importa! Todos morrerão E2605 -num ou dois dias!	G2604 -Não importa! Todos morrerão G2605 -num ou dois dias!	I2606 -Não importa. I2607 -Morrerão todos em um ou dois dias!	K2606 -Não importa! Vão todos morrer K2607 -num dia ou dois!	M2610 -Isso não importa! Em um dia ou dois, M2611 -todos vão morrer!
B2606 -It may not matter to you, Roman, but it certainly B2607 -matters to us. Doesn't it, darling?	E2606 -Não te importa, mas a nós E2607 -importa. Não é, querida?	G2606 -Não te importa, mas a nós G2607 -importa. Não é, querida?	I2608 -Não importa para você, Romano, I2609 -mas para nós importa, não é, querida?	K2608 -Pode não interessar para ti, romano, K2609 -mas a nós interessa, não é, querida?	M2612 -Pode não importar para você, romano, M2613 -mas certamente importa para nós, não é, querida?
B2608 -Oh, rather.	E2608 -Claro!	G2608 -Claro!	I2610 -Ora, com certeza.	K2610 -O mais possível!	M2614 -Oh claro, Robert!
B2609 -Under the terms B2610 -of the Roman occupancy,	E2609 -Nos termos E2610 -da ocupação romana,	G2609 -Nos termos G2610 -da ocupação romana,	I2611 -De acordo com os termos I2612 -de ocupação Romana,	K2611 -Nos termos K2612 -da ocupação romana,	M2615 -Sob os termos M2616 -da ocupação romana,
B2611 -we're entitled B2612 -to be crucified in a purely Jewish area.	E2611 -temos o direito E2612 -a uma área judaica pura.	G2611 -temos o direito G2612 -a uma área judaica pura.	I2613 -temos o direito de ser I2614 -crucificados numa área só de judeus.	K2613 -temos o direito a ser crucificados K2614 -numa zona estritamente judia.	M2617 -temos o direito de ser crucificados M2618 -numa área exclusiva para judeus!
B2613 -Pharisees separate B2614 -from Sadducees.	E2613 -Fariseus separados E2614 -de saduceus!	G2613 -Fariseus separados G2614 -de saduceus!	I2615 -Fariseus separados de Saduceus.	K2615 -Fariseus separados K2616 -de saduceus!	M2619 -Fariseus separados de saduceus!
B2615 -And Swedish separate from Welsh.	E2615 -E suecos separados de galeses!	G2615 -E suecos separados de galeses!	I2616 -E Suecos separados de Galegos!	K2617 -E suecos separados de galeses!	M2620 -Galeses separados de suecos!

Tabela 14: Tradução de um excerto da cena 35 para legendagem e dobragem.

Este excerto caracteriza-se por ter vários exemplos de alusões humorísticas direcionadas a diversos povos, especialmente se tivermos em conta o tópico que é aqui satirizado. No entanto, o último diálogo é o principal enfoque de análise deste exemplo, uma vez que constitui outra alusão humorística ao país natal de Terry Jones, como já mencionámos anteriormente. Este exemplo pode ser encontrado na última fala deste excerto.

Curiosamente, esta foi das instâncias humorísticas com menos variedade nos resultados finais tradutivos dentre os exemplos de instâncias humorísticas em análise,

especialmente entre os cinco TCs associados a este trabalho. Tanto as legendas de SundayDriver como as do DVD mostram uma tradução praticamente literal da fala original. À exceção de uma maior entoação implicada em comparação com a fala equivalente do TP, o conteúdo é praticamente idêntico ao da equivalente na versão original deste filme. Consequentemente, poderá não suscitar grande intensidade de efeito humorístico por parte do público-alvo destas versões legendadas, sobretudo devido às mesmas razões mencionadas no exemplo anterior. Considerando que nestas mesmas legendagens houve uma alusão humorística de natureza semelhante (analisada anteriormente) que foi localizada de forma a satisfazer o sentido de humor de possíveis telespectadores da CC, esta poderia ter sido uma abordagem ideal para este contexto tal como no exemplo anterior, especialmente porque poderia afetar o resultado final de forma mais positiva no que concerne ao humor. De facto, esta constitui a mesma abordagem do tradutor audiovisual responsável pela legendagem de Zedidas. A localização deste elemento potencialmente humorístico produziu, em geral, melhores resultados em termos de tradução humorística, também por razões semelhantes a outras instâncias humorísticas idênticas a esta. Como o público-alvo pertencente à CC pode ter alguma familiaridade com as conotações deste termo supracitadas, esta versão traduzida pode suscitar um efeito humorístico potencial significativo nestes mesmos. Isto faz com que a tradução deste exemplo nestas legendagens seja uma tradução humorística bem conseguida, pois possui o potencial de suscitar um efeito humorístico na CC equivalente ao da equivalente do TP no espaço sociocultural de origem. O mesmo não podemos concluir em relação à legendagem de Dead_Parrot, na qual esta fala foi traduzida da mesma maneira que nas duas primeiras legendagens, sem quaisquer alterações efetuadas. Desta forma, acaba por possuir os mesmos defeitos que referimos nos exemplos anteriores, nomeadamente devido ao facto de também constituir uma tradução literal deste mesmo diálogo. Uma abordagem semelhante à observada na legendagem anterior poderia ter gerado um resultado superior, pelo menos em termos humorísticos, ao das decisões do tradutor audiovisual responsável por este TC. O resultado desta tradução analisado aqui, contudo, constitui um exemplo de tradução literal demasiado óbvio para ser uma tradução humorística bem-sucedida desta fala.

Os tradutores audiovisuais por detrás da dobragem, por sua vez, optaram por traduzir este diálogo para “Galeses separados de suecos!”. À exceção de algumas diferenças pequenas em certos aspetos, esta tradução também constitui outro exemplo de tradução literal desta instância humorística. Consequentemente, o elemento potencialmente humorístico presente nesta mesma - de sentido de humor da comunidade -, na sua versão original, acaba por ser omitido, uma vez que a versão equivalente presente neste TC não possui nenhuma adaptação desta fala ao contexto sociocultural e possíveis preferências humorísticas do público-alvo pertencente à CC. Isto resulta, consequentemente, numa probabilidade de efeito humorístico suscitado por parte de telespectadores da CC consideravelmente reduzida em comparação com o suscitado pelo TP na CP. Tal como no caso da última legendagem analisada no parágrafo anterior, uma abordagem mais apropriada ao contexto sociocultural desta CC específica poderia ter resultado numa versão traduzida muito melhor do que a que acabou por ser incluída neste TC de dobragem. O carácter literal da versão traduzida desta fala acaba por prejudicá-la significativamente em termos de tradução humorística. Por isso, poderia ser superior ao resultado que observámos aqui.

Contrariamente ao exemplo anterior, verificámos uma tendência geral de tradução literal de boa parte das instâncias humorísticas deste excerto do TP para quase todos os TCs. À exceção da legendagem de Zedidas, praticamente todas as traduções audiovisuais em análise demonstraram uma opção dos tradutores por traduzir literalmente a última fala deste excerto, bem como boa parte dos restantes diálogos do mesmo. Isto resultou, consequentemente, numa perda geral da carga humorística da versão equivalente do TP nas traduções, devido em boa parte à ausência do elemento potencialmente humorístico principal destes diálogos nas versões equivalentes que constam dos TCs. Uma abordagem mais criativa e com maior enfoque no contexto sociocultural das CCs poderia ter beneficiado consideravelmente os resultados das suas traduções humorísticas.

Exemplo 13

Este conjunto de diálogos faz parte da cena 16 e encontra-se na Tabela 15.

Contexto: Após a Quinta Legião romana invadir o esconderijo secreto da FJP, Brian tenta desculpar-se por ter permitido tal invasão. Isto provoca uma tirada sarcástica de Reg, no meio da qual um elemento de comunidade e instituições (o scone) é mencionado. De seguida, Reg atira insultos para cima de Brian por causa do ocorrido, mesmo com a tentativa de súplica por parte deste último.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos, paralinguísticos e de comunidade e instituições.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B1498 -Ohhh, it's all right, siblings. He's sorry.	E1498 -Não faz mal. Irmãos, ele lamenta.	G1498 -Não faz mal. Irmãos, ele lamenta.	I1499 -Oh, tudo bem. I1500 -Ele desculpou-se.	K1500 -Ah, está tudo bem. Ele pede desculpa.	M1501 -Oh, escutem só meus irmãos, arrependeu-se
B1499 -He's sorry he led B1500 -the Fifth Legion straight to our official headquarters.	E1499 -Lamenta ter trazido E1500 -a 5ª legião até à sede.	G1499 -Lamenta ter trazido G1500 -a 5ª legião até à sede.	I1501 -Por ter trazido a Quinta Legião I1502 -directa ao nosso Quartel General.	K1501 -Pede desculpa por trazer a 5ª Legião K1502 -direitinha ao nosso quartel general.	M1502 -por atrair a Quinta Legião pro nosso esconderijo!
B1501 -Well, that's all right, then, Brian.	E1501 -Não faz mal, Brian.	G1501 -Não faz mal, Brian.	I1503 -Bem, está tudo bem, I1504 -então, Brian.	K1503 -Se é assim, está tudo bem, K1504 -Brian.	M1504 -Tudo bem, tudo bem, Brian!
B1502 -Sit down. Have a scone. B1503 -Make yourself at home.	E1502 - <i>Senta-te! Come um scone.</i> E1503 - <i>Está à vontade.</i>	G1502 -Senta-te! Come um scone. G1503 -Está à vontade.	Sente-se. I1505 -Coma um biscoito. I1506 -Sinta-se em casa.	K1505 -Senta-te! Come um scone. K1506 -Está à vontade.	M1505 -Sente-se! Fique à vontade! M1506 -Sinta-se em casa!
B1504 -You klutz!	E1504 -Idiota!	G1504 -Idiota!	Seu merdas!	K1507 -Idiota!	Seu... imbecil!
B1505 -You stupid, bird-brained, B1506 -flat-headed--	E1505 -Estúpido, miolos de galinha, E1506 -cabeça de vento...	G1505 -Estúpido, miolos de galinha, G1506 -cabeça de vento...	I1507 -Estúpido, cérebro de passarinho, I1508 -cabeça chata	K1508 -Seu estúpido, miolos de pássaro, K1509 -cabeça oca...	M1507 -Seu idiota, cérebro de mosca, cabeça de...

Tabela 15: Tradução de um excerto da cena 16 para legendagem e dobragem.

A tirada sarcástica de Reg constitui uma sequência humorística de grande relevância no contexto geral deste excerto. No entanto, como muitos dos diálogos associados não possuem elementos potencialmente humorísticos associados ao tipo de humor em análise, estes não serão analisados em pormenor aqui. No entanto, há uma fala em particular que possui um elemento de comunidade e instituições associado ao contexto desta secção: o snack inglês *scone*. Esta fala situa-se na célula N1502 do ficheiro Excel. Constitui um exemplo de realce de uma alusão humorística a um elemento específico da CP, o que faz com que se encaixe na análise de elementos potencialmente humorísticos de natureza semelhante ao supracitado.

O carácter altamente específico desta referência humorística faz com que esta seja bastante desafiante em termos tradutivos para muitos tradutores nativos de diversas LCs e CCs. As associadas aos TCs em análise não são exceção a esta regra. Devido às dificuldades e desafios proporcionados por este objetivo tradutivo, isto originou diversos resultados finais por parte das versões traduzidas para legendagem e dobragem em análise neste trabalho.

As versões traduzidas desta fala que constam das legendagens de SundayDriver e do DVD são praticamente idênticas, à exceção da tipografia usada nas mesmas: a primeira destas é escrita inteiramente em itálico e na segunda apenas o empréstimo encontra-se formatado em itálico. Nestas duas versões, esta foi traduzida como “Senta-te! Come um *scone*.”. Constitui uma tradução literal e direta da fala original do TP. Embora em teoria isto seja um problema a nível da carga humorística, há que ter em consideração que o *scone*, apesar de não constituir um elemento habitual do quotidiano da realidade da CC, pode ser encontrado à venda de certa forma em Portugal.

Isto faz com que não seja um elemento completamente estranho para boa parte de eventuais telespectadores nativos desta mesma CC. Consequentemente, a sua carga humorística acaba por manter-se praticamente intacta durante o processo de tradução desta referência cultural específica do TP para estes TCs. Deparamo-nos, por essa razão, com uma tradução humorística adequada e compatível com os padrões humorísticos e contexto sociocultural típicos da CC. Contudo, na legendagem de Zedidas, o diálogo ficou assim: “Coma um biscoito./Sinta-se em casa. Seu merdas!”.

Apesar da tentativa de uma abordagem mais criativa de tradução desta fala, acaba por falhar a nível humorístico por diversos motivos. Em primeiro lugar, a omissão do termo “scone” e a substituição pelo termo “biscoito”. Esta substituição acaba por revelar-se bastante duvidosa, uma vez que esta palavra pode ser associada semanticamente a tipos de alimentos confeccionados variados (normalmente doces) completamente diferentes do “scone” propriamente dito. Constitui, por isso, uma alteração desnecessária em termos tradutivos, uma vez que o anglicismo “scone” existe no idioma português. Não só existe neste mesmo idioma, como também possui os mesmos elementos léxico-semânticos que o termo de origem. Em segundo lugar, o termo escolhido aqui constitui uma opção de tradução bastante ambígua, pois possui uma associação de cariz semântico a muitos outros tipos de alimentos doces e bolachas de diversas partes do mundo. Isto é especialmente relevante se tivermos em conta que “scones”, além de serem um prato diferente de qualquer outro tipo de biscoitos - sendo provavelmente mais semelhantes a bolos que qualquer outro alimento -, constituem uma parte característica da gastronomia britânica que, apesar de não ser muito comum em Portugal, é ainda assim conhecida por lá e, tal como referido anteriormente, “scones” podem ser encontrados à venda em muitos estabelecimentos comerciais, mesmo em terras portuguesas. Isto faz com que a mudança efetuada neste TC seja injustificável, pelo menos até certo ponto. Em terceiro e último lugar, a troca de termos efetuada nesta versão de chegada acaba por prejudicar significativamente a sua carga humorística, especialmente tendo em conta o papel essencial desta alusão humorística particular. Tendo em conta estes aspetos, assim como outras características da CC mencionadas anteriormente, o termo “scone” deveria ser mantido neste TC, tal como no caso das traduções que constam dos TCs analisados anteriormente. Isto poderia ter resultado numa tradução deste elemento potencialmente humorístico muito superior ao resultado observado aqui. No caso da legendagem de *Dead_Parrot*, contudo, esta fala foi traduzida de uma maneira praticamente idêntica à dos dois primeiros TCs: “Senta-te! Come um scone.”. Isto faz com que não só mantenha a carga humorística do TP, como também suscite um efeito humorístico potencial comparável às versões traduzidas que se encontram nos dois primeiros TCs de legendagem discutidos e analisados anteriormente. Isto faz com que constitua, em geral, um exemplo de tradução humorística bem-sucedida e adequada

ao contexto sociocultural da CC à qual se destina. O seu resultado acaba, assim, por ser favoravelmente comparável aos resultados que fazem parte das legendagens de SundayDriver e do DVD.

Os tradutores por detrás da dobragem brasileira optaram por uma via bastante interessante no que diz respeito à tradução do elemento potencialmente humorístico de comunidade e instituições referido nos parágrafos anteriores. A fala em que este se encontra passou a ser: “Sente-se! Fique à vontade!”. Podemos observar que, nesta versão de chegada, a alusão ao “scone” foi omitida deste diálogo. Embora este facto não prejudique significativamente a carga humorística desta instância humorística, acaba por neutralizar bastante o efeito humorístico que poderia possivelmente suscitar em possíveis telespectadores da CC. Embora o “scone” possa ser um elemento bastante atípico do espaço sociocultural brasileiro, a permanência deste elemento potencial humorístico nesta dobragem, de uma forma semelhante ao que foi feito nos TCs de legendagem, poderia ter produzido melhores resultados finais em termos humorísticos no contexto da TAV. No entanto, considerando que o resultado mantém, em geral, o tom sarcástico de Reg mostrando no TP, a tradução desta fala neste TC pode ser vista como uma opção tradutiva adequada, especialmente se tivermos em consideração o facto de que o “scone” pode ser um conceito desconhecido de muitos possíveis telespectadores oriundos da CC que constitui o público-alvo desta dobragem. A tradução deste diálogo para dobragem constitui, no seu todo, um trabalho tradutivo bastante satisfatório do ponto de vista humorístico, mas poderia ser melhor em certos aspetos já referidos anteriormente.

Podemos concluir que, no seu todo, a tradução deste elemento de comunidade e instituições foi bastante satisfatória em quase todos os TCs analisados. Poderia, contudo, ter sido melhor em alguns contextos, como por exemplo o da situação que vimos durante a análise da tradução que consta da versão legendada de Zedidas. O mesmo poderia ser dito das traduções de todos os exemplos mencionados do TP para todos os TCs. Na secção que se segue, damos um maior enfoque a exemplos associados a outros tipos de humor aleatórios completamente distintos dos abordados anteriormente que também marcam presença, de uma forma ou outra, nesta longa-metragem.

3.5.5. Outros tipos de humor aleatórios

Apesar dos tipos de humor analisados nas secções anteriores constituírem as categorias de humor mais predominantes em *A Vida de Brian*, também podemos encontrar outros tipos de humor neste produto audiovisual que receberam versões traduzidas diversificadas para o corpus de TCs de legendagem e dobragem em análise. De entre estes, podemos destacar a sátira de certos problemas sociais e a utilização humorística de certos insultos pejorativos, sobretudo os que têm como alvo principal o povo judeu. Estes marcam a sua presença em alguns dos momentos mais relevantes do filme, especialmente no caso do primeiro exemplo aqui selecionado para análise.

Para esta secção, foram selecionados dois exemplos associados aos momentos supracitados. A razão para esta secção ter apenas dois exemplos dentre os 16 escolhidos deve-se ao facto de estes não estarem associados a nenhum dos tipos predominantes de humor no filme, tendo sido por isso criada uma secção própria para estes mesmos excertos.

Exemplo 14

Este excerto constitui parte da cena 10 e encontra-se na Tabela 16.

Contexto: Reg pergunta aos restantes membros da FJP presentes na reunião se os Romanos contribuíram de forma positiva para a evolução da sociedade judia para além dos aspetos óbvios. Um dos comandos sugere que trouxeram paz e Reg manda-o calar-se. Isto pode ser considerado um momento de sátira e provavelmente um anacronismo em relação ao imperialismo britânico e europeu em geral.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos, de comunidade e instituições e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
------------------	--	-----------------------------------	---------------------------------------	---	--

B895 -All right, but apart from the sanitation, B896 -the medicine, education, wine, public order,	E895 -Pronto, mas além do saneamento, E896 -medicina, educação, vinho, ordem...	G895 -Pronto, mas além do saneamento , G896 -medicina, educação, vinho, ordem...	I895 -Tudo bem, mas fora o saneamento, I896 -a medicina, I897 -educação, vinho, ordem pública,	K896 -Pronto, mas para além do saneamento, K897 -medicina, educação, vinho, ordem pública,	M899 -Tá bom, mas além de esgotos, M900 -medicina, educação, vinho, segurança pública,
B897 -irrigation, roads, a fresh water system, B898 -and public health,	E897 -...irrigação, estradas, água potável E898 -e saúde pública...	G897 -...irrigação, estradas, água potável G898 -e saúde pública...	I898 -irrigação, estradas, I899 -sistemas de condutas de água I900 -e saúde pública,	K898 -irrigação, estradas, abastecimento K899 -de água potável e a saúde pública,	M901 -irrigação, estradas, M902 -água potável e saúde pública...
B899 -what have the Romans ever done B900 -for us?	E899 -...que fizeram os romanos E900 -por nós?	G899 -...que fizeram os romanos G900 -por nós?	I901 -o que fizeram os romanos por nós?	K900 -o que é que os romanos K901 -fizeram por nós?	M903 -que mais os romanos fizeram por nós?
B901 -Brought peace. B902 -Oh. Peace? Shut up!	E901 -Trouxeram a paz? E902 -A paz! Cala-te!	G901 -Trouxeram a paz? G902 -A paz! Cala-te!	I902 -Trouxeram-nos a paz I903 -Oh, paz! Cala a boca!	K902 -Trouxeram a paz. K903 -A paz! Cala-te!	M904 -Trouxeram paz. M905 -Ora, paz! Cala a boca!

Tabela 16: Tradução de um excerto da cena 10 para legendagem e dobragem.

O teor satírico das falas deste excerto, especialmente por parte de Reg, constitui uma das características principais deste excerto. Boa parte, senão a maioria, desta sátira encontra-se diretamente relacionada com o contexto sociocultural e histórico da CP. Isto resulta no tipo de elementos potencialmente humorísticos predominantes neste excerto. Damos aqui destaque às duas últimas falas deste excerto, particularmente porque constituem o momento de diálogo mais importante deste, além de serem as que receberam traduções mais diversificadas, dentre os TCs, de todas as que constituem este exemplo de instância humorística.

As traduções destas falas que constam das versões legendadas de SundayDriver e do DVD são praticamente idênticas. Nestas versões, as falas foram traduzidas como “Trouxeram a paz?/A paz! Cala-te!”, outro exemplo de tradução literal. Embora em teoria isto pudesse resultar numa tradução humorística com um resultado final mal conseguido, os elementos potencialmente humorísticos linguísticos e não marcados -

no caso destes últimos, a representação escrita do tom jocoso e ameaçador de Reg na última fala - acabam por não só permanecer intactos, como também são adaptados de uma forma que mantém a carga humorística das falas equivalentes que constam do TP. Isto pode resultar na possível produção efetiva de efeitos humorísticos por parte de eventuais telespectadores nativos da CC. Assim, consideramos que o resultado do trabalho tradutivo destas duas falas nestas versões legendadas foi bastante bem conseguido e, por isso, suscetível de produzir efeitos humorísticos no espaço sociocultural português. No caso das legendagens de Zedidas, estas falas passaram a “Trouxeram-nos a paz/Oh, paz! Cala a boca!”. Tal como referimos na introdução, certos diálogos deste TC possuem influências ortográficas brasileiras nas suas versões traduzidas finais, e este constitui um exemplo destes mesmos. À exceção de alguns detalhes ortográficos que deixam bastante a desejar, especialmente em termos de pontuação (falta de ponto de interrogação na primeira fala), esta tradução, tal como a anterior, mantém a carga humorística das falas equivalentes da versão original, além de possuir os mesmos elementos potencialmente humorísticos dos diálogos equivalentes do TP. Independentemente da variante do idioma português em que estejam escritas, as versões traduzidas destes diálogos no TC de legendagem de Zedidas acabam por revelar-se como tendo um resultado bastante positivo no que concerne a exemplos de tradução humorística no contexto da TAV em geral, devido predominantemente a razões semelhantes às mencionadas na análise da tradução destas falas nas duas legendagens anteriores. O tradutor audiovisual por detrás das legendagens de Dead_Parrot traduziu estes diálogos da seguinte forma: “Trouxeram a paz./A paz! Cala-te!”. Vale ressaltar, entre outros elementos modificados, a substituição do ponto de interrogação presente nas legendagens de SundayDriver e do DVD pelo ponto final inserido no final da fala original. Isto põe em perspetiva a decisão tradutiva por parte dos tradutores audiovisuais responsáveis por estas mesmas legendagens de substituir o sinal de pontuação, especialmente se tivermos em consideração que esta fala não é uma pergunta no TP. De qualquer forma, isto faz com que esta tradução seja ainda mais direta e literal que as anteriores. Isto faz com que as conclusões que apontamos nas traduções associadas aos TCs anteriores também sejam válidas neste caso específico, embora provavelmente de uma forma mais pronunciada e evidente aqui que nas versões anteriores, especialmente se tivermos

em consideração as decisões tomadas durante o processo de tradução dos diálogos em análise para esta dobragem. Uma tradução humorística final bastante bem conseguida em geral, especialmente se tivermos em conta as alterações efetuadas.

Quanto à dobragem brasileira, os tradutores responsáveis pelo TC associado traduziram assim estes diálogos: “Trouxeram paz./Ora, paz! Cala a boca!”. Apesar das diferenças óbvias resultantes do uso de uma variante diferente da língua portuguesa, este constitui outro exemplo de tradução literal do par de falas equivalente do TP, de uma maneira semelhante a TCs anteriores como, por exemplo, as versões legendadas de Zedidas e de Dead_Parrot. Portanto, pelo menos até certo ponto, as conclusões estipuladas no decurso da análise dos TCs anteriores também são válidas no caso desta dobragem.

As razões por detrás das decisões tomadas durante os processos de tradução destes cinco TCs são provavelmente de natureza semelhante a diversos exemplos analisados em secções anteriores. Podemos concluir, em geral, que as versões traduzidas deste excerto, assim como das duas falas analisadas anteriormente, conseguiram cumprir adequadamente a meta de potencialmente replicar o efeito humorístico suscitado pela versão original na CP em praticamente todos os TCs do corpus deste trabalho. Embora as versões traduzidas destas duas falas que constam de alguns dos TCs não sejam isentas de problemas e defeitos, em geral o resultado final das traduções supracitadas é bastante positivo no que diz respeito ao ponto de vista humorístico.

Exemplo 15

O excerto que se segue pertence à cena 7 e pode ser lido e observado na Tabela 17.

Contexto: Mandy encontra-se a contar a sua experiência de casamento com o pai de Brian. Este reage negativamente ao seu desenlace, e depois a sua mãe recorda-lhe que, devido às suas raízes ancestrais romanas, ele próprio é “um deles”. Brian recusa-se a acreditar no que ela acabou de dizer e depois, de forma irónica, começa a insultar-se a si próprio com termos pejorativos de caracterização dos judeus. Mandy depois desaprova o seu comportamento, percecionando-o como sendo os seus

pensamentos e fantasias sexuais. Elementos de destaque nesta cena incluem os autoinsultos de Brian e provavelmente a reação de Mandy face ao comportamento do seu filho.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos, de sentido de humor da comunidade e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B590 -Then, he, having his way with me had... vroom! B591 -Like a rat out of an aqueduct.	E590 -Depois de se aproveitar, E591 -saiu qual ratazana fora do aqueduto!	G590 -Depois de se aproveitar, G591 -saiu qual ratazana fora do aqueduto!	I593 -Então ele, assim que I594 -terminou comigo... I595 -Foi-se, como um rato no aqueduto!	K597 -Depois de fazer o que bem quis de mim, K598 -zum! pirou-se como uma K599 -ratazana no aqueduto!	M597 -Aí então, depois que conseguiu o que queria, M598 -bum!, como um rato sai do aqueduto!
B592 -The bastard!	E592 -Patife!	G592 -Patife!	I596 -Sacana!	K600 -Sacana!	M600 -Bastardo!
B593 -Yeah. So, next time you go on B594 -about the 'bloody Romans',	E593 -Da próxima que falares E594 -dos "malditos romanos"...	G593 -Da próxima que falares G594 -dos "malditos romanos"...	I597 -Sim, então da próxima vez I598 -que falares mal dos Romanos,	K601 -Pois, por isso, da próxima vez que K602 -falares mal dos "malditos romanos"...	M601 -É, da próxima vez que M602 -chamá-los de "romanos nojentos",
B595 -don't forget you're one of them. B596 -I'm not a Roman, Mum,	E595 -...lembra-te de que és um deles. E596 -Não sou romano!	G595 -...lembra-te de que és um deles. G596 -Não sou romano!	I599 -não te esqueças que és um deles! I600 -Eu não sou Romano, mãe!	K603 -...não te esqueças que és um deles! K604 -Não sou um romano, mãe!	M603 -não se esqueça de que é um deles! M604 -Eu não sou romano, mãe,
B597 -and I never will be! I'm a Kike! B598 -A Yid! A Hebe! A Hook-nose!	E597 -E nunca serei! Sou um judeu, E598 -um hebreu, um nariz de gancho!	G597 -E nunca serei! Sou um judeu, G598 -um hebreu, um nariz de gancho!	I601 -E nunca serei! I602 -Sou um judeu, pobretanas, I603 -um merdas, um narigudo!	K605 -E nunca serei! Sou um marrano, um K606 -judeu, um hebreu, um nariz em gancho!	M605 -e nunca serei! Sou judeu, pão-duro, M606 -fanático, narigudo, tudo isso, mãe!

B599 -I'm Kosher, Mum! I'm a B600 -Red Sea Pedestrian, and proud of it!	E599 - <i>Sou kosher, mãe. Um peão do Mar Vermelho e com muito orgulho!</i>	G599 -Sou kosher, mãe. Um peão do G600 -Mar Vermelho e com muito orgulho!	I604 -Sou kosher, mãe! Um pedestre I605 -no Mar Vermelho, e orgulhoso disso!	K607 -Sou kosher, mãe! Sou um peão do K608 -Mar Vermelho, e com muito orgulho!	M607 -Sou pedestre do Mar Vermelho, M608 -e tenho orgulho nisso!
B602 -Huh. Sex, sex, sex. B603 -That's all they think about, huh?	E602 -Sexo, sexo, sexo! E603 -Não pensam noutra coisa!	G602 -Sexo, sexo, sexo! G603 -Não pensam noutra coisa!	I606 -Sexo, sexo, sexo. I607 -É só nisso que pensam.	K609 -Sexo, sexo, sexo. K610 -É só no que pensam.	M609 -Sexo, sexo, sexo! M610 -É só nisso que eles pensam!

Tabela 17: Tradução de um excerto da cena 7 para legendagem e dobragem.

Este excerto caracteriza-se por ter bastantes instâncias humorísticas baseadas em insultos auto-pejorativos, todos estes proferidos pelo próprio Brian. A maior parte destes encontra-se nas falas localizadas entre as células B597 e B600. Todos estes insultos caracterizam-se por ser termos pejorativos dirigidos aos judeus. Por serem usados de forma predominantemente irónica, as falas em que se encontram são o exemplo que usamos para efeitos de análise prática.

Estas falas foram traduzidas de diversas formas no corpus de cinco TCs em análise neste trabalho. Nas versões legendadas de SundayDriver e do DVD, os tradutores por detrás das mesmas traduziram-nas assim: “E nunca serei! Sou um judeu,/um hebreu, um nariz de gancho!/Sou kosher, mãe. Um peão do/Mar Vermelho e com muito orgulho!”. Diferenças a destacar entre estas duas é o facto de que nas primeiras os últimos diálogos encontram-se inteiramente formatados em itálico e a mudança de linha no caso da última frase ocorre um bocado antes das legendas do DVD. À exceção destas duas diferenças, a tradução destes dois diálogos nestes dois TCs é praticamente idêntica. Notamos que alguns dos termos da versão original foram removidos. Embora isto possa ser associado a uma carga humorística mais baixa, estes mesmos termos pejorativos são muito provavelmente mais problemáticos na CC do que na CP, o que pode explicar a sua omissão destas traduções. Alternativamente, podem também ter sido removidos de forma a poupar na quantidade de caracteres destas legendas, especialmente se tivermos em consideração as restrições estipuladas para a quantidade e tempo de permanência no ecrã das legendas já citadas em

secções e capítulos anteriores. Outro aspeto digno de menção é a forma como certos termos foram traduzidos nestas versões legendadas. Por exemplo, “Red Sea Pedestrian” passou a ser “pedestre do Mar Vermelho” nestes TCs. Embora não constitua uma tradução tecnicamente incorreta, a nível humorístico e do contexto geral destes diálogos acaba por ser bastante inadequada a diversos níveis, uma vez que os elementos potencialmente humorísticos de natureza linguística e de sentido de humor da comunidade não foram adaptados de forma bem-sucedida para os dois TCs. Por isso, as decisões tradutivas tomadas durante a sua realização acabaram por prejudicar de certa forma o resultado final das traduções respetivas. À exceção dos exemplos mencionados, deparamo-nos com mais outro exemplo de tradução literal dos diálogos equivalentes do TP, embora isto não constitua um grande problema a nível humorístico, tendo em conta que praticamente todos estes termos pejorativos existem de uma forma ou outra na LC, quer estes sejam iguais aos equivalentes da LP ou palavras completamente diferentes que possuem um significado idêntico ou até mesmo exatamente igual aos termos equivalentes no idioma inglês. Apesar dos inconvenientes tradutivos mencionados anteriormente, o resultado final das versões traduzidas destes diálogos para estes TCs é, ainda assim, bastante bem conseguido em termos humorísticos, tendo a maior parte dos elementos potencialmente humorísticos do TP sido mantidos intactos nas versões traduzidas.

Na legendagem de Zedidas, este foi o resultado final da versão traduzida destes diálogos: “E nunca serei!/Sou um judeu, pobretanas,/um merdas, um narigudo!/Sou kosher, mãe! Um pedestre/no Mar Vermelho, e orgulhoso disso!”. Contrariamente aos diálogos traduzidos dos TCs anteriores, a tradução destes neste TC optou por uma abordagem mais divergente e criativa, nomeadamente através da substituição dos termos pejorativos do TP por outros completamente diferentes, em certos casos até ao ponto de não constituírem o mesmo significado dos originais. Vale ressaltar que foi introduzido um termo de calão/palavrões que não existia no TP, alegadamente aumentando a carga humorística desta instância em comparação com a equivalente que consta do filme original, sobretudo devido à introdução de um elemento potencialmente humorístico ausente nesta fala no TP. Embora a alteração semântica de um destes termos em comparação com a versão original possa afetar a qualidade

da tradução humorística, podemos considerar o resultado final desta tradução bastante positivo. Isto justifica-se devido ao facto das modificações feitas a este TC constituírem um exemplo adequado de inserir elementos criativos no TC ao mesmo tempo que se mantém os elementos potencialmente humorísticos presentes no argumento original intactos, o que resulta, no seu todo, na possibilidade do TC causar o mesmo efeito humorístico na CC que o seu equivalente original é capaz de provocar na CP. Quanto à legendagem de *Dead_Parrot*, o tradutor por detrás desta versão traduziu assim estes diálogos: “E nunca serei! Sou um marrano, um/judeu, um hebreu, um nariz em gancho!/Sou kosher, mãe! Sou um peão do/Mar Vermelho, e com muito orgulho!”. Através da leitura destes diálogos traduzidos, podemos verificar que este TC apresenta uma tradução praticamente literal destes mesmos. Neste caso, contrariamente às legendagens de *SundayDriver* e do DVD, todos os insultos foram traduzidos, ao invés da omissão parcial levada a cabo nos dois TCs supracitados. Isto, em teoria, poderia resultar numa tradução humorística abaixo das expectativas, como muitos exemplos de tradução literal tendem a demonstrar, incluindo algumas instâncias humorísticas traduzidas analisadas neste trabalho. No entanto, considerando que as decisões tradutivas tomadas aqui são relativamente semelhantes às das duas primeiras legendagens, podemos chegar à conclusão que o resultado final acaba por ser semelhante ao desses mesmos TCs. Podemos dizer que até é alegadamente superior às traduções incluídas nessas mesmas legendagens, especialmente se tivermos em consideração o facto de todos os insultos terem sido mantidos intactos nesta tradução juntamente com os elementos potencialmente humorísticos associados a estes mesmos. No seu todo, deparamo-nos com uma tradução humorística destes diálogos bastante superior à da maior parte dos outros TCs referidos anteriormente.

No caso da versão dobrada, as falas passaram a ser assim: “e nunca serei! Sou judeu, pão-duro, fanático, narigudo, tudo isso, mãe! Sou pedestre do Mar Vermelho, e tenho orgulho nisso!”. Este conjunto de falas traduzido caracteriza-se por ser o que mais se desvia da versão original, pois além de incluir outros elementos de natureza variada, também contém termos pejorativos e insultos completamente diferentes daqueles que são atirados no TP. Contudo, vale ressaltar que a maior parte destas

alterações foi efetuada sem afetar drasticamente os elementos potencialmente humorísticos associados a estas falas na longa-metragem original. Isto resulta numa tradução humorística bastante bem conseguida, o que pode ser observado no resultado final incorporado na versão final do TC de dobragem abordado no contexto desta Dissertação.

Em geral, podemos concluir que as traduções destas falas foram bastante decentes em geral, apesar dos defeitos apontados durante a análise destas mesmas. Houve alguns erros que afetaram negativamente a qualidade dos TCs associados - especialmente na legendagem de Zedidas -, no entanto concluímos que a maior parte destes não afeta drasticamente a carga humorística das versões traduzidas dos diálogos até ao ponto de retirá-la dos mesmos por completo. Na última secção desta análise prática, debruçamo-nos na análise das versões traduzidas de um dos poucos excertos desta longa-metragem que recorre ao uso humorístico de calão e palavrões.

3.5.6. Uso de calão e palavrões

Ao contrário de outras produções cinematográficas mais recentes, o uso de calão e palavrões não ocorre com grande frequência neste filme. No entanto, isto não impede que este género de termos seja implementado em certos diálogos deste produto audiovisual, predominantemente em falas proferidas por personagens como Brian e Reg. Até a canção “Always Look on the Bright Side of Life” contém um palavrão empregue de forma humorística num dos versos que consta da versão original - “Life’s a piece of shit,/When you look at it.”. Apesar de não terem grande predominância neste produto audiovisual, ainda possuem alguma presença.

A maior parte destes caracteriza-se por não estar presente nos TCs. Isto deve-se ao facto de terem sido omitidos de praticamente todos os que constituem o corpus deste trabalho. Este panorama afeta tanto as traduções para legendagem como a feita para dobragem. Apesar de existirem alguns exemplos dignos de análise neste contexto, apenas um deles foi analisado nesta secção.

Exemplo 16

O excerto que usámos como exemplo neste contexto pertence à cena 19 e pode ser lido na Tabela 18.

Contexto: Brian, frustrado por não conseguir convencer os seus “discípulos” de que não era um Messias, acaba por concordar com estes numa tentativa de fazer com que desistam e se afastem dele. Eles celebram e depois ele força-os a ir embora. Depois, Arthur, um dos discípulos, pergunta-lhe como devem fazer essa mesma ação e Brian, visivelmente irritado e aborrecido, tenta afastá-los outra vez. Vale ressaltar aqui as reações inesperadas das duas partes e o uso ligeiro de palavras.

Elementos potencialmente humorísticos presentes: Elementos linguísticos e não marcados.

Texto de Partida	Texto de Chegada 1 (Legendas SundayDriver)	Texto de Chegada 2 (Legendas DVD)	Texto de Chegada 3 (Legendas Zedidas)	Texto de Chegada 4 (Legendas Dead_Parrot)	Texto de Chegada 5 (Dobragem PT-BR Maga)
B1835 -What?! B1836 -Well, what sort of chance does that give me?	E1835 -O quê?! E1836 -Que hipóteses me dá isso?!	G1835 -O quê?! G1836 -Que hipóteses me dá isso?!	I1836 -O quê? Bem, que mais posso fazer?	K1836 -O quê?! Que raio de hipótese K1837 -é que isso me dá?	M1840 -O quê?! E por que eu negaria uma coisa dessas?!
B1837 -All right! I am the Messiah! B1838 -He is! He is the Messiah!	E1837 -Pronto, sou o Messias! E1838 -É mesmo! É o Messias!	G1837 -Pronto, sou o Messias! G1838 -É mesmo! É o Messias!	I1837 -Tudo bem, Eu sou o Messias! I1838 -Ele é! I1839 -Ele é o Messias!	K1838 -Está bem, eu sou o Messias!! K1839 -É mesmo! Ele é o Messias!	M1841 -Tá bem, tá bem, eu sou o Messias! M1842 -É! Ele é! Ele é! Ele é o Messias! M1843 -É o Messias! Sim! Sim!
B1839 -Now, fuck off!	E1839 -E agora, vão-se lixar!	G1839 -E agora, vão-se lixar!	I1840 -Agora, vão-se foder!	K1840 -Agora, vão-se foder!	M1844 -E agora, vão se danar!!
B1841 -How shall we fuck off, O Lord? B1842 -Oh, just go away! Leave me alone.	E1841 -Como nos lixaremos, Senhor? E1842 -Vão-se! Deixem-me em paz!	G1841 -Como nos lixaremos, Senhor? G1842 -Vão-se! Deixem-me em paz!	I1841 -Como devemos foder-nos, Senhor? I1842 -Deixem-me em paz!	K1841 -Como nos devemos foder, Senhor? K1842 -Vão-se embora! Deixem-me em paz!	M1845 -Como vamos nos danar, Senhor? M1846 -Vão embora e me deixem em paz!

Tabela 18: Tradução de um excerto da cena 19 para legendagem e dobragem.

Para além das reações propositadamente exageradas por parte de Brian e dos seus “discípulos”, um dos elementos potencialmente humorísticos mais importantes deste excerto é o uso de palavrões em certos diálogos. Estes encontram-se em duas falas: uma proferida por Brian, e outra pelos seus discípulos. Este elemento específico contribui para boa parte da carga humorística destas duas falas, e a sua omissão pode afetar drasticamente o efeito potencialmente humorístico que pode provocar. Isto reflete-se, de facto, na forma como estas duas falas foram traduzidas nos TCs, sobretudo devido ao facto de que estes foram omitidos na maior parte das suas versões finais.

Nas legendagens de SundayDriver e do DVD, esta mesma omissão foi precisamente o que aconteceu durante o processo de tradução. Isto pode ser considerado um exemplo de suavização de uma instância humorística, uma vez que foi implementado um termo menos ofensivo com a mesma implicação do palavrão equivalente da LC ao usado no TP. Esta decisão tradutiva poderá ter sido levada a cabo provavelmente de forma a tornar o conteúdo destes diálogos mais acessível a um público mais geral, incluindo possíveis telespectadores da CC com menor tolerância para termos de calão e palavrões. Ainda assim, podemos considerar estas traduções como alternativas viáveis para a tradução destes diálogos do ponto de vista humorístico, apesar dos compromissos implementados em termos da sua carga humorística. Os tradutores responsáveis pela autoria das legendagens de Zedidas e de Dead_Parrot, em contrapartida, decidiram optar por traduções mais fiéis às falas do TP. Tal como em muitos outros exemplos analisados anteriormente nesta Dissertação, temos aqui traduções diretas e literais das falas equivalentes que constam do TP. Uma vez que certos telespectadores da CC podem ter maior preferência pelo humor à base de palavrões e termos ofensivos em geral, isto pode explicar até certo ponto a permanência dos palavrões na tradução desta instância humorística nestes TCs. Consequentemente, o elemento potencialmente humorístico linguístico presente nestas instâncias no TP original acaba por manter-se, assim como a sua carga humorística. Juntamente com o facto das duas versões traduzidas serem muito semelhantes entre si, deparamo-nos com traduções humorísticas cujos resultados são

bastante bem conseguidos em geral, até ao ponto de constituírem traduções humorísticas potenciais finais consideravelmente superiores às falas traduzidas incluídas nos dois primeiros TCs de legendagem. Como provavelmente não existem grandes opções tradutivas alternativas para a tradução de instâncias humorísticas desta natureza, as traduções humorísticas finais discutidas anteriormente constituem os melhores exemplos possíveis neste contexto, especialmente as que constam das legendas de Zedidas e Dead_Parrot.

A tradução destes diálogos para a dobragem brasileira demonstra uma tendência de omissão parcial bastante próxima da observada nas legendagens de SundayDriver e do DVD. Apesar de recorrer a um verbo ligeiramente diferente do usado nestas mesmas legendagens, o significado implicativo deste é praticamente igual. Por isso, as conclusões que apontamos durante a análise da tradução desta instância humorística presente nos dois primeiros TCs de legendagem também são aplicáveis aqui, embora o efeito humorístico potencial suscitado em possíveis telespectadores da CC possa ser ligeiramente menor que o das versões traduzidas que constam dos TCs de legendagem.

Em suma, podemos concluir que estes TCs em geral demonstraram um trabalho de tradução adequado da instância humorística analisada, mesmo com as instâncias de omissão dos palavrões em algumas das legendagens, bem como na dobragem. Na maior parte dos casos, o efeito humorístico do original tem potencial para ser replicado nos TCs, assim como nas CCs de origem destes mesmos. Por isso, podemos dizer que as versões traduzidas em geral são bastante competentes e demonstram uma adaptação bastante decente dos elementos potencialmente humorísticos presentes neste excerto, e isto reflete-se nos resultados destas mesmas.

3.6. Conclusão

Esta análise permitiu-nos formular uma série de conclusões. Como referimos anteriormente, o humor pythonesco é bastante complexo, o que faz com que seja, na maior parte dos casos, bastante difícil de traduzir. Isto propicia desafios de natureza variada a possíveis tradutores que sejam encarregues de traduzir qualquer um dos trabalhos televisivos e/ou cinematográficos dos MP. Um dos principais objetivos da análise prática foi descobrir se estes textos conseguiram adaptar o humor do TP aos TCs e suscitar o mesmo efeito humorístico na CC que suscita na CP. Isto pode ser visto em muitos dos resultados destas traduções, que se caracterizam por possuir uma qualidade inconsistente. Tal é especialmente evidente em termos da carga humorística de muitas das traduções destas instâncias humorísticas, as quais tendem a ser consideravelmente inferiores às equivalentes da versão original deste filme. Esta inconsistência aplica-se tanto às legendagens como à dobragem. Os resultados das mesmas poderiam ter sido muito melhores caso os respetivos TCs tivessem sido submetidos a uma ou duas revisões de forma a aprimorar a qualidade tradutiva destas mesmas.

Todos os TCs analisados possuem os seus atributos e os seus inconvenientes nas suas tentativas de tradução humorística adequada dos diálogos originais. No entanto, a qualidade tradutiva e humorística de todos os cinco varia muito, independentemente do tipo de humor traduzido. Os jogos de palavras, por exemplo, foram traduzidos de forma bastante irregular, até ao ponto de nenhuma das versões traduzidas ter adaptado estas instâncias humorísticas de forma adequada à língua portuguesa. Embora este tenha sido o caso das versões legendadas, os jogos de palavras e trocadilhos dobrados para português do Brasil também padeceram deste problema, à exceção, curiosamente, do jogo de palavras proferido por Pilatos e Brian na cena 13. Esta instância humorística recebeu uma adaptação bastante criativa que resultou numa tradução que demonstrou uma capacidade considerável, por parte dos tradutores, de adaptar uma fala para o contexto da CC sem descartar por completo o elemento potencialmente humorístico linguístico incluído no TP original. Por isso, destaca-se como um dos melhores momentos tradutivos da dobragem brasileira. No entanto, isto não faz com que as traduções humorísticas dos jogos de palavras, em

geral, não deixem bastante a desejar em termos humorísticos, independentemente do TC em que se encontrem.

No caso das instâncias humorísticas em que se encontram os problemas da fala de Pilatos e Pilas Grandus, estas também sofreram de traduções humorísticas inconsistentes em todos os TCs. Praticamente todas as legendagens demonstraram traduções literais das falas de Pilatos, o que acabou por prejudicar a carga humorística de partes como o momento da cena 13 mencionado no parágrafo anterior. As restantes falas receberam uma tradução decente, ainda que não seja surpreendente. Contudo, as falas de Pilas Grandus acabaram por ser mais prejudicadas, uma vez que nas duas primeiras legendagens em particular os tradutores optaram por aplicar a mesma dicção incorreta de Pilatos nos diálogos deste personagem. Curiosamente, as duas últimas legendagens decidiram restaurar este problema da fala, resultando em resultados superiores. Para a dobragem, as falas de Pilatos receberam uma adaptação particular que, embora possa ser estranha, acabou por beneficiar a carga humorística deste TC em algumas instâncias. O mesmo não se pode dizer das falas de Grandus, cuja tradução deixou a desejar precisamente devido à ausência dos elementos potencialmente humorísticos de outras versões. Podemos concluir que a tradução final destas instâncias, em geral, deixou bastante a desejar em aspetos diversificados.

Outra categoria humorística que acabou por ser drasticamente afetada por esta inconsistência tradutiva geral é a tradução das referências culturais específicas. Isto afetou tanto as legendagens como a dobragem, e isto reflete-se nos resultados das traduções. Algumas destas referências foram sujeitas a traduções à letra, o que acabou por prejudicar a sua carga humorística em geral. Em certas legendagens, algumas referências receberam uma adaptação adequada, mas casos como estes foram exceções à regra. Curiosamente, o mesmo aplica-se à versão dobrada brasileira, até ao ponto de certas instâncias humorísticas referenciais terem sido omitidas e substituídas por termos mais ambíguos cujo efeito humorístico é consideravelmente inferior ao dos diálogos originais. Em suma, podemos concluir que a qualidade destas traduções humorísticas é bastante baixa, tal como nos casos das categorias anteriores. Estas traduções poderiam ter sido sujeitas a revisões de forma a aprimorar a qualidade do resultado da versão final.

A quarta categoria humorística (tipos de humor aleatórios) também se caracterizou por ter traduções de qualidade bastante inconsistente. No entanto, a opção por traduções literais de muitas destas instâncias foi em muitos casos a única escolha possível, o que gerou resultados finais decentes em geral, embora boa parte destas instâncias humorísticas traduzidas não se comparem às suas equivalentes originais no que diz respeito à sua carga humorística. Muito do que foi dito antes também se aplica à tradução dos termos de calão e palavrões, pois boa parte dos palavrões do TP foram omitidos nos TCs, embora as legendagens de Zedidas e Dead_Parrot tenham mantido algumas destas instâncias intactas (a versão de Zedidas até contém uma fala com palavrões que não continha este tipo de linguagem no filme original). Contudo, a dobragem brasileira foi a mais afetada por estes cortes, uma vez que este TC não possui nenhum diálogo com calão e palavrões¹⁷. Esta característica acaba por afetar de forma negativa o resultado deste TC, pelo menos no que concerne ao ponto de vista humorístico. Em síntese, deparamo-nos com outra categoria de diálogo humorístico cujas traduções, em geral, deixam bastante a desejar.

Em suma, a tradução humorística dos diálogos desta longa-metragem, entre os cinco TCs analisados, revela ser bastante inconsistente em aspetos de natureza variada, a maior parte das vezes tendendo para pior. Casos de erros de tradução de vários tipos podem ser notados em todas as cinco traduções, além de escolhas tradutivas cujo potencial humorístico no contexto das CCs é bastante reduzido, o que acaba por refletir um processo tradutivo bastante apressado e sem grande planeamento antecipado, ou até alguma falta de conhecimento das principais características do pythonesco por parte de alguns tradutores audiovisuais. Embora estes TCs tenham alguns momentos mais fortes do que outros, poderiam ter sido muito melhores se tivessem sido sujeitos a revisões rigorosas de forma a resultar numa maior carga humorística, assim como possivelmente numa melhor receção por parte de possíveis telespectadores das CCs às quais se destinavam as traduções estudadas neste trabalho.

¹⁷ Tais omissões podem dever-se às regras da Maga, que provavelmente podem ter incluído menções à adaptação de conteúdo com palavrões (embora tais regulações sejam praticamente inacessíveis hoje em dia devido ao encerramento das atividades desta empresa em 1995).

O humor dos MP tem características particulares que fazem com que seja difícil de adaptar para outras línguas, assim como adaptá-lo para outras CCs. Isto demonstra-se nos resultados finais inconsistentes observados nos cinco TCs analisados nesta Dissertação. Todos estes caracterizaram-se por adaptar, de diversas formas, muitas instâncias humorísticas de *A Vida de Brian* de forma bastante insatisfatória, apesar de termos observado alguns pontos altos em algumas instâncias humorísticas traduzidas e incluídas em certos TCs. Isto poderá ser consequência de processos tradutivos bastante atribulados, em que os tradutores responsáveis tiveram de trabalhar com um argumento com diálogos demasiado característicos da sua CP para serem traduzidos de qualquer forma literal, quanto mais da forma como o foram nas traduções analisadas aqui.

Esta Dissertação, contudo, teve como enfoque a tradução de exemplos associados a um dado tipo de humor ligado sobretudo a um produto audiovisual específico. Adicionalmente, também teve em consideração a perspetiva pessoal do mestrando em termos humorísticos, além de não constituir uma análise completamente objetiva da tradução humorística para as modalidades de TAV abordadas durante a mesma. Também não constitui um estudo de receção humorística definitivo, sobretudo devido a não termos realizado qualquer tipo de inquéritos durante o seu desenvolvimento. Os aspetos limitativos mencionados, entre muitos outros, podem ser sujeitos a um desenvolvimento mais elaborado em futuras pesquisas de teor mais objetivo e desenvolvido em futuros trabalhos baseados em estudos de receção a possíveis traduções de produtos audiovisuais humorísticos de natureza semelhante ao discutido neste trabalho.

Com a presente Dissertação, pretendemos adicionar uma perspetiva própria a este género de estudos, sobretudo através da aplicação de certas teorias tradutivas ao contexto do humor pythonesco, associado ao produto audiovisual estudado, o qual consideramos um tipo de humor que ainda não recebeu a devida atenção, especialmente do ponto de vista da aplicação dos elementos potencialmente humorísticos estipulados por Martínez Sierra, até ao presente momento usados raramente como fundamentos teóricos para investigação académica de natureza diversificada.

Referências bibliográficas

- A *Vida de Brian* (1979). IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0079470/>. Acesso em 31 de maio de 2021.
- Acha, J. O. (2014). La "secta" como concepto problemático en la cultura política de la izquierda: notas para una exploración. *Pacarina del Sur*, 5(21), pp. 1-17. ISSN: 2007-2309
- Agost, R., & Varela, F. C. (2001). *La traducción en los medios audiovisuales*. Publicacions de la Universitat Jaume I D.L., Castelló de la Plana.
- Antonini, R. (2005). The perception of subtitled humour in Italy. *Humor: International Journal of Humor Research*, Special Issue. *Humor and Translation*, 18(2), pp. 209-225. DOI: 10.1515/humr.2005.18.2.209
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humour*. Mouton de Gruyter, Berlim & Nova Iorque.
- Attardo, S., & Raskin, V. (1991). Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model. *Humor*, 4(3-4), pp. 293-347. <https://doi.org/10.1515/humr.1991.4.3-4.293>
- Autor desconhecido (s.d.). *Monty Python's Life of Brian Script*. Another Bleedin' Monty Python Website. Disponível em: http://www.montypython.50webs.com/Life_of_Brian.htm. Acesso em 1 jun. 2021.
- Autor desconhecido (s.d.). *O que é a TAV? ATAV*. Disponível em: <https://atav.pt/sobre-a-tav/>. Acesso em 6 ago. 2021.
- Barata, P.J.S. & Marta, E. (28 de maio de 2012). *Sobre a expressão «és mesmo um galego»*, Ciberdúvidas da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/sobre-a-expressao-es-mesmo-um-galego/31369>. Acesso em 20 nov. 2021.
- Blake, R. A. (2017). Jesus and Brian: Exploring the Historical Jesus and His Times via *Monty Python's Life of Brian*. *Religion and the Arts*, 21(3), pp. 431-433. doi: 10.1163/15685292-02103012
- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes. Analysing Verbal Play*. Routledge, Londres & Nova Iorque.
- Chiaro, D. (2000). Servizio completo. On the (un)translatability of puns on screen. In: Bollettieri, R. M., Heiss, C., Soffritti, M., & Bernardini, S. (Eds.). *La Traduzione*

- Multimedial. Quale traduzione per quale testo?* (pp. 27-46). CLUEB, Bolonha.
- Chiaro, D. (2006). Verbally Expressed Humour on Screen: Reflections on Translation and Reception. *Journal of Specialised Translation*, 6, pp. 198-208.
- Chiaro, D. (2007). The effect of translation on humour response: The case of dubbed comedy in Italy. In: Gambier, Y., Shlesinger, M., & Stolze, R. (Eds.). *Doubts and Directions in Translation Studies* (pp. 137-152). John Benjamins Pub. Co., Amsterdão.
- Chiaro, D. (2009). Issues in audiovisual translation. *The Routledge companion to Translation Studies*, pp. 141-165. ISBN (eletrónico): 9780203879450.
- Chiaro, D. (2010a). Translation and Humour, Humour and Translation. In: Chiaro, D. *Translation, Humour and Literature* (pp. 1-29). Continuum, Londres & Nova Iorque.
- Chiaro, D. (2010b). *Translation, Humour and the Media*. Continuum, Londres.
- Crego, J. L. V. (2019). Identidades culturais a través de textos audiovisuales satíricos: el caso de «La vida de Brian». *Cuadernos de Documentación Multimédia*, 30, pp. 89-105. <http://dx.doi.org/10.5209/CDMU.62809>
- Crossley, J. G. (2011). Life of Brian or Life of Jesus. *Relegere: Studies in Religion and Reception*, 1(1), pp. 93-114. DOI: <https://doi.org/10.11157/rsrr1-1-10>
- Cunha, L. A. (2013). A atualidade da Vida de Brian. *Mediação*, 15(17), pp. 153-164.
- Davies, P. R. (2004). *Whose Bible is it Anyway?* T & T Clark International, Goring-by-Sea.
- Citado por Wiersma, H. (2012). Redeeming *Life of Brian*: How Monty Python (Ironically) Proclaims Christ *Sub Contrario*. *Word & World*, 32(2), pp. 166-177.
- De Rosa, G. L., Bianchi, F., De Laurentiis, A., & Perego, E. (2014). *Translating Humour in Audiovisual Texts*. Peter Lang AG, International Academic Publishers, Berna. ISBN (pdf): 9783035107401
- Dead_Parrot (2005, 3 de março). Life of Brian Legendas Português (pt) - A Vida de Brian Português (pt) Legendas (1979) 1CD srt. *OpenSubtitles.org*. Disponível em: <https://www.opensubtitles.org/pt/subtitles/117561/life-of-brian-pt>. Acesso em 1 jun. 2021.
- Díaz-Cintas, J., & Anderman, G. (Eds.) (2009). *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Palgrave Macmillan, Inglaterra.
- Díaz-Cintas, J., & Remael, A. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. St. Jerome Publishing, Manchester.
- Díaz-Cintas, J., (2001a). The Value of the Semiotic Dimension in the Subtitling of

Humour. In: Desblache, L. (Ed.). *Aspects of Specialised Translation* (pp. 181-191). La Maison du Dictionnaire, Paris.

Díaz-Cintas, J., (2001b). Aspectos semióticos en la subtitulación de situaciones cómicas. In: Pajares, E, Merino, R., & Santamaría, J. M. (Eds.). *Trasvases culturales: literatura, cine, traducción 3* (pp. 119-130). Universidad del País Vasco, Vitoria.

Díaz-Cintas, J., (2004). Subtitling: the long journey to academic acknowledgement. *Jostrans – The Journal of Specialised Translation*, 1, pp. 50-70.

Díaz-Pérez, F. J. (2014). Relevance Theory and translation: Translating puns in Spanish film titles into English. *Journal of Pragmatics*, 70, pp. 108–129. 10.1016/j.pragma.2014.06.007.

Equipa Climax (2013, 24 out.). *Maga, o Mago da Dublagem - Parte 3*. Climax (em linha). Disponível em: <https://blogclimax.wordpress.com/2013/10/24/maga-o-mago-da-dublagem-parte-3/>. Acesso em 27 dez. 2021.

Goldstone, J. (produtor), Chapman, G., Cleese, J., Gilliam, T., Jones, T., Idle, E., Palin, M. (escritores), & Jones, T. (diretor) (1991). *Monty Python's Life of Brian [A Vida de Brian]* (filme). Maga, São Paulo, Brasil.

Goldstone, J. (produtor), Chapman, G., Cleese, J., Gilliam, T., Jones, T., Idle, E., Palin, M. (escritores), & Jones, T. (diretor) (1979). *Monty Python's Life of Brian* (filme). HandMade Films, Reino Unido.

Goldstone, J. (produtor), Chapman, G., Cleese, J., Gilliam, T., Jones, T., Idle, E., Palin, M. (escritores), & Jones, T. (diretor) (2011). *Monty Python's Life of Brian [A Vida de Brian]* (filme). Sony Pictures Entertainment, Estados Unidos.

Gottlieb, H. (2001). "Subtitling: visualizing filmic dialogue", in Garcia, L. & Pereira Rodríguez, A. M. (eds.), *Traducción subordinada (II). El subtitulado* (pp. 85-110), Servicio de la Universidade de Vigo, Vigo.

Hoad, P. (2019, April 16). How we made Monty Python's Life of Brian. *The Guardian*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2019/apr/16/how-we-made-monty-python-life-of-brian-michael-palin-terry-gilliam>. Acesso em 13 set. 2021.

Luiz, T. M., Sierra, J. J. M. & Terran, P. Z. (2019). O humor como problema de pesquisa em Estudos da Tradução. *caleidoscópio: Literatura e Tradução*, 3(2), pp. 70-86. <https://doi.org/10.26512/caleidoscopio.v3i2.26627>

Luyken, G-M. et al. (1991). *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and*

- Subtitling for the European Audience*. European Institute for the Media, Manchester.
- Mack (2013, April 18). Roadmap to Trotskyism 5.2: A Guide for Those Perplexed by the Sectarians. *Civilized Discontent Debunking Utopian politics one truth at a time*. Disponível em: <http://civilizeddiscontent.blogspot.com/2013/04/roadmap-to-trotskyism-52-guide-for.html>. Acesso em 18 set. 2021.
- Maeso, B. E. A. (2018). *As diferenças em comum: Deleuze, Marx e o agora* [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Paraná]. Acervo Digital da UFPR (DSpace). <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/56164>
- Maher, B. (2011). *Recreation and Style: Translating Humorous Literature in Italian and English*. John Benjamins Pub. Co., Amsterdão, Países Baixos.
- Noble, T. (2009). "He's Not The Messiah!": Two negative film Christologies Life of Brian and The Passion of the Christ. *Communio Viatorum*, 51(1), pp. 89-105. ISSN: 0010-3713, 0010-7133
- Orero, P. (2009). Voice-over in audiovisual translation. In: Díaz-Cintas, J., & Anderman, G. (Eds.), *Audiovisual translation: Language Transfer on Screen* (pp. 130-139). Palgrave Macmillan, Basingstoke.
- Pacheco, P. (2014, 6 de janeiro). Fãs de Chaves estranham novas vozes em episódios inéditos no SBT. *Notícias da TV*. Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/televisao/fas-de-chaves-estranham-novas-vozes-em-episodios-ineditos-no-sbt-1752>. Acesso em 19 abr. 2022.
- Poláchová, L. (2010). *Humour in films of Woody Allen and Monty Python* [Bachelor thesis, Tomas Bata University]. Thomas Bata University Digital Library (TBU DSpace). <http://hdl.handle.net/10563/11885>
- Priberam (s.d.). Sirigaita. In *Dicionário Online Priberam de Português*. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/sirigaita>. Acesso em 22 nov. 2021.
- Raphaelson-West, D. S. (1989). On the Feasibility and Strategies of Translating Humour. *Meta*, 34(1), pp. 128-141. DOI: <https://doi.org/10.7202/003913ar>
- Scheffler, E. (2017). Reflecting on Jesus' Teaching on Humility from a Positive Psychological Perspective. *Neotestamentica*, 51(1), pp. 95-111. DOI: <https://doi.org/10.1353/neo.2017.0005>
- Sierra, J. J. M. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. [Tese de Doutorado, Universitat

- Jaume I]. Repositori Universitat Jaume I. <http://hdl.handle.net/10803/10566>
- Sierra, J. J. M. (2008). *Humor y traducción. Los Simpson cruzan la frontera*. Publicaciones de la Universitat Jaume I, Castellón de la Plana.
- Sierra, J. J. M. (2014). Dubbing or subtitling humour: does it really make any difference? In: De Rosa, Gian Luigi, Bianchi, Francesca, De Laurentiis, Antonella, & Perego, Elisa (Eds.) (2014). *Translating Humour in Audiovisual Texts* (pp. 311-332). Peter Lang AG, International Academic Publishers, Berna.
- Sierra, J. J., & Terran, P. Z. (2017). Humour as a Symptom of Research Trends in Translation Studies. *MonTI - Monografías de Traducción y Interpretación*, 9(1), pp. 29-48.
- Skuggevik, E. (2009). Teaching Screen Translation: The Role of Pragmatics in Subtitling. In: Díaz-Cintas, J., & Anderman, G. (Eds.) (2009). *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen* (pp. 197-213). Palgrave Macmillan, Inglaterra.
- Štěpánová, B. (2016). *Absurdity and Irony in the Work of Monty Python*. [Bachelor Thesis, University of Hradec Králové]. Theses.cz. <http://evskp.uhk.cz/eB9060>
- Stevanović, L. (2021). Humor and antiquity in the film: Roman scandals and the Life of Bryan. *Issues in Ethnology and Anthropology*, 16(1), pp. 135-154. <https://doi.org/10.21301/eap.v16i1.5>
- SundayDriver (2010, 8 de julho). Life of Brian Legendas Português (pt) - A Vida de Brian Português (pt) Legendas (1979) 1CD srt. *OpenSubtitles.org*. Disponível em: <https://www.opensubtitles.org/pt/subtitles/3699486/life-of-brian-pt>. Acesso em 1 jun. 2021.
- Terran, P. Z. (1993). *Developing Translation Studies to Better Account for Audiovisual Texts and Other New Forms of Text Production*. [Tese de Doutorado, Universitat de Lleida]. Digital Repository of the University of Lleida. <http://hdl.handle.net/10459.1/63689>
- Terran, P. Z. (1996). Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *The Translator*, 2(2), pp. 235-257. DOI: 10.1080/13556509.1996.10798976
- Terran, P. Z. (2005). Humor and Translation – an Interdiscipline. *Humor: International Journal of Humor Research*, 18(2), pp. 185-207. DOI: 10.1515/humr.2005.18.2.185
- Terran, P. Z. (2012). Translating heterolingual audiovisual humor: beyond the blinkers of traditional thinking. In: Muñoz-Basols, Javier et al. (Eds.), *The Limits of Literary*

Translation: Expanding Frontiers in Iberian Languages (pp. 317-338). Reichenberger, Kassel.

Terran, P. Z. (2014). Introducción. La combinación de lenguas como mecanismo de humor y problema de traducción audiovisual. In: De Rosa, G. L.; Bianchi, Francesca, De Laurentiis, Antonella, & Perego, Elisa (Eds.) (2014). *Translating Humour in Audiovisual Texts* (pp. 25-48). Peter Lang AG, International Academic Publishers, Berna.

Varela, F. C. (2004). Synchronization in dubbing. In: Orero, P. (2004). *Topics in audiovisual translation* (pp. 35-52). John Benjamins Pub. Co., Amsterdão. 10.1075/btl.56.07cha

Wiersma, H. (2012). Redeeming *Life of Brian*: How Monty Python (Ironically) Proclaims Christ *Sub Contrario*. *Word & World*, 32(2), pp. 166-177.

Xavier, C. D. S. de A. (2013). Contributos para o estudo da legendagem: itinerários de investigação. *Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores*, 26, pp. 71-91.

Zedidas (2009, 18 de maio). Life of Brian Legendas Português (pt) - A Vida de Brian Português (pt) Legendas (1979) 1CD srt. *OpenSubtitles.org*. Disponível em: <https://www.opensubtitles.org/pt/subtitles/3511162/life-of-brian-pt>. Acesso em 1 jun. 2021.

Zolczer, P. (2016). Translating humour in audiovisual media. *European Journal of Humour Research*, 4(1), pp. 76-92. <http://dx.doi.org/10.7592/EJHR2016.4.1.zolczer>

Anexos

Anexo 1 - Corpus de versões do filme *A Vida de Brian*



MPLOB_corpus_leg
endas_dobragem.xls

Anexo 2 - Os Monty Python: Algo completamente diferente?



anexo_dissertação
2_monty_python.cc