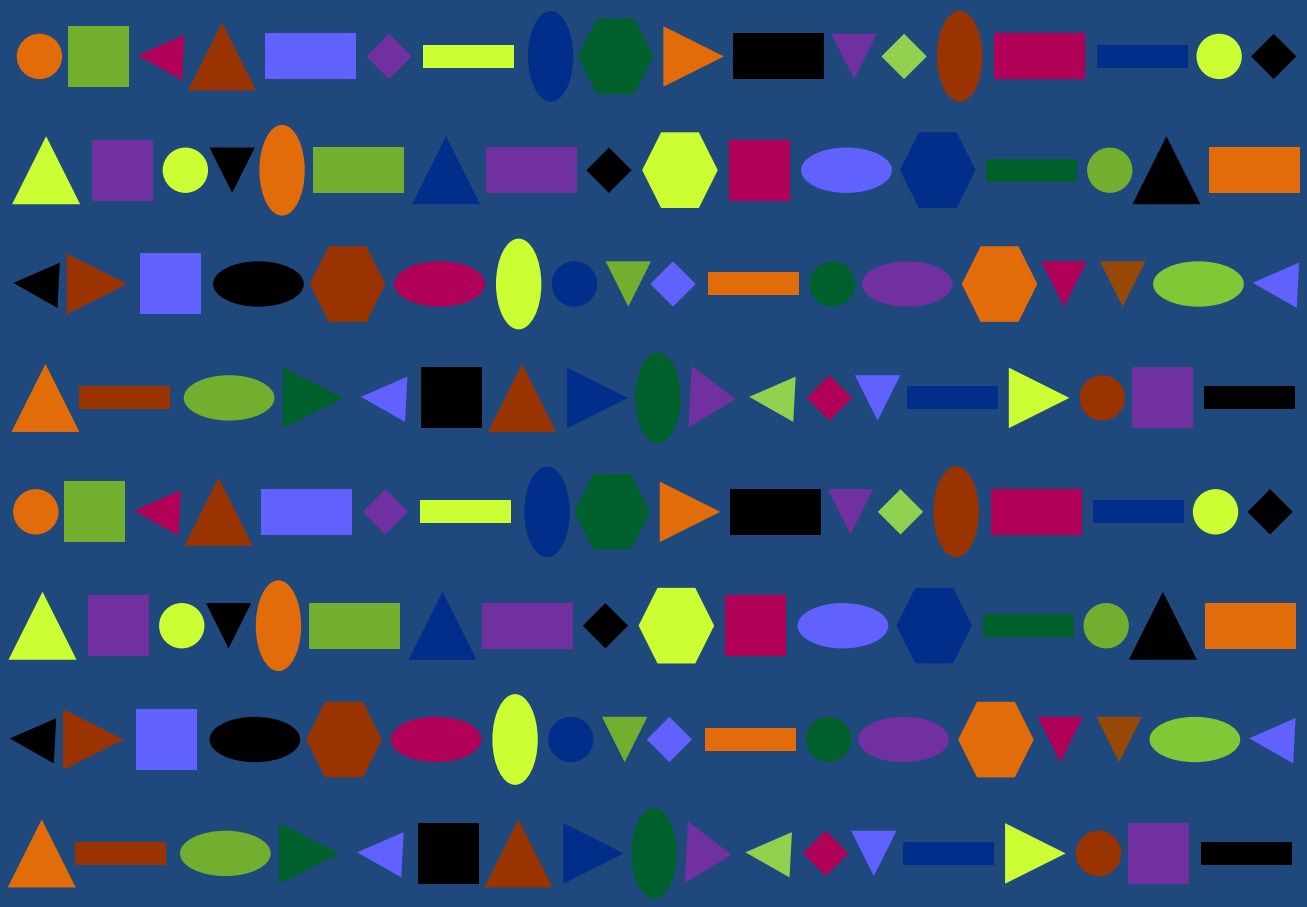
Faculdade de Letras
Universidade do Porto
FLUP

Centro de Linguística da Universidade do Porto

A TRADUÇÃO AUDIOVISUAL DO HUMOR VERBAL COMO PROCESSO CRIATIVO

Cláudio Manuel Oliveira Coelho



Dissertação de Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos

2011

The demands on the translator are enormous; they include competence as literary critic,
historical scholar, linguistic technician and creative artist.
It is little wonder that the evaluative horizon presents problems.

Edwin Gentzler, 1993

A TRADUÇÃO AUDIOVISUAL DO HUMOR VERBAL COMO PROCESSO CRIATIVO

Cláudio Manuel Oliveira Coelho

Dissertação apresentada à Faculdade de Letras da Universidade do Porto para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Tradução e Serviços Linguísticos

Orientador - Professor Doutor Thomas Juan Carlos Hüsgen

Categoria - Professor Associado

Afiliação - Departamento de Estudos Germanísticos da Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2011

Agradecimentos

Antes de mais, é essencial agradecer à comissão coordenadora do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos, sob a pessoa da Professora Doutora Belinda Maia, pela oportunidade de frequentar o mesmo e que culminou com a realização deste trabalho final numa área que aprecio.

O meu agradecimento principal vai para o Professor Doutor Thomas Hüsgen, orientador deste estudo, pela confiança, incentivo e flexibilidade que me permitiram desenvolver este trabalho com toda a tranquilidade. Obrigado por me ter ajudado a chegar a este tema de trabalho e pela sua compreensão ao longo de todo o processo. Já agora, agradeço-lhe também por tudo o que me transmitiu nas disciplinas em que fui seu aluno.

A nível pessoal, quero agradecer à Shirley por tudo o que fazes por mim e por estares sempre ao meu lado e por todo o apoio que me deste ao longo deste trabalho. Se não me incentivasses, provavelmente isto não teria resultado. Obrigado também pela tua ajuda e do Fábio na parte prática deste trabalho, só assim consegui encontrar todos os vídeos de que precisava para analisar.

Também quero agradecer aos meus pais, que me ajudaram ao longo destes seis anos académicos que tantas despesas deram. Ainda tenho de agradecer aos meus padrinhos e à minha avó por me terem educado para ser a pessoa que sou hoje. Deixo também um obrigado especial à Vânia, à Cris, ao Vítor e ao Fred, que já me aturam há bastante tempo e tomaram sempre conta de mim.

Por último, quero agradecer aos *Les makaks* e ao *gang*, em especial à Joana, que me compreende bem e sabe como é trabalhoso elaborar uma dissertação de mestrado e como é uma estrada que começa a ser percorrida lentamente e parece nunca mais acabar. E obrigado pela fantástica capa da dissertação.

Resumo

O ramo da tradução do humor, mais precisamente a tradução audiovisual do humor expresso verbalmente, tem conhecido grandes desenvolvimentos nos últimos anos. Apesar disso, ainda há poucas conclusões quanto à presença do processo criativo na tradução do humor.

Serve a presente investigação para demonstrar que a tradução do humor expresso verbalmente é um processo complexo a nível linguístico, cultural e cognitivo. Mesmo assim, o humor dispõe de mecanismos que potenciam a análise e compreensão do processo tradutivo de sequências humorísticas. Por outro lado, foi demonstrado que o pensamento criativo na tradução é igualmente complexo, que decorre por etapas, mas possibilita ao tradutor encontrar com frequência soluções adequadas.

Para além de um enquadramento teórico em que se inclui uma revisão bibliográfica, procedeu-se a estudos de caso através de uma plataforma de análise para a tradução do humor expresso verbalmente. Concluiu-se que é possível de facto conciliar a tradução audiovisual do humor expresso verbalmente com a criatividade.

Palavras-chave: Tradução Audiovisual, Humor Expresso Verbalmente, Criatividade.

Abstract

The field of humour translation, especially the translation of verbally expressed humour on screen, has been making good progress in recent years. Nevertheless, there is still little confirmation about the presence of creative thought when translating humour.

The aim of this research is to demonstrate that translating verbally expressed humour is linguistically, culturally and cognitively complex. Even so, humour has mechanisms which enhance the analysis and comprehension of the translation process behind humorous sequences. Furthermore, it was demonstrated that creative thought in translation is equally complex and that it develops in stages, allowing the translator to frequently find suitable solutions.

In addition to a theoretical framework, which includes a review of existing literature, case studies were conducted through an analysis platform for the translation of verbally expressed humour. The results of the study revealed that it is in fact possible to reconcile the translation of verbally expressed humour on screen with creativity.

Keywords: Audiovisual Translation, Verbally Expressed Humour, Creativity.

Índice

Agradecimentos IV

Resumo V

Abstract VI

Índice de figuras VIII

Índice de Quadros VIII

Índice de Grelhas VIII

Índice de Anexos VIII

1. Introdução ..... - 2 -

2. Enquadramento Teórico e Revisão Bibliográfica ..... - 5 -

2.1 A tradução do humor e a Teoria Geral do Humor Verbal de Attardo ..... - 5 -

2.2 A superioridade e a incongruência segundo Vandaele ..... - 8 -

2.3 O modelo teórico para a legendagem do humor de Asimakoulas ..... - 9 -

2.4 Da teoria à prática: a grelha de análise de Shipley ..... - 14 -

2.5 Outros contributos importantes para a temática da tradução do humor. As estratégias de tradução de Chiaro, Delabastita e Mateo ..... - 17 -

2.6 A criatividade na tradução ..... - 25 -

2.6.1 Kußmaul e o modelo de quatro fases do processo criativo ..... - 27 -

2.6.2 Restrições da criatividade na tradução ..... - 29 -

2.7 Restrições e limitações da tradução audiovisual ..... - 30 -

2.7.1 Restrições na tradução para legendagem ..... - 30 -

2.7.2 Restrições na tradução para dobragem ..... - 34 -

3. Estudos de Caso ..... - 37 -

4. Considerações Finais ..... - 53 -

5.1 Referências Bibliográficas ..... - 56 -

5.2 Referências Webliográficas ..... - 58 -

5.3 Filmografia ..... - 59 -

Índice de Figuras

Fig. 1 – O modelo da teoria do humor de Asimakoulas .....- 11 -

Índice de Quadros

Quadro 1 – A organização hierárquica dos recursos cognitivos.....- 7 -

Quadro 2 – Fatores externos para a tradução do humor verbal.....- 16 -

Quadro 3 – Métodos de tradução de jogos de palavras.....- 22 -

Quadro 4 – A Tradução da Ironia.....- 24 -

Índice de Grelhas

Grelha 1 – *Donna's Rhymes*.....- 38 -

Grelha 2 – *Miss Bazoombas*.....- 42 -

Grelha 3 – Jogo de duplos sentidos.....- 44 -

Grelha 4 – Trocadilho.....- 47 -

Grelha 5 – Oposição de *scripts*.....- 50 -

Índice de Anexos

Anexos *CD* (disponível na última página desta dissertação)

1. Videoclipe da grelha nº1 - The Cleveland Show - Donna's Rhymes, temporada 1, episódio 20;
2. Videoclipe da grelha nº2 - The Cleveland Show - Miss Bazoombas, temporada 1, episódio 20;
3. Videoclipe da grelha nº3 - American Dad - Stand and Feel, temporada 1, episódio 14;
4. Videoclipe da grelha nº4 - Family Guy - In Contempt of Cat, temporada 6, episódio 8;
5. Videoclipe da grelha nº5 - Shrek - Oposição de Scripts.

N.B: Todos os videoclipes anexados foram retirados das produções cinematográficas originais através do programa *Windows Live Movie Maker*®, de forma a incluir apenas as sequências humorísticas em análise no capítulo III ao invés do episódio/filme na íntegra.

Capítulo I

Introdução

1. Introdução

(…) there is a widespread feeling that academic respectability is directly correlated to unenjoyable subject matter, thus the study of humour, by its very nature, cannot be taken seriously.

Chiaro, 1992:1

Tal como afirma Chiaro, os estudos sobre humor sempre foram olhados com ceticismo e só ultimamente têm sido levados mais a sério nos estudos de tradução modernos. A sociedade atual é dominada pelo meio audiovisual, que faz parte do quotidiano de qualquer um. A globalização espalhou as culturas por todo o mundo através das mais diversas produções audiovisuais. Só em Portugal a influência externa é enorme. Ao longo dos últimos anos, os filmes e as séries norte-americanos impuseram-se no mercado português, principalmente as comédias e as séries de humor (mais conhecidas como *sitcoms*). Foi com estas conclusões em mente que o tema deste trabalho foi escolhido. No seio de uma "geração *hi-tech*", não é de todo despropositado afirmar que a tradução audiovisual começa a justificar tanta atenção como a tradução literária ou a técnica.

Em traços gerais, os dois grandes vetores de debate neste trabalho incidem sobre dois aspetos que deveriam ser indissociáveis na área da tradução: a tradução audiovisual do humor expresso verbalmente e a criatividade na tradução. Numa fase inicial (capítulo II), será feito o ponto de situação da tradução do humor, que sofreu um desenvolvimento significativo desde as primeiras teorias de Attardo e Raskin (1991) até aos mais recentes e importantíssimos contributos por parte de Asimakoulas (2004) e Shipley (2007). Estes autores delinearam mecanismos para a compreensão do humor, cuja análise permite posteriormente encontrar soluções tradutivas na língua de chegada. A juntar a isto, serão também destacadas estratégias de tradução de humor expresso verbalmente mais específicas, tais como a abordagem de Delabastita (1996) à tradução de jogos de palavras e as técnicas para tradução da ironia sugeridas por Mateo (1995).

Mais adiante surge a questão da criatividade na tradução. Este estudo tem como objetivo marcar a diferença ao associar a criatividade à tradução do humor, pois não há muitos trabalhos a nível internacional que lidem com estes dois assuntos. A criatividade surge comentada neste trabalho através da pesquisa de Paul Kußmaul (2000), que demonstra a especificidade da criatividade como processo cognitivo capaz de permitir ao tradutor gerir melhor os requisitos de uma tradução, dando-lhe a conhecer uma forma de pensamento que ajuda a transpor toda a mensagem de partida para a língua de chegada com sucesso. No âmbito do pensamento criativo, ficará também patente a sua estruturação, que está basicamente dividida em quatro fases a percorrer durante o processo tradutivo.

Não descuidando a tradução audiovisual, será também feita uma compilação das restrições que a legendagem e a dobragem impõem e como essas restrições limitam o poder de decisão e margem de manobra do tradutor. A propósito, o grau de criatividade do tradutor também apresenta limitações que têm de ser respeitadas entre as línguas de partida e de chegada, para que o caráter funcional de ambos os textos seja salvaguardado.

Finalmente, o capítulo III inclui cinco estudos de caso que visam pôr em prática os principais conhecimentos discutidos no enquadramento teórico. A metodologia utilizada foi a grelha de Shipley (2007:986), que basicamente reúne toda a investigação feita na área da tradução do humor e serve de plataforma ao tradutor para analisar e obter soluções para problemas de tradução em sequências humorísticas. Extraídos fundamentalmente de séries/filmes de animação norte-americanos, como o fenómeno *Family Guy*, estes estudos de caso incluem parâmetros diferentes da tradução do humor, desde a abordagem aos fatores linguísticos, como rimas e trocadilhos, passando pelos fatores culturais, educacionais e sociais, terminando com fenómenos de alteração do mecanismo lógico e quebra da expectativa (característica do humor). Por último, serão apresentadas as considerações finais que pretendem servir de balanço a este estudo e sintetizar toda a discussão ao longo desta dissertação.

Capítulo II

Enquadramento Teórico e Revisão Bibliográfica

2. Enquadramento Teórico e Revisão Bibliográfica

2.1 A tradução do humor e a Teoria Geral do Humor Verbal de Attardo

A temática do humor conheceu grandes desenvolvimentos com os estudos de Raskin na década de 80 e mais tarde pela mão de Attardo, sendo que ambos os autores começaram a trabalhar em conjunto na investigação do humor. Estes dois autores foram fundamentais na análise do processo humorístico e criaram uma plataforma de análise do humor (*Teoria Geral do Humor Verbal*) que seria mais tarde transposta para a tradução, com a elaboração de um ponto de partida para a análise de uma sequência humorística no momento de a traduzir. É esse mesmo modelo que foi sendo utilizado e completado por outros investigadores, como Asimakoulas, que completou e criou o seu próprio modelo teórico para a legendagem do humor.

Nesta fase inicial é importante perceber como se processa o fenómeno humorístico no ser humano e o que desencadeia o humor em cada um de nós. Asimakoulas (2004) relembra-nos o início da investigação no domínio do humor na década de 80 para o explicar. Segundo este autor, foi Raskin que começou por definir em que consiste o humor, recorrendo ao termo *script* como elemento nuclear do desencadeamento do humor. Para Raskin (1983:199, citado em Attardo 1994:198 e Attardo 2002:181), o processo humorístico baseia-se em conflitos de representações de conhecimento, representações estas que são denominadas *scripts*. Estas parcelas de conhecimento organizadas englobam informação sobre algo, que pode ir desde um evento (real ou imaginário) até a um acontecimento, uma ação, uma qualidade, etc. (Raskin, 1983:199). São estas estruturas interiorizadas pelo falante que lhe fornecem informação sobre a organização do mundo e como proceder no mesmo. Seguindo esta lógica, Attardo refere que o efeito humorístico se baseia na oposição de *scripts*, no uso de palavras que provocam leituras díspares (ou seja, provocam uma associação a um ou mais *scripts*).

Apesar disso, Attardo acabou por alargar esta teoria quando afirma (Attardo & Raskin 1991:297) que a sequência humorística é composta não só pela oposição de *scripts*, mas também por outros cinco parâmetros ou recursos cognitivos, a saber: *língua, situação, estratégia narrativa, alvo e mecanismo lógico.*

Numa análise a cada um dos parâmetros, a «língua» refere-se a escolhas ao nível fonético, fonológico, morfofonémico, morfológico, lexical, sintático, semântico e pragmático, que determinam todo o conteúdo da sequência humorística (ibid:297-299). A «estratégia narrativa» mostra que qualquer sequência humorística tem de ser proferida através de algum tipo de organização narrativa, quer seja uma narrativa simples, um diálogo (normalmente de pergunta e resposta), uma adivinha, etc. (Shipley, 2007:983). O «alvo» representa os indivíduos, grupos ou partidos em geral (Asimakoulas, 2004:301) que são de alguma forma visados pelo humorista. A informação neste recurso cognitivo contém os nomes dos grupos ou indivíduos que englobam estereótipos humorísticos (Shipley, 2007:983). No que concerne a «situação», a sequência humorística tem de ter um propósito e a situação engloba os objetos, participantes, os instrumentos e as atividades, entre outros, que constituem os alicerces da sequência humorística (Attardo, 2001:5 e 2002:179). O modo de pensar nas sequências humorísticas e nos textos humorísticos adquire um caráter próprio dentro do universo que eles criam e onde as regras e a lógica são desafiadas e aplicadas de forma bizarra. O «mecanismo lógico» é a aplicação da incongruência criada por essa forma de pensar (Attardo & Raskin, 1991:303), seja através de troca de figuras/cenários ou falsas analogias, por exemplo (*ibid*:304-306).

Esta estrutura teórica passa a ser denominada *Teoria Geral do Humor Verbal* e os diferentes recursos cognitivos estão dispostos hierarquicamente da seguinte forma:

Quadro 1 -
A organização hierárquica dos recursos cognitivos
(adaptado de Attardo, 1994:227 e retirado de Asimakoulas, 2004:823)

Oposição de scripts (Script Opposition - SO)
_
Mecanismo lógico (Logical Mechanism - LM)
_
Situação (Situation - SI)
_
Alvo (Target - TA)
_
Estratégia narrativa (Narrative Strategy - NS)
_
Língua (Language - LA)

Apesar desta organização, o modelo não consagra que uma sequência humorística tenha necessariamente de passar por todos os parâmetros para se concretizar (Attardo & Raskin, 1991:327), nem mesmo de seguir a ordem apresentada pelo modelo de forma consecutiva. O objetivo é compreender até que ponto duas sequências humorísticas são semelhantes ou diferentes através destes parâmetros, pois quantos mais parâmetros estiverem incluídos, maior é o grau de semelhança.

Ainda assim, este modelo só se aplicou inicialmente a nível intralinguístico. Só mais tarde é que Attardo (2002:184-192) inovou a forma de aplicar a Teoria Geral do Humor Verbal (à qual daqui em diante se vai referir como TGHV) e defendeu o seu uso ao nível da equivalência interlinguística, ou seja, na tradução do humor. Seguindo a lógica da ideia original, quanto mais uma sequência humorística traduzida partilhar os parâmetros do modelo da TGHV com a sequência humorística da língua de partida (exceto a língua em si, que é obviamente diferente), maior é a semelhança entre ambas as sequências humorísticas:

> *[...] the General Theory of Verbal Humour already incorporates a simple theory of humor translation, if we limit translation to simple meaning correspondence: keep all Knowledge Resources (except Language) the same. So the simplest approach to translation is: substitute Language in TL for Language in SL.*
>
> Attardo, 2002:183

Como exemplifica Asimakoulas (2004:824), a tradução ideal de uma sequência humorística partilha a mesma oposição de *scripts* (leitura sexual vs. não-sexual, por exemplo), o mesmo mecanismo lógico (uma analogia ou uma troca de papéis), a mesma situação, o mesmo alvo (as loiras) e a mesma estratégia narrativa. Mais uma vez, o único parâmetro que deixa de ser um requisito é o da língua em si (que tem de ser necessariamente alterada), mas o nível de linguagem continua a ser considerado, como Asimakoulas salienta (ibid:826), ou seja, se a sequência humorística em si ocorre ao nível fonético, morfológico, da palavra, da frase, do texto, etc.

2.2 A superioridade e a incongruência segundo Vandaele

Não obstante, as teorias do humor não se resumem apenas à TGHV. Vandaele, por exemplo, explorou dois grandes princípios do humor que também são importantes na caracterização do processo humorístico. Neste caso, Vandaele explora os conceitos da superioridade e da incongruência e afirma que é impossível oferecer uma explicação convincente do campo humorístico com base em apenas um destes dois princípios (1996:242). Basicamente, a noção de incongruência está intimamente ligada à questão da oposição de *scripts*, pois, como já referido, este fenómeno resulta de uma contraposição à forma como temos a informação organizada no nosso cérebro e determina a forma como o ser humano normalmente age:

> *[A] ideia de que o humor surge da combinação de elementos díspares e se alimenta do efeito surpresa daí resultante tem conquistado nos nossos dias grande popularidade. Nesta perspectiva, contraste e espanto perfazem o humor. Quando achamos graça a algo que ouvimos ou observamos, é porque a súbita percepção de uma incongruência nos obriga a refazer uma interpretação inicial errada e chegar a um sentido surpreendente que não supuséramos à partida.*
>
> Ermida, 2003: 50-56

Como já referido, o humor apresenta normalmente uma situação. É a partir dessa situação que se faz uma leitura do que irá acontecer numa sequência humorística. O facto de essa sequência humorística quebrar a nossa expectativa e contrariar a nossa interpretação inicial, como refere Isabel

Ermida, provoca o fator surpresa no público-alvo e consequentemente o efeito humorístico

A superioridade relaciona-se com a incongruência de várias maneiras (Vandaele, 2002:157): a) a maior parte dos casos de incongruência podem ser atribuídos a um produto social/agente, que são assim considerados inferiores; b) a incongruência irónica é uma anormalidade controlada como símbolo de superioridade. Como exemplo, a obra *Pride and Prejudice* de Jane Austen começa com a premissa: "*It is a truth universally acknowledged, that a single man in possession of a good fortune, must be in want of a wife*". Na verdade, era a mulher (principalmente a mãe) que normalmente procurava um homem rico e solteiro e não o oposto, mostrando a superioridade do homem de forma irónica através de uma aparente inferioridade; c) a incongruência pode na maioria dos casos ser resolvida e ultrapassada, criando superioridade (ao rirmos de uma sequência humorística, demonstramos aos outros a nossa inteligência e diminui-se a pressão social que possa ser exercida sobre nós); d) algumas incongruências são por convenção designadas humorísticas (forçadas por convenção através de pistas ou estereótipos que são supostamente engraçados por si só). Num sentido mais lato (da socialização, do estereótipo, da solução de problemas, etc.), a superioridade poderá estar presente nos seis parâmetros sugeridos por Attardo (*ibid*:158).

2.3 O modelo teórico para a legendagem do humor de Asimakoulas

Numa tentativa de conjugar os progressos de Attardo com as preocupações de Vandaele, Asimakoulas apresenta um novo modelo teórico para a legendagem do humor. Assim, o autor afirma (2004:824) que o humor verbal envolve expectativas sociais/cognitivas, ou seja, uma espécie de «aceitação da norma» e/ou «oposição à norma». A aceitação da norma refere-se a fatores contextuais/sociais que geram o humor e a sua avaliação momento-a-momento e mostra que algo pode ser humorístico sem incluir necessariamente um conflito ou incongruência. O humor verbal pode incluir (normalmente em simultâneo) uma oposição à norma. A oposição à norma inclui a oposição de *scripts*, mas o termo «norma» destaca a raiz social do

humor. Pode englobar duas interpretações em conflito criadas por um trocadilho (*pun*), por exemplo, ou o jogo com temas tabu (o reportório de tais temas é a aceitação da norma em si) em situações não apropriadas (daí o conflito). A esse respeito, a oposição à norma conta para as incongruências não só cognitivas, mas também sociais (o que entra em conflito com o quê e em que situações pode ser visto como uma convenção social). Da mesma maneira que pode abarcar desvios do uso «próprio» e «natural» da língua – por exemplo, gaguejar ou levar tudo à letra, o que também proporciona aos espectadores a sensação de superioridade.

Ainda segundo Asimakoulas (*ibid:*825), o argumentista pode indicar como algo que é secundário (o uso inconsciente das regras linguísticas/de interação) pode tornar-se nuclear ao ser ignorado, como, por exemplo, quando uma metáfora antiga é recuperada ou quando as regras de educação não são cumpridas. A aceitação da norma e a oposição à norma são duas faces da mesma moeda e podem ser estruturadas nos níveis (recursos cognitivos) que Attardo propõe com a incongruência e a superioridade, estando estas distribuídas pelas fontes de conhecimento de forma difusa. A aceitação/oposição à norma nos filmes podem ser vistas como meios para estabelecer a comunicação humorística entre o realizador/argumentista e os espectadores. Trata-se de um meio canalizador para destacar/estabelecer inteligência (se bem que por vezes em detrimento de uma ideia/instituição/grupo/pessoa alvo), a compreensão natural, leveza, um sentimento de pertença a um grupo (experiências e conhecimentos partilhados) e a asserção de uma metalinguagem comum ou um código de alguma forma partilhado. Desta forma, os espectadores podem «comunicar» com alguns dos personagens e de forma indireta com o realizador/argumentista, que "fala" através dos personagens do filme (*ibid:*825). A comunicação a este nível «realizador-espectador» está muitas vezes presente em comédias. Aliás, a aparência séria de um personagem aumenta a sequência humorística do que é dito e torna os personagens autênticas caricaturas (alvos) que falham inconscientemente o cumprimento de regras sociais e de educação como se tratasse de algo natural e coerente.

À luz de tudo isto, Asimakoulas propõe o seu próprio modelo da teoria do humor, tendo em conta as variáveis contextuais da legendagem (que podem ser aplicadas a outros *media*). A sua representação gráfica é a seguinte:

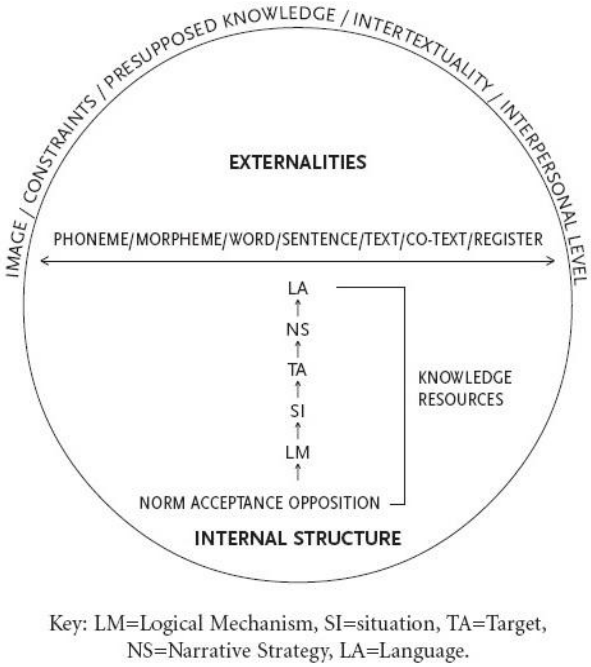


Figura 1 – O modelo da teoria do humor de Asimakoulas (2004:825)

O autor grego explica melhor todas as condicionantes do modelo (*ibid:*826) e aponta desde logo para o grau de circularidade do mesmo, que será explicado à medida que é descrito. Começando pela estrutura interna de uma sequência humorística, o autor refere que esta inclui uma oposição à norma ou uma aceitação da norma, a intenção de utilizar um elemento humorístico e a convenção sócio-cognitiva que é o pré-requisito para a sua função humorística. A aceitação/oposição à norma reflete a intenção do realizador ou do argumentista de comunicar humoristicamente com o público e está estruturada ao longo das fontes de conhecimento que Attardo sugeriu. A importância de cada fonte de conhecimento varia consoante o tipo de sequência humorística. O «alvo» é proeminente no género da sátira, por exemplo, e em afirmações irónicas no geral. A última fonte de conhecimento é a língua e é a realização da aceitação/oposição à norma. Os níveis nos quais a língua se encontra organizada vão desde o fonema (uma pronunciação estranha) ao longo do eixo linguístico até ao nível da frase e até mesmo a segmentos maiores de «texto». Estes, por seu turno, podem ser contíguos

(como nas sequências de tomada de vez) ou deslocados (como no caso das repetições de afirmações humorísticas que poderão abranger sequências mais longas de texto). A última categoria é o registo e pode envolver qualquer uma das unidades linguísticas precedentes.

De seguida, Asimakoulas consagra os restantes elementos do modelo que são de facto a inovação que o autor adiciona aos recursos cognitivos de Attardo. Nesta lógica, Asimakoulas refere que as sequências humorísticas estruturadas ao longo destes parâmetros e realizadas a vários níveis linguísticos exploram o contexto (*ibidem*). Os fatores contextuais exibidos na figura 1, aqui designados *fatores externos*, constituem uma indicação geral do que poderá ser o contexto de um filme. Asimakoulas procede à explicação de cada um destes fatores externos, começando pela «imagem», que se refere à natureza multimédia dos filmes. Certas ações, objetos ou entidades estão presentes no ecrã e a perceção humorística está ligada ao enredo em desenvolvimento na tela. Já as «restrições» referem-se ao que a língua pode fazer. Certas palavras ou outros materiais textuais são mais recetivos ao uso jocoso em algumas línguas do que noutras (ambiguidade lexical e sintática, o uso de *spoonerisms* na língua inglesa, etc.). As convenções culturais também podem ditar que sequências humorísticas e manipulações estilísticas são aceitáveis e tudo dentro dos limites espácio-temporais específicos à legendagem ou à banda desenhada, por exemplo.

Outro fator externo que Asimakoulas analisa (*ibid*:826) é o «conhecimento pressuposto», um aspeto vasto do contexto e que pode englobar o conhecimento enciclopédico que as pessoas detêm individualmente ou coletivamente, assunções culturais ou conhecimento acumulado através da observação/experimentação do mundo. O termo incorpora pressuposições linguísticas e não-linguísticas, ambas realizadas sempre que falamos ou escrevemos. Todo o texto é afetado por estas pressuposições e contém estes elementos linguísticos e contextuais/culturais (Fawcett 1997:124-125 e 1998:114-118).

Um exemplo de conhecimento pressuposto é apontado por Attardo quando distingue as *canned jokes* das piadas conversacionais. Seguindo a lógica do autor (1994:295-299), as *canned jokes* (anedotas) não dependem de fatores contextuais. São bastante conhecidas pelas inúmeras compilações em livro que existem e que apelam diretamente ao autor sem necessidade de demasiada informação enciclopédica. Já a piada conversacional resulta do improviso que surge num diálogo e depende de informação contextual sobre tópicos anteriores da conversa, o que impossibilita o seu uso isolado noutras situações.

A «intertextualidade», por sua vez, é a propriedade dos textos dependerem de partes de textos anteriores. Tais ligações entre textos podem ser mantidas entre elementos de um texto em questão, mas também entre textos diferentes e a geração de ligações intertextuais é normalmente motivada e relaciona-se com a função textual/o objetivo comunicativo principal (Hatim & Mason, 1990:125-128), que neste caso detém o efeito humorístico. A intertextualidade inclui alusões, paródias e segmentos repetidos de forma comum que se tornam engraçados precisamente por serem recorrentes durante a interação. A intertextualidade humorística engloba a oposição à norma no sentido em que o «texto introduzido» entra em conflito com a sua fonte ao ser diferente, por exemplo, ou ao ser utilizado em diferentes circunstâncias. A aceitação da norma também é aplicável através de uma parcela de informação reconhecível (Asimakoulas, 2004:826).

O último fator contextual apontado por Asimakoulas é o nível «interpessoal», que diz respeito à expressão de uma determinada atitude ou sentimento, como é o caso do humor de superioridade/desprezo e a sátira. O objetivo do humor de desprezo poderá não ser a expressão de raiva de um indivíduo (daí o nível interpessoal nesta situação) contra um determinado grupo de pessoas (ibid:827). No entanto, este tipo de humor também não pode ser considerado totalmente inócuo. De acordo com as observações de Saper, depende de quem diz o quê a quem ou se o humor é utilizado simétrica ou assimetricamente entre membros do mesmo grupo (1991:233-236). Isto poderá implicar uma oposição à norma, caso seja inaceitável proferir tais comentários

num dado contexto, ou uma aceitação da norma, se se tratar de um mecanismo humorístico recorrente.

Tendo o modelo expandido de Asimakoulas em mente, o objetivo é que a versão legendada reflita o mais próximo possível a estrutura da sequência humorística original (Asimakoulas, 2004:827), tendo em conta os fatores internos e externos de cada sequência humorística. Apesar disso, o autor grego chama a atenção para as diferenças culturais e linguísticas, que poderão ditar trocas no esquema da aceitação/oposição à norma a vários níveis. Tais trocas variam de pequenas mudanças até à recontextualização total e podem envolver qualquer unidade linguística.

2.4 Da teoria à prática: a grelha de análise de Shipley

Neste momento, o modelo de abordagem à tradução do humor que se pretende adotar nesta investigação está apresentado. O modelo preliminar de Attardo completado por Asimakoulas é a teoria mais adequada para qualquer tradutor explorar a tradução possível de uma sequência humorística. Não obstante, Shipley encontrou uma forma de colocar este modelo em prática como uma ferramenta útil tanto para estudantes de tradução, como para tradutores profissionais. Trata-se de uma grelha de análise a uma qualquer sequência humorística a traduzir que reúne os elementos do modelo de Attardo completado por Asimakoulas. Essa grelha de análise será utilizada mais à frente na secção dos estudos de caso como auxiliar à abordagem prática da tradução do humor neste trabalho de investigação.

Para já, a atenção vira-se para o desenvolvimento desta grelha e as bases por detrás da sua origem. Tal como já descrito anteriormente, a pesquisa da tradução do humor começou com Attardo e Raskin e é precisamente em Attardo e na sua TGHV que Shipley se baseia para a construção da sua grelha para análise da tradução do humor. Shipley começa por distinguir que as teorias do humor se resumem a três subsecções (2007:982): as teorias funcionais, as teorias de estímulo e as teorias de reação. Para este estudo, as teorias mais relevantes são as de reação e as de estímulo, sendo que a ideia

de superioridade surge das teorias de reação e a incongruência faz parte das teorias do estímulo.

> *The general undertaking of stimulus theories is to try to explain what makes something funny, and surprise and incongruity theories are, at present, those which are receiving the most attention.*
>
> Shipley, 2007:982

De facto, a incongruência, que está relacionada com a oposição à norma, é a fonte de conhecimento que mais dúvidas levanta e é considerada parte integral do efeito humorístico, a par da superioridade. Mas até que ponto é que a incongruência por si só causa o efeito humorístico? A verdade é que, como já referido, existem várias fontes de conhecimento que integram o efeito humorístico. Também é verdade que para haver humor, não é necessária a conjugação de todas estas fontes. Mas de acordo com Schultz (1972:2-30, citado em Shipley, 2007:982), a incongruência não basta em determinados casos para ocorrer um efeito humorístico, como quando crianças mais velhas precisam de uma quebra da expectativa maior quando confrontadas com uma incongruência mais simples. Aqui fica provado que é importante conhecer todas as fontes de conhecimento e fatores externos que compõem o efeito humorístico, de forma a perceber até que ponto cada fator influencia ou não a ocorrência do humor.

Por falar em fatores externos, Shipley, a par de Asimakoulas, também defende a importância destes fatores na tradução do humor. Shipley recorre mesmo à analogia do piloto de aviões (2007:985). Segundo o autor, tal como um tradutor de textos humorísticos, um piloto poderia perfeitamente pilotar um avião de forma intuitiva, mas este assegura-se de que tudo está a funcionar perfeitamente, desde os dados de voo até aos aparelhos. Estes são os fatores fundamentais para o sucesso de um voo, tal como os fatores internos do modelo de Attardo são necessários para traduzir o humor. Mesmo assim, os fatores externos também pesam no resultado final de ambas as profissões. Por essa razão, assim como o piloto confere o estado do tempo ou o tempo de espera na pista para a descolagem, o tradutor deve prestar atenção aos fatores extratextuais.

Shipley (*ibidem*) destaca então quatro fatores externos fundamentais, semelhantes aos fatores externos que Asimakoulas introduz no seu modelo para a tradução do humor verbal já descritos:

- Fator espácio-temporal – Shipley chama a atenção para referências do texto de partida que possam ser bastante recentes e das quais a cultura de chegada ainda não tenha conhecimento. Se uma sequência humorística incidir sobre esse evento, o público poderá não perceber o intuito do efeito humorístico;

- Fatores sociais e educacionais – Tal como já referido, o texto humorístico tem regra geral um alvo. Da mesma forma, o autor do texto tem um público-alvo em mente. Como Shipley exemplifica, uma piada sobre psicologia *freudiana* tem um público limitado e requer bases educacionais para a sua compreensão. Por outro lado, uma piada sobre a *internet* terá um maior alcance numa cultura desenvolvida, ao passo que num país em desenvolvimento o seu impacto será menor;

- Decisões sobre a consciência cultural – Todas os recursos cognitivos de Attardo fazem referência a este aspeto, salvo o fator língua. Se todas as outras fontes de conhecimento forem encontradas na cultura de chegada, apenas a componente «língua» terá de ser alterada. Shipley mais uma vez exemplifica e utiliza o conceito das *siestas* como contexto. No âmbito da transposição deste termo para a cultura americana, por exemplo, o autor admite que o tradutor tem o poder da decisão neste caso, mas defende que a conotação de *siesta* é do conhecimento da cultura americana e como tal o termo pode ser mantido nessa cultura de chegada;

- Limitações editoriais – A posição ideológica, política e editorial das empresas de comunicação desempenham certamente um papel fundamental no texto a ser traduzido. Isto influencia o tipo de tradução que a empresa encomenda ao tradutor.

Quadro 2 – **Fatores Externos para a Tradução do Humor Verbal** (traduzido e adaptado de Shipley, 2007:985)

2.5 Outros contributos importantes para a temática da tradução do humor - As estratégias de tradução de Chiaro, Delabastita e Mateo

Apesar da plataforma essencial para a parte prática deste trabalho estar já definida e basear-se no modelo da TGHV de Attardo, posteriormente expandido por Asimakoulas e Raskin, é importante realçar o contributo de outros autores no ramo da tradução do humor. Nas próximas páginas, vão ser explorados os estudos por parte de autores que se dedicaram a analisar os problemas da tradução do humor, enquanto outros apontaram estratégias para chegar à solução mais credível de tradução. Delia Chiaro, por exemplo, tem feito pesquisa na área da tradução do humor e parece relevante destacar a complexidade semiótica da tradução audiovisual, transposta depois para a tradução do humor, para a qual a autora chama a atenção:

> *Films are multifaceted semiotic entities simultaneously communicating verbal signs acoustically (dialogue, song lyrics, etc.), visually (written texts, such as letters, newspaper headlines, banners, etc.), non-verbally but acoustically (music, background noises, etc.), and non-verbally but visually (actor's movements, facial expressions, setting, etc.). Yet, the translator's intervention is limited to only one of these aspects, i.e. the dialogue, leaving all the other features unchanged.*
>
> Chiaro, 2006 (*online)*

De facto, a tradução do humor audiovisual não é tarefa fácil, já que, como argumenta Chiaro, o tradutor apenas pode intervir no humor expresso verbalmente e não nos outros signos semióticos presentes numa produção audiovisual, como o cenário, a música, barulhos de fundo e expressões faciais. É por esta razão que muitas propostas de tradução de sequências humorísticas não passam disso mesmo: propostas. Sobre isto, Chiaro (2006, *online*) afirma que, embora vários problemas de tradução que envolvem humor expresso verbalmente estejam também presentes em textos escritos (nomeadamente a transmissão de especificidades linguísticas e culturais interliguisticamente), a sua complexidade no meio audiovisual é bastante acrescida devido às restrições que o código visual impõe à tradução.

Como tal, Chiaro (2004:42) sugere três estratégias a adotar na tradução do humor expresso verbalmente no ecrã:

(1) Substituição do humor expresso verbalmente na língua de partida com um exemplo de humor expresso verbalmente na língua de chegada – A autora (2006, *online*) afirma que, dada a dificuldade em encontrar as mesmas palavras, sons, formas e conceitos em duas línguas diferentes (que também devem possuir a mesma ambiguidade a ser explorada para obter efeito humorístico), esta solução é extremamente difícil e depende da destreza do tradutor. A autora refere ainda que basta um aspeto relevante do humor expresso verbalmente na língua de partida ser capturado na língua de chegada para a solução ser satisfatória para o público;

(2) Substituição do humor expresso verbalmente na língua de partida com uma expressão idiomática na língua de chegada – Para explicar esta estratégia, Chiaro (*ibidem*) recorre a um exemplo que ilustra bem esta estratégia tradutiva:

> *Trentino (President of Sylvania): But I asked you to dig up something I could use against Firefly. Did you bring his record? (Pinky pulls out a gramophone record from his coat).*
>
> *Trentino: Volete rispondermi a tono una volta per tutte! Cambiate disco per Bacco!*
>
> *[Trentino: Will you answer me once and for all! Change the record/subject for Goodness' sake!]*
>
> Retirado do filme *Duck Soup*, 1933

Em jeito de preparação para a parte prática deste projeto, fica aqui uma pequena análise a este exemplo. O personagem Trentino, presidente da câmara de Sylvania, mandou os seus espiões incompetentes investigar Firefly, presidente da câmara de Fredonia. Trentino pede-lhes o *record*, que neste caso se refere ao registo criminal de Firefly, já que Trentino andava atrás dos podres de Firefly. O espião retira um vinil do casaco (já que *record* também significa disco) e é aqui que se situa o efeito humorístico, veiculado pela imagem. De facto, é a imagem que canaliza o teor polissémico da palavra *record* que culmina com uma oposição de scripts, já que o público e o próprio personagem (Trentino) esperam que o espião retire o registo

criminal do casaco, quando na realidade ele acaba por quebrar a expectativa ao exibir um disco de vinil. Mas mais importante do que perceber onde está o efeito humorístico é entender as restrições para a sua tradução. Neste exemplo em concreto, como é a imagem que provoca o humor recorrendo em primeira instância ao signo verbal (polissemia), o tradutor não podia simplesmente arranjar outro jogo de polissemia na língua de chegada, já que a presença do disco de vinil condiciona a opção a tomar. Em italiano, recorreu-se à expressão idiomática «cambiate disco!», que poderia perfeitamente ser transposta para a língua portuguesa com a expressão «vira o disco!». Em ambos os casos, a intenção do falante é pedir para mudar de assunto e neste caso funcionaria como estratégia de tradução, já que o personagem leva à letra a expressão e é esse o objetivo do efeito humorístico original;

(3) Substituição do humor expresso verbalmente na língua de partida com um exemplo de humor expresso verbalmente compensatório noutra parte do texto da língua de chegada – Sobre esta estratégia, Chiaro (*ibidem*) revela que caso o humor expresso verbalmente não possa ser traduzido de forma satisfatória, o tradutor/responsável pela adaptação à dobragem deve tentar adotar uma estratégia compensatória para introduzir o efeito humorístico noutra parte do texto. É o caso da produção *Chicken Run* (2000) da Dreamworks, um filme de animação britânico sobre a vida de um grupo de galinhas que decide fugir da quinta onde vivem. A adaptação para dobragem em língua italiana não conseguiu encontrar tradução possível para trocadilhos feitos com expressões idiomáticas, como por exemplo «birds of a feather flop together» em vez de «birds of a feather flock together» ou «it's raining hen!». Em situações como estas, jogos de palavras intralinguísticos revelam-se um desafio complicado de transpor interlinguisticamente. Como tal, na língua de chegada, optou-se por compensar a falta destes jogos de palavras com outro efeito humorístico, nomeadamente o facto de um dos personagens gaguejar bastante, o que faz com que inicie todas as frases com «Co-co-co». Esta estratégia provoca o efeito humorístico ao ligar a gaguez de uma galinha à onomatopeia deste animal («Cocoró Coró Cocó»). Como as galinhas neste filme basicamente

falam e não cacarejam, é a gaguez de uma delas que provoca a onomatopeia e, consequentemente, o efeito humorístico compensatório.

Se Chiaro refere três estratégias para a tradução do humor expresso verbalmente, Raphaelson-West (1989:130) prefere antes de mais dividir os tipos de humor também em três categorias:

i. Efeito humorístico a nível linguístico;
ii. Efeito humorístico a nível cultural;
iii. Efeito humorístico a nível universal.

De acordo com a autora (*ibidem*), sequências humorísticas destes três tipos vão sendo progressivamente mais fáceis de traduzir, ou seja, o humor universal revela-se o menos problemático no momento de o transpor interlinguisticamente. Começando pela última categoria, que merece menos destaque da autora, o humor universal lida essencialmente com o inesperado, ou seja, com a oposição de *scripts* de Attardo, um tópico já explorado anteriormente. No que diz respeito ao humor a nível linguístico, Raphaelson-West utiliza a expressão «punny as hell» em vez de «funny as hell» para demonstrar a complexidade deste tipo de humor:

> *"In order to translate the joke it would be necessary to have an idiomatic expression about humor which contained a word which rhymed with a word which means something about puns or language. This word which means something linguistic would have to be semotactically similar to the word it rhymes with, and its presence would have to add a little meaning to the sentence"*
>
> (*ibidem*)

Com efeito, este exemplo mostra como vários problemas linguísticos surgem na tradução do humor e como é necessário tentar encontrar formas de os transpor de forma igual para a língua de chegada sempre que possível. Tal como explica passo a passo a autora, o objetivo é provocar uma rima numa expressão idiomática ao substituir a palavra sobre humor da expressão original por uma relacionada com trocadilhos.

No caso do humor a nível cultural, a autora considera este tipo de humor "mais amplamente traduzível" (*ibidem*). Sobre este aspeto, a autora faz uma abordagem às piadas entre comunidades (neste caso entre países). O americano faz piadas sobre o mexicano, enquanto o brasileiro faz sobre o português, que por sua vez goza com os alentejanos. O alvo é variável, mas geralmente o conteúdo semântico é idêntico, pelo que a autora tem razão ao afirmar que este tipo de humor é menos complexo de traduzir em relação ao humor a nível linguístico. Além disso, refere que manter o alvo numa cultura de chegada é problemático:

> *(…) even if the listener is good-natured and can laugh at himself, he might not understand the stereotype.*
>
> (*ibidem*)

De volta às estratégias para a tradução do humor, o próximo autor em destaque é Delabastita. De acordo com a autora grega Spanakaki (2007, *online*), foi este autor que melhor definiu os jogos de palavras e apontou soluções para a sua tradução. Assim sendo, segundo o autor belga, os jogos de palavras são fenómenos textuais em que as características estruturais da língua são exploradas de modo a provocar um confronto importante a nível comunicativo entre duas (ou mais) estruturas linguísticas com formas mais ou menos idênticas e significados mais ou menos diferentes (Delabastita, 1996:128).

De acordo com o tipo e grau de semelhança, os jogos de palavras (*puns*) podem ser divididos nas seguintes categorias (*ibidem*):

- Homonímia - pronunciação e grafia iguais;
- Homofonia - pronunciação é igual mas a grafia diferente;
- Homografia - pronunciação é diferente mas a grafia igual;
- Paronímia - ligeiras diferenças na pronunciação e na grafia.

Delabastita refere ainda que os jogos de palavras podem ser verticais ou horizontais (*ibidem*). A semelhança formal de duas estruturas linguísticas pode provocar um confronto no espaço do mesmo extrato textual (jogos de palavras verticais) ou numa relação de contiguidade quando duas estruturas ocorrem uma após a outra num texto (jogos de palavras horizontais).

As estratégias de tradução de jogos de palavras sugeridas por Delabastita surgem no seguinte quadro:

i. **PUN ⇒ PUN** (pun rendered as pun): o jogo de palavras do texto de partida é traduzido com um jogo de palavras da língua de chegada.
ii. **PUN ⇒ NON PUN** (pun rendered as non-pun): é utilizada uma expressão sem jogo de palavras que possa reter todos os sentidos iniciais (não-seletiva) ou uma expressão sem jogo de palavras que transmita apenas um dos sentidos pertinentes (seletiva). Também é possível optar-se por uma paráfrase difusa ou uma combinação de todas as hipóteses anteriores.
iii. **PUN ⇒ RELATED RHETORICAL DEVICE** (pun rendered with another rhetorical device): utilização de outro recurso estilístico, como repetições, aliterações, rimas, ironias ou paradoxo, de modo a recapturar o efeito do jogo de palavras do texto de partida.
iv. **PUN ⇒ ZERO** (pun rendered with zero pun): o jogo de palavras é simplesmente omitido.
v. **PUN ST = PUN TT** : O jogo de palavras do texto de partida é copiado como um jogo de palavras do texto de chegada sem ser traduzido.
vi. **NON PUN ⇒ PUN** (a new pun introduced): um jogo de palavras compensatório é introduzido onde não surgia nenhum no texto de partida, possivelmente para compensar os jogos de palavras do texto de partida omitidos noutra parte do texto
vii. **ZERO ⇒ PUN** (addition of a new pun): é adicionado material textual completamente novo contendo um jogo de palavras como ferramenta compensatória.
viii. **EDITORIAL TECHNIQUES**: notas finais ou de rodapé explicativas, comentários no prefácio do tradutor, apresentação "antológica" de soluções diferentes e complementares, etc.

Quadro 3 - **Métodos de tradução de jogos de palavras** (traduzido e adaptado de Delabastita, 1993:192-226; Delabastita, 1996:134)

Do quadro 1 é importante destacar as três últimas estratégias. No caso das estratégias *vi* e *vii*, apesar de parecerem semelhantes, a última estratégia difere da primeira na medida em que o tradutor está ainda mais disposto a abdicar do grau máximo de equivalência lexical e gramatical de modo a produzir um texto de chegada mais humorístico (Delabastita, 1993:217). Já a estratégia *viii* perde todo o sentido quando se trata de tradução audiovisual do humor, já que é impossível inserir notas de rodapé ou qualquer outro tipo de

comentário. É interessante destacar que estas estratégias de tradução de jogos de palavras apontadas por Delabastita vão de encontro às estratégias defendidas por Chiaro para a tradução do humor verbalmente expresso já abordadas neste estudo. Por exemplo, tal como Chiaro recomenda a substituição do humor expresso verbalmente na língua de partida com um exemplo de humor expresso verbalmente compensatório noutra parte do texto da língua de chegada (2004:42), Delabastita defende que deve haver uma compensação quando não é possível transpor um jogo de palavras, seja através de outro recurso estilístico, como a ironia, ou através da introdução de um jogo de palavras noutra parte do texto (1993:192-226).

O próximo tipo de recurso linguístico ligado ao efeito humorístico a ser explorado é a ironia. Partindo do ponto de vista de Spanakaki (2007,*online*), tal como surgem problemas na hora de definir o humor, o mesmo acontece na tentativa de dar uma definição precisa do conceito de ironia. Tendo em conta o significado convencional de ironia, que seria tipicamente "dizer uma coisa e significar outra diferente" (*ibidem*), esta não é uma descrição exata do significado complexo de ironia. É neste contexto que se centra a investigação de Mateo:

> *"Irony depends on context, since it springs from the relationships of a word, expression or action with the whole text or situation." Irony can be also discussed in pragmatic terms, as it produces a series of different interpretations varying individually. Therefore, the twofold interpretation of verbal irony differs from that of wordplay, which is "the product of a linguistic structure and it is a question of different* ***meanings*** *rather than* ***interpretations****"*
>
> Mateo, 1995:172 (ênfase do texto original)

Tal como Mateo destaca, a diferença entre os jogos de palavras e a ironia reside no facto de o jogo de palavras basear-se em significados diferentes, ao passo que a ironia pretende obter leituras díspares do que é dito. Sobre estas leituras díspares, Tanaka refere que o principal ponto de incidência da ironia é a relação entre as duas interpretações pretendidas, em vez do conteúdo em si (1973:46). Além disso, o que distingue a ironia do sarcasmo é o sentido de alguma contradição entre os dois níveis de interpretação; a ironia deturpa o

conteúdo real da mensagem de modo a que a contradição tenha de ser encarada como normal, enquanto uma expressão sarcástica é ostensivamente sincera e não provoca de todo qualquer sensação de contradição (Nash, 1985:152-3).

Mateo, tal como Delabastita fez em relação aos jogos de palavras, propõe uma lista de estratégias possíveis para a tradução da ironia, depois de analisar um *corpus* de três comédias inglesas traduzidas para espanhol. Aqui fica o quadro com as estratégias explicadas de forma clara por Mateo:

1. A ironia do texto de partida torna-se ironia no texto de chegada através de tradução literal;
2. A ironia do texto de partida torna-se ironia no texto de chegada através de uma tradução de "sentido equivalente";
3. A ironia do texto de partida torna-se ironia no texto de chegada através de efeitos diferentes daqueles utilizados no texto de partida (incluindo a substituição de elementos paralinguísticos por outros sinais irónicos);
4. A ironia do texto de partida é reforçada no texto de chegada com alguma palavra/expressão;
5. A insinuação irónica do texto de partida torna-se mais restringida e explícita no texto de chegada;
6. A ironia do texto de partida torna-se sarcasmo no texto de chegada (ou seja, uma crítica mais manifesta);
7. O significado oculto da ironia do texto de partida é revelado no texto de chegada (sem ironia no texto de chegada);
8. A ambiguidade irónica do texto de partida tem apenas um dos dois significados traduzidos para o texto de chegada (não há duplo sentido ou ambiguidade no texto de chegada);
9. A ironia do texto de partida é substituída por um "sinónimo" no texto de chegada sem duas interpretações possíveis;
10. A ironia do texto de partida é explicada em nota de rodapé;
11. A ironia do texto de partida é traduzida literalmente para a língua de chegada sem efeito irónico;
12. A ironia do texto de partida é completamente suprimida no texto de chegada;
13. A ausência de ironia no texto de partida dá lugar a ironia no texto de chegada.

Quadro 4 – **A Tradução da Ironia**
(traduzido e adaptado de Mateo, 1995:175-177; ver também Pelsmaekers & Van Besien, 2002:251)

Todas as estratégias são claramente explicadas por Mateo e do quadro 3 há apenas a destacar a estratégia 10. Tal como Delabastita, Mateo sugere que o recurso linguístico seja explicado numa nota de rodapé, mas, mais uma vez, esta situação não é de todo aplicável na tradução audiovisual.

Os fatores que influenciam a análise da tradução do humor estão assim apresentados. Partindo da TGHV de Attardo, passando pela pesquisa e inclusão dos fatores extratextuais de Asimakoulas e mais tarde de Shipley, a plataforma definitiva de trabalho para esta investigação está assim estabelecida. Na secção dos *case studies* será apresentada a grelha que será utilizada na análise para a tradução do humor. O próximo passo deste trabalho de investigação é uma abordagem à criatividade na tradução, mais especificamente na tradução do humor.

2.6 A criatividade na tradução

Outro aspeto importante deste trabalho é perceber até que ponto a tradução audiovisual do humor verbal é afetada pelo pensamento criativo. Começando com as reflexões de Byrne (2006, *online*), este refere que qualquer discussão sobre criatividade depende antes de mais do que se entende por criativo. Há inúmeras atividades e áreas da tradução que podem ser consideradas como reflexo de criatividade de uma maneira ou outra. Recorrendo à contribuição de Kußmaul (2000:118), o pensamento criativo implica simplesmente não pensar em «linha reta», ou seja, em vez de pensar e agir de acordo com o padrão ou a forma esperada, é utilizado um caminho alternativo ou uma abordagem diferente para corresponder a um objetivo ou problema. Resumidamente, a criatividade é algo não expectável ou, como Kußmaul defende em relação à tradução, algo diferente do texto de partida (Byrne, 2006, *online*). Já Wilss define a criatividade como a capacidade de adaptar um produto estranho mas digno a um determinado domínio ou âmbito (1996:51).

Byrne reconhece que todas estas noções podem parecer deliberadamente vagas e frágeis, especialmente ao ter em conta as conotações habituais evocadas pela ideia da criatividade na tradução: produzir jogos de palavras semelhantes, rimas, metáforas, etc., na língua de chegada

(2006,*online*). No entanto, uma definição vaga de criatividade é na verdade bastante útil. Wilss atesta que a única maneira de definir e compreender a criatividade é em termos gerais, a menos que se trate de um caso ou área bastante específicos. O autor refere ainda que explicações sobre a criatividade têm de ser reduzidas ao domínio particular em que a criatividade ocorre e que o tradutor apenas é criativo no contexto de um determinado texto (Wilss, 1996:51). Assim, o que pode ser considerado criativo numa situação ou texto pode não ser encarado como criatividade noutro.

Embora este trabalho de investigação se centre na tradução audiovisual do humor verbal, é pertinente continuar a destacar a abordagem de Byrne à criatividade, mais especificamente na área da tradução técnica, para melhor compreender o facto de a criatividade assumir contornos diferentes em cada tipo de tradução. Assim sendo, enquanto as ideias tradicionais de criatividade tendem a concentrar-se em textos literários onde o vasto âmbito para variação e criatividade linguísticas oferece vários indicadores ou provas de pensamento criativo, os textos técnicos requerem uma abordagem ligeiramente diferente (Byrne, 2006,*online*). Nos textos técnicos, somos confrontados com o uso de linguagem altamente condicionado, o que significa que os indicadores típicos de criatividade (variação estilística e terminológica, sinonímia, metáforas, etc.) não estão normalmente presentes, pelo menos na mesma quantidade. Na verdade, ocorre exatamente o oposto na tradução técnica, onde a ausência de variação estilística e lexical pode ser um índice de criatividade ainda maior (*ibidem*).

Byrne comenta também que tudo o que foi descrito encaixa na ideia de que a criatividade não só é um processo, mas também um produto. Enquanto a criatividade como processo pode envolver a procura de novas abordagens e soluções para problemas, não é um dado adquirido que este processo vá resultar em artefactos tangíveis no texto de chegada (*ibidem*). Tal é particularmente verdade nas noções convencionais de criatividade. Já no caso dos textos técnicos, a criatividade não resulta necessariamente em variação linguística no texto de chegada, nem requer a preservação da criatividade do autor original. Byrne conclui com a afirmação de que a criatividade do tradutor

pode produzir resultados completamente diferentes no texto de chegada ao mesmo tempo que iguala o esforço criativo do autor original (*ibidem*).

2.6.1 Kußmaul e o modelo de quatro fases do processo criativo

Quando se aborda a criatividade na tradução, é inevitável destacar Paul Kußmaul. O autor alemão tem sido uns dos investigadores mais dedicados à área da criatividade na tradução. Como o próprio autor indica (1995:39), seria de esperar que a criatividade fosse um tópico popular no campo dos estudos de tradução, mas a verdade é que até àquela data nenhum estudo baseado em dados tinha sido levado a cabo. Desta forma, foi Kußmaul (*ibidem*) que começou a teorizar sobre a criatividade na tradução e afirma desde logo que a criatividade surge em processos não rotineiros, ou seja, em tipos de texto que o tradutor experiente não recebe todos os dias para traduzir (a tradução do humor é um destes casos). Kußmaul defende também que, para compreender a criatividade, é necessário perceber as fases pelas quais o processo criativo passa até ser materializado (*ibid*:40*)*. Para tal, é necessário introduzir o modelo de quatro fases do processo criativo para obter uma visão mais clara das atividades complexas a ocorrer na mente humana. Estas fases foram distinguidas em primeiro lugar por Poincaré em 1913 que as descreveu como: 1. preparação; 2. incubação; 3. iluminação; 4. avaliação (Landau 1969:66 f., Preiser 1976:42 f., Ulmann 1968:21f., Taylor 1975:16 f.).

Não sendo o propósito deste trabalho entrar demasiado no domínio da psicolinguística - e como afirmado anteriormente por Wilss (1996:51), a criatividade deve ser definida em termos gerais para a melhor compreender - é importante explorar o modelo de quatro fases do processo criativo, de modo a comprovar que encontrar soluções para a tradução do humor não é um processo meramente intuitivo, muito menos simples. Assim sendo, na fase preparatória, a cognição desempenha um papel fundamental. Os problemas são detetados e analisados, ao passo que a informação e conhecimento relevantes são acumulados (Kußmaul, 1995:40) e algumas hipóteses iniciais podem ter sido já formuladas (Ulmann, 1968:22 f.). Esta fase parece corresponder ao estado de compreensão do texto de partida no processo de tradução, onde a análise e interpretação do texto desempenham um papel

importante e onde a função do texto de chegada está a ser determinada (Kußmaul, 1995:40). Faz também parte da discussão da criatividade na tradução que o tradutor está condicionado ao texto de partida na criação do texto de chegada e que a sua tarefa é mais de recriação do que propriamente de criação (Wilss 1988:111). Kußmaul tem consciência disso e concorda que os tradutores não têm tanta liberdade nas suas obras como os escritores, mas, na primeira fase do processo criativo, o tradutor deve possuir a mesma capacidade para reconhecer um problema, recolher informação relevante e formar hipóteses preliminares para possíveis soluções como qualquer outra pessoa criativa (1995:41).

Outra qualidade básica necessária à atividade criativa é a capacidade de "fluência", que ajuda a produzir um grande número de pensamentos, associações ou ideias para um dado problema num curto espaço de tempo (Guilford, 1975:40). Kußmaul afirma que a fluência desempenha um papel fundamental na fase de *incubação*. A incubação ocorre à medida que a mente inconsciente continua a trabalhar no problema, ao passo que a mente consciente está ocupada (Robinson, 2010:34). Eventualmente, uma combinação da ideia inconsciente com uma consciente produz uma experiência de *iluminação* súbita, sendo que por último esta ideia têm de ser testada pela sua validez através de um processo de *avaliação* (*ibidem*). No âmbito da tradução, a incubação revela-se nada mais do que a permissão para que o pensamento fluído encaixe as considerações semânticas de um enunciado verbal, que conduzem a uma solução formalmente e semanticamente adequada (Kußmaul, 1995:42). A título de exemplo, Kußmaul pediu aos seus alunos que traduzissem o seguinte excerto para alemão:

> *How well the summer wine goes down, whilst you bask in the balm of an island evening, fanned by the flattery of murmuring machos and lulled by the lilt of gypsy guitars*
>
> (*Cosmopolitan,* agosto, 1980:82, retirado de Kußmaul, 1995:42)

O texto em questão é marcado por algumas características que devem ser preservadas na tradução de modo a criar o efeito cénico. Há aliterações (*bask, balm, fanned, flattery,*ect.) e metáforas (*bask in the balm, fanned by the*

flattery). Mas a expressão que Kußmaul destaca é *murmuring machos*. Para reproduzir a aliteração em *m*, os alunos passaram inevitavelmente por uma fase de incubação, em que várias ideias foram sendo discutidas até que surgisse a fase da iluminação. Das sugestões feitas destaca-se *kernige Casanovas* (Casanovas robustos), que mantém a aliteração (em *c*) e sugere o efeito cénico através da palavra Casanova, em alusão ao famoso Giacomo Casanova, conhecido pela sua fama de mulherengo (*ibidem*).

2.6.2 Restrições da criatividade na tradução

Dito isto, todo o ceticismo à volta da presença de criatividade na tradução prende-se com as limitações do pensamento criativo e as restrições que este processo deve respeitar no momento de traduzir (a tradução audiovisual também tem de respeitar certas restrições, mas esse tópico será alvo de discussão na próxima secção). De acordo com Knittlová (2000:9), é essencial antes de mais respeitar as diferenças de sistema entre as línguas de partida e chegada, assim como dominar a técnica e metodologia da tradução, especialmente o aspeto pragmático da tradução. Isto implica respeitar: as línguas e experiências de vida diferentes do público de partida e de chegada; contextos e usos da linguagem diferentes; graus de explicitação e explicação diferentes; níveis de coesão diferentes; hábitos e modos de expressar emoções e atitudes diferentes; associações e imagens diferentes; registos e *clichés* em situações paralelas diferentes; padrões linguísticos diferentes nos mesmos géneros, etc. De facto, toda esta enumeração se contextualiza na *equivalência dinâmica* de Nida (1969) e na *equivalência formal* da escola de Praga (Knittlová, 2000:9).

Para além do mais, a criatividade do tradutor tem de ter limites. Julgar o seu grau adequado poderá constar do âmbito dos estudos modernos de tradução, que fazem uma abordagem à tradução do ponto de vista holístico e podem tirar partido dos princípios de linguística textual (*ibidem*). A tradução deve manter todos os parâmetros ou padrões textuais inalterados tanto quanto possível, mas com uma adaptação adequada às convenções da língua de chegada (*ibidem*). Knittlová acrescenta ainda que a tradução não é apenas uma questão de rotina, já que o tradutor tem de tomar decisões (*ibid*:10). Isto

corresponde ao modelo de quatro fases do processo criativo, em que o tradutor passa pelo processo criativo e estabelece quatro fases na procura de soluções tradutivas, como previamente explicado. A enumeração das restrições da criatividade já mencionadas por Knittlová encaixa-se na *fase preparatória* do processo tradutivo, já que o tradutor tem de se inteirar dos problemas de tradução, perceber o grau de criatividade que pode usar e partir para a *fase de incubação* na procura de hipóteses. É nesta fase que o tradutor preenche fatores comunicativos sistémicos com ferramentas linguísticas concretas, ao mesmo tempo que respeita as diferenças ao nível da tipologia, estrutura, denotação, conotação, tradição e convenção (Knittlová, 2000:10).

2.7 Restrições e limitações da tradução audiovisual

2.7.1 Restrições na tradução para legendagem

Além de todo o enquadramento teórico já realizado sobre a tradução do humor e sobre a criatividade na tradução, é também pertinente fazer uma referência às restrições impostas pela tradução audiovisual, com especial incidência sobre a tradução para legendagem. É com isto em mente que Spanakaki (2007, *online*) argumenta que a visibilidade da tradução audiovisual é provavelmente uma das razões pela qual a tradução audiovisual se sujeita facilmente e ocasionalmente às duras críticas por parte dos espectadores. De acordo com Shochat e Stam, as legendas dão o pretexto para o jogo linguístico da "caça ao erro" (1985:46), especialmente àqueles espectadores que dominam as línguas de partida e a de chegada. Spanakaki afirma ainda, de forma a destacar as "duras críticas" acima descritas, que existem de facto *websites*, fóruns e *chats* inteiramente dedicados a erros de legendagem, como por exemplo os *websites* http://digitallyobsessed.com e http://dvd-subtitles.com (Spanakaki, 2007, *online*). Por outro lado, o pouco prestígio que é geralmente associado às manifestações de cultura popular, além do facto de que na legendagem a banda original está presente como um certo marco, contribuem com frequência para a perceção da tradução audiovisual como um "mal necessário" (Zabalbeascoa 1996:235), sendo facilmente desprezada e rapidamente esquecida.

No entanto, para Spanankaki (2007, *online*), o que raramente é tido em conta é que a tradução audiovisual é um modo de tradução de importância vital e crescente e impõe uma variedade de restrições técnicas e contextuais que recaem sobre o tradutor. Para melhor explicitar quais estas restrições, Spanakaki (*ibidem*) resume no seu artigo algumas das principais limitações a ter em conta na legendagem, recorrendo ao contributo de vários autores nesta área da tradução audiovisual.

Visto que as legendas deixam geralmente passar detalhes e apresentam geralmente um estilo neutro, o que reduz a sua qualidade, seria útil discutir o que implica a legendagem na prática atual. Gottlieb (1992:164) argumenta sobre o que designa de restrições formais (quantitativas) e textuais (qualitativas) na legendagem. As restrições textuais são aquelas impostas na legenda pelo contexto visual do filme, enquanto as restrições formais resumem-se ao fator espaço (máximo de duas linhas permitidas com aproximadamente 35 carateres por linha) e ao fator tempo. O fator tempo, em particular, desempenha um papel importantíssimo nas decisões que o tradutor tem de tomar. Apesar de tradicionalmente cinco a seis segundos serem considerados suficientes para ler uma legenda de duas linhas, Gottlieb revela que alguns leitores conseguem ler legendas consideravelmente mais rápido (Gottlieb, 1992:164-165).

Delabastita também aborda os problemas da legendagem e sugere que um dos aspetos principais a ter em conta é o nível de redução que a legendagem implica (1989:200). Tal se deve ao facto de o número de signos verbais visuais ser limitado pelo espaço e pelo tempo disponíveis. As restrições espácio-temporais dão origem a um problema de seleção, já que o tradutor tem de analisar o texto de partida cuidadosamente, de modo a decidir o que é transferido para o texto de chegada e o que pode ou tem de ser excluído. Kovai (1994:250) aplicou a teoria da relevância à legendagem quando argumenta que "as decisões que implicam eliminação dependem do contexto."

Para além disso, a legendagem como meio de transferência linguística apresenta restrições ao nível da sincronização. Seguindo as linhas orientadoras de Mailhac (2000:129-131), as restrições são as seguintes:

a) O meio passa da oralidade para a escrita, isto é, "a legendagem para cinema e emissão televisiva requer regra geral tipos de letra maiores, o que obriga à utilização de menos carateres (*ibid*:129);

b) A transferência linguística é limitada pelo tamanho e estrutura das falas;

c) A ligação à imagem;

d) Mudanças de *frame*, pois estas "podem desviar a atenção do espectador das legendas" (*ibidem*);

e) A velocidade de leitura dos espectadores, que varia de acordo com o seu grau de literacia e de acordo com o público-alvo (cinema ou televisão), o que acarreta implicações com base na faixa etária (*ibid*:129-130).

De forma a garantir a legibilidade, ocorrem outras mudanças/perdas inevitáveis na tradução para legendagem, nomeadamente ao nível quantitativo e qualitativo (tal como discutido anteriormente na referência a Gottlieb, 1992:164). Tais mudanças, em termos de aparência, resumem-se às seguintes:

- ✓ Posição das quebras de linha;
- ✓ Número e tamanho das linhas;
- ✓ Uso de sinais de pontuação;
- ✓ Cor e tamanho do tipo de letra;
- ✓ O próprio tipo de letra;
- ✓ *Timing* (sincronização).

Por outro lado, no que diz respeito à capacidade de leitura, é necessário tomar algumas medidas a nível quantitativo e qualitativo para salvaguardar este aspeto:

- Simplificar o vocabulário;
- Simplificar a sintaxe;
- Juntar diálogos curtos;
- Proceder a eliminações.

As mudanças qualitativas incluem a tendência para neutralizar o discurso e a linguagem marcados para linguagem mais clara e corrente. Consequentemente, a natureza das perdas apenas pode ser identificada e apreciada na sua plenitude ao ter em conta os parâmetros acima mencionados. Tal como constata Mailhac (2000:130), "A disponibilidade simultânea dos diálogos de partida e chegada podem encorajar o espectador com conhecimentos da língua de partida a «procurar buracos na versão traduzida», apesar de muitas vezes não terem qualquer noção das restrições que caracterizam este tipo de transferência linguística e as estratégias necessárias para as ultrapassar."

À vista de tudo o que foi descrito, no que concerne a tradução do humor para legendagem, o tradutor precisa de rentabilizar o espaço e tempo limitados ao máximo, de maneira a reter virtualmente o significado na legenda do texto de chegada. Contudo, as restrições em si não podem claramente prever se o significado tende a ser preservado ou perdido nas legendas.

Como já referido tanto nas estratégias para a tradução de jogos de palavras sugeridas por Delabastita (1993:192-226;1996:134), como para a tradução da ironia de Mateo (1995:175-177), a utilização de uma nota de rodapé ou do tradutor está simplesmente fora de questão. Spanakaki chama a atenção (2007,*online*) para este facto que torna a tarefa do tradutor ainda mais difícil, na medida em que o significado apropriado tem de ser transposto para a língua de chegada, quando não há um equivalente direto e o tradutor é também forçado a seguir as "regras" e a encontrar uma solução funcional no ambiente da língua de chegada. A autora grega adianta ainda que a legendagem não é um

trabalho fácil e é desempenhado sob restrições consideráveis. Por esta razão, uma legendagem eficaz requer reconhecimento dessas mesmas restrições e compreensão das limitações, já que os espectadores têm de ler simultaneamente uma ou mais linhas de texto no fundo do ecrã durante o tempo previsto, que é na generalidade mais curto do que o diálogo original. As produções legendadas requerem assim um esforço maior para harmonizar uma variedade de atividades cognitivas e captar a ideia subjacente (*ibidem*).

2.7.2 Restrições na tradução para dobragem

Quanto à dobragem, as restrições impostas não são tão numerosas como no caso da legendagem. O facto de o diálogo do texto de partida ser substituído pelo da língua de chegada impõe menos limites ao processo tradutivo. Apesar disso, essa substituição por si só acarreta limitações diferentes das do processo de legendagem. Como Chaves García aponta, a dobragem consiste na substituição dos diálogos originais pelos diálogos traduzidos para a língua de chegada e em sincronia com a imagem, seguindo o mais fielmente possível o original do ponto de vista temporal e respeitando o fraseamento e movimento dos lábios dos atores (2000:44). Esta definição espelha bem as restrições da legendagem, já que o diálogo na língua de chegada tem de estar em harmonia com a informação veiculada pela imagem. Este é um dos aspetos que mais restringem o leque de soluções de um tradutor, pois a carga semântica exibida pela imagem não pode entrar em conflito com as falas dos personagens. Tal como argumenta Agost (1999: 16), a dobragem implica três tipos de sincronização: de caracterização (harmonia entre a voz do ator de dobragem e o aspeto do ator/atriz que aparece no ecrã); de conteúdo (como já referido, tem de existir uma congruência entre a nova versão do texto e o argumento do filme); e visual (sincronia entre os movimentos articulatórios visíveis e os sons que se ouvem).

Voltando à definição de Chaves García, a articulação labial é de facto importante nas escolhas do tradutor. A necessidade de conferir ao diálogo de chegada um caráter natural e fluído pode condicionar a escolha lexical do tradutor de modo a produzir o efeito fonético desejado. A juntar a isso, as

soluções inicialmente sugeridas pelo tradutor podem sofrer alterações até à apresentação do produto final. De acordo com Ruiz-Rosendo (2006:45), um dos grandes problemas da dobragem é que o tradutor e o adaptador (responsável pela adaptação das falas à sincronização labial com o personagem) são regra geral pessoas diferentes, o que provoca em determinadas situações erros linguísticos. A autora espanhola prossegue e afirma que as alterações feitas ao longo do processo de dobragem (para corresponder às exigências de sincronia, para obter maior expressividade, verosimilhança ou realismo, etc.) são sempre feitas pelo adaptador, que não conhece a língua original e preocupa-se em garantir a sincronia ou a adequação ao registo oral da língua de chegada (*ibidem*).

Capítulo III

Estudos de Caso

3. Estudos de Caso

Com toda a base teórica sobre a tradução do humor audiovisual e a criatividade na tradução finalmente apresentada, chegou a altura de pôr em prática algumas estratégias de tradução do humor verbal, ao mesmo tempo que se procura explicar o processo criativo pelo qual cada problema de tradução passa até ser encontrada uma solução adequada. Nesse sentido, e como já referido no capítulo anterior, a plataforma a utilizar é a grelha de análise de Shipley (2007:986) para sequências humorísticas, que concilia a pesquisa inicial de Attardo e a TGHV (2002:184-192) com o modelo teórico do humor de Asimakoulas (2004:825).

De salientar que os estudos de caso a seguir descritos são pequenos excertos retirados de séries/filmes de animação norte-americanos em que ocorrem sequências humorísticas. É dado também o contexto em que essas mesmas sequências humorísticas ocorrem, como falas anteriores relevantes para a compreensão da mensagem do texto de partida ou signos verbais ou acústicos que auxiliam na transmissão da informação verbal.

Desta forma, os cinco estudos de caso cobrem os principais fatores internos e externos de uma sequência humorística. Assim, em cada caso são colocados fatores textuais diferentes em destaque, como problemas linguísticos (com rimas e alusões, por exemplo), referências culturais, condicionantes sociais e educacionais e, por último, a utilização de um mecanismo lógico diferente (como a ocorrência de uma oposição de *scripts*).

Grelha nº1 – *Donna's Rhymes*

Série/Filme: *The Cleveland Show*

Temporada e episódio: Temporada 1, episódio 20: *Cleveland's Angels*

Videoclipe: Anexo 1

Texto original da sequência humorística:
Donna: "-Sweet peas and Jujubes!
(…) -Sweet ham and braised lamb!
(…) -Sweet grass and Succotash!"

Fatores externos:

- **Espácio-temporais –** Nenhuma referência a eventos reais e recentes dos quais o público-alvo possa não ter conhecimento.
- **Fatores sociais e educacionais –** Não requer qualquer conhecimento pressuposto ou demasiado específico, por isso, a sequência humorística é direcionada para o público geral.
- **Decisões sobre a consciência cultural –** Três referências culturais presentes nesta sequência. A primeira é «Jujubes» (um tipo de gomas bastante comercializado nos Estados Unidos da América); a segunda «Succotash» (um prato norte-americano à base de milho e feijão) e a terceira é a invocação através da palavra «sweet» (como em *sweet mother of God*), bastante utilizada em expressões da região sul dos Estados Unidos da América.
- **Limitações editoriais –** Nada a registar. A sequência humorística não regista qualquer tipo de conflito ideológico, político e editorial.

Fatores internos:

- **Linguísticos –** Ocorrência de rimas (com palavras relacionadas semanticamente com o tema alimentação) e construção de uma anáfora através da palavra «sweet».
- **Estratégia narrativa –** Trata-se de um diálogo, um tipo de narrativa comum entre as duas culturas.
- **Alvo –** Nenhum em específico.
- **Situação –** O marido revela à esposa que lhe tem mentido e esta reage com surpresa e expressa-se sem fazer sentido nenhum.
- **Mecanismo lógico –** Nada a registar (não ocorre nenhuma quebra do mecanismo lógico, como uma troca de papéis ou uma ironia).
- **Oposição de *scripts* –** Nada a registar (não ocorre qualquer quebra da expectativa).

Tradução Sugerida –
Donna: "- Santa ervilha e lentilha!
(…) -Santo caril e tamboril!
(…) -Santo veado e gelado!"

A sequência humorística da grelha 1 apresenta dois aspetos bastante interessantes no que concerne a tradução do humor: referências culturais e rimas. Para já importa contextualizar a sequência humorística, que foi retirada da série *The Cleveland Show*, criada por Seth MacFarlane, Mike Henry e Richard Appel em 2009, e segue o dia a dia da família de Cleveland Brown, o personagem principal da franquia. Juntamente com a sua esposa Donna e os filhos Roberta, Cleveland Jr. e Rallo, Cleveland passa por peripécias diárias que muitas vezes lidam com a problemática do racismo e da cultura afro-americana. No episódio 20 da primeira temporada, *Cleveland's Angels*, Cleveland vai a um casino e perde o dinheiro para pagar a Universidade de Roberta. Depois de trabalhar no casino para recuperar o dinheiro, Cleveland desiste e decide contar a Donna o que se passou. É neste cenário que sucede a sequência humorística em análise. À medida que Cleveland vai contando tudo a Donna, esta exprime a sua surpresa e admiração ao proferir as três frases da sequência humorística sem sentido, todas elas contendo rimas.

É neste momento que se inicia a fase da preparação (primeira fase do modelo de quatro fases do processo criativo já explicado). Nesta altura analisa-se os problemas de tradução em mãos, determina-se o grau de criatividade a usar e começa-se a delinear estratégias para a formulação de hipóteses. Assim sendo, uma das características de Donna é o uso de expressões típicas da região sul dos Estados Unidos da América. Uma delas é a expressão *Sweet (mother of God!)*, que normalmente é utilizada para expressar surpresa e descrença, tal como Donna faz neste caso. A diferença é que Donna muda a conotação religiosa para rimas, o que desencadeia o efeito humorístico. Além do mais, as palavras utilizadas nas rimas estão todas relacionadas com alimentos, outro aspeto a ter em atenção na tradução.

Além do fator linguístico, este caso chama a atenção para as referências culturais, mais uma vez ligadas à alimentação. A primeira faz referência à palavra *Jujubes*, que basicamente é um tipo de gomas consumido pelos norte-americanos. Depois surge o termo *Succotash*, um prato muito famoso desde os tempos da Grande Depressão devido ao baixo custo dos ingredientes do prato (milho e feijão). Dito isto, a tradução deverá então transpor a anáfora em *sweet*, as rimas com palavras ligadas ao termo alimentação e as referências culturais.

Após a análise do texto de partida, o próximo passo é a tradução para a língua de chegada. Inicialmente, o primeiro problema a entrar em incubação foi a anáfora criada pela palavra *sweet*. Depois de algumas hipóteses formuladas (como *Valha-nos…* ou *Ai nossa…* seguidas das palavras relacionadas com alimentação), a iluminação criativa foi alcançada na língua de chegada através da expressão *Santo/a …* seguida das palavras a rimar. Esta expressão passou na fase da avaliação, pois é uma expressão mais cristalizada entre o público mais jovem, como se atesta no uso da expressão «santa ignorância». Visto que a série é direcionada para um público mais jovem, usar expressões como *Valha-nos…* ou *Ai nossa…* provocaria uma falta de identificação da parte do público-alvo da série com as hipóteses em questão. Encontrada a palavra que substitui a anáfora, a próxima etapa é produzir as rimas do texto de origem no texto de chegada, ao mesmo tempo que se dá atenção à transferência das referências culturais. Começando por esse aspeto, as duas referências culturais referentes a *Jujubes* e *Succotash* não são prioritárias na língua de chegada. Apesar disso, na fase da incubação deste problema de tradução, surgiram mesmo soluções para outras línguas de chegada. Em português do Brasil existe o termo *jujuba* para Jujubes, possivelmente derivado da influência da cultura norte-americana presente na cultura brasileira. Já para a cultura mexicana, uma das hipóteses para Soccotash seria *Chili com carne*, pois são dois pratos típicos em ambas as culturas e compostos por feijão.

Mas voltando ao tema central, o que provoca o efeito humorístico nesta sequência são as rimas e a anáfora para demonstrar surpresa e não as referências culturais. Numa fase preparatória, ponderou-se incluir referências a alimentos típicos da cultura de chegada, como *caldo verde* ou *(bolinhos de) bacalhau*. Contudo, tal como em relação às expressões *Valha-nos…* ou *Ai nossa…* já discutidas, o público-alvo não se identifica com este tipo de alimentos típicos da cultura portuguesa, além de que as hipóteses em questão não são propriamente expressivas para a produção das rimas.

Chumbada que está esta hipótese na fase de avaliação, passou-se à incubação de hipóteses mais neutras (como implica o processo de legendagem) que incluíssem não só hipónimos referentes ao termo alimentação, mas também que possuíssem terminações expressivas para acentuar o efeito rimático na língua de chegada. Assim, numa fase incubatória, pensou-se em hipónimos de alimentação que rimassem entre si e que fossem minimamente expressivos. Depois de várias iluminações criativas, as expressões que passaram no processo de avaliação foram "Santa ervilha e lentilha! (…) Santo caril e tamboril! (…) Santo veado e gelado!". Houve outra hipótese em avaliação (*carapau e bacalhau*), que funcionaria bem, visto tratar-se de dois tipos de peixe bastante presentes na cultura de chegada, mas a verdade é que as duas palavras quebravam um pouco o ritmo de leitura e baixavam a prosódia. É de salientar que neste processo criativo foi dada atenção ao pormenor da variedade semântica. Ao atentar nas palavras escolhidas, é possível confirmar que todas fazem parte de hiperónimos diferentes dentro do tema alimentação (carne, peixe, legumes e doces/sobremesas).

Grelha nº2 – *Miss Bazoombas*
Série/Filme: *The Cleveland Show* **Temporada e episódio:** Temporada 1, episódio 20: *Cleveland's Angels* **Videoclipe:** Anexo 2
Texto original da sequência humorística: Slim Biggins "-Thank you, Miss **Bazoombas**."
Fatores externos: • **Espácio-temporais –** Nenhuma referência a eventos reais e recentes dos quais o público-alvo possa não ter conhecimento. • **Fatores sociais e educacionais –** Não requer qualquer conhecimento pressuposto ou demasiado específico, por isso, a sequência humorística é direcionada para o público geral. • **Decisões sobre a consciência cultural –** Nada a registar. • **Limitações editoriais –** Nada a registar. A sequência humorística não regista qualquer tipo de conflito ideológico, político e editorial.
Fatores internos: • **Linguísticos –** O nome da secretária do dono do casino é *Miss Bazzombas*. A palavra *Bazzombas* é uma alusão ao peito generoso da personagem. • **Estratégia narrativa –** Trata-se de um diálogo, um tipo de narrativa comum entre as duas culturas. • **Alvo –** Público do sexo masculino, já que é uma referência de cariz sexual. • **Situação –** Cleveland vai ao escritório do dono do casino onde perdeu dinheiro para falar com ele e a secretária vem anunciá-lo ao chefe. • **Mecanismo lógico –** Nada a registar (não ocorre nenhuma quebra do mecanismo lógico, como uma troca de papéis ou uma ironia). • **Oposição de *scripts* –** Nada a registar (não ocorre qualquer quebra da expectativa).
Tradução Sugerida – Slim Biggins: "-Obrigado, menina Peitaça."

Este caso representa uma classe de humor bastante recorrente, as alusões sexuais. Na cena em análise, o dono do casino é interrompido no seu escritório pela secretária, que entra a anunciar o personagem Cleveland Brown. O dono do casino agradece dizendo à funcionária "Thank you, Miss Bazoombas". É aqui que o efeito humorístico é acionado, pois o espectador provavelmente já tinha reparado nos atributos da secretária mal ela entrou em cena e o próprio Cleveland demonstra ter reparado nesses mesmos atributos

depois de entrar no escritório. Isto significa que a imagem desempenha um papel auxiliar fundamental neste caso e a informação que é veiculada pela imagem retira a necessidade de o humor verbal conter toda a informação, podendo socorrer-se da associação visual para provocar o efeito humorístico. As hipóteses que surgiram incluíam termos como *boias* ou *melões*, palavras que na cultura portuguesa são utilizadas para fazer referência a seios grandes. Apesar disso, a avaliação ditou que estas opções não funcionam como apelidos de uma pessoa (*menina Boias* e *menina Melões*). Além disso, o termo *Bazoombas* já de si é bastante explícito e referente a seios enormes, logo, a tradução não tem de ser subjetiva como as palavras *boias* ou *melões*. A hipótese escolhida foi *menina Peitaça* que se assemelha à objetividade do termo original e funciona bem como apelido, ao mesmo tempo que complementa satisfatoriamente a informação visual.

Grelha nº3 – Jogo de duplos sentidos
Série/Filme: *American Dad!* **Temporada e episódio:** Temporada 1, episódio 14: *Stannie Get Your Gun* **Videoclipe:** Anexo 3
Texto original da sequência humorística: Hayley: "- (…) but this goes against everything I **stand** for." Stan: - "Hmm… **Stand**… That's okay, I respect how you **feel**. Hmm… **Feel**…"
Fatores externos: • **Espácio-temporais –** Nenhuma referência a eventos reais e recentes dos quais o público-alvo possa não ter conhecimento. • **Fatores sociais e educacionais –** Não requer qualquer conhecimento pressuposto ou demasiado específico, por isso, a sequência humorística é direcionada para o público geral. • **Decisões sobre a consciência cultural –** Nada a registar. • **Limitações editoriais –** Nada a registar. A sequência humorística não regista qualquer tipo de conflito político e editorial.
Fatores internos: • **Linguísticos –** Existência de intertextualidade. Os jogos de palavras com duplo sentido produzidos com o idiomatismo *stand for* e o verbo *feel* aludem e parodiam o facto de Stan estar tetraplégico. • **Estratégia narrativa –** Trata-se de um diálogo, um tipo de narrativa comum entre as duas culturas. • **Alvo –** Nenhum em específico. • **Situação –** Stan que ser porta-voz de uma campanha a favor das armas e Hayley discorda. Ao usar um jogo de palavras que faz referência ao seu estado de saúde, o pai convence a filha a aceitar ajudá-lo. • **Mecanismo lógico –** Nada a registar (não ocorre nenhuma quebra do mecanismo lógico, como uma troca de papéis ou uma ironia). • **Oposição de *scripts* –** Nada a registar (não ocorre qualquer quebra da expectativa).
Tradução Sugerida – Hayley: "- (…) mas isso não tem pés nem cabeça." Stan: "- Hmm… Pés… Tudo bem, eu sei como te sentes. Hmm… Sentir…"

American Dad, série criada em 2005 por Seth MacFarlane, Mike Barker e Matt Weitzman, segue as desventuras de uma família cujo chefe é um agente da *CIA* bastante conservador e que usa os seus complexos recursos de agente secreto para complicar as situações mais simples de resolver. A sua família é composta pela sua esposa e dona de casa desesperada Francine, os filhos

Hayley e Steve. Também fazem parte da trama o extravagante extraterrestre Roger e o peixe falante Klaus. É no meio deste rede profunda de personalidades que se situa o episódio e a sequência humorística em análise.

Basicamente, Stan foi acidentalmente alvejado por Hayley quando esta tentava mostrar-lhe quão perigoso e errado é o uso de armas de fogo. Stan acaba tetraplégico e como Hayley fica com remorsos, faz tudo pelo pai e fica sempre ao seu lado, algo que até aquela altura era raro, pois a personalidade *hippie* de Hayley constrastava com a personalidade conservadora de Stan. Como os dois se aproximam e formam laços estreitos, Stan decide tornar-se porta-voz a favor do uso de armas, pois foi uma arma que o aproximou da filha (é este tipo de comportamento ortodoxo e ridículo do personagem que despoleta várias sequências humorísticas ao longo da série).

O efeito humorístico deste caso sucede precisamente nessa cena em que Stan se quer tornar pró-ativo em prol das armas de fogo. Para tal, ele tem de cantar num concerto juntamente com Hayley, que se recusa a compactuar com o pedido do pai. É nessa altura que Stan recorre a um jogo de sentidos referente ao seu estado de saúde. Em língua inglesa, o *phrasal verb* «stand for» significa apoiar ou acreditar em algo (um ideal). Mas o jogo linguístico dá-se com o verbo *stand*, que significa ficar/estar de pé. Ora ficar/estar de pé é algo que um tetraplégico não consegue fazer e Stan lamenta-se disso mesmo quando usa a intertextualidade do que Hayley diz para obter um duplo-sentido e chantagear e convencer a filha a ajudá-lo. Logo a seguir, continua o seu esquema e diz entender como Hayley se sente. Mais uma vez, o verbo utilizado reflete uma incapacidade de um tetraplégico e ocorre outro duplo sentido, já que Stan refere como Hayley se sente psicologicamente, para depois encaminhar isso para a sua falta de sensibilidade física. É neste aspeto que o humor está patente, pois o espectador percebe a manipulação a que Stan sujeita Hayley quando este também manipula as palavras a seu favor.

Com efeito, a maior dificuldade deste caso é o idiomatismo da expressão *stand for*, sendo que o verbo *feel* é fácil de transpor para a língua de chegada, já que na língua portuguesa o verbo sentir tem o mesmo valor semântico e aplica-se quer a nível psicológico, que a nível físico. Quanto a *stand for*, colocou-se em incubação a preparação feita (a solução tem de obter um duplo sentido, implicar uma propriedade interdita a tetraplégicos e conter um idiomatismo) e o processo foi demorado, já que conciliar um verbo, um nome ou uma expressão idiomática em si que aludisse à tetraplegia não é de todo fácil. Finalmente chegou-se a duas hipóteses. A primeira trata-se de *mas não é por isso que tenho* ***andado*** *a lutar*, hipótese que perderia o duplo sentido e o idiomatismo, mas que preserva a alusão ao estado de Stan com o verbo *andar* (aqui utilizado como verbo auxuliar). A outra hipótese encontrada foi *mas isso não tem* ***pés*** *nem cabeça*. Tendo em conta a economia de palavras em relação à hipótese anterior e o facto de manter dois dos três parâmetros do texto de partida (alusão e idiomatismo), este hipótese passa claramente a solução na fase de avaliação criativa.

Grelha nº4 - Trocadilho
Série/Filme: *Family Guy* **Temporada e episódio:** Temporada 6, episódio 8: *McStroke* **Videoclipe:** Anexo 4
Texto original da sequência humorística: "-Be careful you're not held in contempt of cat."
Fatores externos: • **Espácio-temporais –** Nenhuma referência a eventos reais e recentes dos quais o público-alvo possa não ter conhecimento. • **Fatores sociais e educacionais –** Há uma referência a jargão jurídico. Se o espectador não tiver conhecimento da expressão *in contempt of court*, então não entenderá o trocadilho feito na sequência. • **Decisões sobre a consciência cultural –** Nada a registar. • **Limitações editoriais –** Nada a registar. A sequência humorística não regista qualquer tipo de conflito ideológico, político e editorial.
Fatores internos: • **Linguísticos –** Produção de um trocadilho entre a palavra *court* e *cat* intensificado pelo facto do personagem em si ser um gato advogado. • **Estratégia narrativa –** Trata-se de um diálogo, um tipo de narrativa comum entre as duas culturas. • **Alvo –** Nenhum em específico. • **Situação –** Stewie leva uma tampa e quer processar Connie por causa disso. O gato advogado chama-lhe a atenção para os riscos que corre se for com a sua avante. • **Mecanismo lógico –** Nada a registar (não ocorre nenhuma quebra do mecanismo lógico, como uma troca de papéis ou uma ironia). • **Oposição de *scripts* –** Nada a registar (não ocorre qualquer quebra da expectativa).
Tradução Sugerida – "Cuidado para não seres preso por desagato ao tribunal."

Como não poderia deixar de ser, o humor com origem na língua inglesa é rico em *puns* e esta sequência é um bom exemplo disso mesmo. Este caso foi retirado da série *Family Guy*, mais uma série criada por Seth MacFarlane (em 1999) e que retrata as peripécias de uma família disfuncional, com especial destaque para o pai, o personagem Peter Griffin. A mãe Lois, os filhos Meg, Chris e Stewie e por último o cão falante Brian compõem o restante núcleo familiar. No episódio 20 da sexta temporada, *McStroke*, Stewie (que essencialmente é um bebé de um ano que consegue falar fluentemente como

um adulto e com sotaque britânico) infiltra-se no liceu dos irmãos, de modo a provar que os adolescentes são tão parvos que nem conseguem perceber que um bebé anda no meio deles. A verdade é que Stewie acaba por levar uma tampa depois de a rapariga mais popular da escola perceber que ele não consegue manter relações sexuais com ela, o que prova a irracionalidade dos adolescentes que não conseguem detetar um bebé disfarçado. Nesta fase do enredo, Stewie fica aborrecido e ameaça processar a rapariga em questão. Surge o advogado Meowsy McDermott (basicamente um gato de fato) que lança o trocadilho que desencadeia o efeito humorístico.

Este caso apresenta basicamente dois desafios. O primeiro é transpor o trocadilho da língua de partida para a língua de chegada e o segundo é manter o fator social e educacional. Tal como já delineado no capítulo anterior, Delabastita (1993:192-226; 1996:134) sugere algumas estratégias a usar nesta situação. Dentre essas, as mais viáveis para este caso parecem ser a tradução do jogo de palavras para a língua de chegada; o uso de outro recurso retórico, como uma rima ou uma alusão (como nos estudos de caso anteriores) de modo a captar o efeito do jogo de palavras original; ou simplesmente uma expressão sem jogo de palavras que possa reter algum dos sentidos pertinentes (expressão seletiva).

Com isto em mente, teve lugar o processo criativo para decidir qual das opções seria a mais adequada. Na fase preparatória, ficou claro que a transposição do jogo de palavras intacto se revelava como a melhor opção, pois este faz alusão à imagem, isto é, um gato de fato que é um advogado. Essas duas noções estão patentes no jogo de palavras (através da paronímia entre a palavra *court* e *cat*) e no jargão jurídico utilizado para produzir o trocadilho, o que espelha a profissão de advogado do personagem felídeo.

É por este motivo que o grau de criatividade fica restringido à produção de um trocadilho que funcione em conjunto com a informação visual. A substituição por outro recurso retórico parece cair por terra, pois uma rima ou uma alusão não têm o mesmo efeito humorístico que o trocadilho original. Uma das hipóteses em questão foi *Cuidado para o gato não te comer a língua em tribunal*, numa alusão clara à expressão idiomática da cultura de chegada que faz referência a uma potencial vergonha em falar. Este contexto funcionaria, pois no texto de partida o gato advogado quer fundamentalmente chamar a atenção do personagem Stewie para os riscos de ir a tribunal quando se processa alguém. Um deles é não conseguir testemunhar em público (*o gato comeu-te a língua?*) ou provocar desacato em tribunal, como costuma suceder em alguns casos de justiça.

Não obstante, foi precisamente a incubação da expressão *o gato comeu-te a língua?* que permitiu a iluminação criativa através da formulação de outra hipótese. Como já referido, um dos problemas de quem vai a tribunal é não se conter e provocar desacato em tribunal, uma expressão jurídica bastante corrente da terminologia jurídica. Foi esta expressão que permitiu encontrar a solução para este caso. Ao jogar com o substantivo «desacato», encontrou-se forma de fazer uma referência à palavra «gato», ao produzir uma paronímia (tal como na língua de partida) entre «desa*cato*» e «gato». O resultado foi *Cuidado para não seres preso por* ***desagato*** *ao Tribunal* e passa no processo de avaliação criativa, pois cumpre a função de passar o trocadilho e a referência social e educacional relacionada com o jargão *desacato ao tribunal*.

Grelha nº5 – Oposição de *scripts*
Série/Filme: *Shrek* **Videoclipe:** Anexo 5
Texto original da sequência humorística: Donkey: "-So where is this fire-breathing pain-in-the-neck anyway?" Shrek: "-Inside, waiting for us to rescue her." Donkey: "-I was talkin' about the dragon, Shrek."
Fatores externos: • **Espácio-temporais –** Nenhuma referência a eventos reais e recentes dos quais o público-alvo possa não ter conhecimento. • **Fatores sociais e educacionais –** Não requer qualquer conhecimento pressuposto ou demasiado específico, por isso, a sequência humorística é direcionada para o público geral. • **Decisões sobre a consciência cultural –** Nada a registar. • **Limitações editoriais –** Nada a registar. A sequência humorística não regista qualquer tipo de conflito ideológico, político e editorial.
Fatores internos: • **Linguísticos –** Não há qualquer jogo linguístico neste caso. • **Estratégia narrativa –** Trata-se de um diálogo, um tipo de narrativa comum entre as duas culturas. • **Alvo –** Nenhum em específico. • **Situação –** Shrek e o Burro vão salvar a princesa Fiona e o Burro pergunta onde está o dragão que guarda a princesa. • **Mecanismo lógico –** Há uma incongruência, uma troca de papéis acionada pela oposição de *scripts*. O Burro pergunta implicitamente pelo dragão e Shrek responde com a localização da princesa. • **Oposição de *scripts* –** Ocorre uma quebra da expectativa. Quando o espectador espera que Shrek responda onde está o dragão, ele acaba por fazer referência à princesa Fiona.
Tradução Sugerida – Burro: "-Afinal onde está essa criatura chata que cospe fogo?" Shrek: "-Lá dentro, à espera de ser salva." Burro: "-Eu estava a falar do dragão, Shrek."

O último caso deste trabalho, como não poderia deixar de ser, é um exemplo de oposição de *scripts*. Nas produções audiovisuais, a oposição de *scripts* é um dos recursos cognitivos mais utilizados, principalmente a nível visual. Quando se manipula a forma como o espectador está habituado a conceber o mundo, o resultado é a ativação do mecanismo humorístico, que usa a troca de papéis e a criação de situações inesperadas para provocar o

riso no espectador. Este exemplo em concreto trata um caso de humor verbal na forma de uma incongruência. Shrek, filme de animação de 2001 realizado por Andrew Adamson e Vicky Jenson, conta a história de um ogre chamado Shrek que se vê envolvido no salvamento de uma princesa aprisionada num castelo longínquo. Juntamente com o seu ajudante Burro, os dois partem à aventura para salvar a princesa Fiona das garras de um dragão bastante temido. Shrek espelha a figura do típico anti-herói (que por si só é outro exemplo de incongruência) que vai assumindo os contornos de herói ao longo da trama.

De volta à análise do caso, esta sequência humorística não apresenta grandes problemas a nível linguístico. O importante neste caso é manter a mudança no mecanismo lógico através da troca de papéis despoletada pela afirmação de Shrek. Quando o Burro pergunta indiretamente onde está o dragão (*fire-breathing pain-in-the-neck*), Shrek responde a pensar que o Burro se está a referir à princesa Fiona (*Inside, waiting for us to rescue her*). A oposição de *scripts* acontece quando Shrek afirma que a «criatura» está dentro do castelo à espera de ser salva. O dragão é uma criatura e está também dentro do castelo, mas não à espera de ser salvo, altura em que o espectador processa a informação de que o referente afinal é Fiona e não o dragão. A solução encontrada espelha basicamente o texto de partida, salvaguardando apenas a transmissão do conceito de salvamento para permitir que os *scripts* do espectador entrem em conflito, aludindo à princesa Fiona e não ao dragão que os personagens teriam de enfrentar.

Capítulo IV

Considerações Finais

4. Considerações Finais

Humor, in its many manifestations, appears to be one of the most defining aspects of humanity.

Katia Spanakaki, 2007 (*online*)

Terminada esta investigação, resta fazer o balanço geral de toda a discussão e nomear os aspetos desta dissertação a reter. O objetivo principal era mostrar a relação da tradução audiovisual do humor expresso verbalmente com a criatividade e, depois de toda a argumentação e da análise dos estudos de caso, pode-se afirmar que objetivo foi cumprido. As hipóteses de que existem ferramentas para descrever a tradução do humor e a importância do processo criativo como parte integrante do processo de procura de soluções na tradução confirmaram-se com este estudo.

Se o humor for analisado parâmetro a parâmetro, tal como sugerem Attardo, Asimakoulas e também Shipley, este pode ser compreendido em todas as suas facetas e potenciar a obtenção de soluções tradutivas. Ao acompanhar este trabalho, o leitor (/tradutor) aprende a questionar e a identificar os fatores internos e externos na base do processo humorístico. Por exemplo, ocorre uma oposição de *scripts*? Há alguma espécie de expectativa quebrada pelo signo verbal? Por outro lado, que tipo de jogo linguístico ocorre em dada sequência humorística? Uma rima? Um trocadilho? Um caso de intertextualidade? Os três ao mesmo tempo? Em que situação ocorre a sequência humorística? A nível externo, que conhecimentos pressupostos requer o efeito humorístico em questão? Que tipo de referências culturais constam nesta sequência humorística? Há alguma pressão editorial?

Ao fazer uso da grelha de Shipley (2007:986), da qual constam os parâmetros acima referidos, além das estratégias de tradução apontadas por Chiaro (2004:42), Delabastita (1993:192-226; 1996:134) e Mateo (1995:175-177), o tradutor identifica com mais clareza os desafios/problemas de tradução e decide os métodos de tradução a utilizar. Não obstante, todo este processo de análise decorre juntamente com o pensamento criativo. É inegável que as quatro fases do pensamento criativo influenciam o sucesso da tradução do

humor. Como já referido por Kußmaul (1995:40), é necessária uma preparação, em que se analisa os problemas de tradução em mãos, determina-se o grau de criatividade a usar e começa-se a delinear estratégias para a formulação de hipóteses na fase da incubação, seguida de uma iluminação que será avaliada e considerada finalmente uma solução em vez de uma simples hipótese. Tudo isto faz parte de uma rotina de trabalho criativa e estruturada integrada no processo de tradução do humor.

Com efeito, a criatividade não se assume como um processo espontâneo. Além de compreender e utilizar as quatro fases do processo criativo, o tradutor deve possuir metodologia de tradução, conhecimento das línguas e cultura de partida e chegada, respeito pelos sistemas de cada língua, como estratégias narrativas e idiomatismos próprios e de preferência possuir sensibilidade humorística.

Como se isto não bastasse, estar atento às restrições da tradução audiovisual, como a informação veiculada pela imagem ou a neutralidade da legendagem em relação à maior expressividade da dobragem, tornam o tradutor de humor expresso verbalmente no ecrã um profissional completo, mas acima de tudo um criativo que põe todas estas competências em prática como parte de um processo de solução de problemas.

Bibliografia

5.1 Referências Bibliográficas

ATTARDO, S. (1994): *Linguistic Theories of Humor*, Berlim e Nova Iorque: Mouton de Gruyter;

ATTARDO, S. (2001): *Translation and Humour: a GTVH-based Approach*, Youngstown State University, artigo não publicado;

ATTARDO, S. (2002): "Translation and Humour: An Approach Based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH)", *The Translator* 8-2, pp. 173-194;

ATTARDO, S. & V. RASKIN (1991): "Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model", *Humor: International Journal of Humor Research 4* (3-4), pp. 293-347;

CHAVES, M. (2000): *La Traducción Cinematográfica: El Doblaje*, Universidad de Huelva;

CHIARO, D. (1992): *The language of jokes: analyzing verbal play*, Routledge;

CHIARO, D. (2004): "Investigating the perception of translated Verbally Expressed Humour on Italian TV", *ESP Across Cultures* 1: pp. 35-52;

DELABASTITA, D. (1989): "Translation and Mass Communication: Film and TV Translation as Evidence of Cultural Dynamics", *Babel*, Volume 35, Número 4, pp. 193-218;

DELABASTITA, D. (1993): *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*, Amsterdão: Rodopi;

DELABASTITA, D. (1996): *Wordplay and Translation*, Manchester: St. Jerome Publishing;

ERMIDA, I. (2003): *Humor, Linguagem e Narrativa: para uma Análise do Discurso Literário Cómico*. Col. «Poliedro», Braga: Universidade do Minho;

FAWCETT, P. (1997): *Translation and Language: Linguistic Theories Explained*, Manchester: St. Jerome Publishing;

GOTTLIEB, H. (1992): "Subtitling. A new University Discipline", In DOLLERUP, C. & LODDEGAARD, A: *Teaching Translation and Interpreting: Training, Talent and Experience*, Amsterdão e Filadélfia: John Benjamins Publishing, pp. 161-170;

GUILFORD, J. P. (1975): *Creativity: A Quarter Century of Progress*, In TAYLOR, I. & GETZELS, J.W. (1975): *Perspectives in Creativity*, Chicago: Transaction Publishers;

HATIM, B. & I. MASON (1990): *Discourse and the Translator*, Londres e Nova Iorque: Longman;

HANSON, G. (1974): *Läsning av text i tv* (Ler legendas na TV), Estocolmo: SR/PUB 102/72;

KOVAI, I. (1994): "Relevance as a Factor in Subtitling Reductions", In DOLLERUP, C. & LODDEGAARD, A: *Teaching Translation and Interpreting 2: Insights, Aims, Visions*, Amsterdão e Filadélfia: John Benjamins Publishing, pp. 245-251;

KUßMAUL, P. (1995): *Training the translator*, Amsterdão: John Benjamins Publishing;

KUßMAUL, P. (2000): "Types of creative translating", In CHESTERMAN, A., SAN SALVADOR, N. & GAMBIER, Y. (eds.), *Translation in Context*, Amsterdão: John Benjamins Publishing;

LANDAU, E. (1969): *Psychologie der Kreativität*, Munique: Reinhardt;

MAILHAC, J.-P. (2000): "Subtitling and dubbing, for better or worse? The English video versions of Gazon maudit", In SALAMA-CARR, M.: *On Translating French Literature and Film II*, Rodopi Perspectives in Modern Literature, Amsterdão e Atlanda: Rodopi, pp. 129-154;

MATEO, M. (1995): "The Translation of Irony", *Meta*, Volume 40, Número 1, pp. 171-178;

NASH, W. (1985): *The Language of Humor: Style and Technique in Comic Discourse*, Londres e Nova Iorque: Longman;

NIDA, E.A. & TABER, Ch. R. (1969): *The Theory and Practice of Translation*, Leiden;

PELSMAEKERS, K. & VAN BESIEN, F. (2002): "Subtitling Irony", *The Translator*, Volume 8, Número 2, pp. 241-266;

PREISER, S. (1976): *Kreativitätsforschung*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft;

RAPHAELSON-WEST, D. (1989): "On the Feasibility and Strategies of Translating Humor", *Meta*, Volume 34, Número 1, 1989. Edição especial sobre humor e tradução, pp. 128-141;

ROBINSON, A. (2010): *Sudden genius? The gradual path to creative breakthroughs*, Oxford: Oxford University Press;

SAPER, B. (1991): *The JAP joke controversy: An excruciating psychological analysis*, Humor: International Journal of Humor Research 4-2, pp. 223-239;

SHIPLEY, T. (2007): "Towards a humour translation checklist for students of translation", *Interlingüística*, ISSN 1134-8941, nº 17, pp. 981-988;

SHOCHAT, E. & STAM, R. (1985): "The Cinema After Babel: Language, Difference, Power", *Screen XXVI*, pp. 35-58;

TANAKA, R. (1973): "The Concept of Irony: Theory and Practice", *Journal of Literary Semantics II*, The Hague-Paris, Mouton, pp. 43-56;

TAYLOR, I. & GETZELS, J.W. (1975): *Perspectives in Creativity*, Chicago: Transaction Publishers;

ULMANN, G. (1968): *Kreativität: Neue amerikanische Ansätze zur Erweiterung des Intelligenzkonzeptes*, Berlim: Weinheim;

VANDAELE, J. (1996): *Each Time We Laugh. Translated Humour in Screen Comedy*, In Vandaele, J. (ed.): *Translation and the (Re)location of Meaning*. Artigos selecionados nos seminários de investigação em estudos da tradução CETRA, Leuven, Katholieke Universiteit Leuven, pp. 237-272;

VANDAELE, J. (2002): "Introduction. (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means", *The Translator* 8-2, pp. 149-172;

WILSS, W. (1988): *Kognition und Übersetzen zu Theorie und Praxis der menschlichen und der maschinellen Übersetzung*, Tübingen: Niemeyer;

WILSS, W. (1996): *Knowledge and Skills in Translator Behaviour*, Amsterdão: John Benjamins;

ZABALBEASCOA, P. (1996): "Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies", *The Translator*, Volume 2, Número 2, pp. 235-257.

5.2 Referências Webliográficas

ASIMAKOULAS, D. (2004): "Towards a Model of Describing Humour Translation", *Meta: journal des traducteurs / Meta: Translators' Journal*, vol. 49, n° 4, 2004, pp. 822-842 (http://id.erudit.org/iderudit/009784ar - acedido em 20/5/2011);

BYRNE, J. (2006): "Suppression as a Form of Creativity in Technical Translation", In KEMBLE, I. (ed.): *Translation and Creativity: How Creative is the Translator?*, Portsmouth: University of Portsmouth, pp. 6-14 (http://www.jodybyrne.com/176 - acedido em 14/8/2011);

CHIARO, D. (2006): "Verbally Expressed Humour on Screen: Reflections on Translation and Reception", *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*, Issue 06 - julho de 2006 (http://www.jostrans.org/issue06/art_chiaro.php - acedido em 19/6/2011);

KNITTLOVÁ, D. (2000): "On The Degree of Translators' Creativity", *Philosophica*, Número 73, Ata Universitatis Palackianae Olomucensis (http://publib.upol.cz/~obd/fulltext/Anglica-2/Anglica-2_01.pdf - acedido em 15/8/2011);

RUIZ-ROSENDO, L. (2006): "Problemas, errores y técnicas en la traducción audiovisual: análisis contrastivo entre la versión original y el doblaje y subtitulado de Con faldas y a lo loco", *Confluências, Revista de Tradução Científica e Técnica*, 4. (http://confluencias.net/n4/ruiz-rosendo.pdf - acedido em 23/7/2011);

SPANAKAKI, K. (2007): "Translating Humor for Subtitling", *Translation Journal*, Volume 11, Número 2 (http://translationjournal.net/journal/40humor.htm - acedido em 20/7/2011).

5.3 Filmografia

American Dad! (2005-presente), série criada por Seth MacFarlane, Mike Barker e Matt Weitzman;

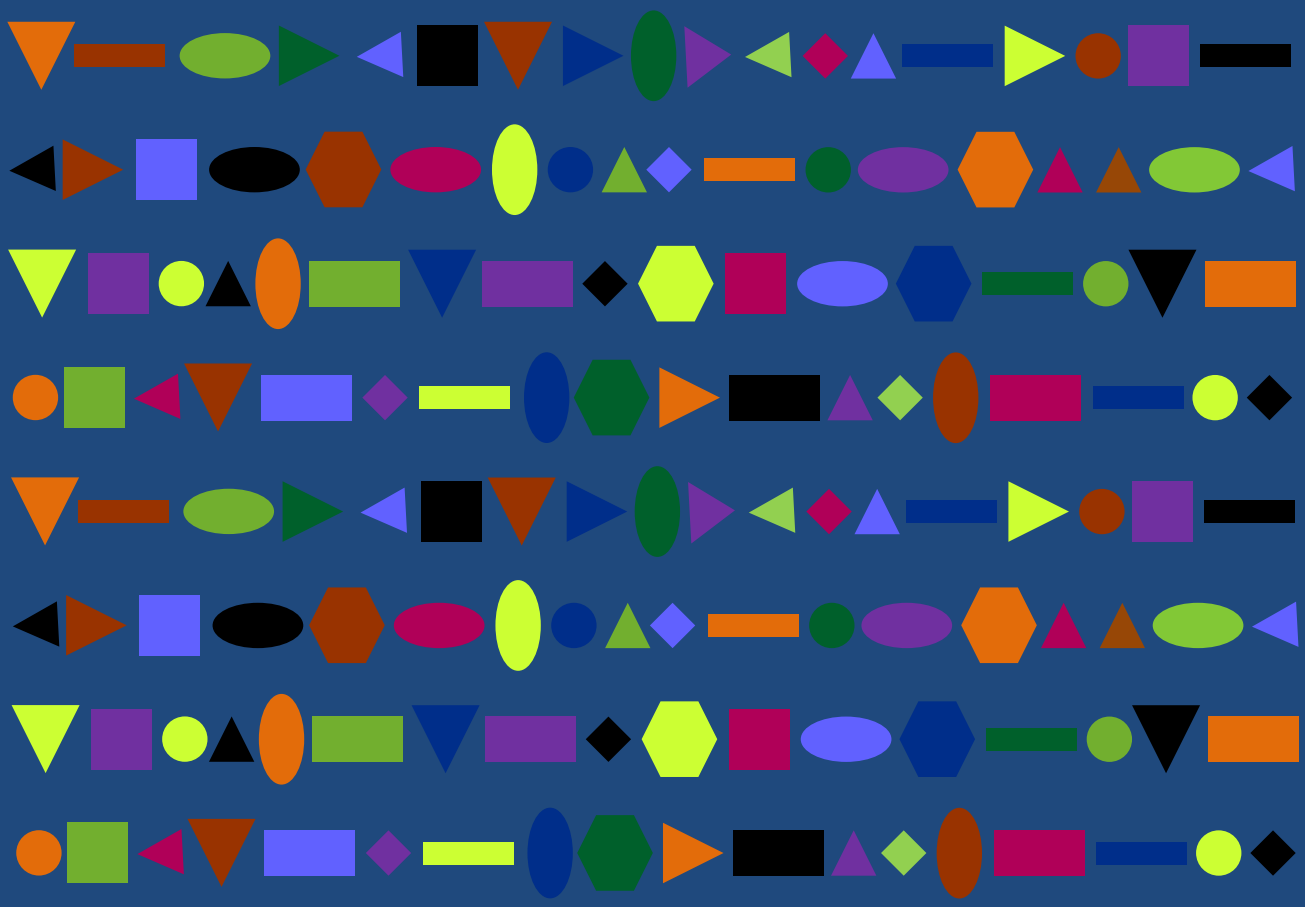
Chicken Run (2000), filme realizado por Peter Lord e Nick Park;

Duck Soup (1933), filme realizado por Leo McCarey;

Family Guy (1999-presente), série criada por Seth MacFarlane;

The Cleveland Show (2009-presente), série criada por Seth MacFarlane, Mike Henry e Richard Appel;

Shrek (2001), filme realizado por Andrew Adamson e Vicky Jenson.



Cláudio Manuel Oliveira Coelho

2011