

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO**

ARLENE KOGLIN

**A TRADUÇÃO DE METÁFORAS GERADORAS DE HUMOR NA SÉRIE
TELEVISIVA *FRIENDS*: UM ESTUDO DE LEGENDAS**

**FLORIANÓPOLIS, SC
MARÇO DE 2008**

ARLENE KOGLIN

A TRADUÇÃO DE METÁFORAS GERADORAS DE HUMOR NA SÉRIE
TELEVISIVA *FRIENDS*: UM ESTUDO DE LEGENDAS

Dissertação apresentada ao curso de Pós-graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção de grau de mestre.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Ana Cláudia de Souza

FLORIANÓPOLIS, SC
MARÇO DE 2008

ARLENE KOGLIN

A TRADUÇÃO DE METÁFORAS GERADORAS DE HUMOR NA SÉRIE
TELEVISIVA *FRIENDS*: UM ESTUDO DE LEGENDAS

Dissertação de mestrado em Estudos da Tradução
Universidade Federal de Santa Catarina

Aprovada em 28 de março de 2008.

Comissão Examinadora:

Dr^a. Ana Cláudia de Souza (UFSC) — Orientadora

Dr. Maurício Brito de Carvalho (UNIRIO)

Dr. Markus J. Weininger (UFSC)

Dr. Werner Heidermann (UFSC)

AGRADECIMENTOS

A todos aqueles que contribuíram para refinar as idéias e tornar mais sólidos os argumentos no decorrer da pesquisa.

Também àqueles que, de alguma forma, seja pela palavra amiga, pela companhia, pelo respeito ou, ainda, pelo silêncio, contribuíram para que eu concluísse meu estudo.

À CAPES, pelo suporte financeiro.

À minha família, pelo constante apoio e compreensão.

E, de modo especial, sou grata à minha orientadora Prof^a. Dr^a. Ana Cláudia de Souza pela oportunidade concedida, pela compreensão, dedicação e inestimável orientação.

A linguagem e a vida são uma coisa só. Quem não fizer do idioma o espelho de sua personalidade não vive; e como a vida é uma corrente contínua, a linguagem também deve evoluir constantemente. Isto significa que como escritor devo me prestar contas de cada palavra e considerar cada palavra o tempo necessário até ela ser novamente vida. O idioma é a única porta para o infinito, mas infelizmente está oculto sob montanha de cinzas.

João Guimarães Rosa

RESUMO

Este estudo visa investigar a tradução de metáforas geradoras de humor no contexto da legendação. Pretende-se, também, descrever as escolhas tradutórias bem como discutir suas implicações diante do propósito humorístico do objeto de pesquisa. No decorrer da análise do *corpus*, composto de expressões metafóricas provenientes do seriado televisivo norte-americano *Friends*, buscou-se o procedimento tradutológico adotado mais freqüentemente em duas legendas: uma disponível em DVD e outra no *site* <http://www.friendslegendas.cjb.net>. A perspectiva adotada para a análise é descritivista à luz do modelo de tradução de metáforas de van den Broeck (1981) e da proposta de complementação de Toury (1995). Pôde-se constatar, neste estudo, que o procedimento predominante adotado nas duas traduções (DVD e *site*) foi o *stricto sensu*, isto é, transferir o tópico e o veículo do texto fonte para o texto alvo.

Palavras-chave: tradução; legendação; metáforas; humor; cultura

ABSTRACT

This study aims at investigating the translation of metaphors that produce humor in the context of subtitling. Besides, we intend to describe the translation choices and discuss their implications considering the humorous purpose of the object of study. In the course of the corpus analysis, which is made up of metaphorical expressions originating from *Friends* – an American television mini-series – we searched for the most frequent translation strategy in the subtitles available on the DVD format and at the website <http://www.friendslegendas.cjb.net>. The descriptive perspective was adopted, and the analysis is based both on the model of metaphors translation developed by van den Broeck (1981) and its complementary proposal by Toury (1995). It was possible to conclude that *stricto sensu* – transferring both topic and vehicle from source text to target text - was the predominant strategy chosen by subtitlers from both the DVD and the website.

Keywords: translation; subtitling; metaphor; humor; culture

Sumário

1 - Introdução	9
1.1 – Apresentação do tema.....	9
1.2 - Justificativa.....	11
1.3 – Objetivos.....	12
1.4 – Organização do estudo.....	13
2 - Tradução, cultura, metáfora e humor: possíveis relações	14
2.1 - Tradução e cultura: interdependências	15
2.2 – Legendação: aspectos lingüísticos de tradução	20
2.2.1 – Oralidade x escrita	20
2.2.2 - Tradução intersemiótica.....	22
2.2.3 – Os aspectos pragmáticos e técnicos da legendação	24
2.3 – Tradução e metáfora	27
2.3.1 – A abordagem contemporânea de metáfora.....	27
2.3.2 – Estratégias de tradução das metáforas.....	30
2.4 – Humor: é possível defini-lo?	34
2.4.1 - Tradução do humor.....	36
2.4.2 – Tradução do humor expresso metaforicamente.....	40
2.5 – Legendação, cultura, metáfora e humor: pontos de imbricação ..	43
3. <i>Friends</i> : considerações sobre a série, análise e discussão dos dados	45
3.1 – A série <i>Friends</i>	45
3.1.1- Caracterização.....	45
3.1.2 - Abrangência.....	50
3.2 – Procedimentos e seleção dos excertos textuais para análise	52
3.3 - Análise.....	54
3.3.1 – O humor metafórico no discurso da personagem Phoebe	54
3.3.1.1 - AMOR É UM JOGO	54
3.3.1.2 - AMOR É LOUCURA	60
3.3.1.3 - AMOR É TRABALHO	63
3.3.1.4 - AMOR É MATEMÁTICA	66
3.3.2 - O discurso metafórico da personagem Rachel	75

3.3.2.1 – CASAMENTO É UM NEGÓCIO.....	75
3.3.3 – O discurso metafórico do guru de Ross	80
3.3.3.1 - AMOR É CURA.....	80
3.4 - Discussão	85
4 - Considerações Finais	90
Referências.....	92
Anexo 1	97
Anexos 2	98

1 - Introdução

1.1 – Apresentação do tema

Parece possível que a linguagem seja considerada como o meio dominante da expressão humorística. O humor verbal é fundamentalmente lingüístico; porém, até mesmo o humor visual pode, freqüentemente, derivar de uma expressão lingüística subjacente como a metáfora convencional (VEALE, 2003). Na esfera cinematográfica, elementos verbais e visuais coocorrem e precisam ser considerados conjuntamente na investigação do humor verbal, pois o vínculo entre eles é essencial para a produção de sentido e de efeito humorístico.

Diante do exposto, este estudo propõe-se investigar a tradução de um elemento lingüístico desencadeador de humor: a metáfora. A investigação será conduzida sob uma perspectiva descritivista, ou seja, objetiva-se explicar e descrever o fenômeno da tradução e não apresentar normas de como ela deve ser realizada.

Tomando como base o mapa de Holmes (1972), esta pesquisa se insere nos estudos descritivos da tradução orientados ao produto, ou seja, ao texto traduzido. Além disso, dado o caráter multidisciplinar dos estudos da tradução, a investigação pode ser considerada do tipo teórica, parcial e restrita a um problema – tradução de metáforas.

A tradução de metáforas é um dos aspectos considerados delicados nesta área de estudo por duas razões principais: as peculiaridades de cada língua e as diferenças culturais que interferem não somente nas criações e compreensões das metáforas, mas também nas percepções de tais usos lingüísticos. Com o advento da perspectiva cognitivista, a metáfora é vista como uma forma de conceitualização do mundo a partir das experiências cotidianas. Ao ser considerada como parte constituinte do nosso sistema conceitual, sua tradução sofre

implicações que abrangem desde as variações culturais das línguas envolvidas até as experiências pessoais do tradutor e do receptor do texto traduzido.

No âmbito da legendação, modalidade tradutória enfocada nesta investigação, é necessário considerar, também, todo o conjunto de especificidades que invariavelmente afetam a tarefa de quem traduz neste meio.

Os legendadores realizam a tradução condicionados a algumas normas, tais como: limite de tempo — tanto de exposição da legenda na tela quanto de prazo para entrega da tarefa —, número de caracteres e de linhas pré-estabelecido, e sincronia entre imagem e legenda. Além disso, os tradutores de legendas precisam lidar com a censura imposta pela distribuidora, que pode exigir que eles omitam ou abrandem enunciados com críticas, substituam palavras agressivas ou minimizem vocábulos obscenos.

Em decorrência desta situação brevemente delineada, neste contexto, podem surgir dificuldades adicionais para recriar a metáfora, sobretudo em função da questão do espaço limitado, que restringe as possibilidades de tradução. Este quadro pode ficar mais delicado, quando a metáfora constitui o principal recurso para produção do humor, como em seriados ou filmes de caráter humorístico, por exemplo.

O fenômeno cinematográfico está imerso em uma complexa trama sociocultural de cada época que, conseqüentemente, gera e representa conteúdos e formas expressivas, que se encontram em constante interação com o meio (NOGUERA, 2002). Os aspectos socioculturais também afetam a criação e/ou percepção tanto do humor como da metáfora; portanto, sua tradução exige uma rede de conhecimentos que ultrapassa o código lingüístico.

Conseqüentemente, o sentido terá que ser recriado considerando todos esses aspectos, pois, “como em todas as situações em que há alguma troca verbal, aquelas que envolvem o humor também implicam

cooperação e, por isso mesmo, estão sujeitas a conflitos” (ROSAS, 2003, p.142).

1.2 - Justificativa

Esta proposta de investigação emergiu da observação, na literatura, de poucos estudos relacionados à tradução audiovisual, apesar de ser uma das modalidades de tradução mais praticadas no mundo (CARVALHO, 2005). Autores como Delabastita (1990), Fawcett (1996) e Sierra (2004) não só apontam para esta lacuna como enfatizam a importância de dedicar maior atenção às questões relacionadas a este campo de estudo, seja na legendação ou na dublagem.

Na esfera da legendação, um aspecto que pode ocasionar dificuldades de tradução é a recriação de metáforas de uma língua/cultura para outra. Esta questão é abordada por Souza (2007), que assinala algumas das possíveis razões que podem levar a inadequações na tradução das metáforas em filmes, a saber: questões decorrentes de experiências pessoais, aspectos culturais, indeterminação semântica da metáfora e a busca pela literalidade na legendação.

As razões apontadas pela autora constituem um indicativo de como a tradução de metáforas é um processo complexo no contexto audiovisual. É possível que esta tarefa seja ainda mais árdua ao legendador quando as metáforas aparecem em filmes humorísticos.

No caso da comédia, a tradução das metáforas envolve não só a compreensão por parte do espectador, mas também o êxito do produto enquanto objeto de entretenimento. Em razão disso, o efeito humorístico terá que permanecer como prioridade do processo tradutório (SIERRA, 2004).

Outro aspecto pelo qual se justifica a ênfase na tradução de metáforas geradoras de humor é que, “embora, [...] se tenha registrado

um crescente interesse pelo estudo do humor verbal nos últimos anos, o ângulo do enfoque quase nunca é especificamente lingüístico” (ROSAS, 2003, p.158). Constatou-se, em publicações desta área, que há uma predominância de investigação do humor em piadas, jogo de palavras, anedotas, e em relação a estereótipos e gênero, etc; porém, é mais raro o enfoque em material verbal como metáforas, por exemplo.

Além disso, Rosas (2003, p.158) destaca a importância de que “se reveste o humor (e a tradução!) na constituição de uma língua-cultura” bem como “nos estudos da lingüística ou nos da tradução”.

Com base neste panorama, é de suma relevância investigar como os tradutores procedem e quais estratégias eles utilizam ao se depararem com metáforas geradoras de humor, na esfera cinematográfica.

1.3 – Objetivos

Com base no que foi anteriormente exposto, este estudo pretende investigar a tradução do humor verbal expresso lingüisticamente por metáforas presentes em um episódio da série televisiva *Friends*.

Esta investigação terá como ponto de partida a análise do procedimento utilizado mais freqüentemente em duas traduções das legendas desta série (uma disponível no DVD *Friends* - 3ª temporada - e outra obtida no *site* da Internet <<http://www.friendslegendas.cjb.net>>), tendo como base tanto o modelo descritivista de tradução das metáforas de van den Broeck (1981) quanto a proposta de complementação desse modelo apresentada por Toury (1995).

A partir dos dados, objetiva-se analisar as decisões tradutórias do legendador para o DVD e do tradutor das legendas disponíveis no *site* bem como suas possíveis implicações para o público espectador.

Além disso, pretende-se descrever as escolhas tradutórias das expressões metafóricas que suscitam humor, isto é, os procedimentos

utilizados pelos tradutores para recriar a metáfora e/ou o efeito humorístico da língua fonte na língua alvo.

1.4 – Organização do estudo

Este trabalho está organizado em dois grandes capítulos — um teórico e outro de análise e discussão dos dados — que se dividem em sub-capítulos.

O primeiro apresenta o quadro teórico embasador para a análise. Em um primeiro momento, trata-se da tradução de uma forma geral e de seu vínculo com aspectos culturais. A seguir, discutem-se os aspectos lingüísticos, pragmáticos e técnicos da legendação — modalidade tradutória enfocada nesta investigação. A abordagem de metáfora adotada e suas estratégias de tradução são apresentadas na seção subsequente. Encerra-se o capítulo com uma discussão sobre a possibilidade de definição do humor e sobre a utilização da metáfora como um mecanismo de produção de humor, com enfoque na sua tradução. Retomam-se, também, os quatro eixos da pesquisa (legendação, cultura, metáfora e humor) destacando suas possíveis relações.

O segundo capítulo traz, primeiramente, uma contextualização sobre o objeto de estudo e os procedimentos adotados para a seleção dos dados. Por fim, apresentam-se a análise das metáforas selecionadas e a discussão dos dados obtidos.

2 - Tradução, cultura, metáfora e humor: possíveis relações

Este capítulo desenvolve-se com base em quatro tópicos: tradução e cultura, aspectos da legendação, tradução de metáforas, tradução do humor e as relações entre todos estes tópicos.

A primeira seção, tradução e cultura, abordará as questões concernentes à tradução em geral bem como a sua relação de interdependência com os aspectos culturais de cada língua.

Posteriormente, em uma segunda seção, tratar-se-á dos vários aspectos envolvidos na legendação, tais como: princípios e/ou restrições impostas ao legendador, tradução intersemiótica, e presença de dois códigos - oral e escrito - na tarefa do tradutor de legendas.

A terceira seção, tradução de metáforas, apresentará a concepção de metáfora adotada neste estudo, com um destaque especial às metáforas na legendação e seus desafios para a prática tradutória. Além disso, serão expostos os procedimentos para sua tradução, com base no modelo descritivista de van den Broeck (1981) e na proposta de complementação a este modelo, apresentada por Toury (1995).

Uma menção geral às características do humor e suas possibilidades e dificuldades de tradução devido à sua ligação com aspectos sócio-culturais serão apontadas na última seção. Além disso, serão discutidas as possibilidades de a metáfora ser explorada no discurso como mecanismo de produção de humor.

Por fim, com o objetivo de harmonizar as relações teóricas possíveis entre estes tópicos ainda tão pouco investigados na literatura, discorrer-se-á brevemente sobre o conjunto teórico em relação ao objeto e aos objetivos da pesquisa.

2.1 - Tradução e cultura: interdependências

O ato de traduzir é praticado desde a antiguidade. À parte os períodos pouco claros da história da tradução, a primeira grande atividade tradutória conhecida em nossa cultura foi feita do hebraico para o grego entre os séculos III a.C. e I a.C. (FURLAN, 2001). Todavia, os estudos da tradução¹ e a reflexão sobre esta atividade somente emergiram e estão em desenvolvimento desde o século passado.

Embora a tradução como campo de estudos seja recente, há uma variedade de definições de tradução dependendo da perspectiva adotada – lingüística, funcionalista, descritivista. Tal multiplicidade é confirmada por Shuttleworth e Cowie (1997, p.181), que, ao apresentarem uma tentativa de definição para o termo tradução, afirmam que este possui uma noção ampla e pode ser entendido de muitas formas. Segundo esses autores, a tradução pode ser compreendida tanto como o processo ou produto. Além disso, eles mencionam subtipos de tradução: tradução literária, tradução técnica, tradução automática e legendação.

Na perspectiva lingüística, por exemplo, Catford (1980, p. 22) define tradução como “a substituição de material textual numa língua (LF) por material textual equivalente noutra língua (LM)²”. Conforme podemos observar, sua definição está centrada na noção de equivalência. Ele considera, portanto, a possibilidade de as línguas possuírem uma correspondência exata e parece não ponderar sobre os aspectos históricos e culturais inerentes a cada cultura.

Por sua vez, conforme salienta Nord (2001), as idéias funcionalistas de Katharina Reiss e Hans J. Vermeer (1984) mudaram os paradigmas do conceito de equivalência e, conseqüentemente, o conceito

¹ A designação *Translation Studies* (Estudos da Tradução) foi sugerida de forma pioneira por James Holmes em 1972 em uma comunicação proferida no III Congresso Internacional de Lingüística Aplicada, realizado em Copenhagen. A comunicação de Holmes, “The name and nature of translation studies” foi revisada diversas vezes pelo autor e publicada em livro apenas em 1988.

² Neste caso, utilizou-se a sigla LM (língua meta) para manter a terminologia adotada por Catford.

de tradução. Segundo Nord (2001), Vermeer e Reiss propõem uma noção de tradução que utiliza o princípio da funcionalidade. Além disso, a autora aponta que a atividade tradutória deverá ser realizada levando em conta seus encargos tradutórios. A tradução, que era considerada um processo fundamentalmente lingüístico, passa a ser um processo também cultural, em que o tradutor deve utilizar as estratégias tradutórias mais adequadas para atingir os propósitos e as intenções do texto alvo.

Já para o descritivista Toury (1995, p. 56), a tradução se define como “um tipo de atividade que, inevitavelmente, envolve pelo menos duas línguas e duas tradições culturais”³ ⁴. Assim como para os funcionalistas, está evidente que, na perspectiva descritivista, o ato de traduzir abrange mediação de culturas. Conforme Holmes (1972), os estudos descritivistas têm como objetivo descrever os fenômenos do ato de traduzir e da tradução como eles se manifestam em nossas experiências.

O modelo pioneiro de Holmes divide os Estudos Descritivos da Tradução em três áreas: estudos da tradução orientados à função, estudos da tradução orientados ao processo e estudos da tradução orientados ao produto. Em relação a essa subdivisão, Toury (1995) argumenta que as três abordagens fazem parte de um todo complexo cujas partes constitutivas são separadas apenas para fins de estudo, já que há interdependência entre os três aspectos. O autor explica esta relação entre função, produto e processo dizendo que a função⁵ de uma tradução no contexto da cultura receptora determinará as características

³ Todas as citações diretas, cujos textos tenham sido produzidos originalmente em língua inglesa ou espanhola, foram traduzidas para a língua portuguesa pela autora deste estudo. Os dicionários consultados para a tradução em língua inglesa foram: *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*, *Cambridge International Dictionary of English* e *Oxford Advanced Learner's Dictionary* e em língua espanhola *Merriam-Webster online* e *Espanhol 3 em 1*. As citações na língua original são apresentadas em notas de rodapé.

⁴ A kind of activity which inevitably involves at least two languages and two cultural traditions.

⁵ O termo função adotado por Toury tem um uso diferenciado daquele utilizado pelos funcionalistas. Toury o emprega no sentido semiótico, como ‘valor’ conferido a um item pertencente a um determinado sistema.

do produto na língua alvo, que, por sua vez, influenciará os procedimentos/estratégias seguidos pelo tradutor.

A partir deste paradigma, Toury propõe uma abordagem descritivista e orientada ao texto alvo para justificar e descrever os procedimentos do tradutor. Sua proposta se caracteriza pela observação primeiramente da tradução na língua alvo. Além disso, o ponto de partida para a investigação são os fatos observáveis — o produto — e, somente depois, é feita a reconstrução dos fatos não observáveis, ou seja, o processo tradutório, as tomadas de decisões do tradutor.

Com base nas premissas anteriormente mencionadas, o autor propõe alguns procedimentos para o estudo descritivo da tradução, focalizando, primeiramente, a observação da aceitabilidade do texto no sistema da língua alvo sem comparar com o texto fonte. Nesse momento, possivelmente ocorre a primeira tentativa de explicação de fenômenos lingüístico-textuais individuais, considerando que o texto é uma tradução. A seguir, estabelece-se uma análise comparativa entre o texto fonte e o alvo a fim de verificar as soluções propostas aos problemas de tradução. Então, identificam-se e descrevem-se as relações do par “problema-solução” a fim de reconstruir os problemas de tradução. Por fim, formulam-se as generalizações/hipóteses em primeiro nível, levando em conta tanto o texto como um todo quanto as unidades de tradução. Somente depois disso, reconstroem-se as decisões tomadas pelo tradutor.

Quanto à seqüência a ser seguida, o autor salienta que o curso normal dos procedimentos descritos não é a linearidade, mas sim a forma espiral, isto é, as hipóteses são formuladas desde o início, porém, à medida que o estudo avança, as explicações tornam-se mais elaboradas, e isso não impede um retorno às fases anteriores.

De forma a complementar a abordagem proposta por Toury, é preciso considerar a sua afirmação de que a atividade tradutória está condicionada à cultura alvo, uma vez que é ela que impulsiona o processo tradutório.

As traduções são fatos das culturas alvo; ocasionalmente são fatos especiais, algumas vezes, até mesmo constituem (sub)sistemas próprios. Porém, elas são da cultura alvo em qualquer situação⁶ (TOURY, 1995, p. 29).

Também Nord (2001), baseada em Witte (1987) e dentro da perspectiva funcionalista, aponta para a idéia de a tradução estar permeada por aspectos culturais.

Traduzir significa comparar culturas. Os tradutores interpretam os fenômenos da cultura fonte tendo por base o seu próprio conhecimento cultural específico acerca da cultura fonte, a partir de uma visão tanto interna quanto externa, dependendo se a tradução é de ou para a língua-e-cultura nativa do tradutor⁷ (NORD, 2001, p. 34).

Isso implica que o tradutor é o receptor não apenas de uma outra língua, mas também de sua cultura. Portanto, ele “deve ser tanto bilíngüe quanto bicultural, ou até mesmo multicultural” (KARAMANIAN, 2002). O desconhecimento dessa premissa poderá acarretar dificuldades à execução de sua tarefa, bem como incoerências semânticas no produto final, isto é, na tradução em si, pois a compreensão do texto traduzido será determinada pela cultura de quem o recebe.

A partir da reflexão acerca da interdependência entre cultura e linguagem na tradução, faz-se necessária a definição de cultura. Azenha (1999), com base em Heinz Göhring (1977), apresenta um conceito dentro do âmbito dos estudos da comunicação intercultural:

⁶ Translations are facts of target cultures; on occasion facts of a special status, sometimes even constituting identifiable (sub)systems of their own, but of the target culture in any event.

⁷ Translating means comparing cultures. Translators interpret source-culture phenomena in the light of their own culture-specific knowledge of that culture, from either the inside or the outside, depending on whether the translation is from or into the translator's native language-and-culture.

Cultura é tudo aquilo que um indivíduo precisa conhecer, dominar e sentir, a fim de poder avaliar em que situações os indivíduos naturais de uma sociedade, no desempenho de seus diferentes papéis, se comportam conforme as expectativas, ou de forma inusitada, e a fim de ele próprio poder se comportar conforme as expectativas dentro de uma sociedade em questão, desde que queira isto e não esteja preparado para arcar com as conseqüências oriundas de um comportamento adverso às expectativas ... (AZENHA, 1999, p. 29).

Göhring acredita que a cultura é um conjunto amplo de situações que emolduram o comportamento, as ações e o modo de compreensão dos sujeitos de uma dada sociedade. Traçando um paralelo entre este conceito e a tradução, pode-se inferir que o aspecto cultural constitui um desafio ao tradutor.

No âmbito da tradução de legendas, esta face da tarefa tradutória constitui-se como uma particularidade, uma vez que o telespectador, especialmente o de cinema, não tem a possibilidade de parar a leitura das legendas para processar um referente cultural desconhecido no seu contexto. Desse modo, cabe ao legendador conhecer as culturas da língua alvo e fonte, a fim de que possa realizar a tradução sem gerar inconsistências semânticas que gerem obstáculos à compreensão.

Além dessas inconsistências semânticas, algumas vezes, presentes na legendação, há situações em que ocorrem até mesmo desvios de sentido. Com isso, não se pretende afirmar que os desvios ocorrem apenas nesta modalidade de tradução, porém na legendação existe a possibilidade de o telespectador comparar⁸ o que é dito na língua fonte com a tradução na língua alvo. Devido a esta possibilidade de comparação, há uma maior suscetibilidade à identificação das discrepâncias entre a enunciação oral e a escrita (SOUZA, 2007).

Souza (2007, p.4) sugere que as possíveis inconsistências entre a enunciação verbal oral e sua tradução podem ser atribuídas a falhas no processo tradutório, a aspectos inerentes à oralidade e à escrita – mesmo

⁸ Esse tipo de comparação somente é possível quando o telespectador possui certo grau de proficiência na língua fonte, que permita que ele possa compreender o que está sendo enunciado.

que a legendação permaneça muito mais no universo oral que no escrito - como também à necessidade de adaptação decorrente das características deste tipo de tradução. Apesar da possível coocorrência de múltiplos fatores, há uma tendência de o público receptor das legendas julgar tais discrepâncias como sendo falhas do legendador. Isso normalmente ocorre em virtude de os espectadores desconhecerem o conjunto de questões lingüísticas, técnicas e extralingüísticas envolvidas no processo.

2.2 – Legendação: aspectos lingüísticos de tradução

2.2.1 – Oralidade x escrita

A legendação possui particularidades quanto aos aspectos lingüísticos envolvidos na tradução, especialmente porque esta modalidade envolve códigos lingüísticos com características distintas: o oral e o escrito. De acordo com Araújo (2002, p. 148):

como a legenda parte do texto oral para o escrito e a fala não necessariamente acompanha a escrita, uma vez que falamos sempre mais do que escrevemos, o volume de texto na versão legendada [...] é quase sempre menor que o texto original.

Além disso, o legendador enfrentará dificuldades, uma vez que a recriação do sentido ocorrerá a partir de um enunciado oral que pode se estruturar de uma forma nem sempre satisfatória/aceitável do ponto de vista de uma audiência letrada. Ademais, ainda existem convicções generalizadas de que a escrita seja superior à oralidade. Em função disso, o legendador precisa pensar em uma maneira de traduzir de modo que o enunciado pareça oral, mas que, ao mesmo tempo, não desrespeite as regras da escrita.

No que tange à relação entre oralidade e letramento, Marcuschi (2007) observa que elas são práticas socialmente determinadas. Ele enfatiza que “os usos da escrita [...] quando arraigados numa dada sociedade, impõem-se com uma violência inusitada e adquirem um valor social até superior à oralidade” (2007, p.17). A partir dessa afirmação, talvez seja possível entender o motivo da cobrança (na maioria das vezes ditada pela empresa que contrata o legendador) para que a linguagem de baixo calão seja amenizada ao ser traduzida para o código escrito.

Ainda na perspectiva de língua como um conjunto de práticas sociais, Marcuschi (2007, p. 15) aponta que:

[...] já não se podem observar satisfatoriamente as semelhanças e diferenças entre *fala* e *escrita* [...] sem considerar a distribuição de seus usos na vida cotidiana. Assim, fica difícil, se não impossível, o tratamento das relações entre estas últimas, centrando-se exclusivamente no código.

Esta afirmação de Marcuschi nos leva à proposição de que o próprio enunciado, seja ele oral ou escrito, é determinado pelo contexto social e histórico de cada cultura. Assim, cabe ao legendador definir como fará a recriação de uma língua para outra e, ao mesmo tempo, de um código para outro, dependendo das convicções sociais da língua alvo, sem deixar de respeitar o sentido do enunciado.

Segundo Marcuschi (2007), embora não predomine mais a relação dicotômica de escrita e oralidade, não se pode ter uma como representação da outra. De acordo com este autor, isso se deve, em parte, ao fato de que a escrita não consegue reproduzir muitos dos fenômenos da oralidade, tais como a prosódia, os gestos, os movimentos do corpo e dos olhos, etc. Em contrapartida, a escrita possui elementos próprios, ausentes na fala, tais como diferentes tamanhos, cores, formatos e tipos de letras que podem representar graficamente aspectos da fala.

No caso da legendação, embora não se tenham muitas alternativas de escolha quanto a cores e tamanhos de letras, pode-se afirmar que a

impossibilidade de representação entre um código e outro, apontada por Marcuschi, é amenizada pelas imagens, gestos, olhares, movimentos corporais das personagens que permanecem na tela, pois estes contribuem para dar mais concretude à transposição semântica das legendas.

Outro aspecto a destacar é que a fala normalmente apresenta-se de forma redundante, pois o modo de pensar oral seria mais agregativo do que analítico (GALVÃO; BATISTA, 2006). Esta característica faz com que o tradutor de legendas tenha que eliminar as repetições em razão da limitação de espaço, de caracteres e de tempo de permanência das legendas na tela.

Além da tarefa de traduzir a partir de um texto oral para um escrito, o que implica a eliminação de redundâncias e o abrandamento de palavras, existem casos em que o legendador precisa se utilizar da tradução intersemiótica para ajudar na compreensão do contexto fornecido pela película, conforme será tratado a seguir. Há que se apontar que este tipo de tradução é adotado quando há presença de elementos imagéticos específicos da cultura fonte e que são fundamentais para a compreensão da obra cinematográfica.

2.2.2 - Tradução intersemiótica

A tradução intersemiótica é um dos três tipos de distinções de tradução escrita feitas por Jakobson (1959) com base em Peirce. Segundo este, há três maneiras de se interpretar um signo verbal: traduzi-lo para outros signos da mesma língua, em outra língua ou em outro sistema de símbolos não-verbais. Também chamada de “transmutação”, a tradução intersemiótica foi definida por Jakobson como sendo aquele tipo de tradução que consiste na interpretação de signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais. Em relação a esta possível interpretação,

Laranjeira (2003) afirma que os signos podem ser total ou parcialmente substituídos por signos de outro código. Por exemplo:

um romance levado à tela cinematográfica manteria, na sua nova formulação, parte dos seus elementos lingüísticos: a substituição por outro código seria apenas parcial, havendo, pois, apenas parcialmente tradução intersemiótica (LARANJEIRA, 2003, p. 17).

A afirmativa do autor se sustenta à medida que a tradução intersemiótica de romances para filmes ocorrerá apenas em situações nas quais a descrição verbal de um cenário, paisagem, ou personagem, ao ser transposta para filmes, é substituída por um código imagético, isto é, as próprias imagens representam a descrição verbal. Em contrapartida, os diálogos (código verbal) presentes no romance serão mantidos na película, alterando apenas o seu meio de expressão, que passará de escrito para oral. Por essa razão, é possível ver a tradução intersemiótica de um romance para um filme como sendo apenas parcial.

Contudo, cabe destacar que a situação de tradução intersemiótica descrita acima não criará uma dificuldade propriamente dita para o legendador. Este poderá enfrentar situações desafiadoras, quando precisar realizar a tradução intersemiótica dentro do próprio filme, isto é, quando houver símbolos ou imagens específicas da cultura fonte e desconhecidas do público alvo cuja transposição para a linguagem verbal é necessária para um melhor entendimento do enredo. Este tipo de desafio poderá advir do fato de que, em alguns casos, o legendador não tem acesso ao filme ou pode assisti-lo apenas uma vez. Às vezes, ele apenas recebe o roteiro, o que dificulta ou, até mesmo, impossibilita o seu conhecimento de situações em que se faz necessário traduzir verbalmente algumas imagens relevantes à compreensão pela audiência. Conforme Carvalho (2005, p. 104):

[...] na maioria das vezes o roteiro exerce o papel de original para o tradutor, visto que geralmente ele só terá acesso ao material audiovisual – e ainda assim acesso talvez restrito a uma única exibição – após a tradução

inicial do produto *com base exclusivamente no roteiro*” (grifos meus).

Aliadas à carência ou ao não acesso ao material audiovisual, surgem constantemente as influências das restrições econômicas⁹, pragmáticas e técnicas ao trabalho do legendador. O resultado disso é o surgimento de comentários negativos na mídia ou até mesmo por parte do espectador acerca da tradução-legendagem.

2.2.3 – Os aspectos pragmáticos e técnicos da legendagem

A legendagem pode tornar-se alvo de críticas aos “desvios” de tradução devido a dois aspectos principais: suas dimensões pragmáticas e as restrições técnicas – muitas vezes desconhecidas pela audiência. Além disso, ela é facilmente alvo de críticas por apresentar uma característica peculiar: o telespectador tem contato simultaneamente com dois textos paralelos (um falado e outro escrito) em duas línguas diferentes, o que lhe possibilita comparar e avaliar a tradução (SOUZA, 2007). Acresce-se a isso o fato de que é provável que as legendas sejam uma modalidade de tradução cuja abrangência seja mais ampla que a tradução de textos escritos, ou seja, as legendas atingem a um público mais vasto e diversificado em comparação ao público de textos escritos.

Com relação ao aspecto das dimensões pragmáticas da legendagem, Gottlieb (1998) explica que elas remetem ao foco adotado na tradução, ou seja, as intenções e os efeitos são mais importantes que os elementos lexicais isolados. Ele afirma que esta dimensão permite ao tradutor certas liberdades lingüísticas. No entanto, a possibilidade de livre arbítrio parece ser verdadeira apenas em parte, pois, no decorrer do texto, o autor aponta que tais liberdades devem ser tomadas tendo em

⁹ Inevitavelmente, a desvalorização econômica do profissional de tradução reflete-se no produto final, isto é, na tradução.

mente um todo polissemiótico¹⁰ maior. Na seqüência, ele faz menção a algumas das restrições técnicas, como a limitação de caracteres e o tempo de permanência da legenda na tela. Estas limitações obrigam o legendador a fazer uma redução nos diálogos que, dependendo das variações lexicais e sintáticas entre as línguas, pode chegar a um terço do volume total do texto (GOTTLIEB, 1998). Deduz-se, portanto, que a liberdade lingüística do tradutor mencionada por Gottlieb está condicionada a muitas restrições técnicas da legendação.

Por outro lado, a necessidade de redução apontada por Gottlieb pode ser motivada por outros fatores além das exigências técnicas. Ainda de acordo com este autor, uma das motivações da concisão pode ser a redundância intersemiótica que permite ao telespectador complementar o conteúdo das legendas com as imagens e a prosódia. O outro fator mencionado por ele é a redundância intrasemiótica do diálogo. Isso ocorre principalmente no discurso espontâneo no qual o estilo verbal ou o conteúdo podem apresentar-se redundantes. Neste caso, uma leve condensação nas legendas não prejudicaria a mensagem.

Quanto às restrições técnicas, não se pode esquecer de que, quando tratamos de legendação - “uma das modalidades de tradução mais praticadas no mundo” (CARVALHO, 2005, p. 94) -, existem vários fatores que constituem desafios e, às vezes, até mesmo obstáculos aos tradutores, os quais sofrerão influências no resultado e na qualidade do produto. Dentre eles, podem ser enumerados os seguintes aspectos:

- Número de caracteres, que varia de 40 a 60 e que deve permanecer no máximo seis segundos para que o espectador tenha tempo de realizar a leitura. Isso acarreta a presença de duas linhas de legenda, no máximo. Em face dessas restrições, quanto mais denso for o filme, maior é a dificuldade de o legendador fazer a

¹⁰ Termo referente aos diversos sistemas de signos (imagens, gestos, vestuários, falas) que estão presentes simultaneamente na obra cinematográfica.

redução do conteúdo verbal sem prejudicar a mensagem original;

- Sincronia da entrada e saída da legenda com as falas das personagens;
- Período curto para realização da tradução que, conforme Franco (1996), é de uma semana em média. Segundo ela, somente legendadores de cinema têm quinze dias como tempo limite;
- Exigências do revisor para realizar modificações de ordem lingüística (amenizar linguagem de baixo calão) e cultural (substituir ou excluir determinadas críticas com fundo social).
- O *software* empregado para a legendação, pois o espaço - número de caracteres – disponível para disposição das legendas varia de acordo com o tipo de *software* adotado.

É fundamental que o legendador respeite essas características, pois o objetivo das legendas é auxiliar na compreensão do que está sendo expresso na língua fonte, sem impedir que o espectador consiga, ao mesmo tempo, estar atento às demais linguagens estéticas da obra contemplada. Para que isso aconteça, as legendas

precisam ser breves, para poderem ser inteiramente lidas ao mesmo tempo em que o texto oral é pronunciado, e de leitura simples e direta, de modo a não demandarem mais atenção visual e cognitiva do que a estritamente necessária (CARVALHO, 2005, p.97).

À parte os fatores extralingüísticos, o legendador ainda precisa lidar com os desafios lingüísticos e culturais desta modalidade de tradução.

Não há como desvincular estes dois aspectos, pois as questões culturais moldam os textos, refletem-se nos textos e são afetadas pelos

textos (MALMKJAER, 2005). Devido a esta relação, mesmo que o legendador tenha competências lingüísticas satisfatórias, a tradução de aspectos culturais específicos, tais como referências a costumes, provérbios e metáforas, pode representar uma dificuldade.

2.3 – Tradução e metáfora

2.3.1 – A abordagem contemporânea de metáfora

Tradicionalmente, a metáfora era - e ainda é - considerada, tanto por teóricos da linguagem quanto por leigos, apenas um ornamento lingüístico, um recurso estético sem nenhum valor cognitivo. Contudo, no início dos anos 80, inaugurou-se um novo paradigma nos estudos da metáfora com a publicação da obra reconhecida como precursora *Metaphors we live by*, de autoria de Lakoff e Johnson.

Nesta nova perspectiva, a metáfora adquire um valor conceitual, isto é, ela passa de uma figura de linguagem a um processo de pensamento, o que gera novas implicações na maneira como é concebida.

Como parte dos processos de pensamento, a metáfora estrutura formas de pensar e de conceitualizar o mundo com base nas experiências cotidianas. A partir dessas experiências, geram-se valores diferentes, os quais estão profundamente arraigados no contexto e na cultura de cada indivíduo (SOUZA, 2004).

Com o advento da concepção moderna de metáfora, também a percepção taxonômica do vocábulo alterou-se. Na abordagem contemporânea, metáfora refere-se aos mapeamentos conceituais de um domínio mental (domínio fonte) para outro (domínio alvo), enquanto a expressão metafórica – equivalente ao termo metáfora na abordagem tradicional - diz respeito à expressão lingüística (palavras, frases) que é a

manifestação da metáfora. Neste estudo, a metáfora é entendida como um processo cognitivo que envolve a “superposição de dois ou mais esquemas conceituais, levando à suspensão de conceitos ordinários envolvidos, ao rearranjo e à criação de um novo esquema conceitual” (SOUZA, 2004, p.51).

A título de ilustração, recorreremos à metáfora AMOR É UMA VIAGEM¹¹, analisada por Lakoff e Johnson (1993, 2002). Ela pode ser entendida com base no mapeamento de um domínio conceitual, *amor*, em termos de outro completamente diferente, *viagem*. Sob essa ótica, o amor é conceitualizado como uma viagem na qual amantes correspondem a viajantes, a relação amorosa corresponde ao veículo, os objetivos comuns dos amantes correspondem ao destino comum da viagem e as dificuldades na relação correspondem aos obstáculos na viagem. Dessa relação, surgem expressões metafóricas comuns na linguagem cotidiana como: *Veja a que ponto chegamos; Estamos em uma encruzilhada*.

Muitas das expressões metafóricas presentes no discurso são convencionais (expressões idiomáticas), ou seja, a ocorrência delas é bastante freqüente a ponto de já estarem dicionarizadas. Em contraposição, há as metáforas novas, que são menos freqüentes e familiares quanto à ocorrência. Convém lembrar que com o uso contínuo e repetido, elas também se tornam convencionais.

Em termos de sentido, na visão tradicional, argumenta-se que as expressões idiomáticas têm significados arbitrários; porém, à luz das teorias cognitivas, defende-se que o significado apresenta uma motivação, embora nem sempre seja possível recuperá-la em função da convencionalidade da expressão.

Em termos tradutológicos, as metáforas novas são vivas, criativas e resistentes à paráfrase, enquanto as metáforas convencionais

¹¹ As metáforas conceituais são aqui apresentadas com letras maiúsculas, com base no procedimento adotado por Lakoff e Johnson (2002). As expressões lingüísticas metafóricas, ou seja, as manifestações, concretizações das metáforas conceituais são apresentadas em letras minúsculas.

(expressões idiomáticas) são expressões corriqueiras e equivalentes em significado a expressões literais simples (GIBBS, 1994).

Quanto aos tipos de metáforas, há ainda as denominadas imagéticas, cujo mapeamento ocorre de uma imagem convencional para outra. Nas metáforas imagéticas, a conceitualização emerge de uma imagem mental e não das palavras em si (LAKOFF, 1993). Muitas obras cinematográficas apresentam imagens que refletem diferentes conceitos metafóricos acerca de nossas experiências (GIBBS, 1994).

Segundo Lakoff e Johnson (2002), as metáforas refletem a forma como o indivíduo conceitualiza o mundo. Tal conceitualização pode variar de cultura para cultura, uma vez que as metáforas se constituem a partir de realidades físicas, temporais e geográficas, passíveis de variações sutis ou completamente diferentes. Conseqüentemente, os indivíduos apresentam papéis sociais e valores condizentes com sua cultura e sua realidade que subjazem às metáforas utilizadas.

No intuito de ilustrar o exposto, consideremos a metáfora MENTE É MÁQUINA e a sua recente manifestação lingüística *Preciso deletar isso da minha cabeça*. Com o advento e propagação da ciência da computação, o verbo *deletar* foi incorporado à linguagem cotidiana com sentido metafórico. Convém destacar que esse sentido somente será percebido e compreendido por falantes de realidades geográficas e temporais que compartilham dos conhecimentos relacionados à ciência da computação. Caso contrário, o mapeamento entre os domínios fonte e alvo não será efetivado.

Em relação aos mapeamentos metafóricos, eles variam quanto à universalidade; alguns parecem ser universais, outros amplamente difundidos e alguns específicos a uma dada cultura ou grupo de indivíduos (LAKOFF, 1993).

No caso deste estudo, cabe enfatizar que a tradução das metáforas abarcará a compreensão não só dos códigos lingüísticos, mas também dos sistemas conceituais intrínsecos às línguas envolvidas, visto que os mapeamentos conceituais baseiam-se em nossos pensamentos, cujos

valores variam de acordo com cada cultura e com as experiências pessoais.

Além disso, como os conceitos metafóricos são coerentes com os valores de cada cultura (LAKOFF; JOHNSON, 2002), e as expressões lingüísticas metafóricas geradas a partir destes poderão ter diferentes significações, traduzir metáforas pode apresentar-se como uma dificuldade ao legendador, já que ele será o responsável por apresentar uma tradução adequada, isto é, que produza sentido ao espectador do filme no contexto da cultura alvo.

2.3.2 – Estratégias de tradução das metáforas

Considerando o exposto na seção anterior acerca da concepção cognitivista de metáfora e levando em conta a presença de variadas expressões metafóricas em filmes, é importante ponderar que “o sentido pretendido pelo roteirista pode não ser percebido e construído pelo tradutor, o que inevitavelmente afetará a abordagem do espectador” (SOUZA, 2007, p.8). No caso de comédias, a não percepção do sentido metafórico poderá afetar não só a construção de sentido pelo telespectador, mas também o propósito humorístico do filme.

Na tentativa de apresentar soluções que evitem inadequações nos processos tradutórios de metáforas, alguns autores sugerem abordagens prescritivas, as quais buscam uma reprodução ideal das metáforas. Entretanto, é possível que tais regras possam não atender a todas as dificuldades tradutórias em virtude da variação semântica da metáfora, isto é, sua interpretação dependerá das experiências de mundo do tradutor, bem como dos valores culturais atrelados às línguas envolvidas no processo de tradução.

Schäffner (2004) afirma que, se uma metáfora possui diferentes associações nas duas culturas envolvidas no processo tradutório, não se deve traduzi-la literalmente, mas optar por uma metáfora correspondente

na língua alvo ou por uma paráfrase. Porém, segundo a autora, quando se pretende enfatizar a especificidade cultural da língua fonte, seria melhor reproduzir a metáfora da língua fonte e acrescentar uma explicação em nota de rodapé, por exemplo. No entanto, essa alternativa não pode ser adotada pelo legendador, uma vez que seu trabalho está fortemente condicionado às restrições técnicas da legendação, dentre estas o limite de caracteres. Dessa forma, o tradutor de legendas precisa encontrar outra opção para solucionar este tipo de dificuldade, pois a inserção de explicações adicionais¹² ao texto da legenda não é recomendável chegando a ser impossível em alguns contextos.

É, talvez, por intermédio dos estudos descritivos da tradução de metáforas que se torna possível a busca de alternativas mais adequadas por meio da observação e da investigação de decisões tradutórias bem sucedidas. Dentre os autores que apresentam estratégias para traduzir metáforas nesta abordagem, vamos considerar as perspectivas de van den Broeck (1981) e de Toury (1995).

Para explicar e descrever as soluções propostas pelos tradutores, van den Broeck (1981) sugere três possibilidades de tradução, abaixo apresentadas.

- Tradução *stricto sensu*: transferir o tópico e o veículo do texto fonte para o texto alvo. Exemplo: Em *And you could start with a money salad!*, é possível fazer a tradução literal por *Vocês podiam começar com uma salada de dinheiro!* sem afetar a compreensão.
- Substituição: substituir o veículo do texto fonte por um veículo no texto alvo que tenha um teor parecido. Exemplo: na expressão *Give yourself a break*, a tradução literal ou *stricto sensu* poderia soar estranha ao leitor da língua portuguesa e/ou afetar a compreensão do seu

¹² Por explicação adicional, entendem-se notas, paráfrases, glosas.

sentido. Nesse caso, a substituição por *Não seja tão dura consigo mesma* evitaria uma possível construção de sentido inadequada à situação, ou uma incompreensão, ou até mesmo estranhamento.

- Paráfrase: traduzir a metáfora do texto fonte por uma expressão não metafórica no texto alvo. Esta possibilidade pode ser ilustrada pelo seguinte exemplo, proveniente da série *Friends*: *That's supposed to be a duck, right? 'Cause otherwise, this is way out of my league./ Ele é um pato, certo? Senão... Não poderei fazer nada.* A expressão metafórica *this is way out of my league* foi parafraseada por *Não poderei fazer nada*, para, pelo menos, manter a idéia da expressão em inglês.

Já Toury (1995), ao contrário da maioria dos estudiosos que tratam dos problemas da tradução de metáforas - incluindo van den Broeck -, considera não somente as metáforas no texto fonte, mas também as presentes no texto alvo. Em razão disso, o autor sugere a adição de mais três possibilidades de tradução, as quais complementam o modelo apresentado por van den Broeck. São elas:

- Omissão da metáfora (metáfora → 0): apagar, no texto alvo, uma metáfora do texto fonte. Segundo o autor, a não menção a esta possibilidade pelos teóricos que consideram as metáforas somente no texto fonte reflete *a priori* uma atitude prescritiva, pois há certa recusa de legitimidade para esta solução de tradução. Tomemos, como exemplo, a expressão metafórica *Often these things are nothing more than just negative energy trying to escape your body.* Nas legendas do *site*, houve o seu apagamento.

- Não metáfora em metáfora: adicionar uma expressão lingüística metafórica em um enunciado não metafórico. No exemplo¹³ *Well, you know, if Joey and I played with matches we could get you to even a hundred / Se Joey e eu brincarmos com fósforos, a gente podia arredondar a sua conta*¹⁴, a expressão *we could get you to even a hundred* foi traduzida por uma expressão metafórica - *a gente podia arredondar a sua conta* -, embora o enunciado da língua fonte não apresente sentido metafórico.

No âmbito da legendação, este tipo de estratégia tradutológica poderá ser uma alternativa viável para a economia de caracteres, uma vez que as “metáforas são um meio compacto de comunicação [...] e podem carregar imagens mais vívidas, detalhadas e ricas de nossas experiências subjetivas” (SOUZA, 2007, p.8). Pelo viés do humor, se o legendador utilizar-se de metáforas criativas, o efeito humorístico poderá ser maximizado.

- Inserção de metáfora (0 → metáfora): adicionar uma metáfora no texto alvo sem motivação lingüística no texto fonte, conforme pode ser ilustrado pela expressão metafórica *o que vai pro espaço são as juras e, na conta, os juro*s, presente na tradução da seguinte piada.
 - Marriage is like a bank account. You put it in, you take it out, you lose interest (ROSS, 1998, p.64).
 - Qual a diferença entre o casamento e uma conta bancária? Nos dois, você põe e tira. Só que, no casamento,

¹³ Exemplo proveniente da série *Friends* - 3ª temporada - cujo contexto é o seguinte: Joey e Chandler são apresentados ao namorado de Phoebe. Ele é bombeiro e menciona aos dois amigos que já realizou 98 salvamentos.

¹⁴ Sintaxe mantida conforme tradução disponível no site da Internet <<http://www.friendslegendas.cjb.net>>).

o que vai pro espaço são as juras e, na conta, os juro (ROSAS, 2002, p.90).

Observa-se que Rosas (2002), ao apresentar sua proposta de tradução a essa piada, valeu-se desta última estratégia apontada por Toury (1995) quando utilizou a expressão metafórica *O que vai pro espaço são as juras*, pois não havia motivação lingüística no texto fonte para tal inserção. Convém lembrar que há uma sugestão metafórica no vocábulo *interest* em virtude de seu caráter polissêmico na língua fonte. Entretanto, no texto alvo, a metaforicidade foi explicitada e recriada com o jogo de palavras *juras* e *juros*.

É oportuno salientar que, no contexto da legendação, esta estratégia parece ser uma opção bastante improvável de ocorrer, visto que ela contraria um dos aspectos pragmáticos da legendação: a redução na densidade vocabular do enunciado. A estratégia inserção de metáfora (0 → metáfora) sugere justamente o contrário, a inclusão de enunciado metafórico sem motivação lingüística no texto fonte.

A proposta de complementação apresentada por Toury amplia o escopo para descrição da tradução de metáforas, especialmente quando elas são geradoras de humor. Como também o humor está vinculado aos aspectos culturais, a utilização de um enunciado metafórico poderá tanto potencializar o efeito de humor como criá-lo, dependendo da situação.

2.4 – Humor: é possível defini-lo?

Embora o humor esteja consolidado em nosso discurso, parece que não há a mesma solidez e familiaridade quando se trata de teorizá-lo. Isso não quer dizer que estudiosos de várias disciplinas, desde a filosofia, a psicologia, a sociologia até a lingüística, não abordem o tópico e, por vezes, apresentem uma tentativa de definição.

Evrard (1996) justifica que o humor pertence a uma categoria de palavras cuja definição apresenta uma elasticidade semântica muito grande. Atualmente, segundo o autor, o conceito de humor é empregado comumente de forma geral e confusa para descrever o que faz rir e sorrir. Mas o que faz alguém rir? A pergunta reflete a subjetividade do conceito, visto que há uma série de fatores como cultura, idade, personalidade, educação, região, época e contexto que determinam a percepção do humor.

De acordo com Ross (1998), o contexto social é importante não só para a recepção do humor, mas também para sua criação. É bastante difícil fazer o humor cruzar os limites do tempo ou de diferentes grupos sociais, visto que, freqüentemente, depende de atitudes específicas e aspectos culturais.

Esta relação de interdependência entre o humor e o contexto sócio-cultural o torna ainda mais instável, ambíguo e relativo. Ademais, o humor joga com a dúvida sobre o real e institui uma incerteza interpretativa que, conseqüentemente, pode retardar ou até mesmo anular o riso (EVRARD, 1996).

A subjetividade do humor e a imprecisão quanto à sua definição e classificação é explicitada por Chaves.

Uma definição que se deseje *precisa* do ato de humor é uma tarefa difícil, pois aquele surge imbricado por uma complexa ordem de características sócio-cognitivas que o influencia e o especifica (CHAVES, 2003, p.53).

No que diz respeito à classificação do humor, Evrard (1996) afirma que a indeterminação advém do fato de que o humor não pode ser considerado como um gênero ou mesmo sub-gênero do cômico, visto que ele não se caracteriza por um quadro (*trope*) específico, isto é, sua variedade de graus, procedimentos e temas são aspectos sutis e difusos, tornando-o, portanto, um fenômeno difícil de localizar e de definir. Em razão deste “aspecto enigmático” do humor, o autor menciona que somos levados a fazer aproximações prudentes e não definições abruptas.

Outra dificuldade em definir o humor, segundo Jaskanen (1999), reside no fato de que a terminologia utilizada para descrevê-lo não é explícita. Ainda no que diz respeito à definição de humor, tal autora também sublinha a necessidade de se levar em conta o propósito para o qual a noção de humor será utilizada ao tentar defini-lo.

Diante deste quadro, é relevante tecer algumas observações em relação às especificidades do humor audiovisual, foco deste estudo. Salienta-se que os excertos que são apresentados como exemplificação no decorrer do texto ou, até mesmo, na análise de dados desta pesquisa dificilmente suscitarão o mesmo efeito humorístico do seu contexto original sobre o leitor. Isso se deve ao fato que, por serem oriundos do meio televisivo, não podem ser desvinculados das apelações típicas da imagem, do som, das expressões faciais e até mesmo do potencial humorístico de cada personagem – características ausentes na escrita.

Além das características do humor audiovisual, há que se considerar o gênero de humor televisivo escolhido para este estudo – *sitcoms* – cujo tipo de humor é peculiar, pois o componente do seu discurso são as situações cotidianas.

O conjunto de especificidades do humor televisivo também deve ser considerado quando se pensa sob o enfoque de sua tradução, pois neste contexto as decisões tradutórias devem ser tomadas levando em conta um todo polissemiótico (GOTTLIEB, 1998).

2.4.1 - Tradução do humor

No âmbito da legendação, há uma relação muito estreita entre o material verbal e o visual. Desse modo, é possível que, em algumas situações, o humor resulte de uma incongruência entre o que é dito e o que é mostrado na imagem, isto é, a incongruência pode ser gerada pelo contexto da situação e não apenas por uma incongruência dentro da

língua. Portanto, o humor verbal do meio televisivo não é um fenômeno puramente lingüístico (JASKANEN, 1999).

Acresce-se a esta peculiaridade do humor televisivo a questão dos aspectos culturais, que, inclusive, geram discussões em torno da viabilidade ou não da tradução de textos humorísticos, dependendo da concepção de tradução adotada. Como este estudo enfoca a produção do humor a partir de enunciados metafóricos, é pertinente discutir a relação de interdependência entre cultura, metáfora e humor.

A complexidade da tradução do humor se sustenta em suas raízes culturais. A natureza cultural do humor significa que ele está atrelado às nossas experiências; portanto, sua produção e sua percepção têm como elemento chave o conhecimento prévio de mundo que temos e que compartilhamos (SIERRA, 2004).

Um aspecto essencial a ser considerado por quem traduz é que um mesmo enunciado metafórico pode produzir um efeito humorístico em um determinado contexto/língua e não em outro devido à estreita ligação tanto da metáfora quanto do humor com os valores de cada cultura. Dependendo da solução proposta pelo tradutor de legendas, a audiência pode até entender o sentido da metáfora apresentada na tradução, porém ela poderá não suscitar o riso. Questões como essas, de acordo com Rosas (2003, p.134)

exigem uma reflexão sobre os elementos que entram em jogo na produção, leitura/interpretação e tradução de textos humorísticos; uma reflexão que, não visando a explicar especificamente o seu *porquê*, se volte para o modo *como* esses textos funcionam do ponto de vista lingüístico. Esse ponto de vista, diga-se desde já, não pode deixar de ser também cultural, pois, para abordar a prática da tradução, é inevitável adotar uma visão que reúna as mais diversas formas de investigação, tendo sempre como horizonte o tecido cultural das línguas de partida e de chegada [...] envolvidas no processo.

Por outro lado, Jaskanen (1999) aponta para a questão da tradução do humor como um fenômeno social. A autora afirma que traduzir humor é uma tarefa complexa, pois o tradutor precisa, além de

julgar se o leitor entenderá o humor em um determinado texto, saber se o humor funciona como tal na língua alvo.

No âmbito da tradução audiovisual, o legendador encontrar-se-á face-a-face com os aspectos sociais, culturais e lingüísticos. Ademais, o processo de recriação do humor terá que respeitar a coerência texto-imagem devido à sua interdependência para criação do riso, sobretudo no contexto da legendação. Esta relação entre imagem e texto para criação de humor é explicada por Asimakoulas (2002, p.73):

A imagem é o fator contextual responsável pela natureza polimidiática dos filmes. Certas ações, objetos, ou entidades estão fisicamente presentes na tela. Em alguns casos, os elementos constituintes da imagem são explorados e cria-se um jogo de palavras verbo-pictórico¹⁵.

Outro aspecto a ser considerado na legendação é que a audiência tem certas expectativas ao assistir a comédias. Jaskanen (1999) destaca que o humor televisivo poderia ser descrito como um gênero específico em que o telespectador espera ver um programa fortemente marcado por situações cômicas que provoquem o riso.

O surgimento do riso é um processo que requer algumas condições a fim de que ele aconteça. Segundo Propp (1992, p.31), “o riso ocorre em presença de duas grandezas: de um objeto ridículo e de um sujeito que ri – ou seja, do homem”. A afirmação do autor evidencia que não basta apenas um agente causador de riso, é essencial a presença de um indivíduo para que o processo se complete. Na esfera da tradução audiovisual, esta premissa tem um papel norteador sobre as tomadas de decisões do tradutor, uma vez que cabe a ele mediar a comicidade entre duas culturas diferentes.

É evidente que a tradução de textos humorísticos está associada a desafios que vão além dos problemas lingüísticos. As dificuldades podem

¹⁵ *Image* is the contextual factor accounting for the polymedial nature of films. Certain actions, objects or entities are physically present on the screen. In some cases, the constituents of the image are exploited and verbo-pictorial wordplay is created.

residir, também, nas condições de ordem histórica, social e até mesmo pessoal. Ross (1998), ao mencionar o momento histórico e a sociedade, sugere que é interessante que se observem quais tipos de situações são potencialmente humorísticas para a sociedade de um determinado período histórico. Nesta mesma direção, Propp (1992, p.32) aponta que “cada época e cada povo possui seu próprio e específico sentido de humor e de cômico, que às vezes é incompreensível e inacessível em outras épocas”. Isso pode ser claramente observado na leitura de textos com fundo humorístico - especialmente charges – que tratam de fatos locais ou acontecimentos políticos. Estes possuem alto grau de efemeridade, enquanto aqueles são de conhecimento de uma pequena parcela de sujeitos.

Em relação à efemeridade das situações humorísticas que envolvem eventos políticos, Peñamarin (1998) enfatiza que elas são entendidas pelas pessoas informadas daquele momento. Para ser compreendido em outra época, o texto terá que ser acompanhado de explicações extensas de forma a contextualizá-lo; isso, porém, segundo ela, fará com que se perca o impacto humorístico. No caso de legendas, a perda da comicidade será mais abrangente, visto que não há como recuperar o contexto do acontecimento em virtude do limitado espaço textual escrito.

Assumindo os problemas lingüísticos, sociais e culturais envolvidos na tradução do humor, não se pode deixar de falar da existência das diversidades nacionais. Para Propp (1992, p. 32):

é evidente que no âmbito de cada cultura nacional diferentes camadas sociais possuem um sentido diferente de humor e diferentes meios para expressá-lo.

As diversidades nacionais caracterizam-se não só pelas diferentes camadas sociais apontadas pelo autor, mas também pelas marcas regionais dos falantes de uma mesma língua. Pode-se afirmar que esta característica é bastante forte entre os falantes da língua portuguesa no Brasil. Ao assumir esta posição, é possível que as decisões tradutórias

tomadas pelo legendador de *Friends* possam não ter o mesmo efeito para todos os telespectadores da língua alvo pelo viés do humor.

Dentro dos limites citados, também é imprescindível considerar a segunda “grandeza” necessária para que o riso aconteça: o homem (PROPP, 1992). É preciso lembrar que mesmo entre indivíduos provenientes de uma mesma cultura, o enunciado pode ou não se tornar engraçado e suscitar o riso. Esta dificuldade pode residir tanto nas diferenças de experiências pessoais quanto “no fato de que o nexos entre o objeto cômico e a pessoa que ri não é obrigatório nem natural” (PROPP, 1992, p.31). Já para Alberti (1999), há um deslocamento na questão de saber por que o homem ri. A resposta a essa pergunta, segundo ela, está na sociedade e não no indivíduo.

Embora a tradução do humor seja permeada por todos os desafios discutidos anteriormente, isso não significa que ele seja intraduzível. Mas, certamente, o tradutor precisa estar atento aos vários aspectos envolvidos bem como ao principal objetivo do texto: produzir humor. No âmbito da tradução audiovisual, também é necessário considerar, além do propósito da comédia, a provável audiência e o meio no qual o filme será veiculado – cinema, DVD ou canais da TV fechada.

2.4.2 – Tradução do humor expresso metaforicamente

Antes de abordar a tradução de metáforas geradoras de humor, faz-se necessário discutir a relação entre estes dois elementos. Evrard (1996), ao mencionar a suscetibilidade da metáfora ser explorada na escritura humorística, afirma que ela pode levar à incongruência e à redundância - traços que podem provocar o efeito humorístico.

Ainda quanto ao desencadeamento do humor, o autor afirma que, de um ponto de vista formal, o discurso humorístico apresenta uma estrutura particularmente marcada pela ruptura entre o significante e

significado, estrutura essa que leva à ambigüidade. Já do ponto de vista semântico, a ruptura (*décalage*) está ligada à interrupção das evidências aceitas por todos.

A partir da caracterização de Evrard (1996), pode-se considerar a possibilidade de ruptura semântica em termos de metáfora conceitual. A título de ilustração, tomaremos como exemplo uma situação do objeto de estudo desta investigação. No decorrer da trama, emerge a metáfora AMOR É MATEMÁTICA no discurso da personagem Phoebe, que revela sua concepção acerca deste sentimento. A conceitualização lógica/racional da personagem rompe com as evidências da conceptualização subjetiva de amor, que é aceita e esperada pelo espectador.

Também Aladro (2002), ao tratar do humor sob uma perspectiva cognitivista, tece considerações acerca da criação do humor, a partir das quais algumas relações podem ser estabelecidas com a metáfora.

Uma das condições básicas do humor, segundo a autora, é que em qualquer mensagem de cunho humorístico há um plano de significação duplo ou múltiplo. É possível afirmar que, igualmente, na metáfora tem-se essa duplicidade de planos - o literal e o metafórico -, embora nem sempre o primeiro deles seja acessado (GIORA, 1997, 2002; SOUZA, 2004). Além disso, há casos em que uma mesma metáfora pode ter mais de um sentido metafórico, dependendo do seu contexto de utilização.

Ainda em relação ao humor, Aladro (2002) afirma que ele parece construir representações analógicas e imagens no seu processo de comunicação.

O humor nos indica que o cérebro trabalha com representações analógicas, a última base do raciocínio, tanto para produzir como para comunicar. A partir destas imagens, o cérebro retira novos elementos, que geram outras representações, porém cuja capacidade esquemática, estrutural, é aproveitada, também, devido

a sua rapidez, automatismo e síntese informativa¹⁶ (ALADRO, 2002, p. 320).

Similarmente, estrutura-se a metáfora cuja composição baseia-se em dois termos: o tópico e o veículo. O primeiro se refere àquilo de que falamos, enquanto o segundo diz respeito ao termo da afirmativa a partir do qual a analogia é criada, sendo que apenas algumas características do veículo são transferidas ao tópico. Observa-se, deste modo, que tanto a criação do humor quanto da metáfora possuem semelhanças no que diz respeito aos seus aspectos cognitivos.

Mesmo que nem sempre a metáfora seja geradora de humor, é importante considerar dois aspectos: a) tanto o humor quanto as metáforas constituem-se e são coerentes culturalmente, e b) a incongruência¹⁷ semântica – cujo foco é o elemento surpresa – é um fator presente no humor e nas metáforas, contanto que sejam novas. Sob esta circunstância, a metáfora pode funcionar como um dispositivo humorístico de incongruência nos diálogos, gerando o riso (ROSS, 1998).

Quanto às metáforas mortas — que não apresentam o elemento surpresa e, conseqüentemente, não seriam geradoras de humor —, Asimakoulas (2002) aponta que, ainda assim, há casos em que metáforas mortas podem produzir o efeito humorístico quando, por exemplo, elas são reavivadas ou entendidas literalmente no contexto fílmico.

Em relação à tradução de textos humorísticos, Rosas (2002) afirma que ele pode apresentar dificuldades quando:

[...] não há compartilhamento de referências culturais entre os membros das duas línguas-culturas envolvidas e [...] não há correspondência, em algum nível lingüístico (sintático, morfológico, fonético, semântico, pragmático), entre as estruturas dessas línguas-culturas (2002, p. 89).

¹⁶ El humor nos indica que el cerebro trabaja, para producir o comunicar, com representaciones analógicas, la base última del razonamiento. De estas imágenes el cerebro extrae elementos nuevos, que generan otras representaciones, pero cuya capacidad esquemática, estructural, aprovecha también por su rapidez, automatismo y condensación informativa.

¹⁷ Segundo Ross (1998), o termo incongruência refere-se à possibilidade de dois significados serem apreendidos a partir da mesma expressão.

Entretanto, quando o humor é gerado pela presença de metáforas, a tradução abrange, além do significado, também o seu efeito. Em função disso, o legendador necessita recriar não só o elemento lingüístico - no caso dessa investigação metáforas que contribuem para o humor - e seu sentido, mas também uma situação na qual o humor funcione para os espectadores da cultura alvo.

2.5 – Legendação, cultura, metáfora e humor: pontos de imbricação

Diante do exposto no decorrer do capítulo acerca dos eixos centrais desta investigação (legendação, metáfora, humor e cultura), cabe retomar, brevemente, nesta seção final, como eles se mantêm imbricados.

Pode-se afirmar que a questão cultural encontra-se na base da tradução/legendação da metáfora e do humor. Devido à indissociabilidade entre língua e cultura, a tarefa do legendador está atrelada não só a competências lingüísticas, mas também ao conhecimento dos aspectos culturais.

No caso das metáforas, traduzi-las abarca, além de competências lingüísticas satisfatórias, o domínio das culturas fonte e alvo para que se possa compreendê-las, visto que a metáfora estrutura formas de pensar e de conceitualizar o mundo com base nas experiências cotidianas (LAKOFF, JOHNSON, 2002). Portanto, a criação, a compreensão e a percepção de um enunciado metafórico baseiam-se no contexto sócio-cultural bem como na experiência individual tanto do tradutor quanto do receptor.

Dentre os principais usos da metáfora, destaca-se que ela pode se constituir como um mecanismo de produção do humor, cuja percepção e construção também estão vinculadas aos aspectos sócio-culturais. A não percepção do sentido metafórico de uma expressão poderá afetar não só

a construção de sentido pelo espectador, mas também o propósito humorístico do filme.

A tradução de metáforas geradoras de humor no âmbito da legendação está condicionada também às restrições técnicas desta modalidade, que apresenta limites pré-estabelecidos de espaço e de tempo para exibição da legenda.

Dada a complexidade da tradução de metáforas geradoras de humor, potencializada pelas restrições técnicas inerentes à legendação, assinala-se a importância de investigar e refletir sobre as estratégias adotadas para sua tradução. Além disso, a investigação (e percepção) do humor metafórico no contexto cinematográfico implica considerar o seu vínculo com as imagens bem como o potencial humorístico de cada personagem, conforme será analisado no capítulo a seguir.

3. *Friends*: considerações sobre a série, análise e discussão dos dados

Este capítulo está organizado com base em três seções principais: contextualização do objeto de estudo (Série *Friends*), procedimentos adotados na investigação e na análise e discussão dos dados selecionados.

A primeira seção subdivide-se em dois tópicos: caracterização e abrangência da série *Friends*. Será apresentado um panorama geral acerca da série, que contemplará a sinopse e a caracterização dos personagens do episódio selecionado bem como a abrangência da série.

A segunda seção apresentará os critérios para a escolha do episódio e os procedimentos adotados para a seleção das metáforas bem como para a condução da análise.

Por fim, na terceira seção, serão desenvolvidas a análise das metáforas geradoras de humor e a discussão dos dados.

3.1 – A série *Friends*

3.1.1- Caracterização

Antes de introduzir a caracterização dos personagens e o enredo do episódio selecionado para este estudo, cabe discorrer sobre as peculiaridades da comédia de situação (*sitcom*), uma das variedades do humor televisivo na qual se insere a série *Friends*, uma vez que, conforme exposto anteriormente, o humor é influenciado e especificado por suas complexas características sócio-cognitivas (CHAVES, 2006).

Ross (1998) afirma que *sitcoms* são baseados na idéia de uma situação e de personagens com potencial para humor. Os personagens permanecem no decorrer de toda a série, cujos enredos ocorrem em episódios, com duração aproximada de trinta minutos. Grimm (1997) explica que:

[...] cada episódio descreve uma situação cômica específica acerca da vida dos personagens principais, [...], fornecendo, dessa forma, aos espectadores uma idéia geral sobre os personagens e a relação entre eles (p.380)¹⁸.

Outra peculiaridade mencionada por Grimm (1997) é que *sitcoms* são, normalmente, gravados perante uma audiência ao vivo e, somente depois, são exibidos na televisão.

Do ponto de vista humorístico, o seriado *Friends* tem seu efeito de humor criado a partir de situações cotidianas, comuns ao dia-a-dia de qualquer telespectador. Dado o exagero ou a forma caricatural como estas situações são abordadas, por mais trágicas que pareçam ser no momento em que ocorrem, elas se tornam engraçadas quando vistas por alguém de fora ou após algum tempo (VALENZI, 2003).

Quanto à contextualização, a série *Friends* é uma obra norte-americana, produzida por Kevin Bright, Marta Kauffman e David Crane, e exibida no período entre 1994 e 2004. Com um total de 10 temporadas, foi uma série extremamente popular e a comédia mais assistida da televisão americana. Prova disso é que, mesmo tendo encerrado em 2004, a série ainda é reproduzida diariamente, em horários alternativos, no canal *Warner Channel*.

Esta série, cujas cenas acontecem normalmente nos próprios apartamentos dos personagens ou então na cafeteria *Central Perk*, retrata o cotidiano de seis amigos - Monica, Phoebe, Rachel, Chandler, Joey e Ross. O dia-a-dia do grupo - seus anseios, sexualidade, amor, trabalho,

¹⁸ [...] each episode depicts a specific comedic situation in the main characters' lives, [...], thus giving the viewers a general idea of the characters and the relationships between them.

amizades - assim como os estereótipos associados a cada personagem constituem a base para a criação do humor no seriado.

Como o cotidiano humano é um tópico muito amplo, torna-se um pouco difícil delinear um único enredo para todos os episódios. Por isso, pode-se afirmar que apenas o tema - aspectos da vida diária dos seis amigos - é mantido, mas cada episódio possui uma trama única. Com esta afirmação não se pretende descartar a hipótese de alguns casos nos quais um episódio possa ter continuidade no seguinte; normalmente, porém, eles se apresentam com uma certa independência, o que não afeta substancialmente a compreensão do telespectador que não acompanha toda a seqüência.

Dado este caráter da série quanto às suas tramas, apresenta-se a seguir uma breve sinopse do enredo do episódio selecionado para esta análise: *The one with Ross's thing / Aquele da coisa do Ross*, a fim de contextualizá-lo (Conferir o episódio disponibilizado nos anexos).

Neste episódio, desenvolvem-se basicamente três histórias paralelas: Ross tenta desvendar o aparecimento de algo estranho no seu corpo, Phoebe está namorando dois sujeitos ao mesmo tempo, e Monica terá uma conversa surpresa com seu atual namorado, Pete, cujo assunto ela desconhece.

A estranha mancha que aparece no corpo de Ross não é diagnosticada pelo seu médico, então ele pede ajuda aos amigos Chandler e Joey. Eles também não conseguem identificá-la. Então, por sugestão de Phoebe, ele decide consultar um guru. Durante sua interação com o guru é possível observar o surgimento da metáfora AMOR É CURA, que se manifesta fundamentalmente através da seguinte expressão lingüística metafórica: *Temo que tenhamos que usar uma ferramenta mais poderosa: amor.*

O discurso de Phoebe acerca de seu namoro simultâneo entre um bombeiro e um professor também é marcado por várias expressões lingüísticas metafóricas, as quais são derivadas das seguintes metáforas: AMOR É UM JOGO, AMOR É LOUCURA, AMOR É TRABALHO e AMOR

É MATEMÁTICA. As expressões criadas a partir dessas metáforas contribuem para o efeito humorístico deste episódio. Algumas delas são:

AMOR É UM JOGO	<i>Quero fazer gol dos dois lados. Estou jogando no meio de campo.</i>
AMOR É LOUCURA	<i>Estou enlouquecendo.</i>
AMOR É TRABALHO	<i>É que não parece que estou jogando, parece trabalho.</i>
AMOR É MATEMÁTICA	<i>Preciso desmanchar com alguém. Jason é sensível, (levanta um dedo) mas Vince também é (levanta um dedo da outra mão). Depois, Vince tem um corpo maravilhoso, (levanta mais dois dedos no lado de Vince) então... é uma questão de matemática.¹⁹</i>

Já na terceira história, emerge uma metáfora conceitual em relação ao casamento: CASAMENTO É UM NEGÓCIO. Rachel e os demais amigos estão na casa do namorado de Monica. Depois de os dois conversarem por telefone, Monica anuncia que Pete precisa ter uma conversa com ela. Rachel, então, deduz que a conversa surpresa que o namorado quer ter com sua amiga Monica é sobre o pedido de casamento, já que ao visitarem a casa do namorado milionário, Joey encontra o rascunho de um pagamento no valor de U\$ 50.000,00 a um desenhista, que Rachel supõe ser de anéis. A metáfora surge no seguinte diálogo, quando o grupo de amigos está voltando da casa de Pete. Rachel exclama: *Meu Deus! Ela vai casar com um milionário. [...] Precisa de um tema para o casamento. Que tal... "Veja quanto dinheiro temos!" Pode pôr dinheiro nos convites... nas toalhas de mesa e servir salada de dinheiro. Ficará seca, mas os convidados vão gostar.*

Além da sinopse, é importante conhecer um pouco dos traços típicos de cada uma das personagens, a fim de compreender como se

¹⁹ Há explicações em parênteses, pois a metáfora é imagética e é a única forma de marcá-la textualmente.

organizam os aspectos humorísticos desta comédia televisiva, bem como a razão por que algumas metáforas tornam-se geradoras de humor naquele contexto específico.

Monica (Courteney Cox Arquette) é uma chefe de cozinha que foi obesa quando criança e, agora, é obcecada por limpeza e gosta de manter sua vida sob controle. Frequentemente, os amigos referem-se a essa sua obsessão.

Rachel (Jennifer Aniston) é a melhor amiga de Monica desde a época da escola. Ela trabalhou primeiramente como garçonne e, mais tarde, com moda. Rachel apresenta-se como um estereótipo do comportamento de menina mimada. Esta característica emerge de evidências de natureza diversa (atitudes, comportamento, vestimenta). É importante ressaltar que tal aspecto também contribui para a identificação da metáfora CASAMENTO É UM NEGÓCIO.

Phoebe (Lisa Kudrow), a ex-colega de quarto de Monica, uma pessoa sempre otimista, às vezes ingênua e inocente, divide seu tempo entre cantar músicas exóticas e trabalhar como massagista. Em vários momentos, ela também se apresenta imprevisível e cria situações humorísticas por meio de respostas inesperadas tanto pelos amigos quanto pelos telespectadores. Esse caráter de imprevisibilidade torna Phoebe uma personagem com grande potencial humorístico. Observe este exemplo: Phoebe e um de seus namorados avistam um incêndio de carro e ele sugere chamar os bombeiros. Diante disso, ela contesta: *Não, não, não precisamos de bombeiro... e sim de um bom mecânico*. O namorado indaga: *O quê?* e Phoebe responde: *talvez seja falta de refrigerante*. E exclama: *Meu Deus! Lá vem eles [bombeiros]. Temos que ir embora*. Novamente, o namorado questiona: *Por quê?* E ela rebate: *se eu gostasse de bombeiro, namoraria um*.

Joey (Matt LeBlanc), o ex-colega de quarto de Chandler, que ganha a vida como ator, tem fama de mulherengo e, às vezes, é caracterizado como ignorante. Normalmente, esta caracterização não se concretiza linguisticamente.

Ross (David Schwimmer), irmão de Monica, é professor de paleontologia e já se divorciou três vezes, o que freqüentemente é motivo para gozação entre os amigos, conforme pode ser observado na seguinte situação: Rachel supõe que Pete irá pedir sua amiga Monica em casamento. Monica considera tudo muito repentino e não tem certeza se realmente deve casar-se imediatamente. Perante suas dúvidas, seu irmão Ross diz com ares de entendimento: *Ela tem razão. Estamos falando de casamento aqui. Não pode se precipitar.* Rachel contesta: *Olha quem fala. Casou com uma lésbica.*

Para completar este grupo de amigos, está Chandler (Matthew Perry), que, embora nem sempre fique clara sua profissão, trabalha com processamento de dados. A principal fonte de humor deste personagem para a série são suas atitudes e comportamento que, em alguns casos, fazem-no parecer homossexual.

3.1.2 - Abrangência

Friends tornou-se uma comédia muito conhecida no mundo inteiro, e pode-se dizer que foi um dos *sitcoms* mais populares na história da televisão norte-americana. O primeiro episódio foi ao ar no dia 22 de setembro de 1994, e o último foi transmitido no dia 6 de maio de 2004. A reprodução televisiva dos episódios ocorreu em inúmeros países no mundo todo, além de as dez temporadas (235 episódios no total) terem sido disponibilizadas em DVD.

Um estudo da Universidade de Navarra (Espanha), realizado pela professora María Del Mar Grandío (2006), aponta que o sucesso da audiência de *Friends* se deve ao fato de as histórias contadas serem comuns, próximas à realidade cotidiana. Isso, por sua vez, permite que a audiência se identifique com as experiências das personagens.

O estudo de Grandío é parte de sua tese de doutorado, intitulada *European audiences and the acculturation of American television values: a case study of the reception of the TV sitcom Friends in Spain*, e foi realizado com uma amostra de 2.494 fãs da série, que responderam a um questionário *online* elaborado pela pesquisadora.

Com base nos dados levantados a partir do questionário *online*, a pesquisadora afirma que 63% da audiência pensa que as histórias narradas nesta comédia de situação são universais. Além disso, estes mesmos sujeitos apontam a existência de paralelismos entre os eventos da série e a sua própria vida.

Outros dados que merecem ser destacados são os relacionados ao nível humorístico da série e o nível de satisfação/prazer gerado por ela na audiência. A investigação mostrou que 82,8% pensam que a série é extremamente prazerosa e 15,1% pensam ser muito prazerosa. Com relação ao humor, 61,5% consideram *Friends* extremamente engraçada e 36% avaliam como muito engraçada.

Os dados levantados no estudo de Grandío ajudam a evidenciar a popularidade da série televisiva *Friends* da mesma forma que contribuem para justificar a relevância da escolha desta série como objeto de estudo da tradução do humor.

3.2 – Procedimentos e seleção dos excertos textuais para análise

A escolha do episódio teve como principal critério de seleção a riqueza metafórica. Além disso, as metáforas presentes deveriam ser parte essencial para a criação do humor, visto que este estudo propõe-se investigar o humor expresso lingüisticamente. Este aspecto foi encontrado mais vividamente no episódio *The one with Ross's thing / Aquele da coisa do Ross*, que faz parte da 3ª temporada da série, exibida em 1997.

O passo seguinte foi transcrever as legendas apresentadas no episódio em DVD, bem como as falas das personagens (Ver Anexos). Num segundo momento, foi realizado o levantamento de expressões lingüísticas metafóricas geradoras de humor presentes no texto alvo, ou seja, nas legendas, e, quando possível, elas foram agrupadas para análise de acordo com seus conceitos metafóricos subjacentes. Tal procedimento permitiu observar os diferentes valores culturais envolvidos no processo tradutório.

Tendo feito isso, foi iniciada então a análise, que consistiu na comparação das traduções das metáforas apresentadas na legendação do DVD e nas legendas retiradas do *site* <http://www.friendslegendas.cjb.net>. Cabe observar que as legendas provenientes da Internet são traduções realizadas por um grupo de pessoas de forma independente e sem remuneração. As legendas são disponibilizadas àqueles que baixaram episódios de *Friends* da Internet e, por não dominarem a língua fonte, necessitam do texto das legendas como instrumento de auxílio à compreensão da obra fílmica.

Inicialmente, foi observado qual procedimento de tradução foi adotado com base no modelo descritivista de tradução de metáforas de van den Broeck (1981) e na proposta de complementação desse modelo apresentada por Toury (1995). Em um segundo momento, foram descritas as opções de tradução apresentadas e suas possíveis implicações

levando em conta tanto as restrições técnicas da legendação quanto o propósito humorístico do texto.

3.3 - Análise

Esta análise estabelece-se a partir das personagens centrais das três histórias paralelas desenvolvidas no episódio e das respectivas metáforas conceituais utilizadas por cada uma delas. Optou-se por esta forma dada a pertinência do contexto e dos traços de cada personagem para a percepção das metáforas e do humor.

3.3.1 – O humor metafórico no discurso da personagem Phoebe

O discurso desta personagem caracteriza-se por expressões metafóricas derivadas de diferentes metáforas relacionadas ao amor. Os casos analisados são predominantemente de metáforas convencionais.

3.3.1.1 - AMOR É UM JOGO

No episódio selecionado, o discurso da personagem Phoebe é marcado pela presença de metáforas, sendo que a primeira a ser utilizada é AMOR É UM JOGO. Ao ser questionada pelos amigos sobre o namoro com dois rapazes concomitantemente, ela se posiciona como se estivesse em um jogo no qual ela afirma jogar no meio de campo. A conversa reproduzida no fragmento abaixo acontece depois que Phoebe apresenta um dos namorados, Vince, para os amigos que se encontram na cafeteria *Central Perk*. Após a saída do rapaz para o trabalho, desenrola-se o seguinte diálogo entre Rachel, Phoebe e Joey.

Enunciado original:

Rachel: *Wow, he's cute, Pheeb! But I thought you just started dating that kindergarten teacher.*

Phoebe: *Oh, Jason? Yeah, uh-huh, we're seeing each other tonight.*

Rachel: *What Pheeb! Two dates in one day? That's so unlike you.*

Phoebe: *I know, I know! I'm like playing the field. Y'know? Like, juggling two guys, I'm sowing my wild oats. Y'know? Y'know, this kind've like y'know oat-sowing, field-playing juggler.*

Joey: *So Pheeb, do they know about each other?*

Phoebe: *Does a dog's lips move when he reads?*

(Joey makes an 'I don't know face' and looks to Chandler and Rachel who are also stumped)

Phoebe: *Ok! No, they don't.*

Tradução para o DVD:

Rachel: *Ele é uma graça. Mas não namora o professor?*

Phoebe: *Jason? Sim, vamos sair hoje.*

Rachel: *Ei, Pheeb? Dois encontros no mesmo dia? Nunca faz isso.*

Phoebe: *Eu sei. Estou no meio do campo. Driblando dois caras. Quero fazer gol dos dois lados. É tipo driblar-para-marcas-de-qualquer-jeito.*

Joey: *Eles sabem um do outro?*

Phoebe: *Um cão mexe os lábios quando lê?*

Phoebe: *Não, não sabem.*

Tradução para o site:

Rachel: *Ele é uma gracinha. Mas eu achei que você tava namorando aquele professor de maternal.*

Phoebe: *Jason? A gente vai se ver hoje à noite.*

Rachel: *O que Pheeb? Dois encontros em um dia? Isso não é você.*

Phoebe: *Eu sei. Tô jogando no meio de campo. Tipo, driblando dois caras pra ver quem faz gol primeiro. Sou tipo um driblador de meio de campo.*

Joey: *Eles sabem da existência de um e do outro?*

Phoebe: *Um cachorro move os lábios quando lê?*

Phoebe: *Não, eles não sabem.*

Nesse excerto, as expressões lingüísticas metafóricas são responsáveis para acentuar o caráter humorístico do fragmento, visto que elas apresentam um plano de significação duplo, uma das condições básicas para que uma mensagem apresente cunho humorístico (ALADRO, 2002).

Essa afirmativa se sustenta, na medida em que examinamos cuidadosamente a explicação de Phoebe à amiga sobre os dois relacionamentos simultâneos. Ao optar pelo enunciado metafórico, em vez de simplesmente responder-lhe que está saindo com dois sujeitos ao mesmo tempo, o efeito humorístico da situação fica evidenciado.

Ainda quanto ao desencadeamento do humor, observa-se que há um segundo momento em que ele se manifesta neste excerto. Após a explicação metafórica de Phoebe a respeito de seus relacionamentos, Joey indaga-lhe se os rapazes sabem um do outro. A esta pergunta Phoebe responde: *Um cão mexe os lábios quando lê?/ Um cachorro move os lábios quando lê?*. Ao perceber que o enunciado é defeituoso na sua literalidade, Joey (e provavelmente também o espectador) mostra-se surpreso e procura por possíveis sentidos que lhe permitam compreender a asserção. Assim, o efeito de humor é criado a partir do conflito entre a resposta esperada e a resposta que é realmente fornecida pela personagem (ROSS, 1998). Ademais, o discurso metafórico proporciona a criação de uma imagem mental incongruente. Isso acontece em função da sobreposição de imagens criadas pela metáfora, que permite planos múltiplos de significação (ALADRO, 2002; ROSS, 1998).

É necessário, porém, enfatizar que a situação se torna engraçada não apenas por intermédio do discurso lingüístico metafórico. Para que se entenda o motivo de o trecho conter traços humorísticos, é fundamental considerar, além do enunciado metafórico, a situação e os traços típicos de cada personagem. A naturalidade na resposta de Phoebe diante da surpresa de Rachel contribui para o caráter humorístico do excerto.

A sobreposição de aspectos como linguagem - nesse caso as metáforas -, personagens e características da situação para a criação do humor em *sitcoms* é mencionada por Ross (1998). Segundo a autora, o

humor em uma comédia de situação pode surgir a partir das possibilidades cômicas de cada personagem – que no caso de Phoebe é a estranheza de suas respostas - e de sua interação na situação.

No que diz respeito à tradução do fragmento aqui apresentado, observa-se que a referência metafórica à AMOR É UM JOGO está presente no conjunto das duas traduções²⁰ (legendas do DVD e legendas retiradas do *site*), porém com algumas diferenças de escolhas lexicais e de estilo que podem afetar a compreensão local de cada um dos enunciados, conforme pode ser observado a seguir²¹:

Enunciado original	Legenda DVD	Legenda para o site	Procedimento de tradução
<i>I know, I know! I'm like playing the field.</i>	<i>Eu sei. Estou no meio do campo.</i>	<i>Eu sei. Tô jogando no meio de campo.</i>	DVD – substituição Site – substituição
<i>Like, juggling two guys, I'm sowing my wild oats.</i>	<i>Driblando dois caras. Quero fazer gol dos dois lados.</i>	<i>Tipo, driblando dois caras pra ver quem faz gol primeiro.</i>	DVD – substituição Site – substituição

²⁰ Apesar de intensa pesquisa, não foi possível obter o nome dos tradutores (DVD e *site*). Como não há menção no DVD ao legendador ou, pelo menos, à empresa legendadora, contactou-se, inicialmente, a empresa Warner Bros na tentativa de conseguir informações sobre a tradução dos episódios da série. Mesmo tendo feito contato com vários de seus departamentos, nada foi obtido. Na seqüência, outras empresas legendadoras como Videolar e Drei Marc foram contatadas também sem sucesso. Por fim, em conversa com outros pesquisadores da série, descobriu-se que a empresa legendadora de *Friends* era a CareWare. Ao contatá-la, o responsável informou que os tradutores eram *freelance* e não constavam mais nos arquivos da empresa. Além disso, enfatizou que os créditos são da empresa, não da pessoa física. Quanto ao tradutor das legendas para o *site*, contactou-se o endereço eletrônico disponibilizado na página. Ele pertencia à responsável pela criação e manutenção do *site*. Inicialmente, ela informou que as traduções eram realizadas por uma equipe de colaboradores sendo que, geralmente, cada membro era responsável por uma temporada. Em um segundo contato, ao informá-la sobre a temporada a qual pertence o episódio aqui analisado, ela afirmou que não era possível identificar o tradutor, pois as temporadas iniciais tinham sido traduzidas há cinco anos atrás e não havia registro do responsável pela tradução.

²¹ *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*, *Cambridge International Dictionary of English* e *Oxford Advanced Learner's Dictionary* foram os dicionários consultados para a realização da análise da tradução dos dados deste estudo.

Continuação da tabela			
Enunciado original	Legenda DVD	Legenda para o site	Procedimento de tradução
<i>Y'know? Y'Know, this kind've like y'know oat-sowing, field-playing juggler.</i>	<i>É tipo driblar-para-marcas-de-qualquer-jeito.</i>	<i>Sou tipo um driblador de meio de campo.</i>	DVD – substituição Site – substituição
<i>Does a dog's lips move when he reads?</i>	<i>Um cão mexe os lábios quando lê?</i>	<i>Um cachorro move os lábios quando lê?</i>	DVD – <i>stricto sensu</i> Site – <i>stricto sensu</i>

Embora as duas traduções apontem para a metáfora AMOR É UM JOGO, aquela disponibilizada no *site* apresenta indícios lingüísticos maiores, como o próprio verbo *jogar* e a expressão *driblador de meio de campo*.

Já nas legendas do DVD, a solução tradutológica do legendador para a expressão metafórica *playing the field* interfere na compreensão local. Isoladamente, a frase *Estou no meio do campo*, não só apaga a metáfora, mas também modifica completamente o sentido da frase. Ao se pensar no jogo de futebol brasileiro, por exemplo, estar no meio do campo e jogar no meio de campo (escolha do *site*) possuem diferentes sentidos. No primeiro caso, a referência é a um local, ou seja, a posição no gramado, enquanto o segundo se refere à posição do jogador, cuja função é atacar ou defender. Sendo assim, parece que a idéia de estar envolvido com mais de um parceiro(a) expressa pelas duas expressões metafóricas *playing the field* e *sowing the wild oats* do texto fonte está mais presente na escolha do legendador do *site*. A metáfora AMOR É UM JOGO é mantida na tradução para o DVD, porque há reincidência da mesma metáfora no decorrer do diálogo, o que de certa forma anula o sentido de meio do campo como lugar onde se está.

Outro aspecto a ser observado é que na tradução do DVD, Phoebe quer fazer gol dos dois lados. Na tradução do *site*, um dos caras vai fazer o gol primeiro. Esta diferença na opção tradutória afeta a compreensão e o

sentido locais, pois a expressão *querer fazer gol dos dois lados* aponta para uma relação descompromissada e simultânea com duas pessoas. Por outro lado, a expressão *driblar dois caras pra ver quem faz gol primeiro* parece incoerente com o contexto global. Essa alternativa pode indicar uma possibilidade de a personagem escolher um dos rapazes.

Independentemente das opções tradutórias adotadas, a compreensão global da situação parece não ter sofrido alterações substanciais, pois a metáfora AMOR É UM JOGO subjaz às duas traduções, além de fazer parte do sistema conceitual de amor também na cultura alvo.

Como o sistema conceitual humano emerge a partir de sua experiência no contexto cultural em que vive (LAKOFF; JOHNSON, 2002), o aspecto cultural subjacente à metáfora AMOR É UM JOGO parece não criar obstáculos à compreensão, visto que o jogo de futebol é um esporte mundialmente conhecido, especialmente na cultura brasileira, que é o alvo dessas legendas.

A opção pela metáfora conceitual AMOR É UM JOGO parece ter contribuído para a manutenção do cunho humorístico entre os falantes da língua alvo. Ao utilizar como estratégia²² de tradução a substituição – exceto para a expressão *Does a dog's lips move when he reads?* -, os legendadores²³ A e B mantiveram o caráter humorístico do fragmento, principalmente porque a decisão tradutória de ambos apresenta uma referência cultural – jogo de futebol – que é compartilhada por membros de todas as idades e regiões do Brasil. Em um país tão vasto como o Brasil, a busca por um referente cultural o menos restrito possível é fundamental, pois no âmbito de cada cultura nacional sempre haverá sentidos diferentes de humor e diferentes meios de expressá-lo, dependendo das camadas sociais e das diferenças regionais (PROPP, 1992).

Quanto ao estilo discursivo adotado por cada tradutor, observa-se que o segundo (*site*) procurou aproximar-se mais da oralidade, optando,

²² É importante lembrar que essa análise observará as estratégias de tradução apenas das metáforas.

²³ Sempre que for mencionado legendador A e legendador B, a menção será ao legendador para o DVD e ao do *site* respectivamente.

inclusive, por registros informais como *tô*, enquanto o primeiro (DVD) procurou ficar mais próximo da escrita.

Ao optar por um registro informal, o legendador para o *site* permitiu a economia de caracteres, uma das restrições técnicas da legendação que pode causar dificuldades à tarefa do tradutor, especialmente quando as falas são muito densas. A densidade pode decorrer do fato de a fala não necessariamente acompanhar a escrita e normalmente se apresentar de forma redundante, pois normalmente falamos mais do que escrevemos (ARAÚJO, 2002). Em razão disso, a questão do restrito espaço na tela exige que o tradutor busque alternativas de condensação do discurso, sem prejudicar o conteúdo da mensagem.

Já o legendador para o DVD optou por *estou* em vez de *tô*. Embora o registro *tô* seja bastante usual na oralidade e é uma opção que propicia a economia de caracteres, parece que ainda não é uma alternativa muito utilizada por boa parcela de legendadores. É provável que isso aconteça devido ao fato de que a inserção de um registro informal na legenda (código escrito) pode não ser muito bem aceita por espectadores letrados, visto que a escrita pode adquirir um valor social superior à oralidade, dependendo das convicções sociais de uma dada sociedade (MARCUSCHI, 2007).

Neste episódio, a busca dos legendadores por soluções tradutológicas para enunciados metafóricos permanece. A imprevisibilidade característica da personagem Phoebe se reflete nas diferentes representações sobre sua experiência amorosa que surgem no decorrer do episódio. Para descrever suas emoções, ela faz uso de diferentes metáforas. No desenvolvimento da trama, o amor passa a ser concebido como loucura.

3.3.1.2 - AMOR É LOUCURA

Conforme já foi mencionado brevemente na seção anterior, a visão da personagem Phoebe acerca do amor muda. O advento de uma mudança de

perspectiva pode ser observado inicialmente no excerto a seguir, por meio do qual é possível notar que a personagem demonstra sentir-se desconfortável diante da possibilidade de ser descoberta por um dos parceiros sobre seus dois relacionamentos simultâneos. A personagem se sente “enlouquecida” e afirma não suportar mais a situação. Neste momento, Phoebe passa a compreender sua relação amorosa como loucura. Embora a situação torne-se enlouquecedora em razão do conflito da personagem em ser descoberta por um dos sujeitos e não em decorrência do sentimento de amor, considerou-se a metáfora AMOR É LOUCURA, pois a expressão metafórica *it's making me crazy* – utilizada por Phoebe - enquadra-se no grupo de expressões consideradas por Lakoff e Johnson (2002) manifestações da metáfora conceitual AMOR É LOUCURA.

Enunciado original:

Phoebe: (entering with Rachel) *and I - I can't take it! Y'know? I'm just always afraid one of them is gonna catch me with the other one. It's making me crazy.*

Rachel: *Well honey, then why don't you break up with one of them?*

Tradução para o DVD:

Phoebe: *Não agüento mais! Temo que um deles me pegue com o outro. Estou enlouquecendo.*

Rachel: *Por que não desmancha com um?*

Tradução para o site:

Phoebe: *...eu não agüento mais! Estou sempre com medo de um dos dois me pegar com o outro. Estou enlouquecendo.*

Rachel: *Então por que você não termina com um deles?*

Para que se perceba o efeito de humor no excerto apresentado, é preciso considerar o seu vínculo com o contexto anterior no qual Phoebe conceitualiza o amor como um jogo e revela-se confortável nessa situação. Entretanto, há uma inversão no seu comportamento que se desvela por

intermédio do seu discurso metafórico do excerto acima. Isso ocasiona uma quebra de expectativa e surpresa na audiência que, por sua vez, produz o humor. Além disso, o efeito humorístico pode ser associado à personalidade específica da personagem Phoebe, cujas atitudes e respostas costumam não ser triviais. Assim, o humor é explorado com base na estranheza de suas respostas (ROSS, 1998).

Quanto aos aspectos tradutológicos, as duas traduções analisadas mantêm a metáfora conceitual O AMOR É LOUCURA, visto que os dois legendadores, por meio do procedimento *stricto sensu*, mantiveram a expressão metafórica *It's making me crazy*, guardadas as diferenças na organização sintática de cada um dos sistemas lingüísticos envolvidos²⁴.

É interessante observar que aparecem outras duas expressões metafóricas no mesmo fragmento (*I'm just always afraid one of them is gonna catch me with the other one. / then why don't you break up with one of them?*). Embora elas não sejam manifestações da metáfora AMOR É LOUCURA, ambas contribuem para ilustrar que discursos acerca das emoções são compreendidos metaforicamente (LAKOFF, 1993).

Quanto à estratégia de tradução utilizada pelos legendadores nas duas expressões acima mencionadas, ambos valeram-se do procedimento *stricto sensu* na primeira delas (*I'm just always afraid one of them is gonna catch me with the other one.*). No caso da expressão *Well honey, then why don't you break up with one of them?*, o legendador A empregou a estratégia *stricto sensu*, ao passo que o legendador B optou pela paráfrase.

Retomando a trama, a personagem Phoebe sente-se desconfortável em manter dois relacionamentos simultâneos. O desconforto é tanto que o jogo do amor, antes agradável, transformou-se em loucura. Para descrever uma nova face do seu quadro emocional, Phoebe recorre a metáfora AMOR É TRABALHO.

²⁴ Ressalta-se que, nesta pesquisa, consideram-se os procedimentos de tradução das metáforas selecionadas. Não se discutem questões de ordem sintática relativas às línguas envolvidas. No caso do exemplo “*It's making me crazy*”, a metáfora convencional se situa no emprego da expressão “*crazy*”, mantida nas duas traduções analisadas.

3.3.1.3 - AMOR É TRABALHO

Depois que a personagem Phoebe, por alguns instantes, concebe o amor como loucura, chega o momento em que ela o apresenta sob uma nova concepção. Essa segunda percepção é mostrada no excerto a seguir, a partir do qual pode-se observar que o amor deixa de ser loucura e passa a ser trabalho.

Após Phoebe ter mencionado a sua apreensão em ser descoberta por um dos dois namorados, seu amigo Joey faz a seguinte indagação.

Enunciado original:

Joey: *What ah, what happened to playing the field?*

Phoebe: *Well, it just, it doesn't feel like playing anymore. It feels like work. I'm like working in the field.*

Tradução para o DVD:

Joey: *Não vai mais jogar no meio do campo?*

Phoebe: *Não parece mais um jogo. Parece que estou trabalhando.*

Tradução para o site:

Joey: *O que aconteceu com o lance de jogar no meio de campo?*

Phoebe: *É que não parece que estou jogando... parece trabalho. É como se eu estivesse trabalhando no campo.*

Essa mudança no discurso metafórico da personagem corrobora as teorias cognitivistas de metáfora cujos aportes teóricos baseiam-se na premissa que nosso sistema conceitual é metafórico por natureza. Ademais, as metáforas estruturam a maneira como percebemos, pensamos e agimos (LAKOFF, JOHNSON, 2002).

No intuito de descrever ao amigo, de forma compreensível, suas emoções diante de sua experiência, a personagem utiliza uma metáfora nova. A metaforicidade da frase *I'm like working in the field* é dada pelo

contexto, o qual se refere ao quadro emocional da personagem e não à sua área de atuação – uma experiência concreta.

Na primeira situação vivenciada por Phoebe, o amor é visto por ela como algo divertido e descompromissado. Para ilustrar essa forma de perceber a realidade, ela fez uso de expressões metafóricas que transmitissem essa idéia abstrata, como, por exemplo, *playing the field / sowing wild oats*. Entretanto, em um momento posterior, ao utilizar-se da metáfora, AMOR É TRABALHO, emergem outras implicações acerca de sua experiência.

Com base em nosso contexto cultural e experiências pessoais, temos ciência de que trabalho envolve disciplina, cooperação, sacrifícios e, sobretudo, compromisso – valor ausente no momento em que a personagem descrevia sua relação como *playing the field*. Estes são possíveis mapeamentos a serem realizados quando a personagem utiliza a nova metáfora e que contribuem para transmitir uma idéia abstrata.

Além de elucidar a maneira como Phoebe concebe o amor naquele determinado momento, a utilização de metáfora nova também contribui para acentuar o caráter humorístico da série. Como o seu uso ainda não está convencionalizado, a incongruência entre o literal e o metafórico é mais saliente e, conseqüentemente, pode gerar surpresa no espectador. É claro que, também, é preciso considerar outros aspectos envolvidos na criação do humor audiovisual como o contexto, a imagem, as características da personagem e, até mesmo, a predisposição do espectador ao riso, visto que o humor apela à conivência e à cumplicidade do público (EVRARD, 1996).

É pertinente observar que a compreensão da metáfora nova utilizada pela personagem ocorre não apenas com base no mapeamento das características do domínio de trabalho, mas também pela sua oposição com a metáfora convencional (*playing the field*) utilizada anteriormente. Ao servir-se da expressão *playing the field*, no texto fonte, a personagem acentuou a questão do descompromisso que, em um momento posterior, leva o telespectador a mapear compromisso do domínio de trabalho.

A opção da personagem de criar uma metáfora nova a partir de uma convencional empregada anteriormente na mesma sessão de diálogo conduz o espectador para a mudança na experiência emocional da personagem.

Consideremos, agora, os procedimentos de tradução adotados para as expressões linguísticas metafóricas presentes no excerto onde emerge a metáfora AMOR É TRABALHO.

Enunciado original	Legenda DVD	Legenda para o site	Procedimento de tradução
<i>What ah, what happened to playing the field?</i>	<i>Não vai mais jogar no meio do campo?</i>	<i>O que aconteceu com o lance de jogar no meio de campo?</i>	DVD – substituição Site – substituição
<i>Well, it just, it doesn't feel like playing anymore.</i>	<i>Não parece mais um jogo.</i>	<i>É que não parece que estou jogando...</i>	DVD – <i>stricto sensu</i> Site - <i>stricto sensu</i>
<i>It feels like work.</i>	<i>Parece que estou trabalhando.</i>	<i>Parece trabalho.</i>	DVD – <i>stricto sensu</i> Site - <i>stricto sensu</i>
<i>I'm like working in the field.</i>		<i>É como se eu estivesse trabalhando no campo.</i>	DVD – omissão da metáfora. Site - <i>stricto sensu</i>

Observa-se a predominância da estratégia *stricto sensu*. A substituição apenas é utilizada na expressão metafórica *playing the field* para manter a coerência com o enunciado anterior onde ela aparece pela primeira vez e, também, é substituída. Há, ainda, um terceiro procedimento, omissão da metáfora, utilizado pelo legendador A. A expressão metafórica *I'm like working in the field* não possui uma expressão correspondente direta

no texto alvo²⁵. Cabe salientar que essa solução apagou apenas a expressão metafórica, mas não a metáfora conceitual subjacente, que foi mantida no conjunto do diálogo.

No caso destas expressões metafóricas, embora os dois legendadores tenham utilizado praticamente as mesmas estratégias de tradução (exceto omissão da metáfora), a questão do número de caracteres vale ser observada. O legendador para o *site* utiliza uma quantidade superior ao legendador do DVD. Há um caso (1ª linha da tabela anterior) em que o número de caracteres ultrapassa inclusive os do enunciado original. Isso pode ser problemático para a audiência na medida em que exigirá mais tempo de leitura e, por conseguinte, poderá afetar o acompanhamento das demais linguagens estéticas da obra cinematográfica. As legendas precisam ser breves e de leitura simples para não demandarem mais atenção visual e cognitiva do que a estritamente necessária (CARVALHO, 2005).

Voltando ao contexto do episódio, tudo indica que haverá uma mudança de atitude da personagem Phoebe, pois ela está incomodada com sua experiência. Esta modificação será analisada no decorrer da próxima seção sob o olhar de uma nova metáfora: AMOR É MATEMÁTICA.

3.3.1.4 - AMOR É MATEMÁTICA

Estimulada pela amiga Rachel, Phoebe decide escolher um dos dois rapazes e encerrar o relacionamento com o outro a fim de acabar com o desconforto e os riscos de relacionar-se com duas pessoas ao mesmo tempo. Como ela precisa de algum critério para fazer a escolha, começa a contabilizar as vantagens de cada um dos rapazes, conforme pode ser observado no seguinte excerto. Nesse momento emerge outra metáfora no seu discurso: AMOR É MATEMÁTICA.

²⁵ Como se trata de investigação no âmbito da legendação, considerou-se cada trecho (legenda) para a realização da análise.

Enunciado original:

Monica: *Yeah. Which one do you like more?*

Phoebe: *Well, Vince is great, y'know `cause, he's like a guy, guy. Y'know? He's so burly, he's sooo very burly.*

Joey: *Okay, good, so there you go. Go with Vince.*

Phoebe: *Yeah, but Jason's really sensitive.*

Chandler: *Well sensitive is important, pick him.*

Phoebe: *Yeah.*

Joey: *Oh sure, go with the sissy.*

Phoebe: *Jason is not a sissy!*

Joey: *Oh no-no-no-no, I meant Chandler.*

Tradução para o DVD:

Monica: *Escolha um. De qual deles gosta mais?*

Phoebe: *Vince é incrível, porque tem mais tipo de homem. Ele é muito forte. É super-troncudo.*

Joey: *Certo. Então, fique com Vince.*

Phoebe: *Mas Jason é muito sensível.*

Chandler: *Isso é importante. Fique com ele.*

Joey: *Claro, vá atrás do mariquinha.*

Phoebe: *Jason não é mariquinha!*

Joey: *Estava falando de Chandler.*

Tradução para o site:

Monica: *Escolha um deles. Qual deles você gosta mais?*

Phoebe: *Vince é ótimo, porque ele é o tipo de homem homem. Ele é tão gostoso ele é tãooo muito gostoso.*

Joey: *Que bom, então aí está. Fique com Vince.*

Phoebe: *É, mas Jason é sensível.*

Chandler: *Sensibilidade é importante, escolha ele.*

Joey: *Claro, vá com o maricas.*

Phoebe: *Jason não é maricas!*

Joey: *Não, tava falando do Chandler.*

Embora, no trecho anterior, não haja expressões metafóricas derivadas diretamente da metáfora AMOR É MATEMÁTICA, é possível observar o seu surgimento, ainda que indireto, por meio da contagem das qualidades de cada rapaz. Por outro lado, o diálogo é permeado por metáforas convencionais para descrever os dois moços, as quais permitem que Phoebe expresse mais claramente a sua idéia acerca de cada um. As metáforas ajudam a capturar a sua experiência mais vividamente, já que, ao utilizá-las, a personagem consegue transmitir imagens mais vívidas e detalhadas de sua “avaliação” subjetiva sobre os rapazes do que por meio da linguagem literal (GIBBS, 1994).

Ao reportar-se a Vince, a personagem afirma: *Vince is great, y'know 'cause he's like a guy, guy*. Ao utilizar a expressão metafórica *He's like a guy guy*, por exemplo, é provável que ela evoque várias imagens mentais no telespectador fornecendo nuances que dificilmente seriam transmitidas de outra forma.

Por outro lado, as variadas nuances transmitidas através do uso de uma linguagem metafórica podem criar múltiplos planos de significação que, por sua vez, podem criar o humor, dependendo da experiência de cada espectador.

O efeito de humor, no excerto anterior, apresenta-se de forma gradativa. Ele inicia com a descrição física metafórica do primeiro rapaz, Vince, que pode suscitar sentidos cômicos ou não, dependendo do público. Depois, o efeito continua quando Phoebe afirma que o outro rapaz, Jason, é sensível e Joey associa tal característica à homossexualidade. E, por último, o efeito humorístico culmina com o elemento surpresa. O discurso está organizado de forma que o espectador acredite que Joey esteja se referindo ao rapaz descrito – Vince - ao dizer *Oh sure, go with the sissy* e então há uma quebra de expectativa quando ele afirma *Oh no-no-no-no, I meant Chandler*. É claro que, além do recurso lingüístico, é preciso considerar também os demais aspectos envolvidos no humor televisivo, sobretudo a imagem.

Já pelo viés da tradução, a percepção das metáforas bem como as decisões tradutórias do legendador também podem afetar o efeito humorístico. Descreveremos suas escolhas observando o seguinte quadro:

Enunciado original	Legenda DVD	Legenda para o site	Procedimento de tradução
<i>Well, Vince is great, y'know `cause, he's like a guy, guy.</i>	<i>Vince é incrível, porque tem mais tipo de homem.</i>	<i>Vince é ótimo, porque ele é o tipo de homem.</i>	DVD – substituição Site – <i>stricto sensu</i>
<i>Y'know? He's so burly, he's sooo very burly.</i>	<i>Ele é muito forte. É super-troncudo.</i>	<i>Ele é tão gostoso ele é tãooo muito gostoso.</i>	DVD – Ausência de metáfora fonte e alvo Site – não metáfora em metáfora
<i>Oh sure, go with the sissy.</i>	<i>Claro, vá atrás do mariquinha.</i>	<i>Claro, vá com o maricas.</i>	DVD – <i>Stricto sensu</i> Site - <i>Stricto sensu</i>
<i>Jason is not a sissy!</i>	<i>Jason não é mariquinha!</i>	<i>Jason não é maricas!</i>	DVD – <i>Stricto sensu</i> Site - <i>Stricto sensu</i>

Com base na tabela acima, pode-se observar que a estratégia predominante foi a *stricto sensu*, seguida de uma substituição e de uma não metáfora em metáfora. Esta última foi utilizada para a fala *he's so burly, he's sooo very burly* pelo legendador para o *site*. Embora *gostoso* não seja um correspondente direto de *burly*, o termo, de certa forma, faz menção aos atributos físicos sugeridos por *burly*. Já o legendador para o DVD manteve a conotação não metafórica forte/troncudo, porém eliminou os intensificadores *sooo very*, importantes para o contexto global.

Ainda em relação às estratégias anteriormente apresentadas, outra escolha tradutológica merece reflexão: *maricas/mariquinhas*. Embora exista equivalência semântica entre o termo *sissy* e as escolhas *maricas/mariquinhas*, parece-me que alternativas como *fruta* ou *frufu* poderiam contemplar outros aspectos. No que concerne à questão da contemporaneidade, os termos *fruta* ou *frufu* são mais usuais e recentes, especialmente entre o público mais jovem que é o espectador alvo da série *Friends*. Além disso, a opção por *frufu*, além de economizar caracteres, reproduziria de forma análoga a musicalidade criada pela aliteração de *sissy*.

Tecidas as considerações acerca do excerto que introduz a metáfora AMOR É MATEMÁTICA, passaremos agora a um segundo momento do discurso de Phoebe que dá continuidade à sua tomada de decisão sobre qual rapaz será dispensado.

No fragmento anterior, a personagem apenas faz um levantamento das qualidades de cada rapaz, porém não apresenta sua decisão. No excerto abaixo, Phoebe explicita que decidiu terminar o relacionamento com Vince, apesar de seus atributos físicos.

Enunciado original:

Phoebe: *All right. I gotta go. I have to break up with Vince.*

Chandler: *Oh, so you're going with the teacher, huh?*

Phoebe: *Yeah, I like Vince a lot, y'know? But, it's just Jason's so sensitive, y'know? And in the long run, I think sensitive it's just better than having just like a really, really, really nice (pause) body. (Her eyes glaze over thinking about the body.) (pause) Jason! Definitely Jason! Okay, wish me luck!*

All: *Good luck!*

Tradução para o DVD:

Phoebe: *Preciso ir. Vou desmanchar com Vince.*

Chandler: *Vai ficar com o professor?*

Phoebe: *Sim, gosto muito do Vince. Mas Jason é tão sensível. Creio que a sensibilidade é melhor do que ter um corpo super, super gostoso.*

Definitivamente, Jason! Me desejem sorte.

Todos: *Boa sorte.*

Tradução para o site:

Phoebe: *Tá legal. Tenho que ir. Tenho que terminar com Vince.*

Chandler: *Então você vai ficar com o professor?*

Phoebe: *Eu gosto muito do Vince. Mas, é que o Jason é tão sensível. E a longo tempo, eu acho que sensibilidade é melhor do que ter um corpo super, super, super gostoso. Jason! Definitivamente, Jason! Desejem-me sorte!*

(Omissão da resposta dos amigos nessa tradução)

Nesta passagem, similarmente ao excerto anterior, não há expressões lingüísticas metafóricas diretas que apontem para a concepção AMOR É MATEMÁTICA. Entretanto, a maneira como a personagem realiza a escolha dos rapazes por meio de um raciocínio lógico e objetivo não só introduz esta perspectiva metafórica, mas também reflete a forma de conceber sua experiência.

Quanto ao desencadeamento do humor, este se dá através da retomada metafórica das qualidades de cada rapaz. No entanto, é conveniente mencionar que sem a imagem, a situação e, especialmente, o caráter cômico da personagem Phoebe, o efeito humorístico pode tornar-se quase imperceptível (Ver episódio anexado ao final desta dissertação). Cabe salientar que o humor televisivo pode envolver não somente elementos lingüísticos isolados. Conforme Ross (1998), em *sitcoms*, uma das variedades de comédia televisiva, o humor advém das possibilidades cômicas de cada tipo específico de personagem e da interação entre os personagens.

Ainda no que diz respeito ao caráter metafórico do excerto, os tradutores tomaram decisões diferentes em relação à metáfora convencional *break up* que aparece no texto fonte. O legendador A optou pela estratégia *stricto sensu – desmanchar -*, enquanto que o legendador B escolheu a paráfrase e traduziu como *terminar*.

Voltando ao enredo do episódio, vimos, no excerto previamente analisado, que Phoebe decidiu, por meio de uma escolha lógica, terminar com Vince, pois segundo a personagem ele não era sensível. Porém, para sua surpresa, ela se depara com um homem sensível. A revelação desta sensibilidade desconhecida pela personagem vem à tona exatamente no momento em que ela tenta romper o relacionamento com Vince. Ele afirma que não quer conversar sobre o assunto, mas irá escrever sobre isso no seu diário. Além disso, em um diálogo posterior, Phoebe revela aos amigos que Vince, além de manter o diário, também pinta. Diante dessa situação, ela não termina o relacionamento, e o impasse continua.

Perante o questionamento da amiga – Monica - sobre a possibilidade de romper o namoro com o outro rapaz, Jason, Phoebe faz uma nova apuração de qualidades, conforme pode ser observado no excerto a seguir.

Enunciado original:

Monica: *So then, are you going to dump Jason?*

Phoebe: *Well, yeah, because I have to break up with someone, and, Okay so Jason is sensitive, (holds up one finger) but now so's Vince (holds up one finger on her other hand) Plus, Vince has the body y'know? (holds up two more fingers on the Vince side) So, It's really just about the math.*

Tradução para o DVD:

Monica: *Vai desmanchar com Jason?*

Phoebe: *Preciso desmanchar com alguém. Jason é sensível, mas Vince também é. Depois, Vince tem um corpo maravilhoso, então... é uma questão de matemática.*

Tradução para o site:

Monica: *Você vai terminar com Jason?*

Phoebe: *Porque eu tenho que terminar com alguém, e...Então Jason é sensível, mas agora Vince também é... Mais, Vince tem um corpoço. Então... é só uma questão de matemática.*

Neste fragmento, os indícios de que a personagem concebe o amor como matemática estão presentes não apenas no discurso oral, mas também nas imagens. Na medida em que Phoebe menciona as qualidades de cada rapaz, ela as registra por meio de uma contagem utilizando os dedos das mãos.

Na situação descrita, observa-se o que Lakoff (1993) denomina metáfora imagética. A utilização da imagem da mão, cujos dedos registram os atributos físicos, ajudam a refletir a concepção metafórica de Phoebe acerca de sua experiência. Cada mão representa um dos rapazes, e os dedos são a ferramenta de contagem matemática e lógica. Assim, conceitualizamos e entendemos sua situação diante dos dois relacionamentos simultâneos em termos de nossa compreensão a respeito da lógica matemática.

Neste excerto, a conceitualização do amor como matemática fica evidente. Além da metáfora imagética, aparecem também evidências lingüísticas. O termo *plus / mais* que, na língua fonte, remete diretamente ao campo semântico da operação matemática adição. Por fim, para representar explicitamente sua concepção lógica e objetiva do amor, Phoebe declara que sua escolha por um dos rapazes é simplesmente uma questão de matemática: *So, It's really just about the math.*

Quanto ao desenvolvimento humorístico, este ocorre com base na incongruência. Porém, a incongruência do trecho não se constitui lingüisticamente, mas sim conceitualmente, isto é, a concepção do amor como um sentimento lógico e objetivo pode gerar certa surpresa para o espectador que usualmente se depara com concepções subjetivas, emocionais. A incongruência ganha corpo e presença com a metáfora imagética das mãos e culmina com a declaração final *So, It's really just about the math.* Desse modo, o humor é criado a partir do conflito entre a concepção subjetiva de amor, que é esperada pelo espectador, e a concepção lógica/atitude racional, que realmente é revelada pelo discurso metafórico.

Como se trata de humor no meio televisivo, devem-se considerar também outros elementos. O contexto e o potencial cômico da personagem Phoebe ajudam a completar o quadro humorístico, mas também é preciso que haja cumplicidade do espectador, isto é, que seu gosto pessoal aprecie a situação como cômica (ROSS, 1998).

Quanto às estratégias de tradução das metáforas, as escolhas dos legendadores serão descritas a partir do quadro abaixo.

Enunciado original	Legenda DVD	Legenda para o site	Procedimento de tradução
So then, are you going to dump Jason?	<i>Vai desmanchar com Jason?</i>	<i>Você vai terminar com Jason?</i>	DVD – substituição Site – paráfrase
<i>Well, yeah, because I have to break up with someone</i>	<i>Preciso desmanchar com alguém.</i>	<i>Porque eu tenho que terminar com alguém e, ...</i>	DVD – <i>stricto sensu</i> Site - <i>paráfrase</i>
<i>So, It's really just about the math.</i>	<i>então... é uma questão de matemática.</i>	<i>Então... é só uma questão de matemática.</i>	DVD – <i>stricto sensu</i> Site – <i>stricto sensu</i>

Em termos de implicações, duas escolhas em especial (desmanchar/terminar) merecem ser observadas. O legendador A utilizou *desmanchar* e o legendador B usou *terminar* tanto para *break up* quanto para *dump* no texto fonte. Estas expressões possuem um sentido análogo na língua fonte, mas com características de uso e comportamento distintas. Além de *break up* ser mais recorrente, parece ser uma escolha lexical mais branda que *dump*. E essas peculiaridades foram apagadas com a escolha tradutória apresentada.

A finalidade do exposto no parágrafo anterior não é criticar as escolhas dos legendadores, mas sim promover reflexão sobre tradução de metáforas convencionais (expressões idiomáticas) sob um prisma cognitivista. A utilização de *dump* ou *break up* não é arbitrária e representa

um comportamento que privilegia um sentido em detrimento de outro. Há uma motivação para a escolha, que está associada a uma imagem mental convencional (GIBBS, 1994). A imagem que se tem de *dump* é deixar algo/alguém sem se importar enquanto *break up* sugere apenas o término de uma condição ou situação.

Em face do exposto, é possível afirmar que traduzir metáforas, mesmo as convencionais, envolve compreender as imagens mentais que elas evocam bem como o funcionamento delas dentro das culturas.

3.3.2 - O discurso metafórico da personagem Rachel

No discurso de Rachel, as expressões metafóricas analisadas são manifestações da metáfora CASAMENTO É UM NEGÓCIO. Quanto ao tipo, a maioria das expressões metafóricas se enquadram como convencionais.

3.3.2.1 – CASAMENTO É UM NEGÓCIO

Esta metáfora surge no seguinte contexto: o namorado de Monica está viajando e, por telefone, lhe diz que precisam conversar sobre “algo bom”. Na seqüência, durante uma visita à casa dele, Joey encontra o rascunho de um pagamento no valor de U\$ 50.000,00 a um desenhista, que Rachel supõe²⁶ ser de anéis. A partir dessas informações, Rachel deduz que a conversa surpresa que o namorado quer ter com sua amiga Monica é sobre o pedido de casamento. Então, ela inicia o planejamento do casamento, conforme pode ser observado no diálogo a seguir.

²⁶ Utiliza-se o verbo *supõe*, pois no enunciado da língua fonte, a personagem ainda não tem informações suficientes para saber o sentido exato do vocábulo *ring*, em virtude do seu caráter polissêmico.

Enunciado original:

[Monica and Rachel are returning from Pete's house.]

Rachel: *Mon you definitely have to make it a theme wedding, and the theme could be, "Look how much money we've got!" Y'know, I mean you could put, you could put money in-in the invitations! You-you could have like little money place settings. And ah, you could start with a money salad! I mean it'll be dry, but people will like it.*

Tradução para o DVD:

Rachel: *Precisa de um tema para o casamento. Que tal... "Veja quanto dinheiro temos!" Pode pôr dinheiro nos convites... nas toalhas de mesa e servir salada de dinheiro. Ficará seca, mas os convidados vão gostar.*

Tradução para o site:

Rachel: *Mon você devia fazer um casamento com motivo, e o motivo devia ser: "Olha quanto dinheiro nós temos!" Vocês podiam colocar dinheiro nos convites! Vocês podiam colocar dinheiro como guardanapo. Vocês podiam começar com uma salada de dinheiro! Quero dizer, ia ficar meio seca, mas as pessoas iam adorar.*

Observa-se, no trecho, que a personagem Rachel aborda todos os aspectos envolvidos em um casamento como tema, decoração, convites, cardápio de forma a criar uma metáfora imagética, cujo veículo é o dinheiro.

Por um lado, parece que esta metáfora não se identifica com a cultura fonte, pois Gibbs (1994), ao mencionar as metáforas utilizadas pelos americanos para se referir ao casamento, explica que um exame de várias horas de discurso revelou apenas oito classes de metáforas utilizadas por americanos ao descrever esta situação. São elas: metáforas de compartilhamento (*Para mim, o casamento é uma parceria*), metáforas de durabilidade (*É o sentimento de confiança que temos um no outro que nos mantêm juntos*), metáforas de benefício mútuo (*O casamento é uma coisa boa para nós dois*), metáforas de compatibilidade (*A melhor coisa no nosso casamento é que nos encaixamos bem*), metáforas de esforço (*Ela trabalha mais que eu no nosso casamento*), metáforas de dificuldade (*Aquela foi uma*

das piores barreiras que superamos), metáforas de sucesso ou fracasso (*Nós sabíamos que estava funcionando*) e metáforas de risco (*O casamento está em dificuldades*). Segundo o autor, essas oito classes de metáforas refletem os elementos conceituais que juntos definem o modelo de casamento americano. Eles esperam, por exemplo, que o casamento seja compartilhado, mutuamente benéfico e duradouro. No entanto, ao se considerar a metáfora presente no excerto analisado, é possível notar que o casamento é apresentado como benéfico apenas para uma das partes. É importante apontar que tal benefício pode ser interpretado apenas pelo viés financeiro, visto que a personagem não menciona sentimentos.

Por outro lado, é possível perceber, de forma subjacente, os valores de uma sociedade materialista e de consumo no discurso metafórico da personagem. Historicamente, tais valores da cultura fonte surgiram com o puritanismo, que considerava o trabalho como uma forma de agradar a Deus que, por sua vez, lhes recompensaria com uma vida próspera, principalmente em termos financeiros. Pregando a busca pelo sucesso material, o puritanismo se difundiu no território norte-americano, a ponto de influenciar o modo de vida da sociedade e, conseqüentemente, seus valores.

Ao se pensar na tradução, pode-se dizer que os valores presentes no excerto fonte não se identificam totalmente com os da cultura alvo. É claro que o consumismo tem se estabelecido também no Brasil, sobretudo em decorrência da globalização, porém o materialismo é incompatível com o cristianismo, predominante na cultura brasileira. Em muitos casos, no Brasil, os indivíduos são induzidos a comportar-se de tal forma que o consumismo aparece como uma figuração de cidadania, uma forma de se sociabilizar (IANNI, 2000). Já na cultura norte-americana o consumismo constitui-se um elemento para a busca da felicidade.

Diante do quadro sócio-cultural anteriormente exposto, é provável que o efeito humorístico possa ter sido diferente ao ser traduzido para a cultura alvo em função dos valores distintos. Esta relação de interdependência entre o humor e o contexto sócio-cultural torna o valor humorístico ainda mais instável e relativo (EVRARD, 1996).

Neste excerto, o humor advém, sob o ponto de vista semântico, da ruptura causada pelo uso da metáfora imagética CASAMENTO É UM NEGÓCIO. A metáfora não está nas expressões lingüísticas, mas na imagem mental que elas criam. A imagem do cenário do casamento, cuja decoração, convites e alimentos são associados à imagem de cédulas, rompe com as evidências socialmente compartilhadas de que o casamento é baseado em afeto.

Em relação ao aspecto tradutológico do excerto, tanto o legendador A quanto o B utilizaram o procedimento *stricto sensu*, se considerarmos a tradução da metáfora imagética. Lingüisticamente, houve diferenças de escolha apenas na fala *You-you could have like little money place settings* que foi substituída por *Pode pôr dinheiro [...] nas toalhas de mesa* no DVD e por *Vocês podiam colocar dinheiro como guardanapo* no site. Entretanto, a substituição de tais detalhes, não modificou a imagem global.

A visão materialista acerca do casamento continua na seqüência do episódio. Monica afirma não saber se Pete irá lhe propor o casamento de fato, já que eles têm um relacionamento muito recente. Enquanto os amigos opinam em relação à possibilidade de casar e ponderam sobre o sentimento existente na relação do casal, Rachel surpreende-os com o seguinte comentário.

Enunciado original:

Rachel: *Pete gets down on his knee and pulls out that pumpkin-sized diamond ring.*

Tradução para o DVD:

Rachel: Pete vai se ajoelhar e tirar um anel com um diamante enorme...

Tradução para o site:

Omissão desta fala.

Nesta fala, aparece uma expressão metafórica *pumpkin-sized diamond ring* que ajuda a reforçar o materialismo característico da cultura fonte. Quanto à sua tradução, o legendador A optou pela paráfrase, ao passo que o legendador B empregou a omissão da metáfora.

Em relação ao desenvolvimento do humor, este acontece com base no elemento surpresa. Em outras palavras, os amigos e, conseqüentemente, a audiência, são surpreendidos pelo comentário não esperado de Rachel, isto é, seu destaque para um aspecto não sentimental, um enfoque oposto ao dos demais amigos de Monica.

Uma situação similar em termos de desencadeamento do humor ocorre no excerto subsequente. Enquanto os amigos estão discutindo outros assuntos, Rachel exclama:

Enunciado original:

Rachel: *OH MY GOD!!!* (She holds her hands up in triumph and the gang all look at her.) *Sorry, I was just imagining what it'd be like to catch the money bouquet.*

Tradução para o DVD:

Rachel: Meu Deus. Desculpe. Imaginei como seria pegar o buquê de dinheiro.

Tradução para o site:

Rachel: *Me desculpe. Só tava imaginando como seria pegar o buquê de dinheiro.*

Além do comentário inesperado, cresce-se, neste excerto, a imagem de alegria e êxtase estampada na face de Rachel ao mencionar o buquê de dinheiro. A partir do seu comportamento, é possível observar os valores da cultura fonte na qual se estabelece uma relação direta entre dinheiro e felicidade. A busca da felicidade a partir do consumismo e do materialismo participa ativamente da sociedade capitalista norte-americana e produz sentidos na construção da identidade cultural desta nação (VALENZI, 2003).

Quanto à estratégia de tradução adotada, os dois legendadores A e B utilizaram o procedimento *stricto sensu*.

3.3.3 – O discurso metafórico do guru de Ross

Durante a interação discursiva entre Ross e o guru que ele decidiu consultar, emerge uma metáfora conceitual em relação ao amor, que é concebido como uma forma de cura. As expressões lingüísticas analisadas são predominantemente convencionais.

3.3.3.1 - AMOR É CURA

No início do episódio, Ross apresenta uma anomalia na pele que nenhum dos médicos que ele consulta consegue diagnosticar e tratar. Por intermédio da indicação de Phoebe, ele decide consultar um guru. Desenvolve-se, então, o seguinte diálogo.

Enunciado original:

Guru Saj: (motions to the table) *Come on, have a seat.* (looks at it) *Eeh, huh.*

As I suspected, it's a kundus!

Ross: *What's a kundus?*

Guru Saj: *I don't know, what's a kundus with you?* (starts laughing as if that joke was funny, Ross only looks at him, and he stops) *Please, lie down! I've got a salve that ought shrink that right up.*

Ross: *I guess it's worth a try.*

Guru Saj: *Oh sure, we should see results. Whoa!! Clearly not the way to go!!* (quickly wipes it off)

Ross: *What?! What?!*

Guru Saj: *We appear to have angered it.*

Ross: *We?! We angered it?!*

Guru Saj: *Oh, I think I see the problem. And I'm afraid we're gonna have to use a much stronger tool.* (Ross gives him a 'What?' look) *Love.*

Ross: *Oh God!*

Guru Saj: *Ross! Often these things are nothing more than just negative energy trying to escape your body. Now, this is not gonna come off unless you learn to love it, my friend. So, let me hear you say, you will love the kundus.*

Ross: *I love the kundus.*

Guru Saj: (He starts moving his hands around in circles above the thing.) *Ross, there is absolutely no way this is going to come off unless you start to....*

Ross: *Ow!!*

Guru Saj: *Oops.*

Ross: *What was, what was that?*

Guru Saj: *Well it's gone.*

Ross: *What?! How's that?*

Guru Saj: *It got caught on my watch.*

Tradução para o DVD:

Guru Saj: *Sente-se. Como suspeitei. É um kundus!*

Ross: *O que é um "kundus"?*

Guru Saj: *Não sei. E você "kundus" isso? Deite! Acho que tenho algo que fará isso sumir.*

Ross: *Deve fazer efeito...*

Guru Saj: *Isso não vai adiantar!*

Ross: *O que foi?*

Guru Saj: *Nós o irritamos.*

Ross: *"Nós" o irritamos?*

Guru Saj: *Já sei qual é o problema. Creio que vamos ter que usar algo bem mais forte. Amor.*

Ross: *Deus!*

Guru Saj: *Normalmente é uma energia negativa tentando escapar. Não desaparecerá se não aprender a amá-la. Quero ouvir você dizer que amará sua "kundus".*

Ross: *Amo "kundus".*

Guru Saj: *Não há chance disso sair a não ser que comece ...*

Ross: *O que foi isso?*

Guru Saj: *Sumiu.*

Ross: <i>Como?</i>
Guru Saj: Prendeu no meu relógio.
<u>Tradução para o site:</u>
Guru Saj: <i>Venha, sente-se. Como eu suspeitava, é um kundus!</i>
Ross: <i>O que é um kundus?</i>
Guru Saj: <i>Eu não sei, o que é um kundus com você? Por favor, deite-se! Tenho um bálsamo que pode encolhê-lo rapidamente.</i>
Ross: <i>Acho que vale a pena tentar.</i>
Guru Saj: <i>Oh claro, devemos ter resultados... Claramente não devia ter feito isso!</i>
Ross: <i>O quê? O quê?</i>
Guru Saj: <i>Parece que nós o enfurecemos.</i>
Ross: <i>Nós? Nós o enfurecemos?</i>
Guru Saj: <i>Acho que sei qual é o problema. E temo que tenhamos que usar uma ferramenta mais poderosa. Amor.</i>
Ross: <i>Oh Deus!</i>
Guru Saj: <i>Ross, não há um meio disso sair... a não ser que você comece a...</i>
Ross: <i>O que, o que foi isso?</i>
Guru Saj: <i>Bem, ele se foi.</i>
Ross: <i>Como isso aconteceu?</i>
Guru Saj: <i>Ficou preso no meu relógio.</i>

Observa-se que, já no primeiro momento de contato com o guru, a anomalia na pele de Ross é nomeada como *Kundus*. Embora o personagem desconheça o significado dessa denominação, ele demonstra um certo alívio ao ouvir do guru uma proposta de tratamento: a aplicação de uma espécie de bálsamo, visto que nenhum médico consultado por ele anteriormente apresentou alguma possibilidade de tratamento. Entretanto, o medicamento não atinge os resultados esperados. Então, emerge a metáfora AMOR É CURA. O guru afirma que será necessário utilizar *uma ferramenta mais poderosa* para eliminar a suposta anomalia que, segundo ele, trata-se de uma energia negativa que precisa ser amada para desaparecer. Para alívio de Ross, a anomalia realmente desaparece depois que ele afirma amá-la.

Quanto ao desencadeamento do humor, pode-se afirmar que este se apresenta de forma gradativa e ligado às metaforizações presentes no

excerto. O efeito humorístico se inicia com a própria denominação singular *kundus* que causa surpresa não só ao espectador como também ao próprio personagem. O termo parece não ser conhecido amplamente, pois em buscas pelo seu significado, encontraram-se poucas referências a ele e nenhuma delas podia ser conectada ao contexto do excerto. Logo, acredita-se que a denominação *Kundus* é utilizada justamente no intuito de aproximar-se do exótico e indefinido.

Na seqüência, o efeito de humor continua quando o guru afirma que o bálsamo parece ter *enfurecido/irritado* o *Kundus*. A estranheza da denominação associada à referência metafórica *enfurecer/irritar* e à reação de Ross diante da referida metaforização provoca o efeito de humor. A seguir, o efeito humorístico encaminha-se para seu ponto culminante com a sugestão do guru de utilizar o amor como instrumento de cura da anomalia. Diante disso e da declaração de Ross de que ele ama seu *Kundus*, o espectador é levado a acreditar que o problema desaparecerá por essa razão. Porém, a audiência é surpreendida com a explicação do guru de que *Kundus* ficou preso no seu relógio. Assim, o efeito de humor culmina com o elemento surpresa ocasionado por essa resposta inesperada. Acresce-se a este aspecto, a incongruência da afirmativa *Ficou preso no meu relógio* em relação ao discurso metafórico de que AMOR É CURA.

Quanto ao aspecto tradutológico das expressões metafóricas presentes no excerto, observemos a tabela a seguir.

Enunciado original	Legenda DVD	Legenda para o site	Procedimento de tradução
<i>We appear to have angered it.</i>	<i>Nós o irritamos.</i>	<i>Parece que nós o enfurecemos.</i>	DVD – <i>Stricto sensu</i> Site – <i>Stricto sensu</i>
<i>We?! We angered it?!</i>	<i>“Nós” o irritamos?</i>	<i>Nós? Nós o enfurecemos?</i>	DVD – <i>Stricto sensu</i> Site – <i>Stricto sensu</i>

Continuação da tabela			
Enunciado original	Legenda DVD	Legenda para o site	Procedimento de tradução
<i>And I'm afraid we're gonna have to use a much stronger tool. Love.</i>	<i>Creio que vamos ter que usar algo bem mais forte. Amor.</i>	<i>E temo que tenhamos que usar uma ferramenta mais poderosa. Amor.</i>	DVD – substituição Site - substituição
<i>Often these things are nothing more than just negative energy trying to escape your body.</i>	<i>Normalmente é uma energia negativa tentando escapar.</i>	Fala omitida.	DVD – <i>Stricto sensu</i> Site – Omissão da metáfora

Pode-se observar que o procedimento predominante é o *stricto sensu*. Há, também, dois casos de substituição e um de omissão da metáfora. Embora os dois legendadores tenham adotado a substituição para traduzir a expressão metafórica *And I'm afraid we're gonna have to use a much stronger tool. Love*, a metáfora conceitual AMOR É CURA está presente tanto no texto fonte como no alvo. Isso aponta para uma proximidade conceitual e possibilidade de entrecruzamento entre as estratégias de tradução *stricto sensu* e substituição, conforme será abordado na seção de discussão dos dados a seguir.

3.4 - Discussão

A recorrência de metáforas relacionadas ao amor nos dados investigados neste estudo corrobora a afirmativa de Lakoff (1993) de que conceitos emocionais como o amor, por exemplo, são compreendidos metaforicamente. Segundo o autor, quando nos afastamos das experiências físicas concretas e começamos a falar de abstrações e emoções, a utilização do discurso metafórico é uma norma.

Quanto às estratégias de tradução das expressões lingüísticas metafóricas, observemos a tabela abaixo:

Estra- tégias tradu- tórias	<i>Stricto Sensu</i>	Substituição	Paráfrase	Omissão da metáfora	Não metáfora em metáfora	Inserção de metáfora
DVD	18	5	1	1	--	--
Site	16	3	3	2	1	--

No total de 25 expressões metafóricas analisadas, constatou-se que o procedimento tradutório predominante foi o *stricto sensu*. As demais estratégias ocorreram com uma frequência bem menor, com exceção da inserção de metáfora que, conforme esperado, não foi utilizada em nenhum dos casos analisados. Ao comparar os procedimentos adotados pelos legendadores A e B, observa-se que houve aproximações entre as suas escolhas tradutológicas.

A utilização predominante da estratégia *stricto sensu* em detrimento da substituição (ou outra estratégia) corrobora a afirmativa feita no decorrer deste estudo, com base em Araújo (2003) e Souza (2007), de que existe uma tendência de se buscar a literalidade no processo tradutório da legendação. A última autora aponta esta questão como uma das prováveis razões para que haja inadequações na tradução de metáforas.

Há que se considerar, ainda, a falta de autonomia do legendador, cujas traduções podem ser alteradas sem consulta pela empresa que o contrata. A tendência à literalidade pode se justificar justamente na tentativa de garantir algum respeito ao trabalho realizado. Além disso, a contratação de legendadores não implica a exigência de formação específica na área. Normalmente, consideram-se apenas os conhecimentos lingüísticos do profissional. Isso pode levar a uma tradução mais voltada ao texto fonte.

Ademais, parece oportuno explicar a predominância da literalidade pelo viés do tipo predominante de metáforas no objeto de estudo, a saber, metáforas convencionais, visto que elas costumam ser equivalentes em significado a expressões literais simples (GIBBS, 1994). Além da convencionalidade, há uma estreita aproximação entre o uso de tais metáforas nas línguas-culturas fonte e alvo.

Quanto à aplicação do modelo de tradução de metáforas sugerido por van den Broeck (1981), concluímos que o uso dos procedimentos *stricto sensu* e substituição em detrimento da paráfrase podem ser explicados por dois motivos: restrições técnicas da legendação e a carência de metáforas culturais específicas ou metáforas novas no *corpus* analisado, as quais poderiam exigir paráfrase. Mesmo que houvesse metáforas estritamente peculiares à cultura da língua fonte, a paráfrase poderia não ser uma estratégia plausível em virtude do espaço limitado na tela e da impossibilidade de explicações adicionais, como notas de rodapé, um recurso admissível em outras modalidades tradutórias.

Outro aspecto a destacar a respeito do modelo de van den Broeck é a dificuldade observada no decorrer da análise de se estabelecer um limite entre as estratégias *stricto sensu* e substituição. Em alguns casos de aplicação de tais procedimentos, observou-se que a conceitualização apresentada pelo autor não dava conta das necessidades de análise. A delimitação das fronteiras entre um e outro procedimento se mostrou insuficiente na prática, embora na conceitualização pareça clara. A título de ilustração, retomaremos a escolha tradutológica *desmanchar* adotada

pelo legendador A para a expressão *break up*. A imagem mental associada a este vocábulo remete a algo que se divide em pedaços, enquanto *desmanchar* alude a alguma coisa que se dissolve. Ingredientes como sal e açúcar, por exemplo, desmancham, dissolvem. Devido à polissemia da palavra, também é possível que *desmanchar*, similarmente a *break up*, evoque a imagem de algo reduzido a pedaços como desmanchar uma casa, um carro, por exemplo. Em face disso, torna-se difícil determinar qual procedimento (*stricto sensu* ou substituição) seria o mais adequado.

Em relação à aplicação da proposta de Toury (1995) de complementação ao modelo de van den Broeck, cabe apontar sua relevância apesar de ter sido observada em pouquíssimos casos analisados (ver tabela página 85). Ademais, foi confirmada, nos dados aqui analisados, a hipótese de incompatibilidade da estratégia inserção de metáfora no âmbito da legendação, apontada no decorrer desta pesquisa. Nesse contexto, esta estratégia parece ser uma opção bastante improvável de ocorrer, visto que ela contraria um dos aspectos pragmáticos da legendação: a redução na densidade lexical do enunciado. A estratégia inserção de metáfora sugere justamente o contrário, a inclusão de enunciado metafórico sem motivação lingüística no texto fonte.

Ainda quanto aos aspectos tradutológicos do *corpus* analisado, emergiram outras duas questões que merecem ser comentadas: omissão de pronomes pessoais e redução na densidade das falas.

Em relação à questão dos pronomes pessoais, o legendador para o *site* os manteve em grande parte das legendas. Uma das estratégias comumente utilizada pelos legendadores é omiti-los, uma vez que a desinência número-pessoal dos verbos na língua portuguesa já identifica a pessoa e o número. Portanto, a omissão dos pronomes contribuiria para a economia de caracteres. Como não foi possível contato com o legendador — sequer se teve acesso ao seu nome, apesar da busca —, somente pode-se considerar a hipótese de que parece ter havido um

desconhecimento da estratégia de omissão. Cabe lembrar, também, as circunstâncias peculiares do legendador para o *site* que realiza a tradução de forma independente e não-remunerada²⁷. Conseqüentemente, parece não existir um processo de revisão das legendas nem orientações técnicas por parte de empresas de legendagem. O quadro aqui exposto aponta para a necessidade de capacitação e reflexão acerca dos elementos envolvidos na legendação.

Em termos de número de caracteres, parece não ter havido preocupação por parte do legendador B (do *site*) em traduzir utilizando o menor número de caracteres possível para que o espectador pudesse contemplar as demais linguagens estéticas. As legendas são densas e, normalmente, aproximam-se de uma tradução quase que absoluta, em detrimento de uma tradução que privilegiasse o sentido.

O processo de construção do sentido de obras legendadas envolve a integração de diversas fontes de informação as quais são rápidas e simultâneas (SOUZA, 2007). Essa característica não permite que o espectador dedique atenção demasiada a determinado aspecto.

A leitura das legendas somada à exibição das imagens demanda uma atividade cognitiva significativa do espectador. Assim, se este tiver que focalizar de forma mais demorada em uma determinada passagem lingüística, outras partes da obra deixarão de serem contempladas. Além disso, a compreensão da trama fílmica poderá ser afetada em virtude da curta duração das legendas na tela que não permite a concentração duradoura em determinado vocábulo.

Em relação às metáforas analisadas neste estudo, é importante salientar que algumas delas não são meramente lingüísticas. Somente é possível identificá-las e compreendê-las considerando um contexto mais amplo ou a imagem. Há ainda as situações em que há uma nítida relação de interdependência entre o elemento lingüístico, a imagem e o contexto.

²⁷ Informações obtidas por intermédio de contato com o endereço eletrônico do responsável pela manutenção do *site* que disponibiliza as legendas.

Conseqüentemente, o vínculo entre esses elementos também é crucial para a percepção do efeito de humor produzido pelas metáforas.

Por fim, é pertinente lembrar que a percepção do humor está vinculada, também, à cumplicidade do espectador, isto é, que seu gosto pessoal aprecie as situações como cômicas. Neste objeto de estudo, trata-se de um humor que, de certa maneira, ridiculariza os indivíduos e, muitas vezes, pode ser caracterizado como preconceituoso. Logo, é preciso que o espectador predisponha-se a rir de tais situações. Além disso, o humor de *Friends* lida com aspectos bastante usuais que permitem à audiência identificar-se e criar paralelismos entre os eventos da ficção e os de sua vida.

4 - Considerações Finais

Neste estudo, à luz da teoria cognitivista de metáfora e da perspectiva descritivista de tradução, procurou-se discutir os elementos envolvidos na tradução de metáforas geradoras de humor, com ênfase no contexto da legendação.

Dentre os vários aspectos vinculados à atividade tradutológica, este trabalho focalizou as relações de interdependência entre questões sócio-culturais, metáfora e humor. Pelo fato de o estudo situar-se no contexto da tradução audiovisual, foram consideradas, também, as restrições técnicas e as peculiaridades inerentes à legendação, as quais inevitavelmente afetam a tarefa do legendador.

Levando em consideração as questões mencionadas, este estudo visou investigar a tradução de metáforas geradoras de humor na série televisiva *Friends*. Com base no modelo descritivista de van den Broeck (1981) e na proposta de complementação de Toury (1995), buscou-se o procedimento tradutório utilizado com maior frequência pelos legendadores do DVD e para o *site*.

Por meio da análise dos dados, pôde-se constatar que houve a predominância da estratégia *stricto sensu* nas duas traduções (DVD e *site*). Araújo (2003) afirma que uma tradução literal será cobrada tanto pelo espectador, quanto pelos profissionais envolvidos na tradução do filme. O legendador não pode justificar suas escolhas devido à impossibilidade de inclusão de explicações adicionais, como notas de rodapé. Ademais, não tem contato direto com a distribuidora responsável pelo filme. Logo, o produto final pode sair diferente da proposta do tradutor se a distribuidora ou a empresa legendadora não concordarem com sua tradução. Assim, muitas vezes, o legendador procura a tradução que mais se aproxima da língua fonte, para que não ocorram grandes modificações em seu trabalho.

Quanto à possibilidade de se explorar a metáfora como um recurso para produção de humor, foi possível observar, nesta investigação, que em termos lingüísticos elas podem constituir-se elementos centrais para criação do efeito humorístico. Portanto, faz-se necessário discutir e refletir acerca de suas dificuldades e estratégias de tradução, sobretudo no âmbito da legendação, cujas restrições técnicas e regulações dos distribuidores compõem uma dificuldade adicional à atividade.

Ao relacionar metáfora e humor, pode se supor que, para garantir maior efeito humorístico, seria aconselhável o uso da metáfora nova, pois esta possibilitaria maior surpresa e novidade ao telespectador.

Devido à predominância de metáforas convencionais e à ocorrência de um pequeno número de casos de metáforas geradoras de humor envolvendo temas culturais específicos nesse estudo, a questão da tradução de metáforas merece ser estudada futuramente no intuito de investigar outras perspectivas de análise bem como graus de complexidade superiores/diferentes aos aqui abordados, pois o tipo de metáfora e de humor explorados (universal ou específico) em uma comédia de situação contribuem para a sua maior ou menor dificuldade de tradução.

Outro ponto a ser mencionado é a necessidade de conscientização sobre a multiplicidade de aspectos envolvidos na tradução/legendação, pois ainda imperam as concepções equivocadas de que traduzir é realizar uma transposição de significados estanques e desprovidos de contexto por meio da tradução literal. Descrever as estratégias adotadas pelos tradutores ao se depararem com metáforas e explicar os efeitos das soluções propostas contribuem para a reflexão sobre nossas tomadas de decisão e sobre como aprimorá-las como pesquisadores e tradutores.

Em conclusão, citam-se as palavras de Souza (2007, p.10) segundo a qual:

[...] impõe-se a necessidade de geração de massa crítica e de capacitação científica que permitam sociabilizar os conhecimentos específicos à legendação e aos processos de construção do sentido das obras pelo espectador.

Referências

ALADRO, E. El humor como medio cognitivo. *Cuadernos de Información y Comunicación*. Madrid: UCM, 2002, v.7, p.317-325. Disponível em: <<http://www.ucm.es>>. Acesso em: 10 dezembro 2006.

ALBERTI, V. *O Riso e o Risível na História do Pensamento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

ARAÚJO, V.L.S. Glossário bilíngüe de clichês para legendagem e dublagem. *The ESPecialist*, v.23, n.2, p.139-154, 2002.

ASIMAKOULAS, D. Subtitling Humor and the Humor of Subtitling. In: HARVEY, K. (Org.). *CTIS – Occasional Papers*. Manchester: Centre for Translation and Intercultural Studies, 2002, v.2, p.71-84.

AZENHA JUNIOR, J. *Tradução Técnica e Condicionantes Culturais: primeiros passos para um estudo integrado*. São Paulo: Humanitas/FFLCH/USP, 1999.

Cambridge Advanced Learner's Dictionary. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. CD-ROM.

Cambridge International Dictionary of English. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

CARVALHO, C. A. *A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor*. 2005. 157 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) - Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

CATFORD, J. C. *Uma teoria lingüística da tradução*. Tradução do Centro de Especialização de Tradutores de Inglês do Instituto de Letras da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. São Paulo: Cultrix, 1980.

CHAVES, C. N. M. Metáfora e humor. In: BUSSONS, A. F.; MACEDO, A. C. P. (Org.). *Faces da metáfora*. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2006. p.53-77.

DELABASTITA, D. Translation and the mass media. In: LEFEVERE, A.; BASSNETT S. (Org.). *Translation, history & culture*. London/New York: Pinter, 1990. p.97-109.

EVRRARD, F. *L'humor*. Paris: Hachette Livre, 1996.

FAWCETT, P. Translating film. In: HARRIS, G. T. (Org.) *On translating French literature and film*. Amsterdam/Atlanta: Rodopi, 1996, p.65-88.

FRANCO, E. P. C. *Everything you wanted to know about film translation (but did not have the chance to ask)*. 1991. 170 f. Dissertação (Mestrado em Inglês e Literatura Correspondente) – Pós-graduação em Inglês e Literatura Correspondente, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

_____. Cinematographic translation from the translator's perspective. In: MILTON, J.; AUBERT, F. H. (Org.). *V Anais do Encontro Nacional de Tradutores*. São Paulo: Humanitas Publicações, 1996, v. 5, p.91-95.

FURLAN, M. Brevíssima história da teoria da tradução no Ocidente: I - Os Romanos. *Cadernos de Tradução*. Florianópolis: NUT, 2001, v.2, n.8, p.11-28.

GALVÃO, A. M. O.; BATISTA, A. A. G. Oralidade e escrita: uma revisão. *Cadernos de Pesquisa*, v.36, n.128, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742006000200007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 28 novembro 2006.

GARCÍA, M. L. A. J.; HERNÁNDEZ, J. S. *Minidicionário de espanhol 3 em 1*. 1. ed. São Paulo: Scipione, 2006.

GIBBS, R. W. *The poetics of mind: figurative thought, language and understanding*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

GIORA, R. Understanding figurative and literal language: the graded salience hypothesis. *Cognitive Linguistics*, v.7, p.183-206, 1997.

_____. Literal vs. Figurative language: different or equal? *Journal of Pragmatics*, v.34, p.487-506, 2002.

GOTTLIEB, H. Subtitling. In: Baker, M. (Org.). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London/New York: Routledge, 1998. p.244-248.

GRANDÍO, M. D. M. The audience experience and the concept of *pleasure*. A case study of the reception of the TV sitcom *Friends* in Spain. *Conference Papers*. julho 2006. Disponível em: <<http://www.aucegypt.edu/conferences/iamcr/schedule/Aud006.html>>. Acesso em 24 outubro 2006.

GRIMM, E. Humor and equivalence at the level of words, expressions, and grammar in an episode of *The Nanny*. *Cadernos de Tradução*. Florianópolis: NUT, 1997, n.2, p.379-399.

HOLMES, J. "The Name and Nature of Translation Studies". *Translated! Papers on Literary Translation and Translation Studies*. Amsterdam/Atlanta, GA: Editions Rodopi, 1988. p.67-80.

IANNI, O. O declínio do Brasil-nação. *Estudos Avançados*. São Paulo, 2000, v.14, n.40. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142000000300006&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 07 Dezembro 2007.

JAKOBSON, R. On linguistics aspects of translation. In: BROWER R. A. (Org.). *Style in Language*. Cambridge/Massachusetts: MIT Press, 1959, p.350-377.

JASKANEN, S. *On the Inside Track to Loserville, USA: Strategies Used in Translating Humor in two Finnish Versions of Reality Bites*. 1999. 82 f. Pro Gradu Thesis – Department of English, University of Helsinki, Finland.

KARAMANIAN, A. P. Translation and culture. *Translation Journal*, v.6, n.1, 2002. Disponível em < <http://www accurapid.com/Journal/19culture2.htm>>. Acesso em: 27 outubro 2006. Não paginado.

LAKOFF, G. Contemporary theory of metaphor. In: ORTONY, A. (Org.). *Metaphor and thought*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993, p.202-251.

LAKOFF G.; JOHNSON M. *Metáforas da vida cotidiana*. Tradução do Grupo GEIM. Campinas: EDUC, 2002.

LARANJEIRA, M. *Poética da tradução: do sentido à significância*. São Paulo: EDUSP, 2003.

MAILHAC, J. P. Evaluation criteria for the translation of cultural references. In: Harris, G. T. (Org.). *On Translating French Literature and Film*. AmsterdamAtlanta: Rodopi, 1996. p.173-188.

MALMKJAER, K. *Linguistics and the language of translation*. Edinburg: Edinburg University Press, 2005.

MARCUSCHI, L. A. *Da fala para a escrita: atividades de retextualização*. São Paulo: Cortez, 2007.

Merriam-webster online dictionary. Disponível em < <http://www.merriam-webster.com>>

NOGUERA, M. S. Realismo y humor en el cine actual. *Área Abierta*, nº 3, 2002.

NORD, C. *Translating as a purposeful activity*. Manchester, UK & Northampton MA: St. Jerome, 2001.

Oxford Advanced Learner's Dictionary. International student's edition. New York: Oxford University Press, 2000.

PEÑAMARIN, C. Polemic Images: Metaphor and Index in the Language of Political cartoons. *Quaderni di studi semiotici*, nº 80/81, 1998. Não paginado.

PROPP, V. *Comicidade e Riso*. Tradução de Bernardini, A. F.; Andrade H. F. São Paulo: Ática, 1992.

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

_____. Por uma teoria da tradução do humor. *D.E.L.T.A*, vol.19, n.spe, p.133-161, 2003.

ROSS, A. *The language of humor*. London: Routledge, 1998.

SCHÄFFNER, C. Metaphor and translation: some implications of a cognitive approach. *Journal of pragmatics*, v.36, p.1253-1269, 2004.

SHUTTLEWORTH, M.; COWIE, M. *Dictionary of Translation Studies*. Manchester, UK: St. Jerome, 1997.

SIERRA, J. J. M. *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales: el caso de los Simpson*. 2004. 565 f. Tese – Departament de Traducció i Comunicació, Universitat Jaume I, Castellón.

SOUZA, A.C. *Leitura, metáfora e memória de trabalho: três eixos imbricados*. 2004. 321 f. Tese (Doutorado em Lingüística) – Pós-graduação em Lingüística, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

_____. Tradução e Leitura de Metáforas nas Legendas de Filmes. *Cadernos de Tradução*. Florianópolis, 12 p., 2007, artigo aprovado para publicação.

TOURY, G. *Translation Studies and Beyond*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 1995.

VALENZI, M. A. M. *The Wonder Years: a identidade americana na mídia televisiva*. 2003. 163 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês) – Pós-graduação em Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês, Universidade de São Paulo, São Paulo.

van den BROECK, R. The Limits of Translatability Exemplified by Metaphor Translation. *Poetics Today*, v.2, n.4, p.73-87, 1981.

VEALE, T. Metaphor and metonymy: the cognitive trump-cards of linguistic humor. *Papers*, 2003. Disponível em: <
<http://afflatus.ucd.ie/Papers/iclc2003.pdf>>. Acesso em: 30 Junho 2007.
Não paginado.

Anexo 1

Cópia de *Friends* – 3ª temporada

Nota: A reprodução do DVD *Friends* – 3ª temporada, disponibilizada nestes anexos, destina-se, exclusivamente, a fins de pesquisa e de avaliação deste estudo. Por tratar-se de investigação acerca do humor representado em diferentes linguagens, escapam à simples menção lingüística aos traços humorísticos elementos geradores do riso e constituintes das metáforas analisadas.

Anexos 2

Transcrições das falas originais
Traduções/legendas do DVD e do *Site*