



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Campus de São José do Rio Preto

Walkiria França Vieira e Teixeira

Elementos constitutivos do humor em *sitcoms*: uma análise
à luz dos Estudos da Tradução Baseados em *Corpus*

São José do Rio Preto
2016

Walkiria França Vieira e Teixeira

Elementos constitutivos do humor em *sitcoms*: uma análise
à luz dos Estudos da Tradução Baseados em Corpus

Tese apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Estudos Linguísticos, junto ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Área de Concentração: Linguística Aplicada, Linha de Pesquisa: Estudos da Tradução, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Orientador: Profa. Dra. Diva Cardoso de Camargo.

São José do Rio Preto
2016

Teixeira, Walkiria França Vieira e.

Elementos constitutivos do humor em sitcoms : uma análise à luz dos estudos da tradução baseados em corpus / Walkiria França Vieira e Teixeira. -- São José do Rio Preto, 2016

382 p. : il., tabs.

Orientador: Diva Cardoso de Camargo

Tese (doutorado) – Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas

1. Linguística aplicada. 2. Tradução e interpretação – estudo e ensino. 3. Televisão - Seriados cômicos. 4. Humorismo. 5. Comunicação audiovisual - Tradução simultânea. 6. Linguística de corpus. I. Camargo, Diva Cardoso de. II. Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas. III. Título.

CDU – 8.035

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do IBILCE
UNESP - Câmpus de São José do Rio Preto

Walkiria França Vieira e Teixeira

Elementos constitutivos do humor em *sitcoms*: uma análise
à luz dos Estudos da Tradução Baseados em Corpus

Tese apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Estudos Linguísticos, junto ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Área de Concentração: Linguística Aplicada, Linha de Pesquisa: Estudos da Tradução, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Comissão Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Diva Cardoso de Camargo
UNESP – São Jose do Rio Preto/SP
Orientadora

Profa. Dra. Thereza Cristina de Souza Lima
UNINTER-Curitiba/PR

Prof^a. Dr^a. Paula Tavares Pinto
IBILCE/UNESP – São José do Rio Preto/SP

Prof. Dr. Odair Luiz Nadin da Silva
UNESP - Araraquara/SP

Prof. Dr. Nelson Luís Ramos
IBILCE/UNESP – São José do Rio Preto/SP

São José do Rio Preto
16 / fevereiro / 2016

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho

Aos meus pais, Geraldo Paixão e Geralda (Dona Naná) pelo incentivo constante, aos meus filhos, Renato e Patricia, e, sobretudo, ao meu marido Euro (Kalu), pela paciência e apoio.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, acima de tudo, por tudo que tem me proporcionado.

Agradeço, de maneira especial, à minha orientadora, Profa. Dra. Diva Cardoso de Camargo, pela competência, profissionalismo, seriedade, dedicação e por toda a paciência com que me orientou.

De forma especial agradeço:

À Profa. Dra. Paula Tavares Pinto, pelas sugestões dadas no debate do (SELin) Seminário de Estudos Linguísticos, as quais contribuíram para o desenvolvimento desta pesquisa.

À Profa. Dra. Paula Tavares Pinto e ao Prof. Dr. Celso Fernando Rocha pelas valiosas observações por ocasião do exame de Qualificação.

A todos os professores do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, campus de São José do Rio Preto, com quem aprendi muito, e com quem tive o prazer de cursar as disciplinas de Pós-Graduação.

Aos professores por terem, cordialmente, aceitado participar desta banca examinadora por ocasião da defesa da tese, e pelas contribuições valiosas.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES pela bolsa concedida durante o desenvolvimento do doutorado.

Aos funcionários da Secretaria de Pós-Graduação e da Biblioteca do IBILCE, pela disponibilidade e presteza.

Aos meus colegas de equipe Elisângela, Talita, Dalila, Alessandra, Heloísa, e demais, pelo aprendizado, carinho e amizade, especialmente à Elisângela Martins pelas contribuições valiosíssimas nesta investigação.

À Patrícia, minha filha, e minha irmã Sandra, pelas contribuições valiosas nesta investigação.

Ao meu marido, pelo incentivo à minha carreira, paciência e apoio nos momentos difíceis.

Muito Obrigada!

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- TF – Texto Fonte
- TP – Texto de Partida
- TC – Texto de Chegada
- LP – Língua de Partida
- LM – Língua Meta
- LF – Língua Fonte
- TT – Texto Traduzido
- TO – Texto Original
- IA – Inteligência Artificial
- SSTH* – Teoria do Humor baseada nos *Scripts* Semânticos
- GTVH* – Teoria Geral do Humor Verbal
- KR* – *Knowledge Resource* / *KR* – Recursos de Conhecimento
- LA* – *Language* / *LA* – Linguagem
- NS* – *Narrative Strategy* / *NS* – Estratégia Narrativa
- TA* – *Target* / *TA* – Objetivo
- SI* – *Situation* / *SI* – Situação
- LM* – *Logical Mechanism* / *LM* – Mecanismo Lógico
- SO* – *Script Opposition* / *SO* – Oposição de *Scripts*
- AVT* – *Audiovisual Translation* / *AVT* – Tradução Audiovisual
- LGC* – *Longman Grammar Corpus*
- ESL* – *English as a Second Language*
- BNC* – *British National Corpus*
- NILC* – *Núcleo Interinstitucional de Linguística Computacional*
- TM* – *Translation Memory* / *TM* – Memória de Tradução
- CAT Tool* – *Computer Assisted Translation Tool*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mudança de *script* óbvio (confiável) para *script* não óbvio (não confiável)

Figura 2 – Opções de sobreposição de *scripts* opostos / não-opostos

Figura 3 – Estratégias para legendagem de filmes, Gottlieb (1992).

Figura 4 – A Competência de Tradução do Humor Audiovisual

Figura 5 – Exemplo de recorte com uso de Intensificador no TO [*TOTALLY*] em *Friends*

LISTA DE TABELAS

- Tabela 1 – Dados estatísticos gerados pelo *WordSmith Tools*
- Tabela 2 – Legendas de *Seinfeld* - dados estatísticos gerados pelo *WordSmith Tools*
- Tabela 3 – Lista de palavras mais frequentes em *Seinfeld* em inglês
- Tabela 4 – Lista de palavras mais frequentes em *Seinfeld* em português
- Tabela 5 – Palavras-chave em *Seinfeld* – inglês
- Tabela 6 – Palavras-chave em *Seinfeld* – português
- Tabela 7 – Palavras-chave em *Seinfeld* – inglês/português – Equivalências/Correspondências
- Tabela 8 – Frequência de Negações em *Seinfeld* - inglês x português
- Tabela 9 – Frequência de Advérbios Intensificadores em *Seinfeld* no TO - TT
- Tabela 10 – Frequência de Interjeições / Advérbios em *Seinfeld* – TO – TT
- Tabela 11 – Legendas de *Friends* -- dados estatísticos gerados pelo *WordSmith Tools*
- Tabela 12 – Lista de palavras mais frequentes em *Friends* – inglês
- Tabela 13 – Lista de palavras mais frequentes em *Friends* – português
- Tabela 14 – Palavras-chave em *Friends* – inglês
- Tabela 15 – Palavras-chave em *Friends* – português
- Tabela 16 – Palavras-chave em *Friends* – inglês/português – Equivalências/Correspondências
- Tabela 17 – Frequência de Negações em *Friends* – inglês x português
- Tabela 18 – Frequência de Advérbios Intensificadores em *Friends* no TO – TT
- Tabela 19 – Frequência de Interjeições / Advérbios em *Friends* – TO – TT
- Tabela 20 – Legendas de *The Simpsons* - dados estatísticos gerados pelo *WordSmith Tools*
- Tabela 21 – Lista de palavras mais frequentes em *The Simpsons* em inglês
- Tabela 22 – Lista de palavras mais frequentes em *The Simpsons* em português

Tabela 23 – Palavras-chave em *The Simpsons* – inglês

Tabela 24 – Palavras-chave em *The Simpsons* – português

Tabela 25 – Palavras-chave – *The Simpsons* inglês/português –
Equivalências/Correspondências

Tabela 26 – Palavras-chave em *The Simpsons* inglês/português – Equivalências
personagens

Tabela 27 – Frequência de Negações em *The Simpsons* – inglês x português.

Tabela 28 – Frequência de Afirmações em *The Simpsons* – inglês x português.

Tabela 29 – Frequência de Advérbios Intensificadores em *The Simpsons* no TO –
TT

Tabela 30 – Frequência de outros Advérbios Intensificadores em *The Simpsons* no
TO – TT

Tabela 31 – Frequência de Interjeições / Advérbios em *The Simpsons* – TO – TT

LISTA DE QUADROS

- Quadro 1 – Exemplo de uso de Negação TO [NO, doN'T] e TT [NÃO]
- Quadro 2 – Exemplo de uso de Negação TO [NO, NOT] e TT [NÃO]
- Quadro 3 – Exemplo de uso de Negação TO [NO, doN'T, didN'T, hadN'T] e TT [NÃO]
- Quadro 4 – Exemplo de uso de Negação TO [NO, doN'T, caN'T] e TT [NÃO]
- Quadro 5 – Exemplo de uso de Negação TO [NOPE] e TT [NÃO]
- Quadro 6 – Exemplo de uso de Negação TO [NOPE] e TT [NÃO]
- Quadro 7 – Exemplo de uso de Intensificador TO [ABSOLUTELY, COMPLETELY] e TT [ABSOLUTAMENTE, COMPLETAMENTE]
- Quadro 8 – Exemplo de uso de Intensificador TO [EXTREMELY] e TT [COMPLETAMENTE]
- Quadro 9 – Exemplo de uso de Intensificador TO [COMPLETELY] e TT [TOTALMENTE]
- Quadro 10 – Exemplo de uso de Intensificador TO [TOTALLY] e TT [TOTALMENTE]
- Quadro 11 – Exemplo de uso de Interjeições TO [YEAH] e TT [Ø]
- Quadro 12 – Exemplo de uso de Interjeições TO [YEAH] e TT [SIM]
- Quadro 13 – Exemplo de uso de Interjeições TO [OKAY] e TT [OK]
- Quadro 14 – Exemplo de uso de Interjeições TO [WOW] e TT [Ø]
- Quadro 15 – Exemplo de uso de Interjeições TO [UH] e TT [UH]
- Quadro 16 – Exemplo de Conhecimento Prévio em *Seinfeld*
- Quadro 17 – Exemplo de uso de Negação TO [NO, doN'T, caN'T, didN'T] e TT [NÃO].
- Quadro 18 – Exemplo de uso de Negação TO [NO, NOT, doN'T, didN'T, caN'T] e TT [NÃO].
- Quadro 19 – Exemplo de uso de Negação TO [NOPE, NO] e TT [NÃO].

Quadro 20 – Exemplo de uso de Negação TO [*NOPE, NO, doN'T, wereN'T*] e TT [*NÃO*].

Quadro 21 – Exemplo de uso de Negação TO [*NOPE*] e TT [*NÃO*].

Quadro 22 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*TOTALLY*] e TT [*TOTALMENTE*]

Quadro 23 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*TOTALLY*] e TT [*LÓGICO*]

Quadro 24 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*TOTALLY*] e TT [*OKAY*]

Quadro 25 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*TOTALLY*] e TT [*COMPLETAMENTE*]

Quadro 26 – Exemplo de uso de Intensificador no TO [*TOTALLY*] e TT [*TOTALMENTE*]

Quadro 27 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*ABSOLUTELY*] e TT [*ABSOLUTAMENTE*]

Quadro 28 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*ABSOLUTELY*] e TT [*COMPLETAMENTE*]

Quadro 29 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*ABSOLUTELY*] e TT [\emptyset]

Quadro 30 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*REALLY*] e TT [*SÉRIO?, SÉRIO*]

Quadro 31 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*REALLY*] e TT [*REALMENTE, MUITO*]

Quadro 32 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*SORRY*] e TT [*DESCULPE(AS), SINTO MUITO, ARREPENDIDO*]

Quadro 33 – Exemplo de uso de Interjeições TO [*YEAH, YES*] e TT [*CLARO, SIM*]

Quadro 34 – Exemplo de uso de Interjeições TO [*YEAH, HEY, OKAY*] e TT [*YEAH, HEY, WOW*]

Quadro 35 – Exemplo de uso de Interjeições TO [*OKAY*] e TT [*OKAY*]

Quadro 36 – Exemplo de uso de Interjeições TO [*COOL*] e TT [*LEGAL*]

Quadro 37 – Exemplo de uso de Interjeições TO [*DAMN*] e TT [*DROGA, MERDA*]

- Quadro 38 – Exemplo de uso de Interjeições TO [HUH] e TT [HEIN]
- Quadro 39 – Exemplo de uso de Interjeições TO [WOW] e TT [UAU]
- Quadro 40 – Exemplo de uso de Interjeições TO [WOW] e TT [Ø]
- Quadro 41 – Exemplo de uso de Interjeições TO [WHOA] TT [Ø]
- Quadro 42 – Exemplo de uso de Negação TO [NO] e TT [NÃO, SEM]
- Quadro 43 – Exemplo de uso de Negação TO [NO, doN'T, aiN'T] e TT[NÃO, SEM CHANCE]
- Quadro 44 – Exemplo de uso de Negação TO [NOPE-NO] e TT [NÃO]
- Quadro 45 – Exemplo de uso de Afirmações TO [YES] e TT [SIM]
- Quadro 46 – Exemplo de uso de Afirmações TO [OKAY] e TT [TUDO BEM, TÁ]
- Quadro 47 – Exemplo de uso de Afirmações TO [OKAY] e TT [Ø]
- Quadro 48 – Exemplo de uso de Afirmações TO [AYE] e TT [SIM]
- Quadro 49 – Exemplo de uso de Intensificador TO [REALLY] e TT [REALMENTE]
- Quadro 50 – Exemplo de uso de Intensificador TO [REALLY] e TT [VERDADE]
- Quadro 51 – Exemplo de uso de Intensificador TO [COOL] e TT [LEGAL]
- Quadro 52 – Exemplo de uso de Intensificador TO [SO] e TT [ENTÃO, TÃO]
- Quadro 53 – Exemplo de uso de Intensificador TO [SO] e TT [E DAÍ, ISSO, AQUILO]
- Quadro 54 – Exemplo de uso de Intensificador TO [SO] e TT [QUE]
- Quadro 55 – Exemplo de uso de Intensificador TO [RIGHT] e TT [ESTÁ CERTO, ESTÁ BEM]
- Quadro 56 – Exemplo de uso de Intensificador TO [RIGHT] e TT [TUDO BEM, TEM RAZÃO]
- Quadro 57 – Exemplo de uso de Interjeições TO [YEAH] e TT [É]
- Quadro 58 – Exemplo de uso de Interjeições TO [YEAH] e TT [Ø]
- Quadro 59 – Exemplo de uso de Interjeição TO [DAMN] e TT [DROGA]
- Quadro 60 – Exemplo de uso de Interjeições TO [DAMN] e TT [DROGA]
- Quadro 61 – Exemplo de uso de Interjeições TO [HEY] e TT [EI]

Quadro 62 – Exemplo de uso de Interjeições TO [*OW, OH*] e TT [*OH*]

Quadro 63 – Exemplo de uso no TO [*BEER*] e TT [*CERVEJA*]

Quadro 64 – Exemplo de uso no TO [*BEER*] e TT [*CERVEJA*]

Quadro 65 – Quadro 65 - Exemplo de uso no TO [*DUFF*] e TT [*DUFF*]

Quadro 66 – Exemplo de uso no TO [*DUFF*] e TT [*DUFF*]

TEIXEIRA, Walkiria França Vieira e. ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DO HUMOR EM *SITCOMS*: UMA ANÁLISE À LUZ DOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO BASEADOS EM *CORPUS*. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos (Estudos da Tradução) da Universidade Estadual Paulista – UNESP, campus de São José do Rio Preto, 2016.

RESUMO

O objetivo deste estudo foi analisar a manutenção do humor no texto midiático, a partir da compilação e análise de três *corpora* paralelos das legendas em inglês e de suas respectivas traduções para o português dos episódios de três temporadas de cada uma das *sitcoms* *Seinfeld*, *Friends* e *The Simpsons*. Buscamos analisar elementos que pudessem contribuir para desencadear o humor nas *sitcoms*, e levantar se as ocorrências de humor seriam recorrentes aos diferentes tipos de *sitcoms*. Abordamos os estudos sobre humor desenvolvidos por Raskin (1979, 1985), Attardo e Raskin (1991), Attardo (1994, 2002, 2008) e Vandaele (1999b, 2010); os estudos sobre a Tradução do Humor Audiovisual feitos por Gottlieb (1992, 1998, 2005), Martinez-Sierra (2003, 2004), Carvalho (2005), Díaz-Cintas e Sánchez (2006), Díaz-Cintas e Remael (2007) e Veiga (2006, 2009). Apoiamo-nos na abordagem interdisciplinar adotada por Camargo (2007, 2008), a qual se fundamenta no arcabouço teórico-metodológico dos Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* lançados por Baker (1993, 1995, 1996, 2000, 2004), para a investigação de ocorrências dos vocábulos, além da metodologia da Linguística de *Corpus* adotada por Berber-Sardinha (2004). Contamos com o auxílio dos programas computacionais *WordSmith Tools* e *Align Assist* para auxiliar no levantamento dos dados. Os resultados apontaram que a frequência de Advérbios de Negação, Intensificadores e Interjeições presentes nas legendas das *sitcoms* podem se caracterizar como elementos constitutivos do humor.

PALAVRAS-CHAVE: Estudos da Tradução Baseados em *Corpus*; Humor; Tradução de Humor Audiovisual; Legendagem; *Sitcom*.

TEIXEIRA, Walkiria França Vieira e. ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DO HUMOR EM *SITCOMS*: UMA ANÁLISE À LUZ DOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO BASEADOS EM CORPUS. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos (Estudos da Tradução) da Universidade Estadual Paulista – UNESP, campus de São José do Rio Preto, 2016.

ABSTRACT

The objective of this study was to analyze the maintenance of humor in the media text, starting from the compilation and analysis of a parallel corpus of English subtitles and their translations into Portuguese, from the episodes of three seasons of each sitcoms: Seinfeld, Friends and The Simpsons. We analyze the elements that could contribute to trigger the humor in the sitcoms, searching if the occurrences of humor would be recurring to the different types of sitcoms. We based our research in the studies of humor developed by Raskin (1979, 1985), Attardo and Raskin (1991), Attardo (1994, 2002, 2008) and Vandaele (1999b, 2010); the studies of Audiovisual Humour Translation made by Gottlieb (1992, 2001, 2005), Martinez-Sierra (2003, 2004), Carvalho (2005), Díaz-Cintas and Sánchez (2006), Díaz-Cintas and Remael (2007) and Veiga (2006, 2009). We rely on the interdisciplinary approach adopted by Camargo (2007, 2008), which is based on the theoretical and methodological framework of Corpus-Based Translation Studies proposed by Baker (1993, 1995, 1996, 2000, 2004), as well as the Corpus Linguistics methodology adopted by Berber-Sardinha (2004), in order to investigate vocabulary occurrences. We rely on the assistance of computer softwares WordSmith Tools and Align Assist to help with data collection. The results pointed that the frequency of Denial Adverbs, Intensifiers and Interjections present in the sitcoms subtitles' can be characterized as humor elements' constituents.

KEYWORDS: *Corpus-Based Translation Studies; Humor; Audiovisual Translation of Humor; Subtitling; Sitcoms.*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	21
1. CONTEXTUALIZAÇÃO DAS SITCOMS	32
1.1. <i>SITCOMS</i> , TEXTO MIDIÁTICO E HUMOR.....	42
1.1.1. <i>SEINFELD</i> COMO DIVISOR DE ÁGUAS E O HUMOR	56
1.1.2. <i>FRIENDS</i> COMO O NOVO MODELO DO <i>AMERICAN WAY OF LIFE</i> E O HUMOR	66
1.1.3. <i>THE SIMPSONS</i> , A RELAÇÃO E A CRÍTICA AO <i>AMERICAN DREAM</i> E O HUMOR	74
2 OS ESTUDOS SOBRE LEGENDAGEM	82
2.1 LEGENDAGEM E TRADUÇÃO PARA LEGENDAGEM	88
2.2 LEGENDAGEM ORIGINAL / COMERCIAL x LEGENDAGEM NÃO-COMERCIAL / AMADORA / PIRATA / <i>FANSUBS</i>	96
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	106
3.1. ESTUDOS DO HUMOR	108
3.1.1. AS TEORIAS DO HUMOR.....	110

3.1.2.	A TEORIA DOS <i>SCRIPTS</i> SEMÂNTICOS DE RASKIN E ATTARDO	112
3.2.	ESTUDOS DA TRADUÇÃO	124
3.2.1.	OS ESTUDOS DA TRADUÇÃO BASEADOS EM <i>CORPUS</i> A PARTIR DOS ESTUDOS DESCRITIVOS DA TRADUÇÃO	126
3.2.2.	OS ESTUDOS DA TRADUÇÃO BASEADOS EM <i>CORPUS</i> A PARTIR DA LINGUÍSTICA DE <i>CORPUS</i>	134
3.3.	TRADUÇÃO AUDIOVISUAL E TRADUÇÃO DE HUMOR AUDIOVISUAL	142
3.3.1.	TRADUÇÃO AUDIOVISUAL	144
3.3.2.	TRADUÇÃO DE HUMOR AUDIOVISUAL	146
4.	METODOLOGIA	154
4.1.	PROCEDIMENTOS DE COLETA E ANÁLISE DOS DADOS	156
4.2.	CONSTITUIÇÃO DO <i>CORPUS</i>	162
5.	ANÁLISE DOS DADOS	166
5.1.	ANÁLISE DE ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DO HUMOR A PARTIR DOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO BASEADOS EM <i>CORPUS</i>	168
5.1.1.	ANÁLISE DOS DADOS DE <i>SEINFELD</i>	170

5.1.1.1.	Análise de Elementos Constitutivos do Humor em <i>Seinfeld</i>:	
	Negações	176
5.1.1.2.	Análise de Elementos Constitutivos do Humor em <i>Seinfeld</i>:	
	Intensificadores	184
5.1.1.3.	Análise de Elementos Constitutivos do Humor em <i>Seinfeld</i>:	
	Interjeições	190
5.1.2.	ANÁLISE DOS DADOS DE <i>FRIENDS</i>	198
5.1.2.1.	Análise dos Elementos Constitutivos do Humor em <i>Friends</i>:	
	Negações	204
5.1.3.2.	Análise dos Elementos Constitutivos do Humor em <i>Friends</i>:	
	Intensificadores	210
5.1.2.3.	Análise de Elementos Constitutivos do Humor em <i>Friends</i>:	
	Interjeições	224
5.1.3.	ANÁLISE DOS DADOS DE <i>THE SIMPSONS</i>	236
5.1.3.1.	Análise dos Elementos Constitutivos do Humor em <i>The Simpsons</i>:	
	Negações x Afirmações	244
5.1.3.2.	Análise dos Elementos Constitutivos do Humor em <i>The Simpsons</i>:	
	Intensificadores	254
5.1.3.3.	Análise dos Elementos Constitutivos do Humor em <i>The Simpsons</i>:	
	Interjeições	264
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	276
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	284

ANEXOS..... 300

ANEXO 1 – *WordList Seinfeld* – 50 palavras: inglês/português

ANEXO 2 - *WordList Friends* – 50 palavras: inglês/português

ANEXO 3 - *WordList The Simpsons* – 50 palavras: inglês/português

ANEXO 4 - *KeyWords Seinfeld* – 50 palavras: inglês

ANEXO 5 - *KeyWords Seinfeld* – 50 palavras: português

ANEXO 6 - *KeyWords Friends* – 50 palavras: inglês

ANEXO 7 - *KeyWords Friends* – 50 palavras: português

ANEXO 8 - *KeyWords The Simpsons* – 50 palavras: inglês

ANEXO 9 - *KeyWords The Simpsons* – 50 palavras: português

ANEXO 10 - *Legendas Seinfeld DVD Original x Pirata* (em inglês)

ANEXO 11 – *Legendas Seinfeld DVD Original x Pirata* (em português)

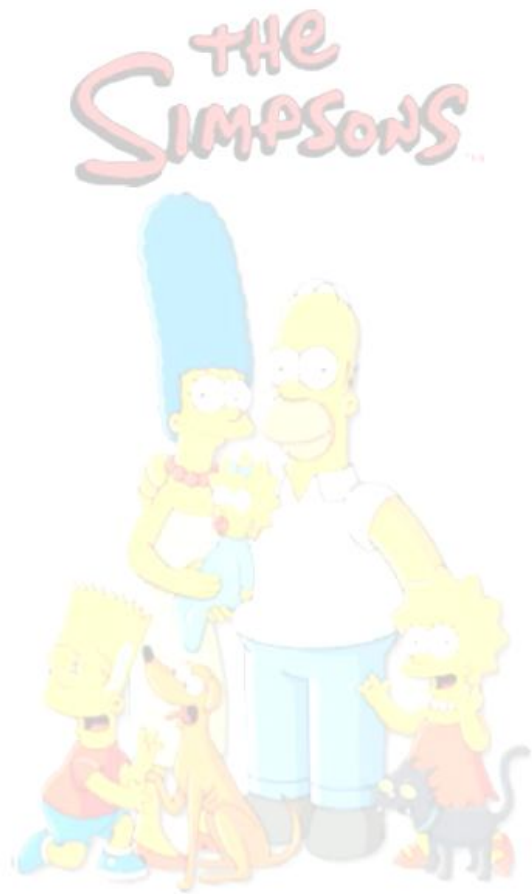
ANEXO 12 – *Legendas Friends DVD Original x Pirata* (em inglês)

ANEXO 13 – *Legendas Friends DVD Original x Pirata* (em português)

ANEXO 14 – *Legendas The Simpsons DVD Original x Pirata* (em inglês)

ANEXO 15 – *Legendas de The Simpsons DVD Original x Pirata* (em português)

SITCOMS ABORDADAS NA PESQUISA



INTRODUÇÃO

*Translation is a linguistic and cultural practice that is situated in multiple sets of hierarchies between and within languages, cultures, and institutions.*¹

VENUTI, Lawrence, 2012.

Nos últimos quinze anos, principalmente a partir do movimento desencadeado pela globalização, os lançamentos de TV acontecem simultaneamente, são imediatos e se replicam em todas as áreas e em todos os lugares. Hoje podemos dizer que a programação da TV brasileira reproduz grande parte do que está na TV de diversos países e, com isto, alguns programas conseguiram alcançar a preferência dos brasileiros. As *sitcoms*², principalmente de comédias ou de personagens representando algumas categorias profissionais, são um exemplo de gênero apresentado na televisão brasileira, acompanhando o sucesso que este tipo de programa alcançou nos Estados Unidos.

De acordo com um estudo sobre este gênero televisivo, Williamson (2008, p. 5) explica que as *situation comedies* têm sido o principal suporte para a TV norte-americana desde o seu surgimento e, em função disso, as mudanças ocorridas ao longo do tempo foram consideráveis. A autora aponta que, na década de 1940-50, as quatro principais redes de TV abertas norte-americanas *ABC* (*American Broadcasting Company*), *CBS* (*Columbia Broadcasting System*) e *NBC* (*National Broadcasting Company*), existentes até hoje, e *DuMont Television Network*, já extinta, criaram uma grade de programação consistente, incluindo diversos tipos de *sitcoms*. Na década de 1980, algumas emissoras de canais pagos

¹ A tradução é uma prática linguística e cultural situada em vários conjuntos de hierarquias entre e dentro das línguas, culturas e instituições.

² Abreviatura da expressão inglesa *situation comedy*, normalmente utilizada pelos profissionais do mercado televisual. (DUARTE, 2007).

começaram a se destacar e atrair assinantes transmitindo filmes e a *HBO (Home Box Office)*, conhecida por transmitir esportes ao vivo, passou a produzir seus próprios seriados, estimulando abordagens ousadas e inovadoras (SANTOS, 2010, p. 2-3, 7).

Na televisão brasileira não foi diferente, e esta já tem em sua programação diversas e variadas *sitcoms*, principalmente encabeçadas pela Rede Globo, que, além de incluir algumas séries norte-americanas na sua programação, já produz suas séries, e, assim como aconteceu com as novelas, vem exportando também este formato televisivo para vários países. Grande parte das séries produzidas pela Rede Globo estão ligadas à comédia, apesar de algumas delas já abordarem problemas sociais e policiais.

Neste sentido, achamos importante o desenvolvimento da presente pesquisa, uma vez que as *sitcoms* se tornaram um importante gênero televisivo também no Brasil, já presente na vida das pessoas, abordando temas ligados à vida de profissionais, alguns considerados leves, com o intuito de entretenimento, e alguns temas de comédia.

Esta pesquisa se desenvolve como uma sequência de um trabalho já realizado no mestrado por Teixeira (2009), em que a investigação abordou a *sitcom Seinfeld*. Na pesquisa de mestrado, Teixeira (2009) buscou mostrar como se configurava a transposição do humor para outra realidade, nas situações engraçadas dos contextos da cultura norte-americana para a cultura brasileira, as diferenças culturais provocadas pelas ambiguidades, polissemias, jogos de palavras, ironias e incongruências presentes nos episódios e que se tornavam parte dos problemas encontrados pelo tradutor.

Nas análises anteriormente realizadas, a autora constatou a carência da utilização de estratégias pelo tradutor das legendas no sentido de oferecer alternativas às barreiras culturais, visando manter os níveis de humor da legenda original. Nos casos em que se fez necessário o conhecimento cultural, a dissertação ressalta que não houve adaptação dos fatos

à cultura brasileira, o que pode evidenciar a dificuldade de compreensão de algumas das críticas feitas pelos personagens durante os episódios (TEIXEIRA, 2009, p. 51-52).

Teixeira (2009) mostrou ainda que *Seinfeld* não é uma *sitcom* conhecida do público brasileiro, apesar de ter permanecido em primeiro lugar de sucesso nos Estados Unidos por dez temporadas e ainda ter seu protagonista reverenciado pelo público norte-americano até hoje. A pesquisadora (2009) apontou que outras *sitcoms* também são desconhecidas do público brasileiro, apesar do sucesso conseguido nos Estados Unidos.

De acordo com Chiaro (2006), Travaglia (1989, 1990), Possenti (1998), Mateo (1995), abordados anteriormente por Teixeira (2009), foi possível constatar que houve unanimidade em enumerar a diversidade de problemas ocorridos em traduções de legendas nas cenas de humor, que podem ter resultado na má compreensão do telespectador. Tais problemas teriam contribuído para impedir a identificação das ocorrências de humor nos episódios das *sitcoms*, quando estas foram levadas para outra cultura que não aquela de sua origem. Teixeira (2009, p. 156) pontuou que a legenda resumida, sintética, e as omissões, geralmente se devem às limitações técnicas impostas ao trabalho de legendagem, mas, no caso específico do humor, “esta pode ter sido uma das causas do fracasso de filmes e séries perante o público telespectador brasileiro”. Este fato também foi constatado pelos produtores de TV na Argentina, em reportagem publicada pelo jornal “*Clarín*”³, que apontava o fracasso das *sitcoms* na TV Argentina, atribuindo a culpa às traduções mal feitas na legendagem, o que dificultaria o entendimento por parte do telespectador que não conhecesse a cultura de onde as séries foram produzidas.

Entre as observações realizadas por Teixeira (2009), pode-se destacar que o predomínio das imagens se tornou um elemento importante para desencadear o humor, juntando-se à ironia, à crítica à sociedade norte-americana, seus costumes e tradições, seu

³ *El año de la invasion de las tiras norteamericanas: la serie mundial. Edición Martes 27.10.1998.* Disponível em: www.Clarin.com/diario/98/10/27/tapa.htm. Acesso em: 23.03.2013.

conservadorismo de fachada, e às críticas à moral da sociedade. Mas muitas das críticas mostradas nos episódios não são percebidas pelos telespectadores, por falta de conhecimento do contexto cultural que, ao não serem refletidas na legenda, podem comprometer o seu entendimento.

Neste sentido, percebemos que novos estudos tornam-se imprescindíveis para aprofundar nossa investigação no que tange aos estudos da tradução e no por que deste humor ser assegurado em alguns tipos de *sitcoms*, e em outras, tal fato não ocorrer. É possível verificar que algumas *sitcoms* humorísticas conseguem atingir o sucesso quando trazidas para a televisão brasileira, inclusive nos canais abertos, mas outras não conseguem atingir o entendimento do público brasileiro. Como exemplos, citamos *Seinfeld*, *Friends*, *Two and a Half Man*, *Ugly Betty*, *American Dad!*, *King of the Hill*, *The Simpsons*, que, apesar de todas serem sátiras do estilo de vida norte-americano, como explicar que algumas se tornaram sucesso nos Estados Unidos e também no Brasil, enquanto outras continuam desconhecidas do público brasileiro, mesmo permanecendo em primeiro lugar por várias temporadas e nas estatísticas de sucesso nos Estados Unidos? Esperamos que, a partir das novas análises realizadas a seguir neste estudo, possamos vislumbrar pontos que não foram analisados anteriormente.

Verificamos que os problemas detectados nos estudos anteriores não se restringem apenas ao foco no humor atrelado à linguagem falada ou ao texto escrito. No caso específico das *sitcoms*, encontramos uma maneira diversa de configuração do humor, pois se trata de um texto midiático, o que o torna diferente de todos aqueles que são discutidos pelos autores apresentados no estudo anteriormente feito por Teixeira (2009).

A pesquisa atual buscou, por meio de novas análises realizadas à luz dos Estudos da Tradução Baseados em *Corpus*, levantar outras questões que pudessem ajudar a compreender os componentes que corroborassem para a constituição do humor.

Buscamos, como objetivos para esta pesquisa, analisar como se configura o humor no texto midiático, a partir de um estudo desenvolvido com três *corpora* constituído das legendas não comerciais em inglês e as respectivas traduções para o português de episódios das *sitcoms* norte-americanas *Seinfeld*, *Friends* e *The Simpsons*. Nossas análises também buscaram identificar e examinar se as ocorrências de humor são comuns às três *sitcoms*.

Com o auxílio da Linguística de *Corpus*, buscamos analisar as palavras mais frequentes nas legendas das três *sitcoms*, nos TOs em inglês e nos TTs em português, e identificar se será possível encontrar características de textos de humor a partir do vocabulário utilizado nas legendas, e investigamos como se compõe o texto das legendas, a partir da utilização de possíveis elementos constitutivos do humor. Nossa observação levou em conta a conexão entre as legendas e as teorias do humor baseadas nos estudos de Raskin (1986) e Attardo e Raskin (1991). Além destes, buscamos também conexão com os Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* propostos por Baker (1992, 1993, 1995, 1998), a *Tradução para Legendagem* proposta por Díaz-Cintas e Remael (2007), *Tradução para Legendagem Audiovisual* por Gottlieb (1992), Carvalho (2005), Díaz-Cintas e Sánchez (2006), *Legendagem Amadora* realizados por Ferrer Simó (2005), Feitosa (2009), O'Hagan (2009), Díaz-Cintas e Anderman (2009) e Ribeiro-Neto (2013).

Uma vez que nosso estudo pretende utilizar a Linguística de *Corpus* como auxiliar para o levantamento dos dados, teremos a oportunidade de vislumbrar algumas características de textos traduzidos, como *simplificação*, *explicitação*, *normalização* e *estabilização*, mas este não será o foco deste trabalho, as informações poderão ser utilizadas para novos estudos.

No presente trabalho buscamos, a partir da compreensão das características da linguagem humorística, atentar para sua aplicação na comunicação do dia a dia e também em sala de aula, uma vez que a maioria das *sitcoms* se baseia na linguagem do cotidiano e tem grande número de expectadores de público jovem.

Esperamos também que o estudo possa fornecer subsídios para os professores de língua estrangeira, no tocante a utilizar/trabalhar com uma linguagem voltada ao público jovem, com a utilização de textos que contemplam a fala coloquial, e ainda, questões de linguagem como ironias. Vislumbramos nos estudos envolvendo o humor, possibilidades e alternativas de trabalho interdisciplinar, abrangendo a língua estrangeira e a língua materna, buscando mostrar as diferenças culturais por meio de discussões e reflexões. Atualmente são tantas e tão diferentes as *sitcoms* em exibição na TV norte-americana que são exportadas para todo o mundo e diversas delas apresentam questões e diferenças culturais, temas considerados tabus na TV ou que eram pouco abordados, podendo propiciar reflexões e discussões para professores e alunos.

O estudo também pode servir de auxílio aos profissionais da tradução e aos estudantes de tradução, pois, ao se compreender os problemas ocorridos para a transposição de humor de uma cultura para outra, muitos aspectos que envolvem a tradução podem surgir, tornando-se também subsídios para discussões e análises.

A Linguística de *Corpus* pode ser utilizada como suporte para o Ensino de Tradução e para o Ensino de Línguas, ao propiciar a professores e alunos o conhecimento e o enriquecimento de vocabulário, principalmente ao poder lidar com o vocabulário específico, de acordo com as áreas de interesse dos estudantes e dos profissionais da tradução. Os dados levantados por meio dos *corpora* podem ser aproveitados para criação de glossários e contribuir para ampliação do vocabulário dos estudantes e profissionais.

Além de todas as situações apresentadas para utilização, a Tradução Audiovisual também pode ter um papel importante na sala de aula de Língua Estrangeira, proporcionado pela utilização de materiais autênticos no processo de aquisição da língua estrangeira. A legendagem pode ser utilizada como material de ensino estimulante nas aulas, propiciando aos alunos assistir a séries e *sitcoms* ouvindo as cenas na língua original ao mesmo tempo em que

têm acesso à legenda do contexto dos diálogos, o que pode contribuir para o enriquecimento do vocabulário e a consolidação do aprendizado no ensino de línguas. As *sitcoms* podem também contribuir para o aluno se familiarizar com a cultura estrangeira, pois muitas delas apresentam situações da cultura vivenciadas no dia a dia dos personagens.

Outra questão detectada foi a presença de incongruências nos episódios das *sitcoms*, o que, muitas vezes, também pode passar despercebido pelos telespectadores, e que podem tornar-se alternativas a serem exploradas por professores durante as discussões e reflexões em sala de aula.

Buscando uma maneira de responder aos diversos problemas levantados, duas questões nortearão o desenvolvimento deste trabalho:

- a. Podemos inferir que o humor no texto midiático transparece na linguagem e no texto/contexto?
- b. É possível que os elementos encontrados possam contribuir para a caracterização do humor?

Para atender aos objetivos da pesquisa, analisamos como se configura o humor no texto midiático nas legendas de *Friends*, *Seinfeld* e *The Simpsons*.

Apresentamos, a seguir, a maneira como nossa investigação foi conduzida, a partir desta Introdução.

No primeiro capítulo, contextualizamos as *sitcoms*, apresentando um histórico da presença das séries na TV brasileira desde os seus primórdios na década de 1960, discorrendo sobre como elas são caracterizadas, de acordo com os estudos de Grimm (1997) e Duarte (2007). Na sequência, discutimos os estudos acadêmicos realizados sobre as *sitcoms*, com ênfase em trabalhos de dissertação de mestrado e teses de doutorado desenvolvidas em universidades brasileiras e estrangeiras. Os estudos acadêmicos têm se dedicado a analisar este tipo de programa de TV, principalmente sobre a influência que podem provocar na vida

das pessoas, algumas mais que outras. Tratamos ainda de mostrar os estudos desenvolvidos sobre *Seinfeld*, *Friends* e *The Simpsons*, as *sitcoms* objeto de nossa pesquisa, e a abordagem do humor relacionado a elas, além da visão dos autores Scandura (1999), Chile (2001), Martinez-Sierra (2004), Miguez (2002), Marshall (2007), Williamson (2008) e Quaglio (2009) sobre cada uma das *sitcoms*.

No segundo capítulo, abordamos os estudos sobre legendagem com base em Luyken (1991), Gottlieb (1992, 1998, 2005), Mello (2005), Díaz-Cintas e Remael (2007), Carvalho (2005). Nesta etapa, apresentamos a legendagem original ou comercial e a legendagem não comercial ou amadora, conhecida como legendagem pirata ou legendagem feita por fans, as *fansubs*, e, para tanto, utilizamos os estudos de Ferrer Simó (2005), Díaz-Cintas e Sánchez (2006), O'Hagan (2009), Feitosa (2009) e Ribeiro Neto (2013).

No terceiro capítulo, tratamos da Fundamentação Teórica do trabalho, que aborda todos os temas relacionados a esta pesquisa, como: Estudos sobre o Humor, Estudos da Tradução Baseados em *Corpus*, além da Tradução Audiovisual, e a Tradução do Humor Audiovisual.

No primeiro tópico da Fundamentação, iniciamos pelos estudos sobre o humor, com ênfase principalmente nas teorias dos *Scripts Semânticos*, que discorre sobre os *Scripts Semânticos / Opostos (SO)* e *Mecanismo Lógico (LM)* desenvolvidas por Raskin (1979), Attardo (1994) e Attardo e Raskin (1991).

No segundo tópico da Fundamentação, discutimos os Estudos da Tradução a partir das mudanças propostas por Catford (1965), e as pesquisas iniciadas por Even-Zohar (2000) e Toury (2000). Discutimos os Estudos Descritivos da Tradução desenvolvidos por Even-Zohar (2000) e Toury (2000) que, juntamente com os estudos linguísticos de Sinclair (1991) deram suporte para a pesquisa com *corpora*, que levam à proposta de Baker (1993, 1995, 1996) sobre os Estudos da Tradução Baseados em *Corpus*. Também abordamos as pesquisas com

Linguística de *Corpus* no Brasil, desenvolvidas por Berber-Sardinha (2004), e a abordagem interdisciplinar adotada por Camargo (2007, 2008) a partir dos Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* da proposta de Baker (1993, 1995, 1996) e dos estudos da Linguística de *Corpus* desenvolvidos por Berber-Sardinha (2004).

No terceiro tópico da Fundamentação da pesquisa, discutimos os estudos sobre Tradução Audiovisual realizados por Díaz-Cintas e Remael (2007) e Díaz-Cintas e Anderman (2009). Discorremos ainda sobre a Tradução do Humor Audiovisual que têm como expoentes os autores Chiaro (1992, 2006), Martinez-Sierra (2003, 2004), Díaz-Cintas e Remael (2007), Díaz-Cintas e Anderman (2009), Veiga (2006, 2009) e Vandaele (2010).

No quarto capítulo, tratamos da Metodologia empregada neste estudo, apresentamos os procedimentos de coleta e análise dos dados e as características do *corpus* da pesquisa.

No quinto capítulo, discutimos os Resultados obtidos e que propiciaram realizar as Análises, a partir dos elementos encontrados no *corpus* de estudo e que pudessem se caracterizar como elementos constitutivos do humor. As Análises tomaram como base os Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* pela perspectiva de Baker (1993, 1995, 1996) e da abordagem interdisciplinar de Camargo (2007, 2008).

No sexto capítulo, apresentamos nossas Considerações Finais sobre a pesquisa, e apontamos alguns encaminhamentos possíveis para outros trabalhos que se possam realizar na área.

1. CONTEXTUALIZAÇÃO DAS SITCOMS

*The sitcom is typically a style of drama, in which exposition, conflict, climax, and denouement all take place within a thirtyminute episode.*⁴

CHILE, Daniela M. Ioppi, 1999.

Ao realizarmos um levantamento sobre o advento das *sitcoms* na TV brasileira, constatamos que elas estão incorporadas à nossa TV há mais de quatro décadas. Entre as séries exibidas na TV brasileira podemos citar algumas antigas, quase todas produzidas pela TV norte-americana, como *The Flintstones*⁵ – *Os Flintstones* (ABC, 1960-1966) e *The Jetsons*⁶ – *Os Jetsons* (ABC, 1962-1963) em que ambas retratavam a vida da família, a cultura e o estilo de vida norte-americano de trabalhadores de classe média, uma na ‘Idade da Pedra’ e a outra no futuro, mas ambas satirizando os costumes contemporâneos.

As duas séries podem ser consideradas híbridas, uma vez que se torna difícil sua classificação como gênero/formato junto aos estudiosos dos gêneros televisivos, ora classificadas como *sitcom*, ora como *cartoon*/desenho animado. Williamson (2008, p. 28) classifica diversos programas humorísticos como *transgêneros* (grifo da autora). *Os Flintstones* foi uma das primeiras *sitcoms/cartoons*/desenhos animados a ser dublado para a TV brasileira, e foi transmitido pelo canal aberto *SBT* e pelo pago *Cartoon Network*. Os dois filmes que se originaram a partir da série também foram exibidos no Brasil. *Os Jetsons*

⁴ A *sitcom* é um seriado, um estilo típico de drama, no qual a exposição, o conflito, o clímax e o desfecho, tudo ocorre dentro de um episódio de 30 minutos.

⁵ Série de TV norte-americana produzida pela *Hanna-Barbera* na década de 1960, retratando uma família de classe média baixa, o vizinho e melhor amigo, vivendo na ‘Idade da Pedra’, em *Bedrock*, cidade fictícia, com equipamentos e utensílios movidos a pássaros e dinossauros.

⁶ *Sitcom* que projetava o imaginário do futuro da humanidade, com carros voadores, cidades suspensas, trabalho automatizado, equipamentos eletrônicos, robôs, em uma família de classe média norte-americana, sua cultura e estilo de vida contemporânea em um período futuro, supostamente em 2.062.

projeta a família no futuro, satirizando “o futuro ideal”, e foi exibida nos Estados Unidos pela rede ABC e no Brasil marcou época, na *Rede Excelsior* e depois no SBT.

Outra *sitcom* marcante na TV brasileira foi *Bewitched*⁷ – *A Feiticeira* (ABC, 1964-1972), que satirizava a vida do cidadão comum e seus vizinhos intrometidos e bisbilhoteiros que vigiavam a vida do casal o tempo todo. Esta foi uma das primeiras *sitcoms* a ser veiculada na programação da TV aberta brasileira desde a década de 1970-1980, nas TVs *Excelsior*, *Globo*, *Bandeirantes*, *Record*, *Rede 21* e *Rede Brasil* de Televisão, sendo transmitida em horário nobre durante longo período, além dos canais a cabo *Nickelodeon* e *TCM*.

Marc (1997, p. 179) *apud* Williamson (2008, p. 10), explica que, nas décadas de 1970 e 1980, ocorre um crescimento considerável das *sitcoms* na programação da TV, e a autora apresenta alguns exemplos de *sitcoms* de comédia⁸ surgidos anteriormente ao que é chamado de era pós-*network*⁹, o que entendemos como aquelas surgidas pós-redes de comunicação. Para a autora, a estrutura narrativa da *sitcom* anterior a este período era representada por meio de uma equação:

Episódio = *Status Quo* Familiar → Acontecimento de um Ritual de Erro →
Ritual de Lição Aprendida → *Status Quo* Familiar novamente estabelecido¹⁰.
(MARC, 1997, p. 179 *apud* WILLIAMSON, 2008, p. 10)

A autora explica que a equação não é totalmente rígida, mas que ela ilustrava o ritual, a forma de comportamento da família, das práticas cotidianas, de atingir as recompensas e manter a fé na família. A ideia de que os personagens da comédia deveriam aprender uma lição moral a fim de que fossem reintegrados à família sempre prevalecia como gênero dominante nas *sitcoms* daquele período.

⁷ Série de TV retratando a vida de um casal típico norte-americano, com o detalhe inusitado de que *Samantha*, a esposa do personagem principal, tem poderes especiais de fazer mágicas ao torcer o nariz, o que resulta em uma série de situações surpreendentes, complicadas e divertidas.

⁸ Tafingler (1996) ressalta que o enredo das *sitcoms* de comédia pode ser caracterizado por três tipos de comédia de situação: *atcoms* – comédia baseada nas ações; *domcoms* – comédia doméstica; e *dramedy* – comédia dramática.

⁹ De acordo com Williamson (2008), *Seinfeld* seria o divisor da era pre-*network* e pós-*network*.

¹⁰ *Episode = Familiar Status Quo → Ritual Error Made → Ritual Lesson Learned → Familiar Status Quo* (Marc, 1997, p. 179 *apud* Williamson, 2008, p. 10). [Tradução minha].

Com o crescimento das TVs por assinatura e a cabo no final dos anos 80 e início dos anos 90, empresas como *Sony*, *AXN*, *FOX*, *Warner*, *HBO*, *Multishow*, entre outras, incluem em sua programação diversas *sitcoms* além de apresentar reprises daquelas que já tiveram suas temporadas encerradas. Esta programação ainda é exportada para todo o mundo por meio das assinaturas e reprises, o que contribuiu para o crescimento da audiência destes canais da TV norte-americana.

No final da década de 1980, surge um novo modelo de *sitcom*, numa tentativa de se romper com a estrutura anteriormente apresentada por Marc (1997), e algumas séries tentam se diferenciar do esquema tradicional. A partir daí, surgem as *sitcoms* que mostram a vida de cidadãos comuns americanos, mas sem mostrar o enfoque da família tradicional e perfeita, e a maioria delas se desenvolvia apresentando um lado crítico das situações.

*Seinfeld*¹¹ (*NBC*, 1989-1998) foi considerada o marco da inovação das séries, pois gira em torno da vida de um grupo de quatro amigos, que aparentemente não apresentavam nada em comum, e que se auto-intitulava um *Programa/Show sobre o Nada* mostrando pequenos problemas do cotidiano que poderiam ser problemas de qualquer pessoa. *Seinfeld* foi exibida pela TV aberta e a cabo nos Estados Unidos entre 1989 e 1998 retratando a cultura norte-americana da década e, mesmo depois de ter a série encerrada, continuou a ser exibida em reprises pelo canal *Sony Entertainment*.

Seguindo a mesma linha surge *Friends*¹² (*NBC*, 1994-2004), uma *sitcom* norte-americana que foi exibida pela rede *NBC* de televisão, em dez temporadas, também fugindo ao estereótipo de apresentar uma família tradicional, pois girava em torno da vida de seis jovens amigos solteiros, que se conheceram na época da faculdade. Os amigos se reencontraram alguns anos mais tarde e passaram a conviver novamente, com os episódios

¹¹ *Sitcom sobre Jerry Seinfeld*, uma *stand-up comedy*, centrada em torno do grupo conhecido como *Os Quatro de Nova York*.

¹² *Sitcom sobre a vida de seis amigos: Monica, Ross, Rachel, Chandler, Joey e Phoebe*, desde quando deixam a faculdade até se casarem.

retratando seus conflitos familiares e amorosos durante o tempo de exibição da série. É a vida dos jovens que passa a ser retratada, são as pessoas que trabalham e que são independentes, que têm um estilo de vida diferente dos anteriormente mostrados, e que se torna o padrão a ser seguido pela nova sociedade que surge no final do século. *Friends* foi distribuída pela *Warner Bros* para diversos países como Inglaterra, Irlanda, Austrália e Nova Zelândia, na televisão por assinatura nos canais *Sony* e *Warner*, e as reprises de seus episódios continuaram mantendo a audiência e garantindo sua exibição até hoje pela *Warner Brasil*.

Em seguida foi lançada *Sex and the City*¹³ (*HBO*, 1998-2004), também fugindo do círculo familiar ao retratar a vida de um grupo de quatro amigas de meia-idade, vivendo em Nova York no final dos anos 1990, trocando confidências sobre sua vida sexual e amorosa. Mais tarde, devido ao sucesso alcançado, a série deu origem a dois filmes baseados na mesma temática, que também levam o mesmo nome da série.

Seinfeld não foi exibida no Brasil pela TV aberta, e *Sex and the City* foi exibida pelos canais *Multishow*, *Rede Record*, *Rede Bandeirantes*, *Rede 21*, e *TBS*, além dos canais pagos *NBC*, *Sony*, *Warner*, *Multishow*, *FOX Life* e *HBO* e mesmo tendo sido exibidas pela televisão brasileira, ambas permanecem com pouco conhecimento do público brasileiro, apesar do sucesso que elas alcançaram nos Estados Unidos. Por sua vez, no Brasil, os episódios de *Friends* foram transmitidos pelos canais abertos *Rede Manchete*, na década de 1990, na *Rede TV!* em 2002 e no *SBT* entre 2004 e 2005, não conseguindo atingir boa audiência. Mais tarde, em 2006, a história foi novamente exibida pelo *SBT* aos domingos, obtendo melhores índices de audiência.

Além das séries de comédias, temos outros tipos de séries que foram exibidas pela TV brasileira. Algumas delas ficaram bem conhecidas do público e outras, nem tanto.

¹³ Série baseada no livro de mesmo nome que acompanha a vida de um grupo de quatro amigas – três acima dos trinta anos e uma, acima dos quarenta – todas bem-sucedidas profissionalmente.

Acreditamos que as mais conhecidas sejam as séries de investigação, como *The X-Files*¹⁴ – *Arquivo X* (FOX, 1993-2002), em que dois agentes do *FBI* investigam casos que envolvem suspense e fenômenos sobrenaturais.

*Cold Case*¹⁵ – *Cold Case: Arquivo Morto* (CBS, 2003-2011) é uma divisão policial especializada em investigar crimes ocorridos em outras épocas, casos arquivados pela polícia e até então não elucidados, exibida no Brasil pelo *SBT* e nos canais por assinatura *Sony* e *Warner Chanel*.

Também baseada na vida dos profissionais de investigação temos a exibição de *C.S.I.*¹⁶ – *C.S.I.: Investigação Criminal* (CBS, 2000-2015) em que os cientistas desvendam assassinatos para a polícia de *Las Vegas*. A série fez tanto sucesso que acabou gerando *spin-offs* (ou séries derivadas), estas: *C.S.I.: Miami* (CBS, 2002-2012), e *C.S.I.: NY* (CBS, 2004-2013), e no Brasil, ambas são transmitidas pela *Rede Record*; e *CSI: Cyber*¹⁷ (CBS, 2014-presente): o terceiro *spin-off* da série da franquia *CSI*, inspirado no trabalho da *Cyber* Psicóloga irlandesa Mary Aiken, especialista em problemas gerados pela internet, exibida no Brasil apenas no canal pago *AXN*.

Na mesma linha de investigação, ainda citamos *NCIS*¹⁸ (*Naval Criminal Investigative Service – Serviço de Investigação Criminal Naval*) – *NCIS – Unidade de Elite* ou *NCIS - Investigações Criminais* (CBS, 2003-presente), também uma série de TV norte-

¹⁴ Série de ficção científica em que os agentes do *FBI* *Fox Mulder* (David Duchovny) e *Dana Scully* (Gillian Andersen) são investigadores de arquivos X: casos não solucionados envolvendo fenômenos paranormais.

¹⁵ Série norte-americana, que investiga crimes não resolvidos, na cidade de Filadélfia, Pensilvânia.

¹⁶ *Crime Scene Investigation*, a original da série, conhecida como *C.S.I. Las Vegas*, é uma série investigativa criminal dramática, sobre um grupo de cientistas forenses do departamento de criminalística da polícia de *Las Vegas*.

¹⁷ *CSI: Cyber* é uma série que acompanha Avery Ryan, uma Agente Especial do *FBI*, responsável pela Divisão de Crimes Cibernéticos em Quantico, Virgínia, e tem seu foco em crimes que acontecem ou aconteceram na internet.

¹⁸ *NCIS* é uma série de drama sobre uma equipe de agentes federais especiais que investigam crimes que tenham provas envolvendo a Marinha, os Fuzileiros, e suas famílias, sem levar em consideração cargos ou posições.

americana sobre a agência federal. A série é um spin-off da clássica série *JAG*¹⁹ (CBS, 1995-2005), e possui também outras séries derivadas (*spin-offs*) *NCIS: Los Angeles*, (CBS, 2009-presente) e *NCIS: New Orleans* (CBS, 2014-presente), e no Brasil, todas são exibidas pelo canal de TV a cabo AXN.

Na TV brasileira a exibição de *Arquivo X* ocorreu na *Rede Record*, além do canal a cabo FOX, e tanto o *C.S.I.* original quanto suas séries derivadas *C.S.I. Miami* e *C.S.I. New York* são transmitidas pela *Rede Record*, no horário nobre das 21:00h, conseguindo empatar em audiência com a principal novela da *Rede Globo*, além dos canais a cabo Sony e AXN. *Cold Case* é exibida pelo SBT, além de ser veiculada pelos canais a cabo Warner Channel e Fox Life.

Também na linha de investigação criminal, mas que quebra os padrões esperados é *Dexter*²⁰ (Showtime, 2006-2013), pois, neste caso, o protagonista apresenta uma vida dupla de investigador e *serial killer*. Exatamente por ser um expert em criminalística e conhecer muito bem o que faz, seus crimes ficam sempre encobertos. *Dexter* pode ser considerado um criminologista de dia e um assassino à noite, ou um *serial killer* ético, pois só mata criminosos que escaparam da justiça. Esta série é exibida na TV brasileira no canal a cabo FX Brasil e recentemente na Rede TV!

Outras *sitcoms* de categoria profissional de sucesso são *E.R.*²¹ – *Plantão Médico* (NBC, 1994-2009) e *Grey's Anatomy*²² (ABC, 2005-presente), ambas se passam em hospitais fictícios, uma em Chicago e outra em Washington. *E.R.* retrata o cotidiano de médicos e

¹⁹ *JAG - Judge Advocate General* (*JAG - Juiz Advogado Geral* e também conhecido por *JAG - Ases Inevitáveis*) série americana de aventura e drama com o tema exclusivamente militar, produzida por Donald Bellisario, que teve 10 temporadas de 1995 a 2005, e gerou o spin-off *NCIS*.

²⁰ Série sobre a vida dupla de Dexter Morgan (Michael C. Hall), *expert* forense em análise sanguínea que trabalha para o Departamento de polícia de Miami e *serial killer* que segue um rígido código moral – capaz de rastrear os passos dos *serial killers*, só mata outros assassinos que a polícia não conseguiu pegar.

²¹ Drama médico mostrando o cotidiano de médicos e enfermeiros que trabalham no pronto-socorro do County General Hospital, hospital fictício de Chicago, em Illinois.

²² Retrata a vida de estudantes de medicina internos, residentes no fictício *Seattle Grace Hospital*, em *Seattle, Washington*, o mais rígido programa cirúrgico de *Harvard*. Apresenta a vida amorosa e as dificuldades que os internos enfrentam no trabalho. O título é uma brincadeira com o nome da protagonista, *Meredith Grey* (Ellen Pompeo), e o livro *Anatomia de Gray*, do cirurgião britânico *Henry Gray*.

enfermeiros trabalhando em um pronto-socorro e *Grey's Anatomy* mostra a vida de estudantes residentes no hospital, apresentando o lado dramático do trabalho diário dentro de hospitais. Ambas mantêm o sucesso no Brasil, tanto que *Grey's Anatomy* é exibido pelo *SBT* e pelo canal *Sony*, e *E.R.* já foi exibido pela *Rede Globo* e *SBT*, além do canal pago *Sony*.

Além de todas estas séries, ainda temos *The Simpsons*²³ – *Os Simpsons* (*FOX*, 1989-presente) uma *sitcom* norte-americana criada por Matt Groening. *Os Simpsons* apresenta considerável audiência e abriu caminho para que as emissoras, principalmente as pagas, investissem no segmento misto *sitcom/cartoon*. *Os Simpsons* é exibido pelo canal *FOX* desde 1989 até a presente data, e, mesmo depois de vinte e cinco temporadas, continua com sucesso garantido para que seja mantido no ar. No Brasil é exibido pelo canal pago *FOX* e já foi exibida pela TV aberta na *Rede Globo*, *SBT*, voltou à *TV Globo* e atualmente é veiculado na *Rede Band* e, mesmo depois de vinte anos, continua mantendo bons índices de audiência.

De acordo com Santos (2010, p. 13), algumas destas séries, como *C.S.I.*, *E.R.*, *Grey's Anatomy* e *Dexter*, aproveitando o sucesso alcançado, lançaram jogos eletrônicos baseados em suas temáticas e personagens. Nos jogos, o usuário passa a representar o papel central em situações semelhantes às que ocorrem nos seriados – o jogador assume o papel dos médicos e pode atender a pacientes nos hospitais *County General Hospital* ou *Seattle Grace Hospital*, ou pode participar de investigações de assassinatos em *Las Vegas*, ou ainda das cidades envolvidas no jogo de *Dexter*.

Algumas *sitcoms* passaram-se desconhecidas do público brasileiro, como *King of the Hill*²⁴ – *O Rei do Pedaco* (*FOX*, 1997-2009), que já foi exibida pelo *SBT* e considerada a segunda série em exibição durante mais tempo na TV norte-americana, ficando atrás apenas

²³ *Sitcom* que parodia o estilo de vida da classe média dos Estados Unidos, simbolizada pela família *Simpson*, que vive na cidade fictícia de *Springfield*.

²⁴ Série de animação satírica que retrata o cotidiano da família *Hill*, na cidade fictícia de *Arlen*, no Texas.

de *Os Simpsons*. Outro exemplo é *American Dad!*²⁵ (FOX, 2005-2009; 2010-presente), com o mesmo título em português, exibida no Brasil e legendada pelo canal FOX, no bloco *NÃO PERTURBE!*, e mais tarde apresentada em uma versão dublada pela Rede Globo, mas que continua desconhecida do público brasileiro.

O predomínio das *sitcoms* de comédias é mantido pelos canais Warner Brasil, FOX e Sony que ainda apresentam reprises de *Friends* e *Seinfeld*, mas é possível perceber que diversos são os canais abertos da TV brasileira como Rede Globo, SBT, Rede TV!, Band e Record que apostaram nas *sitcoms* como principal atração em horário nobre. Estas TVs já exibem em sua programação, há algum tempo, as *sitcoms* de comédias *Two and a Half Man*²⁶ – *Dois Homens e Meio* e *Ugly Betty*²⁷ – *Betty, A Feia* ambas exibidas pelo SBT e de investigação criminal *C.S.I.* e *Cold Case*²⁸ – *Cold Case: Arquivo Morto*, apenas para citar alguns exemplos.

A TV brasileira vem produzindo suas próprias *sitcoms*; e algumas alcançaram sucesso como: *Malu Mulher*, *Carga Pesada*, *Plantão de Polícia*, *Sai de Baixo*, *Os Normais*, *A Lei e o Crime*, *A Grande Família*, *A Diarista*, e outras mais atuais, mas continua a importar muitas delas. É interessante notar que, na exibição das *sitcoms* norte-americanas nos canais abertos da TV brasileira, os nomes originais aparecem juntamente com o título dado em português. Nestes exemplos, temos *Two and a Half Man* com o título mantido em inglês e em português *Dois Homens e Meio*; *CSI* com o título mantido em inglês e ao lado da sigla, *Investigação Criminal*; e *Cold Case*, que também mantém o título original juntamente com

²⁵ Série de animação satírica que tem seu personagem principal Stan Smith, um agente da CIA paranóico, sua esposa Francine, um ET, um peixe dourado, a filha Hayley, e o filho Steve.

²⁶ *Sitcom* comédia que mostra a vida de Charlie Harper, um “solteirão, boa vida” que vive em uma casa na praia, em Malibu, “conquistador” de várias mulheres ao mesmo tempo, e as complicações que acontecem após a vinda de seu irmão Alan, que se divorcia e vem morar com ele trazendo o filho Jake de 10 anos de idade.

²⁷ *Sitcom* sobre o dia a dia de Betty Suarez, uma secretária eficiente, mas pouco atraente visualmente, e que trabalha em uma revista de moda.

²⁸ Série norte-americana, sobre uma divisão policial especializada na investigação de crimes não resolvidos, na cidade de Filadélfia, Pensilvânia.

Arquivo Morto. *Ugly Betty* também é transmitido pelo *SBT*, e mantém o seu título em inglês ao lado do título em português, *Betty, A Feia*.

Como é possível perceber, existe grande variedade de *sitcoms* em exibição na TV brasileira desde os anos de 1970-1980, e inicialmente a exibição ocorria apenas das séries norte-americanas. Com o passar dos anos, a TV brasileira começou a produzir suas próprias *sitcoms*, e hoje elas fazem parte da grade de programação, principalmente nos horários noturnos, apresentando uma variedade considerável de gêneros, porém, ainda temos o predomínio de *sitcoms* de comédias.

A seguir, apresentamos a caracterização das *sitcoms* como programa televisivo, e alguns estudos desenvolvidos sobre elas, com enfoque sobre aquelas que foram objetos desta pesquisa, com destaque para suas características, os personagens principais, e os estudos acadêmicos realizados sobre cada uma das *sitcoms* pesquisadas.

1.1. *SITCOMS*, TEXTO MIDIÁTICO E HUMOR

The translator avoid redundancy of words usually supported by the audio-visual elements and, due to the frequency they are heard, they may even become familiar to and comprehended by the audience²⁹

Chile, 2001

De acordo com Taflinger (1996), as *sitcoms* são caracterizadas como séries de episódios que normalmente apresentam um número fixo de personagens, têm um local fixo para a ocorrência das ações, geralmente os relacionamentos e as situações se entrelaçam, e podem ocorrer diferentes enredos em um mesmo episódio, mas sempre mantêm os mesmos personagens, e eventualmente, algumas *sitcoms* contam com a participação de um convidado especial nos seus episódios. As *sitcoms* são exibidas em episódios semanais, com duração de cerca de 30 minutos cada e, muitas vezes, possuem uma característica marcante no desenvolvimento das situações, que é a abordagem voltada para o humor e a comicidade e, em muitos casos, a base de todo o sucesso é o humor (TEIXEIRA, 2009, p. 36).

Normalmente, no primeiro episódio de uma temporada acontece uma apresentação geral da história que será abordada na *sitcom*, visando situar o telespectador a respeito das características dos personagens principal e secundários, os conflitos que foram ou serão vivenciados, a fim de despertar o interesse e a curiosidade do telespectador para assistir aos episódios subsequentes da série. Os produtores utilizam o suspense como o “gancho” para a manutenção da audiência, pois diferentemente das novelas ou *soap-operas*, na *sitcom*, o

²⁹ Os tradutores evitam a redundância de palavras, apoiados pelos elementos de áudio-visual e, devido à frequência que tais elementos são ouvidos, podem se tornar familiares e compreendidos pelo público

conflito deve ser resolvido nos 30 minutos da exibição de um episódio, mas a história dos personagens evolui e normalmente se mantém fiel ao que foi apresentado no início da série.

Neste sentido, os episódios podem ser assistidos individualmente, não sendo necessário assistir toda a série para a compreensão de um episódio em particular e da história, pois geralmente ela é independente, e mesmo sendo seriado e circular, cada história tem uma inter-relação com outro episódio, o que faz com que o telespectador consiga se situar com facilidade sobre os fatos já ocorridos em episódios anteriores.

A maioria das *sitcoms* atuais costuma apresentar o dia a dia do cidadão comum norte-americano, de classe média, em vivências do cotidiano, ao mostrar pequenos acontecimentos ou fatos com que o telespectador possa se identificar, e quase sempre sinalizam para um lado cômico dessas situações. Nos episódios das *sitcoms* é comum acontecerem fatos em que as tentativas de solução para os problemas geralmente não são muito adequadas ou tampouco convencionais. Em muitos casos, na solução de problemas que parecem simples, ocorre um erro, e a situação pode desencadear outros problemas mais sérios e complicados que os fatos já corridos, contribuindo para que as situações se tornem cômicas.

Para os rígidos padrões norte-americanos, torna-se fácil a percepção quando os personagens quebram regras sociais ou cometem incongruências que, em geral, são conhecidas do grande público. Ao tentar convencer o policial de que não fez nada de errado, burlar as regras dando um “jeitinho”, o telespectador consegue perceber que estas atitudes não são normais ou comuns para os padrões de comportamento sérios e rígidos como as dos cidadãos norte-americanos e, por isto, elas tendem a ser interpretadas como situações jocosas. Esses casos se mostram como crônicas do cotidiano, e representam as situações vividas por seus personagens envolvidos em cenas humorísticas.

Em um artigo sobre *sitcoms*, Duarte (2007) define as *sitcoms* como “produtos televisuais centrados no entretenimento” e a autora destaca que a leveza ou a seriedade, o

humor sutil ou a irreverência da linguagem empregada nas séries podem servir de recurso para garantir que o telespectador se mantenha ou não diante da TV.

De acordo com Irwin (2004, p. 94), o telespectador tem enxergado a *sitcom* como uma alternativa para “fugir temporariamente do estresse da realidade do dia a dia, [...] um descanso da vida cotidiana”. O autor atesta que o telespectador, há muito tempo, busca na *sitcom* um entretenimento que já faz parte da cultura norte-americana.

Duarte (2007) explica que as *sitcoms* são vistas como um gênero de ficção e subgênero televisual, que mostram a supra-realidade e verossimilhança com temas relevantes, apresentam aspectos cômicos que podem intercalar seriedade e situações engraçadas e irônicas. A produção das séries de TV é muito rica e apresenta-se fragmentada em capítulos, embaralhando os acontecimentos, permitindo mostrar divergências e convergências, além de poder combinar o humor nas situações para garantir o entretenimento.

A aceitação do público por este tipo de programa pode contribuir para a facilidade para se compreender o que acontece sem a necessidade de assistir a todos os episódios, além de sua interrelação e semelhança com a vida do cidadão comum. Ao combinar todas estas características e ainda tratar de muitos temas com uma abordagem humorística, talvez esta seja uma receita de sucesso garantido.

Segundo Duarte (2007, p. 10), “o objetivo das *sitcoms* é divertir o telespectador por meio da exposição de pequenos percalços do cotidiano, dos deslizes a que todos estamos expostos diariamente”, e que “as *sitcoms* contam com a consciência lúdica do telespectador”. Duarte explica que, como a comicidade é inerente à própria vida, pode-se perceber que esta oferece às pessoas situações engraçadas e ridículas o tempo todo; sendo assim, as comédias de situação aproveitam os aspectos cômicos da vida cotidiana como temas para seus episódios numa maneira de cativar o telespectador que conhece bem as situações apresentadas. Duarte

(2007) também aponta que as *sitcoms* recorrem frequentemente ao uso da ironia como elemento para a promoção do humor.

Nos episódios das *sitcoms* é recorrente o envolvimento dos personagens em diversas tramas e muitos dos personagens são representados por pessoas simpáticas, que conseguem fazer o público se identificar com eles, com seus problemas, e se preocupar se eles irão conseguir ou não resolvê-los da melhor forma possível.

Scandura (1999), baseando-se na *sitcom The Nanny*³⁰, discute as possibilidades de tradução de séries e questiona os “conhecimentos culturais” necessários ao tradutor para evitar a perda do humor das *sitcoms*. A autora discute como os conteúdos culturais são traduzidos e busca se certificar que as soluções para os *gaps* ou lacunas culturais foram bem sucedidos, porém, a partir dos seus estudos, descobre que muitas vezes as soluções não se mostraram apropriadas.

Scandura (1999) mostra que os aspectos de humor em *The Nanny* se relacionam aos contrastes apresentados, como a vida de pessoas simples e a de aristocratas, judeus, cidadãos britânicos e americanos, as gentilezas, pessoas educadas e outras mal-educadas, nas respostas prontas e imediatas do mordomo *Niles*, e que grande parte das situações são baseadas nas referências culturais da sociedade norte-americana em contraste com outras culturas. Scandura (1999) analisou vários excertos das legendas dos episódios e concluiu que o aspecto cultural não foi considerado na tradução, tanto na legendagem como na dublagem, e constatou também que a versão legendada é inferior à versão dublada.

Grimm (1997) também analisa os episódios de *The Nanny*, e explica que, para um episódio ser bem entendido, é necessário que o telespectador junte os aspectos linguísticos e visuais das cenas aos aspectos extralinguísticos, o que muitas vezes sugere dupla interpretação

³⁰ *Sitcom* que retrata a vida de *Fran (The Nanny)*, de família judia, de classe média-baixa, nascida no *Queens*, que, por acaso, se torna babá dos três filhos do *Mr. Maxwell Sheffield*, e depois se casa com o patrão, um cidadão britânico, viúvo, rico, produtor da *Broadway* que vive em *Manhattan*, e o mordomo inglês *Niles*. Foi produzida pelo canal de TV americano CBS, de 1993 a 1999.

e provoca o humor, mas que esses aspectos isolados, por si só, podem não causar o mesmo efeito. Grimm (1997) enumera várias cenas que perdem todo o seu aspecto humorístico, por inadequação de generalizações e de exageros, omissões e traduções incorretas, que resultam em absurdos, e explica que muitas perdas são devidas ao emprego da tradução literal, ao não serem considerados a abrangência do significado ou os aspectos culturais como problemas relevantes para um bom resultado no trabalho de tradução.

Entre as investigações baseadas em *sitcoms* destacamos a dissertação de mestrado de Chile (2001) sobre *Friends: the translation of humor in a polissemiotic text*, realizado na Universidade Federal de Santa Catarina; a tese de doutorado em Filosofia de Marshall (2007) *'I'll be there for you' if you are just like me: an analysis of hegemonic social structures in 'Friends'*, realizada na *Bowling Green State University* de *Ohio* nos Estados Unidos; a tese de doutorado em Filosofia de Williamson (2008) *Contentious Comedy: Negotiating Issues of Form, Content, and Representation in American Sitcoms of the Post-Network Era*, realizada na Universidade de Glasgow, na Escócia; a tese de mestrado de Nijland (2012) *La subtitulación del humor em la serie 'Friends'*, desenvolvida na *Universitet Utrecht* na Holanda; a dissertação de mestrado em Literatura em Língua Inglesa de Miguez (2002) sob o tema *The Simpsons takes on the United States: postmodernism and (de)construction of the American dream*, realizada na UERJ e artigos do mesmo autor (2007a, 2007b) que analisam o enredo de *Os Simpsons*; e a tese de doutoramento de Martinez-Sierra (2004), que também analisa *Os Simpsons* em *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor em textos audiovisuales: el caso de los Simpson*, desenvolvido na *Universitat Jaume*, em Castellon, na Espanha.

No estudo desenvolvido por Williamson (2008) sobre a “forma, conteúdo e representação das *sitcoms* norte-americanas na era pós-network”, a autora aprofunda os vários aspectos do desenvolvimento e as mudanças ocorridas nas *sitcoms* nos últimos anos.

Williamson (2008, p. 32-33) apresenta a relação entre narrativa e gênero discutidos por Lancey (2000, p. 27) abordando o trabalho de Todorov, e explica que, inicialmente, as narrativas possuíam uma estrutura bem simples, apresentavam uma situação inicial, um problema que provocava uma quebra da situação, e depois ocorria a solução do problema. No mesmo estudo, a autora cita Ellis (1982) e Neale e Krutnik (1990), e afirma que os estudos salientam as diferenças em termos de solução da narrativa, apontando que o fechamento do texto simples era estabelecido por um novo equilíbrio, diferente daqueles nos quais ocorreu uma ruptura no início, envolvendo algumas mudanças que impactassem não somente na situação, mas também nos personagens, permitindo que eles aprendessem algo a partir da experiência.

Ellis (1982, p. 147) explica que a narrativa das *sitcoms* não é linear como em outras situações; é circular, e a resolução do problema dentro do próprio episódio parece um retorno à situação inicial, contrária à progressão que visava uma “nova harmonia”. Nas palavras de Ellis (1982, p. 147), “ao restaurar o equilíbrio original, o programa está apto a começar de novo na próxima semana, a partir do mesmo ponto, assim, os seus personagens não teriam experimentado nenhuma mudança de situação e também não teriam aprendido nada a partir daquela experiência”³¹. De acordo com Ellis, a estrutura da narrativa consiste de narrativas circulares, rodeadas de enredos secundários que se estendem durante toda a temporada e, apesar de os personagens experimentarem mudanças durante o desenvolvimento da narrativa, apresenta aos telespectadores o suspense ao final de cada episódio em vez de uma resolução especial ao final. Neste sentido, a autora compara a *sitcom* com a novela (*soap opera* americana), que seria um esteio importante na grade televisiva, mas que difere um pouco em termos de narrativa, porque na *sitcom*, como um seriado, cada episódio tem uma conclusão levada pelo suspense, e as novelas são estruturadas para serem conduzidas por um

³¹ *On restoring the original equilibrium, the programme is able to start again the following week, from the same point, with the characters experiencing no change in their situation and having learnt nothing from their experiences.*

período indefinido, não havendo uma conclusão da progressão da narrativa até seu ponto final.

Williamson (2008, p. 32) discute os principais gêneros televisivos, e classifica muitos deles como “transgêneros”, aqueles que para a autora surgiram durante o período apresentado em seu trabalho. Em suas investigações, a autora discute as abordagens estéticas e socioculturais específicas da *sitcom*, e atesta que a “*sitcom* é o formato mais básico da televisão e, por isso, qualquer um pode identificar suas principais características, [...] como apresentar um formato de exibição de meia-hora, conter uma base no humor, girar em torno de ‘um problema da semana’ que é solucionado ao final de cada episódio”³² (WILLIAMSON, 2008, p. 32).

No seu estudo, Williamson (2008, p. 33), apresenta, com base em Mintz (1985, p. 115), uma definição detalhada da *sitcom*, salientando a utilização de personagens recorrentes, a ocorrência dentro de um mesmo espaço e a presença de um estúdio com audiência; entretanto, a autora reforça que a característica mais importante do gênero é sua natureza cíclica, em que o seu ‘*status quo* normal’ é restaurado ao final de cada episódio. Williamson (2008, p. 34) explica que, em virtude desse retorno ao *status quo* normal, muitos estudiosos foram levados a caracterizar a *sitcom* como uma forma essencialmente estática.

A autora menciona outros estudos para explicar como a concepção da *sitcom* como um formato estático é importante. Feuer (1987, p. 120-132) pontua que diferentes versões da *sitcom* podem ser construídas de acordo com a interpretação dos críticos, se a natureza estática for em termos negativos ou progressivos. Ao se adotar uma visão negativa da estrutura da *sitcom*, Grote (1983) sugere que, quando se recusa a incorporar quaisquer mudanças, a *sitcom* rejeita aquilo que se acredita ser o aspecto anárquico da comédia tradicional, ou ainda, a habilidade de a comédia alterar a ordem social rebelando-se contra a

³² according to Feuer, *sitcom* is the most basic of television formats and, as such, ‘we are all capable of identifying its salient features’. [...] *sitcom* must be presented within a half-hour format, have a basis in humour, and revolve around a ‘problem of the week’ that is resolved by the end of each episode.

autoridade dominante. E mais ainda, na análise de Marc (1984) sobre a *sitcom The Beverly Hillbillies* (CBS, 1962-71) de Paul Henning, o autor apresenta uma abordagem mais progressiva sugerindo que a forma estática pode atuar como uma crítica social, permitindo que se desafiem as normas e os valores compreendidos como oposição para reforçá-las.

Após as discussões em torno da dificuldade de se definir a *sitcom*, Williamson (2008, p. 35) explica que, “em qualquer análise de gêneros, como no caso das *sitcoms*, devemos levar em consideração não só o contexto institucional de sua produção, mas também o contexto histórico em que ela está inserida”³³.

Feuer (1987, p. 125) reconhece que há uma tendência entre as teorias acadêmicas em não considerar o gênero por seu contexto histórico e enfatizar a estrutura sobre o desenvolvimento, “impossibilitando explicar as mudanças ou enxergar o gênero como um modelo dinâmico”. Mittell (2004, p. 6) considera “a influência de forças externas aos textos genéricos”, como mudanças de situações culturais, motivações industriais, e práticas do público espectador. Esta perspectiva se recusa a enxergar os gêneros como ahistóricos e estáticos e, pelo contrário, entende esses gêneros como produtos culturais “constituídos pelas práticas da mídia e sujeitos a mudanças e a redefinições”.

Williamson (2008) discute os pontos do modelo do riso de Bergson (1987), baseando-se nas três observações de que o riso é um fenômeno estritamente humano, que apela ao intelecto em lugar de emoções, coincidindo com o que abordamos anteriormente nesta pesquisa. Para a autora, mesmo reconhecendo que os critérios nomeados por Bergson apresentem seu mérito, eles encontram desafios para que possam ser aplicados, principalmente com o surgimento da *sitcom* como uma forma cômica.

A autora (2008, p. 50-51) também discute o modelo de humor de “lógica do absurdo” de Palmer (1987), que nomeia a contradição de conhecimento, valores ou

³³ any analysis of a genre such as the *sitcom* should take into account not only the institutional context of its production but also the historical context in which it is situated.

expectativas esperadas pela audiência e envolve uma transgressão ou contrariedade repentina de expectativas. Esses desvios seriam o ponto essencial do modelo de Palmer, a base para a surpresa cômica que, com a inserção de algo improvável que tenha um grau de aceitabilidade na narrativa, pode resultar no humor quando a audiência perceber o absurdo que ocorre na situação (PALMER, 1987, p. 84-86).

A teoria de Palmer (1987) vai ao encontro dos estudos aqui já apresentados de Raskin (1986) e Attardo e Raskin (1991), pois a contradição, transgressão ou contrariedade repentina de expectativas se identificam com a oposição de *scripts* proposta por Raskin (1986) e Attardo e Raskin (1991).

Esta teoria apresenta pontos em comum com a teoria da *incongruência, superioridade e libertação*, explicadas nos modelos de humor de Mills (2001b) e John Morreall (1983). Em outras palavras, isto significa que, para Morreall (1983, p. 4), assim como para Geoff King (2002, p. 10), existe ‘certa malícia’ envolvendo nossas risadas, quando ambos afirmam que “rimos dos infortúnios ou das incapacidades dos outros como uma forma de afirmar nossa superioridade distante”. Além desses pontos, Mills (2001b, p. 63) explica que o humor também funciona, em muitos casos, como uma espécie de válvula de escape para a repressão e ainda pode servir para questionar as normas sociais.

De acordo com Morreall (1983, p. 60)

enquanto as teorias de superioridade e libertação têm relação com o que nos faz rir, a incongruência descreve melhor essas *situações que chamamos de humor*. Além disso, o humor resultante da incongruência é considerado como adulto e sofisticado porque é baseado na experiência, pois, para detectar uma incongruência, a pessoa precisa estar atenta ao que é congruente, e este conceito é baseado em padrões que são construídos com a experiência. Com relação às teorias do humor, a incongruência é uma das mais aplicadas às comédias de televisão. [...] Morreall resume que *para dividir o humor com alguém precisamos dividir um modo de vida com esta pessoa*.³⁴ (MORREALL, 1983, p. 60) (Destaques da autora)

³⁴ This means that while theories of superiority and relief are concerned with finding out what makes us laugh, incongruity best describes ‘those laughter situations that are called humour’ (Morreall 1983: 60). Moreover, humour that results from incongruity is considered to be both adult and sophisticated because it is based on experience. In order to find something incongruous, a person must be aware of what they find congruous, and this knowledge is based on conceptual patterns that have been built up through experience. With regards

Williamson (2008, p. 53-54) também discute o humor conservador e o humor rebelde da teoria de Michael Billig (2005) que argumenta que as teorias do riso e do humor precisam ter uma dimensão histórica, e questiona as teorias acadêmicas sobre o que é ‘natural’ e ‘senso comum’ abordado na noção moderna de humor. Neste sentido, Billig (2005) explica que

o contexto histórico das teorias da superioridade, incongruência e libertação foi examinado pelos estudiosos na tentativa de aproximar-se de uma teoria completa do humor. Ao contrário, a crítica social defendida por Billig não tenta reduzir o riso e o humor a uma origem única, mas a realçar as complexidades e os paradoxos inerentes a ambos, colocando-os em um contexto histórico e cultural³⁵. (BILLIG, 2005, p. 13)

Acerca da crítica social de Billig (2005), é preciso entender os aspectos negativos do humor, principalmente aqueles que consideram o ridículo, do que simplesmente aceitar o senso comum de que rir é bom e que, por extensão, o humor é sempre positivo. Billig explica que é preciso entender o humor em relação à ordem social, fazendo a distinção entre humor disciplinar e humor rebelde, ambos considerados como formas de ridicularização. Para Billig, é necessário considerar o contexto em que o humor é empregado e as relações de poder entre os personagens envolvidos.

De acordo com as explicações de Billig (2005), entendemos que o humor disciplinar é conservador, e, neste caso, zomba daqueles que quebram as regras sociais, e, assim, pode até auxiliar na manutenção dessas mesmas regras; por outro lado, o humor rebelde é mais radical, e zomba das regras sociais, sendo capaz de desafiá-las ou de se rebelar contra elas.

to theories of humour, incongruity is the one that has most often been applied to broadcast comedy. While this is largely due to its cognitive and presentational manner, it is also because it is socially constructed and culturally determined. As Morreall succinctly notes, ‘to share humor with someone we need to share a form of life with him’.

³⁵ *[...] the historical context of the theories of superiority, incongruity, and relief have all too often been overlooked by scholars in their attempt to come up with a complete theory of humour. In contrast, the social critique that He puts forward does not reduce either laughter or humour to a single cause, but rather aims to highlight the complexities and paradoxes inherent in both by placing in an historical and cultural context.*

Neste sentido, é interessante notar que a teoria de Morreall (1983) se baseia na incongruência como causa primordial do humor; o autor (1983) explica que a incongruência é a mais aplicada ao humor na televisão, aproximando-se dos mesmos conceitos defendidos por Bergson (1987) e Raskin (1986). Já Billig (2005), ao explicar o humor, relaciona-o às formas de ridicularização e às relações de poder, mostrando sua relação com a incongruência e a superioridade.

De acordo com Grote (1983), para que se restabeleça o status quo normal ao final de cada episódio da *sitcom*, qualquer discussão ou quebra deve ser resolvida ou retirada da narrativa. E Marc (1997) explica que a estrutura da narrativa da *sitcom* apresenta um ritual de erro cometido, em que um personagem quebra as ‘regras’ construídas dentro da diegese ficcional³⁶, apenas para ter uma lição aprendida, e por meio de zombarias e / ou ridicularização, o personagem aprende uma lição de vida valorosa e assim é reintegrado de volta à família. Billig (2005) chama a atenção para o papel que o embaralhamento desempenha em sustentar a ordem moral da vida diária e, para Gray (2006), a complicação, o embaralhamento, é parte da tradição específica da *sitcom*.

Na sequência, apresentamos a descrição das *sitcoms* que serão analisadas a seguir, no decorrer deste estudo.

³⁶ Do gr. *Diegésis*: em obras de ficção (literárias, teatrais, cinematográficas, televisivas etc.), a realidade interna da obra, como criada pelo autor, independente da realidade não ficcional do 'mundo real'. (CALDAS AULETE DIGITAL. Disponível em: <http://www.aulete.com.br/diegese>). [...] a partir dos estudos da narrativa cinematográfica [...] diegese é o conjunto de acontecimentos narrados numa determinada dimensão espaço-temporal, aproximando-se do conceito de história ou intriga (WIKIPEDIA. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Diegese>).

SALA DO APARTAMENTO DO JERRY



MONK'S COFFEE SHOP



1.1.1. SEINFELD COMO DIVISOR DE ÁGUAS E O HUMOR

"a show about nothing"

"no hugging, no learning" rule

Seinfeld foi uma *sitcom* produzida pela NBC³⁷ de 1989 a 1998, escrita por Larry David, auto-intitulada *um show sobre nada*, e foi a primeira *sitcom* que apresentou uma mudança de rumo distinta das *sitcoms* anteriormente produzidas. A mudança se deve à quebra do paradigma ocorrida sobre a forma de desenvolvimento das séries, pois, até então, as *sitcoms* sempre estabeleciam o retorno ao *status quo* inicial ao final de cada episódio, apresentando certo tipo de lição ou moral aprendida ao final dos episódios, quebrado a partir da produção de *Seinfeld*.

Jerry Seinfeld é o protagonista da série, interpretando a si mesmo, no papel de um comediante que vive em Manhattan, Nova Iorque, e trabalha como *stand-up* no programa humorístico em um clube, fazendo a abertura e o fechamento dos episódios. A série tem mais três personagens protagonistas além de *Jerry*. São conhecidos como “*Os Quatro de Nova York*”, que são *Jerry Seinfeld*, *George Costanza* (Jason Alexander), *Cosmo Kramer* (Michael Richards) e *Elaine Benes* (Julia Louis-Dreyfus).

Os episódios mostram os encontros dos quatro amigos no apartamento do Jerry ou na mesa no *Monk's Coffee Shop* discutindo algum assunto banal durante o café, “onde eles se encontram, batem papo e não fazem nada”. Algumas cenas se passam em locais públicos como o shopping, a academia, o metrô, a biblioteca, etc. Alguns episódios contam com a

³⁷ Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Seinfeld>

participação especial de um convidado, geralmente alguém conhecido do público e que se passa por amigo de um dos personagens.

De acordo com Irwin (2004), os quatro personagens são retratados como narcisistas e amorais, mas, apesar disso, o programa se consagrou como comédia e os personagens são estruturados de acordo com os seus relacionamentos.

O personagem representado por *Jerry* é fictício, mas se baseia no *Jerry* verdadeiro, irônico, sarcástico, neurótico, viciado em cereais, organização e limpeza. *Jerry* é bem apresentado, simpático, convencido, inconstante e superficial, descarta as mulheres por qualquer motivo; é um humorista em busca de relações com mulheres atraentes, que dificilmente duram mais que um episódio. Entre os quatro amigos, é o personagem que tem a melhor situação financeira e o único que mantém a mesma profissão durante toda a série.

George é descrito por Irwin (2004) como o personagem baseado no *id* de Larry David, um dos produtores da série, o seu lado negro, um solteirão que ainda mora com os pais, um personagem complicado, fracassado, preocupado, neurótico, inseguro, derrotista, um ‘perdedor patético’, eternamente melancólico, cercado de infortúnios, imagina que é perseguido o tempo todo e tem ataques de fúria contra quem o persegue. É depressivo, desajeitado, obcecado com o seu peso, calvo e sua alegria é forçada mesmo quando tem uma felicidade passageira. Não tem auto-estima, ele é seu próprio inimigo, é mentiroso, preguiçoso, já passou temporadas inteiras desempregado e, quando encontrou trabalho, não trabalhava de verdade.

Cosmo Kramer é baseado em Kenny Kramer – um vizinho do autor excêntrico Larry David. Irwin (2004) explica que o personagem busca várias coisas ao mesmo tempo, como um “plano para enriquecer rápido, uma aventura pseudo-atlética, uma mulher bonita que fale baixinho”, cheio de planos mirabolantes, que nunca funcionam e sempre acabam de forma desastrosa. É um personagem que busca esquecer os fracassos dos planos anteriores

para repetir outros erros semelhantes. Kramer é desastrado e tem caráter infantil, é alienado e descuidado, nunca levou um namoro a sério, foge do casamento e sempre muda suas buscas românticas. Ele não trabalha na maior parte dos episódios, e a explicação é que não pode ficar em um emprego que pode mudar seu estilo de vida, embora não tenha um meio de sustento aparente.

Diferente dos outros personagens, Kramer tem muitos amigos importantes, que não se misturam com os quatro e também nunca aparecem nos episódios. O personagem parece desorientado, sempre chega ao apartamento de Jerry correndo, deslizando, e vai direto à geladeira procurar comida, mas sempre reclama do que encontra. Kramer pega tudo emprestado do Jerry, mas não devolve ou, se devolve, geralmente está quebrado; usa o carro e devolve sem gasolina. Kramer tem amizade com o vizinho de Jerry, Newman, chamado por Jerry e seus amigos de ‘o alegre e desprezível’.

A personagem *Elaine* começou a fazer parte do programa depois do primeiro episódio, que inicialmente não tinha uma personagem feminina no roteiro, e baseia-se na comediante Carol Leifer, amiga e ex-namorada do Jerry real. Ela é descrita por Irwin (2004) como autodeterminada, tem um emprego mas não se preocupa com a carreira, é egocêntrica como os amigos, é mentirosa, sempre tenta levar vantagens, e também tenta beneficiar seus amigos. Elaine tem uma vida independente, troca sempre de namorados, e não depende financeira ou emocionalmente dos homens.

A personagem é fútil, sempre sai com alguém diferente, mas seus namorados normalmente só aparecem em um episódio, e ela rompe os namoros por qualquer motivo, pois se recusa a se importar com os namorados por muito tempo. Tem um desejo secreto de se casar, que não admite para os amigos, sente inveja de alguém se casando, por achar que ela é quem mereceria ser a noiva.

Os personagens de *Seinfeld* refletem a vida dos cidadãos norte-americanos de Nova Iorque, com destaque para os costumes da sociedade em geral, mostrando o lado crítico em todos os seus episódios. A produção de *Seinfeld* pela *NBC*, de acordo com Williamson (2008, p. 99), apresentou uma mudança de rumo distinta das *sitcoms* norte-antiores. A autora debate *Seinfeld*, *Friends* e *Sex and the City* e explica as principais características, semelhanças e diferenças de cada *sitcom* além de fazer uma comparação sobre o seu desenvolvimento, mostrando como os autores buscavam provocar o humor em cada uma delas.

Williamson (2008, p. 55) esclarece que o humor baseado no ridículo e no embaralhamento pode ser encontrado em algumas *sitcoms* da era pós-moderna, como em *Seinfeld* e *Curb Your Enthusiasm*, mas isto não significa que seja aplicável a todos os outros programas. Vincent Brook (2003, p. 120) explica que *Seinfeld* usa da premissa *no hugging, no learning*: seus episódios “não terminam com um abraço, nem com uma lição aprendida” por seus personagens, que desafiam e complicam a natureza do ridículo; já *Friends* segue em lado oposto e é totalmente a favor da condição do “estarem juntos”.

A autora explica que *Seinfeld*, além de se basear em um comediante *stand-up*, é uma comédia de natureza não convencional ao girar em torno de pequenos problemas do cotidiano, apresenta *Jerry Seinfeld* representando uma versão fictícia de si mesmo, no trabalho como *stand-up* em um clube de Nova Iorque. De acordo com Littlefield (2001), *Jerry Seinfeld* não tinha nenhuma experiência anterior que pudesse ser considerável em televisão, apesar de já ter protagonizado algumas aparições como *stand-up* no programa *The Tonight Show Starring Johnny Carson*. Também nenhum dos personagens envolvidos na série apresentava “credenciais de televisão” anteriores, ou seja, “ninguém era do círculo de elite de sucesso da TV”. (WILLIAMSON, 2008, p. 100-101).

Seinfeld apresenta algumas características baseadas nas *sitcoms* de influência *vaudeviliiana*³⁸ da década de 1950, como a narrativa fechada e circular das *sitcoms* tradicionais. Mas ao contrário de apresentar características de um núcleo familiar típico, um ambiente doméstico ou de um grupo de colegas no local de trabalho, *Seinfeld* gira em torno de quatro amigos, todos solteiros, de trinta e poucos anos, que vivem e trabalham em Nova Iorque, com episódios que apresentam como principal preocupação as minúcias da vida cotidiana e histórias baseadas em pequenas ocorrências e estranhas coincidências.

Como *stand-up*, Jerry apresentava monólogos cômicos para introduzir um tema geral, no início do episódio, e a narrativa da situação ilustrava ou complicava o tema por meio de uma série de histórias entrelaçadas. Ao final do episódio, Jerry voltava como *stand-up* com um monólogo cômico final, ou *coda*³⁹, para encerrar cada episódio.

De acordo com Williamsom (2008, p. 102-103) *Seinfeld* “adota a premissa do ‘sem abraços, sem aprendizado’, e os enredos cômicos e os esquemas desenvolvidos em cada episódio geralmente ‘acabavam em frustração e desastre’ com os personagens se recusando a aprender com seus erros”⁴⁰.

Grande parte da ocorrência do humor em *Seinfeld* é constituído pelo desprezo das convenções sociais, e muitas das cenas se passam em espaços e locais públicos, como entulhar personagens no elevador, na lanchonete em que só cabem quatro pessoas, no carro, restaurantes, salas de espera, cinema, biblioteca, para citar alguns exemplos. Os personagens

³⁸ *Vaudeville* foi um gênero de entretenimento de variedades predominante nos Estados Unidos e Canadá do início dos anos 1880 ao início dos anos 1930. A cada anoitecer, uma série de números era levada ao palco, sem nenhum relacionamento direto entre eles. Entre outros, músicos (tanto clássicos quanto populares), dançarina(o)s, comediantes, animais treinados, mágicos, imitadores de ambos os sexos, acrobatas, peças em um único ato ou cenas de peças, atletas, palestras dadas por celebridades, cantores de rua e filmetes. (WIKIPEDIA. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Vaudeville>).

O teatro de vaudeville (ou teatro de variedades, como era conhecido na Europa) fez grande sucesso nos Estados Unidos entre o final do século 19 e as primeiras décadas do século 20. (COMO TUDO FUNCIONA. Disponível em: <http://lazer.hsw.uol.com.br/vaudeville.htm>).

³⁹ Seção conclusiva de uma composição (sinfonia, sonata etc.) que serve de arremate à peça. (DICIONÁRIO ELETRÔNICO HOUAISS, Ed. Objetiva, versão 1.0, 2001).

⁴⁰ *By adopting a ‘no hugging, no learning’ approach, [...] the comic plots and schemes carried out in each episode generally ‘end in frustration and disaster’ with the characters refusing to learn from their mistakes.*

são incapazes de lidar com os espaços em Nova Iorque, e isso reforça a falta de sociabilidade deles, colocando os quatro em conflito com o restante da sociedade.

Em um exemplo no enredo do episódio piloto – *The Seinfeld Chronicles – Pilot* (1989) – envolvia Laura, uma personagem feminina conhecida do Jerry; a garota liga para o personagem e avisa que está visitando Nova Iorque a negócios e que ‘talvez’ eles pudessem se encontrar. “O tema foi suficiente para levantar várias questões” entre *Jerry* e *George*, sobre “O que ela quer dizer exatamente? Será que ela está apenas sendo educada ou ela está querendo um encontro? Será que ela quer ter um relacionamento? Questões como estas são consideradas o cerne dos episódios de *Seinfeld*”⁴¹. Como explicado pelo próprio *Jerry Seinfeld* (2004) em uma entrevista no lançamento do DVD das três primeiras temporadas, quando ele e David escreviam a *sitcom*, foram “atraídos para as lacunas da sociedade onde não havia regras”⁴². Como você descobre isto, como você pergunta isto, o que isto significa, não havia nenhuma indicação. Ao final do episódio, *Jerry* volta à cena como *stand-up* no clube, e confessa sua confusão sobre como interpretar o que as mulheres dizem e qual o seu significado:

Eu não entendo isso, ok? Eu, eu, eu admito, eu, eu não estou recebendo os sinais. Eu não estou entendendo! Mulheres, elas são tão sutis, tão pequeninas, tudo o que fazem é sutil. Os homens não são sutis, são óbvios. ... As mulheres sabem o que os homens querem, os homens sabem o que os homens querem, o que nós queremos? Queremos as mulheres, é isso!⁴³

Para Williamson (2008, p. 106) “o monólogo do fechamento do episódio de *Seinfeld* sugere que o humor ocorre principalmente sobre a distinção de gêneros”. Apesar de este ser um tema utilizado por muitas *sitcoms* tradicionais, “no caso de *Seinfeld*, a criação do

⁴¹ *This raises the question of what does she mean exactly? Is she just being polite or would she like to go on a date? Does she want to have a relationship with him? It is questions such as these that are the crux of all Seinfeld plots.*

⁴² *Jerry Seinfeld (2004) explained himself, when writing the sitcom both he and David were drawn to the ‘gaps in society were there were no rules.*

⁴³ *I don’t get it, okay? I, I, I admit, I, I’m not getting the signals. I am not getting it! Women, they’re so subtle, their little...everything they do is subtle. Men are not subtle, we are obvious. ... Women know what men want, men know what men want, what do we want? We want women, that’s it!*

humor tem mais a ver com as possibilidades da linguagem”⁴⁴. Neste sentido, buscamos encontrar em que aspectos da linguagem podemos encontrar esse humor a que se refere a autora, por meio das análises apresentadas no capítulo seguinte.

A autora explica que *Jerry Seinfeld* expressa sua opinião de maneira direta, como quando ele fala, por exemplo, que “os homens querem as mulheres e os homens tornam este sentimento óbvio”; por isso, quando no contexto do programa, a amiga de *Jerry* liga e diz que eles poderiam se encontrar, *Jerry* e *George* “entendem que as palavras dela mostram sinais que devem ser interpretados”. Para Williamson (2008, p. 106-107), em

uma cultura em que as palavras e as ações são carregadas de significado, e o status social é de extrema importância, os personagens evitam fazer perguntas diretas por medo de constrangimento público e rejeição. É claro que, ao fazer isso, eles costumam interpretar as situações de forma equivocada, intensificando ainda mais o seu embaraço e criando assim o humor⁴⁵.

De acordo com Caldwell (1995, p. 92), as *sitcoms* como gêneros televisivos eram “definidas por suas fórmulas narrativas estáticas e repetitivas, com as situações mudando a cada semana”. [...] Porém, *Seinfeld* “desafia a receita com uma estrutura tangencial que recusa a estrutura problema-solução em prol do entrelaçamento das narrativas aparentemente diferentes para o desfecho da trama”⁴⁶. Desta forma, esperamos encontrar nas falas da *sitcom*, como os desfechos e a linguagem podem nos direcionar ao humor já mencionado, a partir das análises realizadas a seguir.

⁴⁴ *This closing monologue suggests that the humour in this episode of Seinfeld is primarily about gender distinctions. However, this is the terrain of many traditional sitcoms [...] in the case of Seinfeld, the humour created has more to do with the possibilities of language.*

⁴⁵ *In a culture in which words and actions are loaded with significance and social status is of utmost importance, the characters’ constant fear of public embarrassment and rejection leads to an avoidance of asking straightforward questions. Of course, by doing so, they usually interpret situations wrongly, thus intensifying their embarrassment further and creating humour in the process.*

⁴⁶ *‘defined by the fact that their narrative formulas were fundamentally static and repetitious’, with only the situations changing from week to week. [...] Seinfeld challenges this with a tangential structure that refuses the problem/resolution structure in favour of interweaving apparently disparate narratives together for the denouement of the plot.*

PRIMEIRA TEMPORADA DE FRIENDS.



CENTRAL PERK.



1.1.2 *FRIENDS* COMO O NOVO MODELO DO AMERICAN WAY OF LIFE E O HUMOR

Central Perk
"How you doing?"
"Smelly Cat"
"Oh... my... God!"

Friends foi uma *sitcom* norte-americana exibida pela rede *NBC* de televisão, em dez temporadas, no período de 1994 a 2004, também fugindo ao estereótipo de apresentar uma família tradicional, pois girava em torno da vida de seis jovens amigos solteiros: *Monica, Ross, Rachel, Chandler, Joey e Phoebe*, que se conheceram na época da faculdade. Alguns anos mais tarde os amigos se reencontraram e passaram a conviver novamente, em episódios que retratam seus conflitos familiares e amorosos até eles se casarem.

Ao contrário de *Seinfeld*, em que nenhum dos atores tinha familiarização com palcos ou algo do gênero, o elenco de *Friends* já estava familiarizado com a TV mesmo antes de seu papel na série, apesar de nenhum deles ser considerado estrela. Mas a série alcançou tanto sucesso que, durante a décima temporada, todos os atores já tinham alcançado o status de celebridade. Além disso, como a série esteve no ar durante muito tempo, os membros do elenco se tornaram melhores amigos também fora da tela, e se mantiveram como bons amigos mesmo depois do fim dos episódios, reconhecendo em entrevistas que o elenco se tornou sua família. Os personagens são:

Rachel Green representava uma mulher rica e mimada que após abandonar o noivo no altar, foi morar com uma amiga de colégio, *Monica*. *Rachel* trabalhou primeiramente

como garçoneiro no café *Central Perk*, e depois tornou-se uma executiva de moda trabalhando como vendedora na *Bloomingdale's* e na *Ralph Lauren*. A personagem teve um relacionamento instável com Ross, e tiveram uma filha, Emma. Durante os episódios da série Rachel amadurece, torna-se uma mulher decidida, amiga e responsável, e volta a namorar com Ross.

Monica Geller é irmã de Ross e *chef* de cozinha, é obsessiva-compulsiva por limpeza, tem um espírito competitivo, foi obesa na adolescência, por isso, alimenta lembranças ruins e neuroses. É considerada a mãe de todos do grupo, e os personagens gostam de se encontrar no seu apartamento. Ela é a anfitriã da série. Inicia um namoro com Chandler e depois se casa com ele durante a exibição do programa.

Phoebe Buffay saiu de casa aos 14 anos, foi moradora de rua antes de conhecer os amigos, sua mãe se suicidou, e seu pai abandonou a família. Ela é excêntrica e vegetariana, tem uma irmã gêmea, Ursula, e elas se odeiam. Conheceu seu meio-irmão, Frank, e foi "barriga de aluguel" para ele. Trabalha como massagista e musicista. Na temporada final ela se casa com um personagem convidado, Mike Hannigan.

Joey Tribbiani é o companheiro de quarto de Chandler, e representa um ator ítalo-americano que se torna famoso por seu papel na telenovela *Days of our Lives* como *Dr. Drake Ramoray*. É considerado "mulherengo" e sempre usa a frase "*How you doing?*" para iniciar a conversa com as mulheres; foi apaixonado pela personagem Rachel, mas superou a paixão durante o desenvolvimento da série.

Chandler Bing era um processador de dados que odiava o trabalho, até ter coragem de se demitir para trabalhar com publicidade, que ele realmente gostava. É o mais cômico dos personagens, conhecido por ter humor sarcástico, e com isso, sempre faz as piadas nas horas erradas. O personagem tem um pai travesti, o que provoca rumores a seu respeito, e,

por isso, é questionado sobre sua sexualidade; sua mãe é uma famosa escritora de romances adultos. Teve um relacionamento longo foi com Janice, antes de se casar com Monica Geller.

Ross Geller é o irmão mais velho de Monica, um paleontólogo que gosta de dinossauros e se divorciou três vezes durante o seriado: da lésbica Carol, com quem teve o seu primeiro filho, Bem; da britânica Emily; e de Rachel, com quem teve uma filha, Emma. É um personagem inteligente, romântico, e era apaixonado por Rachel desde o colegial.

Em seu livro intitulado *Television dialogue: the sitcom Friends vs. natural conversation*, Quaglio (2009) explora os diálogos das legendas e apresenta um estudo que compara a linguagem empregada em *Friends* com a conversação natural dos cidadãos norte-americanos por meio da linguística de *corpus*. O autor (2009) investiga se as interações nos diálogos da TV capturam as características linguísticas da conversação natural e, para tal, analisa detalhadamente a linguagem presente na conversação natural. Para realizar a pesquisa, o autor compara os diálogos da TV com os dados da conversação natural, utilizando dois corpora para análise: os diálogos de *Friends* e o *Longman Grammar Corpus - LGC*, e usa o software *Biber Tagger*⁴⁷ (Etiquetador *Biber*) e o *Tag Count*⁴⁸ (Contador *Tag*) para analisar os dados encontrados. Quaglio (2009, p. 47) mostra que o *corpus* das legendas de *Friends* apresenta menos interação na linguagem do que o *LGC*. Além de o *corpus* de *Friends* ser bem menor que o *LGC*, o autor constata que a maioria das conversas de *Friends* ocorre em um dos três espaços (no Café, no apartamento de Monica e Rachel, ou no apartamento de Joey e Chandler) e o foco das conversas aborda três temas recorrentes: de ‘amizade, namoro e sexo’.

Quaglio (2009, p. 120) identifica as ocorrências de linguagem e a escolha de palavras para identificar ‘a criação de humor’ nos dados de *Friends*. De acordo com o autor (2009, p. 120-121), os escritores de comédias de situação para TV visam a um objetivo específico ao escrever as interações dos personagens: o humor, para entreter o público com a

⁴⁷ Etiquetador. LGC *Longman Grammar Corpus*. BIBER, Douglas. 1999.

⁴⁸ Tagger. LGC *Longman Grammar Corpus*. BIBER, Douglas. 1999.

escolha da linguagem, uma vez que os falantes da conversação natural, na maioria das vezes, não conseguem ajustar suas falas para a criação de humor.

Quaglio (2009, p. 143-144) mostra que o exame dos diálogos da TV pode nos ajudar a compreender mais claramente a conversação natural, difícil de se enxergar de outra forma, ou seja, o exame dos episódios ao longo das temporadas possibilitaria acompanhar a fala de um mesmo personagem e, analisar a mudança de linguagem entre um grupo de falantes. O autor explica que os dados de *Friends* mostraram o surgimento do uso de um intensificador 'so' para modificar as características de adjetivos e advérbios ('*Dude, we are so gonna party!*' '*Cara, assim, vamos festejar!*'). Também relata muitos usos de 'totally' na conversa, como no exemplo a seguir (2009, p. 99):

Chandler: That's a great idea! We can easily think of a way for us both to enjoy the room.

Monica: Totally!

Chandler: Essa é uma ótima idéia! Podemos imaginar uma maneira para desfrutarmos da sala.

Monica: Claro!

Os diálogos da TV podem ser usados nas salas de aula de ESL como modelos de conversação natural para estudantes de línguas. Todavia, embora os diálogos possam ser ferramentas valiosas na sala de aula, os professores devem estar cientes das diferenças entre os diálogos da TV e conversação natural, a fim de utilizar essas diferenças em benefício dos alunos.

Marshall (2007) desenvolve um estudo de doutoramento em Filosofia sobre *Friends* por meio de análise textual e de conteúdo, as ideologias dominantes na mídia em relação à hegemonia, práticas sociais e distribuição de poder na sociedade. De acordo com a autora (2007, p. 10), a "ideologia dominante perpetua os interesses de certas classes sociais

sobre as outras, e a mídia exerce um papel muito importante neste processo”⁴⁹. A autora esclarece que os textos dos programas de televisão se utilizam de uma estrutura de significados elaborados para manter as ideologias dominantes na sociedade, por meio das posições hegemônicas envoltas nas mensagens exibidas nos programas. Marshall (2007) também debate as estruturas sociais hegemônicas da *sitcom Friends*, com relação às práticas de amizade, gêneros, e as representações de classes sociais e raciais, buscando uma relação entre os padrões sociais da série e a cultura norte-americana.

Estudiosos como Caldwell (1995), Jones (1992) e Marc (1989) esclarecem que as *sitcoms* norte-americanas da década de 1950, assim como as *soap-operas* (novelas) eram criadas para vender aparelhos eletrodomésticos para as donas de casa, e mostrar como viver no subúrbio, em uma sociedade de consumo. No caso de *Friends*, ao contrário de vender aparelhos e produtos para as donas de casa ou para a família, ou mostrar casas nos subúrbios, seus personagens vendem um estilo de vida para um público mais específico, de jovens independentes, que trabalham e vivem em apartamentos elegantes e espaçosos. *Friends* tem como seus principais cenários o apartamento de Rachel e Monica e a *Cafeteria Central Perk*, local onde acontecem muitas das cenas da *sitcom* e onde os personagens se reúnem no sofá para conversar sobre seus relacionamentos amorosos e tomar *cappuccinos*.

O que torna *Friends* diferente das histórias de outras *sitcoms* é que os seus personagens “não estão confinados ao espaço doméstico”, mas todos trabalham, e em áreas que já foram considerados estranhas ou exóticas para o público. *Friends* apresenta um grupo de jovens com que os espectadores se identificam. Os telespectadores se identificam tanto com os personagens que passam a usar o mesmo corte de cabelo que aparece na série. Para a autora, “não importa se o elenco é atraente e também não importa muito o que eles fazem,

⁴⁹ *Dominant ideology perpetuates the interests of certain classes over others, and the media obviously play a major role in this process.*

mas eles cometem erros e se aproximam de referências da cultura popular”⁵⁰. Ao contrário das séries anteriores de base familiar, a *sitcom* incorpora temas que fazem parte da realidade da vida cotidiana, e podemos acreditar que a série “pode ter feito muito para mostrar como os valores e definições de família americana mudaram”. (WILLIAMSON, 2008, p. 122).

Seinfeld e *Friends* apresentam semelhanças e diferenças, e, apesar de *Friends* ter começado como uma imitação, um clone de *Seinfeld*; os personagens de *Seinfeld* tinham um estilo de vida descontraído, e os personagens de *Friends* “pareciam mais preocupados em auto-analisar seus traços de personalidade e em examinar seus relacionamentos, reunidos no sofá da cafeteria” que eles frequentavam (WILLIAMSON, 2008, P. 118). *Friends* buscou capitalizar o mesmo sucesso já alcançado por *Seinfeld* utilizando muitas das referências da série anterior, como uma comédia urbana que mostrava a vida de um grupo de seis jovens amigos, em torno dos vinte anos de idade, todos adultos e solteiros, vivendo em Nova Iorque.

Como semelhanças, a autora (2008, p. 118) aponta que ambos reuniam um grupo de amigos, mas enquanto os personagens de *Seinfeld* se definiam avessos ao convívio social, os personagens de *Friends* se preocupavam uns com os outros, e mantinham o grupo como apoio de seu convívio social. Em *Seinfeld*, não ocorria o crescimento ou o desenvolvimento dos personagens, pois eles se recusavam a aprender com os próprios erros; já em *Friends*, os personagens eram simpáticos e pareciam buscar uma identificação emocional com o público.

⁵⁰ *No matter how attractive the cast, and no matter what the characters do for a living, they still make mistakes, and draw on popular culture reference.*

THE SIMPSON FAMILY. FROM LEFT TO RIGHT: BART, SANTA'S LITTLE HELPER (DOG), MARGE, MAGGIE, HOMER, LISA, AND SNOWBALL II (CAT).

**THE
SIMPSONS™**



A FAMÍLIA SIMPSON: DA ESQUERDA PARA A DIREITA: BART, AJUDANTE DE PAPAÍ NOEL, LISA E BOLA DE NEVE II (ABAIXO); HOMER, MARGE E MAGGIE (ACIMA).



1.1.3. *THE SIMPSONS*, A RELAÇÃO E A CRÍTICA AO *AMERICAN DREAM* E O HUMOR

"D'oh!"

"¡Ay, caramba!", "Eu não fiz isso."

The Simpsons - Os Simpsons é uma série de animação, uma comédia de situação, *sitcom* norte-americana criada por Matt Groening exibida pela *FOX Broadcasting*, exibida desde dezembro de 1989, e teve sua vigésima-sexta temporada em exibição em 2014. A série é caracterizada por parodiar o estilo de vida da classe média norte-americana e criticar contundentemente as questões que envolvem a política e a sociedade contemporânea de um modo geral. Mostra as aventuras de uma família típica suburbana, do meio-oeste norte-americano, vivendo na cidade fictícia de Springfield, e satiriza os aspectos da condição humana, a cultura e tanto a sociedade norte-americana quanto a de outros países. A série já recebeu diversos prêmios, sendo considerada uma das mais bem sucedidas séries dos séculos XX-XXI.

Na criação da série, o autor apresenta uma família disfuncional, simbolizada pela família Simpson, composta dos personagens: *Homer Simpson (Homer Jay Simpson)* é o patriarca e trabalha como inspetor de segurança da Usina Nuclear de Springfield; *Marge Simpson (Marjorie Bouvier Simpson)* é a mãe e esposa que representa a dona de casa estereotipada. O casal tem três filhos: *Bart Simpson (Bartholomew Simpson)*, um garoto rebelde de dez anos; *Lisa Simpson (Elisabeth Marie Simpson)*, a garota-prodígio e ativista, de oito anos de idade, que toca saxofone; *Maggie Simpson (Margareth Simpson)*, a caçula, um bebê que quase nunca fala, mas que muitos garantem que sua comunicação se dá por meio do

sugar de sua chupeta, além de ser considerada a mais misteriosa e inteligente entre os personagens da série. Apesar de formarem uma família que não parece normal, os personagens têm um relacionamento que mostra que se preocupam uns com os outros.

A família tem também dois animais de estimação, um cachorro chamado *Ajudante do Papai Noel (Santa's Little Helper)* e um gato chamado *Bola de Neve II (Snowball II)*. Há ainda um grande número de personagens menores, que aparecem esporadicamente, desde parentes da família até coadjuvantes eventuais, além de um elenco de apoio de diversos personagens peculiares como: co-trabalhadores, professores, amigos, familiares, parentes, moradores e celebridades locais. Alguns deles ganharam papéis que se expandiram e, posteriormente, até atuaram em seus próprios episódios.

A *sitcom* é evasiva em relação à localização de Springfield, mas a cidade possui tudo de uma típica cidade grande, como hospitais, escolas, canais de televisão, litoral, desertos, montanhas, e até uma usina nuclear, ou qualquer outra coisa que seja necessária à história ou à piada apresentada. Um fato interessante é que os personagens não envelhecem ao longo da série, embora aconteçam com frequência algumas celebrações como festas religiosas e festas de fim de ano.

A série faz piadas sobre ela mesma e sobre quase tudo, incluindo a política. Os autores retratam as grandes empresas como entidades insensíveis, que se aproveitam do trabalhador comum, mostram autoridades do governo de maneira nada favorável, os políticos como corruptos, os religiosos como indiferentes aos fieis, e a polícia local como incompetente. A religião também aparece na série, e a família se volta a Deus nos tempos de crise. Como o desenho retrata a maioria das grandes religiões, é comum os produtores se envolverem em problemas por conta de brincadeiras de mau gosto ou que são mal interpretadas por seguidores de religiões mais conservadoras.

Entre os estudos desenvolvidos sobre a *sitcom*, destacamos o estudo de Miguez (2002) ao explicar que *Os Simpsons* aborda as (des)aventuras da família *Simpson*, e mostra ser este o ‘*cartoon*’ em exibição há mais tempo em todo o mundo, e que também já recebeu diversas menções honrosas pela mídia norte-americana. A *sitcom* se destaca como um dos ícones de influência cultural mais importantes do século XX, pois já teve alguns dos bordões e muitas das gírias usadas por seus personagens incluídas em importantes dicionários como o *Webster* e o *Oxford* e aceitas pelos falantes nativos da língua inglesa como parte de sua comunicação diária. O autor explica que o desenho inspira cursos e seminários em ambiente acadêmico em universidades nos Estados Unidos e no mundo, levantando questões para análise e discussões em salas de aula de questões sociais, políticas e culturais que o desenho aborda, tanto para alunos de cursos de graduação quanto de pós-graduação.

De acordo com o autor, “a problemática dos personagens é desenvolvida juntamente com as questões sociais, políticas, culturais e econômicas em que os Estados Unidos estão inseridos”. Como explicado por Miguez (2002, p. 151), não seria surpresa se a caricatura de um presidente norte-americano atual, tonalizado de amarelo, para ficar parecido com os personagens símios da *sitcom*, aparecesse conversando com um dos personagens da família *Simpson* durante um episódio e, ao final, se desculpasse por não ser um presidente tão bom quanto o esperado.

Para Miguez (2007a), ao longo de mais de duas décadas o programa aborda temas de grande repercussão na sociedade norte-americana, e parece reforçar os valores arraigados da filosofia do *American Dream* – *O Sonho Americano*, mas também de desconstruir alguns aspectos da ideologia norte-americana. Para explicar o *Sonho Americano*, Miguez (2007b) explica que Lipset (1996) resume o *sonho* nos itens presentes na Declaração de Independência dos Estados Unidos como parte do cotidiano de seus cidadãos, os chamados direitos inalienáveis dotados pelo Criador – a vida, a liberdade e a busca da felicidade, igualdade de

oportunidades e de respeito, individualismo, e o *laissez-faire*. O retrato do *Sonho Americano* é mostrado no desenho animado pós-moderno como o cerne da ideologia do *American Dream*, sendo considerado o alicerce da filosofia política norte-americana na representação do padrão moral que os cidadãos dos Estados Unidos devem se esforçar para alcançar.

Miguez (2007b, p. 368) também argumenta que *Os Simpsons* consegue construir e desconstruir, defender e julgar o esquema dominante da cultura norte-americana de acordo com uma seleção cuidadosa do que pode atrair seus telespectadores ou ser rejeitado por eles. Miguez (2007a) afirma que uma apreciação mais crítica sobre *Os Simpsons* aponta que o formato de seriado animado é utilizado como forma de entretenimento com função educativa valiosa, e seu valor informativo é mostrado a partir da revelação da ideologia presente nos episódios. Nas palavras de Miguez (2007b, p. 368), como efeito global, *Os Simpsons* também “explora a atitude ambivalente do *laissez-faire* (princípio da não-intervenção) introduzida pelo pós-modernismo na área de entretenimento de TV para transmitir de forma mais eficaz a sua delimitação política: criticar e, ao mesmo tempo, tranquilizar o *Sonho Americano*”⁵¹.

Ao final de sua análise, Miguez (2002, p. 152) conclui que os subsídios encontrados em sua pesquisa comprovam que *Os Simpsons*,

com sua inofensiva aparência de desenho infantil, é uma poderosa ferramenta de manipulação de massas que, diariamente, prega que, apesar do caos de nossas vidas, os princípios do *American Dream* sempre guiarão o povo norte-americano para o progresso. Os enredos dos episódios reforçam esta lição no que mostram, por exemplo, que apesar de todos os conflitos internos desencadeados na família *Simpson*, o núcleo familiar, instalado em sua confortável casa no subúrbio, com dois carros e dois animais de estimação, ainda é o mais importante refúgio da sociedade norte-americana em tempos de crise.

No site oficial dedicado aos *Simpsons* da Alemanha, www.die-simpsons.org, a revista *Magazin* apresenta um de seus artigos intitulado *Homer Simpson and the ‘American Dream’*, o qual explica como a representação do *Sonho Americano* pode ser vista na série:

⁵¹ *The Simpsons exploits the ambivalent ‘laissez-faire’ attitude introduced by Postmodernism in the field of TV entertainment to convey more effectively its political edge criticising and reassuring the ‘American Dream’.*

Homer Simpson fez sua versão pessoal do ‘*Sonho Americano*’ se tornar realidade. Mesmo não sendo famoso, Homer conseguiu muitas coisas que outras pessoas simplesmente não alcançaram na vida toda ou mesmo com muito trabalho. Ele tem uma ‘família aparentemente perfeita’, uma casa grande com jardim, uma esposa e mãe querida e estimada por todos, um pai que trabalhou muito, três filhos, dois animais de estimação, e muitos amigos na vizinhança, uma família perfeita mesmo que ainda sonhe o ‘*Sonho Americano*’.

McAllister et al. (2015) explica que O'Connor, um crítico de televisão do *The New York Times*, taxou o programa de "o show mais radical em exibição". *Os Simpsons* faz paródias, referências a ícones culturais, ironiza e critica diversos temas de forma considerada controversa, como as instituições sociais, a família, a energia nuclear, os meios de comunicação de massa, a religião e a medicina.

Em outro estudo, Martinez-Sierra (2004, p. 262) analisa a caracterização da *sitcom* tradicional e da *sitcom* da classe trabalhadora, feitos por Henry (1994, p. 88-89). De acordo com Henry (1994, p. 88-89), “a *sitcom* tradicional expressa um ideal cultural desassociado das diversas características do mundo real e a *sitcom* da classe trabalhadora incorpora na história problemas muito mais próximos deste dito mundo real⁵²”. Para Henry (1994, p. 88-92) e também para Martinez-Sierra (2004, p. 262), o caso de *Os Simpsons* objetiva “apresentar o núcleo familiar tradicional e desconstruir o mito da família feliz e perfeita⁵³”. Os dois autores classificam *Os Simpsons* como uma *sitcom* da classe trabalhadora, que torna possível a identificação com os personagens da vida real, influenciando na proximidade com os telespectadores, por representar a vida contemporânea de uma maneira muito precisa.

⁵² *La principal diferencia entre la comedia de situación tradicional y la comedia de situación de la clase trabajadora radica en que, si bien la primera expresa un ideal cultural desasociado de diversos modos del mundo real, la segunda incorpora en la historia problemas mucho más propios de dicho mundo.*

⁵³ *Pese a hacer uso del núcleo familiar tradicional, desconstruye el mito de la familia feliz y perfecta.*

De acordo com Martínez-Sierra (2004, p. 262), Fuentes (2000, p. 48) argumenta que “estas comédias têm êxito em seus países de origem porque o telespectador se identifica de forma clara e imediata com o referente cultural exposto, acrescido da forma social e da identificação institucional⁵⁴”. Para o autor, o trabalho do tradutor torna-se muito complexo, pois precisa transmitir as referências culturais de uma comunidade de origem para outra comunidade de destino.

Martínez-Sierra (2004, p. 263) explica que *Os Simpsons* é “uma sátira com o propósito principal de criticar a sociedade dos Estados Unidos”. Este tipo de sátira se mostra eficaz porque se baseia na realidade atual, criticando a imoralidade, a agressão, a falta de respeito com autoridades, o sistema democrático e capitalista norte-americano, o uso do politicamente incorreto, o sistema educacional, enfim, uma crítica à cultura norte-americana em geral. E ainda comenta sobre um paradoxo que, ao mesmo tempo em que critica e tem seu papel na produção da cultura popular local, por trás de tudo, esconde-se um grande negócio comercial, que funciona regido pelas regras do sistema capitalista, o mesmo sistema que é criticado pela série. Enfim, o programa vive uma ambiguidade, pois reproduz o mesmo sistema econômico que critica.

O autor (2004, p. 29) classifica a linguagem oral de *Os Simpsons* de *linguagem pré-fabricada*, ao afirmar que as características da linguagem oral dos diálogos televisivos não são próprias da linguagem oral espontânea, uma vez que o discurso oral dos personagens é repetido a partir de um discurso escrito previamente e recitado de forma que pareça natural. Neste sentido, Díaz Cintas (2009) também compartilha da opinião de Martínez-Sierra (2004), e explica que “a pretendida oralidade do texto cinematográfico não passa de ‘uma ilusão fictícia e artificial’, uma vez que os diálogos são originados a partir de um texto previamente escrito”. Martínez-Sierra (2004) também aborda a equivalência na tradução, as modalidades

⁵⁴ El autor argumenta que estas comedias tienen éxito en sus países de origen porque el telespectador se identifica de forma clara e inmediata con el referente cultural al que se expone. Añade que esa marcación cultural, ya sea en forma de apariencia social, de identificación nacional o de marcación institucional.

de tradução audiovisual, as normas de tradução aplicadas à tradução audiovisual, as teorias do humor, a tradução do humor e sua adaptação aos textos audiovisuais, bem como os estudos culturais e conceitos de cultura e tradução como atividade intercultural, além de analisar a série que compõe seu corpus.

Na análise de *Os Simpsons*, Williamson (2008, p. 147) discute muitos casos de racismo que ocorrem na série, principalmente nos episódios que se passam na Austrália, no Brasil e no Japão. Dobson (2006, p. 58) defende que “as críticas não reconhecem nem compreendem a natureza sofisticada de comédia da série”, e esclarece que “os estereótipos raciais são vistos como *uma oportunidade para ridicularizar e desabafar contra a devoção de correção política atual, mas não vão além disso*”⁵⁵. De acordo com Dobson (2006, p. 60) o humor em *Os Simpsons* provoca o divertimento nas pessoas que reconhecem “os estereótipos baseados na ignorância que a humanidade cultiva”⁵⁶.

Sitcoms, que adotam a abordagem do humor com base em insultos e humilhações, têm o objetivo de chamar a atenção para os estereótipos da sociedade, tanto aqueles baseados em gênero, raça, etnia, classe ou sexualidade, e, ao mesmo tempo, utiliza-os como uma válvula de escape para a repressão. No entanto, a análise de Dobson não leva em conta a forma como as relações de poder envolvidas no humor impactam sobre a sua intenção e recepção (DOBSON, 2006, p. 60).

Neste sentido, *Os Simpsons* usa e abusa dos insultos e estereótipos, a fim de provocar o humor e com isto atrair o público e assegurar a audiência de seus episódios, e com esta receita, tem conseguido se manter no topo por muitos anos.

Interessante notar que os autores apresentam opiniões diferentes quanto ao entendimento sobre os diálogos das *sitcoms* e sua possível aplicação em sala de aula. Quaglio (2009) analisa os diálogos de *Friends* como os diálogos da TV, em comparação com a conversação natural. O autor afirma que os diálogos poderiam ser utilizados em salas de aula

⁵⁵ *such criticism fails to recognise and understand the sophisticated nature of the show's comedy [...] the racial stereotypes put forward in the show function as 'an opportunity to ridicule and let off steam against the piety of current political correctness but without going too far'.*

⁵⁶ *'the ignorance-based stereotypes that humanity has cultivated'*. Destaque do autor.

de ESL como modelos de conversação para os estudantes de línguas. Por outro lado, Martinez-Sierra (2004) analisa os diálogos de *The Simpsons*, e explica que, embora os diálogos sejam ferramentas interessantes que podem ser utilizadas em sala de aula, chama a atenção dos professores, para que estejam atentos, pois existem diferenças entre os diálogos da TV e conversação natural; Martinez-Sierra (2004) explica que, de acordo com suas análises, classifica a linguagem oral de *Os Simpsons* como uma *linguagem pré-fabricada*, uma vez que não se pode dizer que as características da linguagem oral dos diálogos televisivos sejam equivalentes à linguagem oral espontânea, pois os discursos que representam a fala dos personagens são previamente escritos e recitados de maneira que possam parecer naturais. Díaz Cintas e Anderman (2009) compartilha da opinião de Martinez-Sierra (2004), e chama o texto oral cinematográfico de ‘ilusão fictícia e artificial’, já que o texto é previamente escrito a fim de que possa ser utilizado nos diálogos.

Neste sentido, de acordo com as análises realizadas, apesar de Quaglio (2009) afirmar que os diálogos das *sitcoms* poderiam ser utilizados em sala de aula de ESL, tanto Martinez-Sierra (2004) quanto Díaz-Cintas e Anderman (2009) alertam que a pretendida oralidade do texto cinematográfico não existe, mas os professores ainda podem utilizar essas diferenças em benefício dos alunos, a partir do momento que levantarem discussões que propiciem aos alunos a percepção sobre a artificialidade da linguagem.

A seguir, discorreremos sobre o processo de legendagem, suas características, limitações, e alguns problemas comuns à área de legendagem. Adiante, discutimos a tradução para legendagem, a partir da visão dos especialistas e dos estudos acadêmicos desenvolvidos principalmente pelos tradutores e legendadores mais experientes do mercado, além dos problemas enfrentados, a experiência e a interferência na competência para a tradução audiovisual e a tradução do humor audiovisual.

2 OS ESTUDOS SOBRE LEGENDAGEM

If language consisted just of words, subtitling would be easy.

*The problem lies in the fact that behind the words lies a world of associations, customs and institutions: in short, a whole culture.*⁵⁷

LUYKEN, Georg-Michael, 1991.

O trabalho de legendagem é um trabalho bem específico que envolve aspectos técnicos, e impõe limites rigorosos que necessitam ser seguidos por quem desenvolve este tipo de atividade.

No desenvolvimento do processo de legendagem⁵⁸ ocorre uma transferência da linguagem oral para a escrita e outra transferência da trilha sonora para a legenda escrita. Por envolver um procedimento de transposição de uma linguagem falada para uma linguagem escrita, podemos dizer que o processo em si requer uma condensação substancial, devido ao tempo dispendido para assimilação do conteúdo visual ser maior que o tempo gasto para se assimilar o conteúdo auditivo.

Luyken et al. (1991, p. 31, *apud* Georgakopoulou, 2009, p. 21) definem a legendagem como a “tradução escrita e condensada de um diálogo original que aparece em linhas de texto, geralmente posicionadas na parte de baixo da tela”⁵⁹. Os autores também

⁵⁷ Se a linguagem fosse constituída só de palavras, a legendagem seria simples. O problema ocorre porque, por trás das palavras, encontra-se um mundo de associações, costumes e instituições: em suma, toda uma cultura

⁵⁸ Sobre o processo de legendagem, mais informações em: Feitosa (2009); Ferrer Simó (2005); Georgakopoulou (2009, 2010); Gottlieb (1992, 1998, 2005); O’Hagan (2009); Ribeiro Neto (2013); Sousa (2011).

⁵⁹ ... *condensed written translations of original dialogue which appear as lines of text, usually positioned towards the foot of the screen.*

explicam que as legendas devem coincidir com o tempo do diálogo original, e são inseridas na tela posteriormente, como uma atividade de pós-produção.

O telespectador que assiste a um programa legendado precisa se concentrar na ação que se passa na tela e, ao mesmo tempo, na legenda, que é a tradução do diálogo, o que muitas vezes contribui para dificultar o seu relaxamento para que possa desfrutar do programa a que está assistindo. Neste sentido, Georgakopoulou (2009, p. 22-23) explica que a dimensão visual é muito importante para a compreensão de determinada cena; assim, muitas vezes, o legendador precisa oferecer apenas uma informação linguística básica para que os telespectadores possam acompanhar as imagens e a ação que se passa na tela. Por outro lado, quando uma informação importante para a compreensão da ação não está nas imagens, mas na trilha sonora, o legendador também precisa transmitir isso nas legendas para garantir que os telespectadores consigam compreender a mensagem mostrada na cena.

Por todas as restrições pertinentes à legendagem é que se torna tão importante a apresentação, o modo como as palavras estão dispostas na tela, a quantidade de linhas que ela ocupa, pois tudo isto contribui para melhorar a legibilidade, para que ela se apresente de forma que permita ao telespectador poder conciliar tanto assistir ao programa quanto, ao mesmo tempo, conseguir ler o texto na tela. Quanto mais simples for a estrutura sintática do texto das legendas, menor será o esforço necessário para sua leitura.

A atividade de legendagem envolve uma equipe composta por diversos profissionais, como tradutores, marcadores, revisores e operadores. Os tradutores traduzem o texto e seu trabalho depende dos marcadores, pois são estes que marcam a entrada e a saída das falas na legenda. Os revisores revisam o trabalho dos tradutores e os operadores colocam a legenda no filme. Nos casos em que os diálogos exijam um conhecimento específico, a equipe pode ser aumentada. As empresas de legendagem têm manuais próprios, que são desenvolvidos por suas equipes, que explicam em detalhes as etapas do trabalho, mas

difícilmente divulgam este tipo de material, em função da grande concorrência existente no mercado. Normalmente, só é possível ter acesso aos manuais de legendagem por meio das pessoas envolvidas no processo de legendagem em si; porém, a grande maioria delas possui contratos que não permitem a divulgação de seu conteúdo.

Os critérios e restrições técnicas envolvendo o processo da legendagem, mesmo não sendo divulgados pelas empresas, acabam por apresentar um padrão, e as principais exigências para se desenvolver o trabalho acabam sendo de conhecimento público, mesmo de forma informal, pois os trabalhos desenvolvidos por equipes que divulgam o trabalho na internet precisam seguir as normas já convencionalizadas, mesmo que isso ocorra informalmente. Neste sentido, apresentamos a seguir as principais características do trabalho de legendagem.

O tempo de permanência da legenda na tela é determinado pelo sincronismo com a fala. Se a fala do original for curta, a legenda precisa acompanhar seu tempo de duração. Ao se trabalhar com legendas do inglês para o português, um dos problemas enfrentados pelos tradutores é de que a língua portuguesa costuma ser ‘redundante’ em relação à língua inglesa. Nestes casos, é necessário que o tradutor condense o texto da legenda para se adequar aos padrões de marcação e tempo das falas. As legendas devem ser sincronizadas com a fala dos personagens, mas não podem avançar o espaço da imagem, causando prejuízos à cena.

Os critérios a serem seguidos variam de acordo com o canal, e os manuais de padronização da legendagem geralmente se guiam por um padrão determinado pelo canal para o qual a legenda está sendo produzida. O número de caracteres por linha normalmente varia de 24 a 30 caracteres, para legendas de TV, vídeo e DVD, podendo chegar a 35 caracteres no cinema, em função do tamanho maior da tela.

A legendagem e a dublagem apresentam diferenças, pois na dublagem é necessário respeitar o sincronismo do movimento labial e a interpretação dos atores. Neste

caso, o texto precisa ser dito de uma forma que pareça natural. Na legendagem, o limite do número de caracteres na tela deve ser proporcional ao tempo de leitura, mas o tempo disponível para leitura é considerado o principal fator limitador. A legenda de uma linha permanece de 2 a 3 segundos na tela e a legenda de duas linhas, permanece na tela de 4 a 6 segundos. As legendas de frases curtas permanecem na tela de 1,5 a 2 segundos e a legenda de uma única palavra permanece na tela o tempo mínimo que é de 1 segundo. Com base nos estudos realizados sobre legendagem de Teixeira (2002), Mello (2005) e Georgakopoulou (2009), estima-se que o espectador médio demore cerca de seis segundos para ler duas linhas de legendas cheias, mas o número de caracteres por segundo varia de acordo com o meio, o público-alvo, os clientes, etc.

As limitações técnicas precisam ser seguidas para configurar um bom resultado no trabalho final de legendagem, além de os tradutores esbarrarem em uma diversidade de temas em variadas áreas de conhecimento. Quando o tradutor recebe o roteiro do filme a ser traduzido, seu trabalho pode ser facilitado, o que nem sempre acontece. No caso de filmes, este tipo de tradução não admite notas explicativas, notas de rodapé ou parênteses explicativos para resolver as possíveis dúvidas que o espectador venha a encontrar ou para facilitar o entendimento do que se apresenta. É necessário que o tradutor se preocupe em manter as características peculiares de cada personagem e as questões culturais, que também apresentam problemas, e não admitem as ‘notas explicativas’ para o espectador.

Grimm (1997) também explica que, para o episódio ser bem compreendido, o espectador precisa juntar o aspecto visual e o linguístico das cenas. A autora afirma que, se houver um distanciamento entre os aspectos envolvidos, a cena poderá perder seu lado engraçado. De acordo com Grimm (1997, p. 380), “esta interação é essencial na *sitcom*,

especialmente porque muitas vezes os diálogos aceitam dupla interpretação, o que o torna dependente dos aspectos extralinguísticos para que se mantenha o humor”⁶⁰.

Apresentamos adiante os estudos sobre a Legendagem e a Tradução para Legendagem, como se desenvolvem, assim como os principais pesquisadores do tema.

⁶⁰ *therefore, in order for any episode to be understood, the spectator must join the visual and linguistic aspect of its scenes. If one aspect is divorced from other, the scene will not be funny. This interaction is essential to the sitcom, especially since its dialogue normally employs double entendre that is heavily dependent on the extra linguistic situation for its humor.* Tradução nossa do texto original.

2.1 LEGENDAGEM E TRADUÇÃO PARA LEGENDAGEM

Para os autores como Toschi (1983), Mello (2005), Georgakopoulou (2009), Teixeira (2002), as traduções para legendagem exigem perícia e a necessidade de adaptação aos limites impostos por este tipo de tradução. Devido a essas limitações, restrições técnicas, linguísticas, textuais, gramaticais, de processamento visual e auditivo, entre outras, o tradutor é muitas vezes obrigado a sintetizar e adaptar o texto, apresentando uma síntese ou resumo da ideia principal.

Para Teixeira (2002), a legenda é um tipo de texto que requer compreensão imediata, sob pena de o espectador ficar sem captar a comunicação realizada entre as personagens. Nestes casos, o autor sugere que o tradutor alie “precisão da informação, adequação do texto ao tempo de leitura, boa apresentação estética da legenda e estilo coerente com a fala original”. Para atingir este estágio, o tradutor precisa somar a todas as qualificações, grande capacidade de síntese e adaptação do texto, domínio linguístico e cultural das línguas para as quais traduz.

Toschi (1983) enfatiza que o tradutor de legendas precisa conhecer as técnicas cinematográficas, como marcações e medidas para evitar problemas ao executar seu trabalho. Porém, apenas conhecimento das técnicas de legendagem não seria suficiente para que se execute o trabalho com bom resultado final. Muitas vezes o tradutor tem que desenvolver seu trabalho sem o script do filme, o que pode aumentar a dificuldade de se produzir os resultados esperados. Em um trabalho sobre as traduções feitas para cinema e televisão, o autor (1983, p. 162) explica que os provérbios e trocadilhos “devem ser sempre adaptados pelos seus correspondentes do nosso idioma, custe o que custar”, e neste sentido, o autor comenta que

“às vezes passa dias com um claro na tradução, que só é preenchido quando tem um estalo repentino e a palavra ou frase aparece para preencher”.

De acordo com Teixeira (2002) e Toschi (1983), o objetivo principal das legendas nos filmes e séries é facilitar a compreensão do que é dito sem desviar a atenção do espectador das imagens e dos sons.

Mello (2005, p. 55) explica que o papel do tradutor de legendas como produtor de significados é moldado por regras que muitas vezes interferem no resultado da sua produção e também nos sentidos do filme. De acordo com a autora,

as escolhas dos melhores termos, das expressões que mais se adequam às da leitura do original chegam aos espectadores contaminadas com as imposições de distribuidores e de laboratórios de legendagem. Os sentidos produzidos pela leitura do tradutor têm, muitas vezes, que ser modificados e aprovados pelos *reguladores* da legendagem. (Destaque da autora)

Para a autora, “as escolhas e decisões do tradutor afetam o modo como o filme vai ser visto, sentido e lembrado”. De acordo com a autora, os diálogos mostrados se somam às imagens, sons e gestos para formar os arranjos, que são únicos e fazem a diferença. Mello (2005, p. 65, 68-69) também explica que “o texto que lemos nas legendas sofre influências e imposições de diversas ordens, passa por avaliações e aprovações”, e além das interferências, ainda enfrentam as adversidades de baixos salários, tempo muito curto para entrega das legendas, além de originais de pouca qualidade. Segundo Mello (2005, p. 68-69), “ainda assim, as legendas estão longe de ser o ponto final da interpretação de um filme, elas são o nosso elo com o restante do filme; é a partir da leitura das legendas que construímos os nossos sentidos do filme”.

Para Díaz-Cintas e Remael a legendagem é

uma prática tradutória que consiste na apresentação de um texto escrito, que geralmente aparece na parte inferior da tela, se esforçando para recontar o diálogo original das falas, bem como os elementos discursivos que aparecem na imagem (letras, inserções, grafite, inscrições, cartazes e afins), e a informação contida na trilha sonora (músicas, vozes de fundo). [...] Significa que, em legendagem, qualquer informação relevante, principalmente a

informação verbal, é transformada a partir da língua de origem para a língua-alvo e na forma escrita. Portanto, a audiência de um programa legendado vai encontrar tanto o texto original (falado) e a tradução (escrita)⁶¹ (TUOMINEN, 2011, p. 21, *apud* DÍAZ-CINTAS e REMAEL, 2007, p. 8).

De acordo com Díaz-Cintas e Remael (2007, p. 9) os programas legendados envolvem a fala, a imagem e as legendas, e a interação dos três componentes, aliadas à capacidade do telespectador para ler tanto as imagens quanto o texto escrito, determinam as características básicas do meio audiovisual.

Estudiosos como Gambier (1994) e Díaz-Cintas (1999) discutem diferentes maneiras de traduzir os programas audiovisuais, apesar de três delas se destacarem como as principais, como a dublagem, também conhecida como sincronização labial, a legendagem e o voice-over, ou superposição de voz.

Em um estudo realizado por Baker & Hochel (1998, p.75), constatou-se que alguns países como Alemanha, Espanha, França e Itália têm por norma utilizar a dublagem, e a legendagem dificilmente encontra espaços nestes locais. Na Holanda e nos países escandinavos prevalece a legendagem. No Brasil, são utilizadas tanto a legendagem quanto a dublagem.

Para Díaz-Cintas e Anderman (2009, p. 4) a legendagem “é mais rápida e mais barata que a dublagem, e recentemente tornou-se a forma mais considerada no mundo da mídia e vem caminhando de mãos dadas com a globalização”⁶². Kapsaskis (2008, p.42) explica que a legendagem veio principalmente para facilitar o acesso aos produtos audiovisuais na língua estrangeira.

⁶¹ *...a translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards, and the like), and the information that is contained on the soundtrack (songs, voices off). [...] This means that, in subtitling, any relevant, mostly spoken verbal information is transformed from the source language into the target language and into written form. Therefore, the audience of a subtitled programme will encounter both the (spoken) original text and the (written) translation.*

⁶² *Quicker and a lot cheaper than dubbing, it has more recently become the favoured translation mode in the media world and comes hand in hand with globalisation.*

Chiaro (2013, p. 4) explica que, de acordo com Antonini (2005, p. 213-215), o “processo de legendagem envolve três etapas: eliminação, capitulação, e condensação”⁶³. A eliminação é a redução do que não altera o significado do diálogo, como falsos começos, repetições e hesitações; capitulação é a eliminação de tabus, gírias e dialetos; e condensação é a simplificação da sintaxe para tornar as legendas de mais fácil leitura. Estas etapas da legendagem serão mostradas em nossas análises no capítulo destinado a elas, a seguir.

Georgakopoulou (2009, p. 27-28) esclarece que muitos legendadores omitem das falas um grande número de elementos linguísticos, mesmo se não existirem restrições de espaço e de tempo de exibição da legenda, como: repetições, construções apelativas, falsos começos e construções agramaticais, palavras conhecidas internacionalmente, como 'sim', 'não', 'OK'; expressões de saudação, afirmação, negação, surpresa, respostas de telefone, exclamações, como 'oh', 'ah', 'wow' e similares; palavras de ênfase e sem carga semântica; expressões como 'você sabe', 'bem', 'naturalmente', 'é claro'; floreios retóricos e frases utilizadas para efeito de som.

Com base em sua experiência como legendador para televisão, Gottlieb (1992, p. 166-167) explica também que dez estratégias integram as técnicas mais utilizadas para a legendagem. O autor faz uma análise da legendagem da TV dinamarquesa do filme *Young Frankenstein*, de Mel Brooks, constatando que tais estratégias são também as mais utilizadas para a legendagem de filmes, como apresentadas na Figura 1 a seguir:

⁶³ *The subtitling process involves three basic steps: elimination, rendering, and condensation.*

Figura 1 – Estratégias para legendagem de filmes, Gottlieb (1992).

<i>Expansão</i>	utilizada para explicitar nuances culturais do texto original, não recuperáveis na língua de chegada
<i>Paráfrase</i>	utilizada quando a frase do texto original não pode ser reconstruída com as mesmas características sintáticas na língua de chegada
<i>Transferência</i>	utilizada quando o texto é traduzido exatamente como o texto de origem
<i>Imitação</i>	quando a tradução mantém as mesmas formas, como em nomes de pessoas e lugares
<i>Transcrição</i>	utilizada para termos incomuns, mesmo no texto de origem
<i>Deslocamento</i>	adotado quando o texto original emprega algum tipo de efeito especial, em que a tradução do efeito é mais importante do que o conteúdo
<i>Condensação</i>	utilizada para reduzir o texto da forma menos intrusiva possível
<i>Decimação</i>	forma de condensação, redução do texto, omitindo elementos importantes do texto de partida
<i>Omissão</i>	Eliminação ou apagamento total de partes do texto
<i>Resignação</i>	estratégia adotada quando nenhuma solução de tradução pode ser encontrada, havendo perda de significado

Fonte: Gottlieb (1992, p. 166-167)

O autor (1992, p. 166-167) esclarece que, entre as estratégias utilizadas para a legendagem, as sete primeiras oferecem correspondência de tradução para os segmentos envolvidos, e considera a condensação como o padrão para legendagem, por envolver alguma redução no número de palavras. Gottlieb (1992) explica que a condensação transmite o significado de grande parte do conteúdo do original, deixando de lado principalmente o que é redundante na linguagem oral. O autor afirma que as estratégias oito e nove representam grande redução no texto traduzido, mas transmitem a mensagem como um todo, e a estratégia dez, a resignação, ocorre nas situações em que o tradutor se vê incapaz de lidar com expressões complicadas, como idiomatismos ou elementos culturais específicos da língua.

Gottlieb (1998, 2001 *apud* Baker, 1998, 2001, p. 247) explica que a legendagem pode ser intralingual quando ocorre no mesmo idioma, voltada principalmente para as pessoas surdas ou com problemas de audição, ou legendagem para programas de língua estrangeira para aprendizes de língua, que o autor chama de legendagem vertical por lidar com a transformação da fala em texto escrito. O outro tipo de legendagem a que se refere o autor é interlingual ou legendagem diagonal, pois o legendador transpõe a fala em uma língua para a escrita em outra língua.

Para o autor, os DVDs oferecem possibilidades tanto para a legendagem vertical, quanto para a legendagem diagonal. A tradução literária e a interpretação são consideradas pelo autor como tradução horizontal porque não envolvem mudança de modo, ou seja, a fala é mantida como fala, e a escrita permanece escrita. No caso da legendagem, o autor chama de tradução vertical ou diagonal, por esta transformar o discurso da fala em texto escrito. Por esta razão, o autor explica que a tradução diagonal já foi considerada como impossível de ser realizada por Catford (1965, p. 53), a “tradução entre mídias é impossível; por exemplo, não se pode ‘traduzir’ da fala para o texto escrito ou vice-versa”⁶⁴ (destaque do autor).

Só a partir da expansão do conceito de tradução feito por Jakobson (1969), com a aplicação do termo tradução intersemiótica, este pode ser aplicado na transferência de entidades semioticamente diferentes, permitindo a realização da tradução entre sistemas diferentes, como nos casos de filmes e adaptações para cinema, TV, etc.

De acordo com Gottlieb (2005, p. 19),

na legendagem diagonal, ao traduzir expressões de uma língua para outra, deve-se transferir o diálogo a partir de um sub-código (a língua falada, aparentemente sem regras) para outro (a língua escrita, mais rígida). Se esta mudança de sub-códigos não for realizada como uma parte fundamental do processo de legendagem, o telespectador poderá ser surpreendido ao ler as peculiaridades do discurso falado. Mas como o diálogo é sempre re-codificado ao ser transposto para a parte inferior da tela, as pessoas só reagem se a outra dimensão de legendagem diagonal – a tradução

⁶⁴ ‘Translation between media is impossible’ (i.e. one cannot ‘translate’ from the ‘spoken’ to the ‘written’ form of a text or vice-versa).

propriamente dita – estiver inadequada. [...] Em virtude da complexidade, da natureza polissemiótica do filme e da TV, ao lidar com a legendagem, a síntese de quatro canais semióticos síncronos (imagem, som, diálogo e legendas) deve ser comparada com os três canais do discurso original. Se separadas do contexto audiovisual, nem as legendas, nem os diálogos irão processar o significado completo do filme⁶⁵.

Em um estudo sobre *Screen Translation* desenvolvido na Universidade de Copenhague, conduzido por Gottlieb (2005, p. 7), o autor explica que, na adaptação de um romance para o teatro ou cinema, é necessária uma tradução intersemiótica, mas não uma tradução interlingual; diz-se de um processo de conversão do texto ‘original’ estritamente verbal em um texto polisemiótico, em que quase tudo que era verbal deve ser transformado em sinais visuais ou auditivos não-verbais. Neste caso, de um texto de cem mil palavras para o cinema, apenas vinte mil palavras serão mantidas nos diálogos, e a carga semântica das oitenta mil palavras restantes serão transferidas para os canais semióticos não-verbais ou serão eliminadas.

Bassnett (2003, p. 207) explica que, “nestes casos em que a tradução envolve o componente cinético-visual, o público está atento aos movimentos dos lábios dos atores e, no caso da legendagem, a velocidade de leitura, a paráfrase e o resumo são elementos inseparáveis”. A autora afirma que, nestes casos, a paráfrase e o resumo são indispensáveis, para suprir a dificuldade que o espectador encontra em acompanhar uma transcrição de uma fala inteira, devido ao tempo de exposição da legenda na tela ser limitado. Assim, cabe ao tradutor treinar sua capacidade de sintetização de conteúdos e a criatividade para manter a atenção do telespectador no que é mostrado na cena e complementado pela legenda.

⁶⁵ *in diagonal subtitling, one must, on top of translating utterances from one language to another, transfer the dialogue from one sub-code (the seemingly unruly spoken language) to another (the more rigid written language). If this shift of sub-code was not performed as a fundamental part of the subtitling process, the audience would be taken aback by reading the oddities of spoken discourse. But as the dialogue is always recorded on the way to the bottom of the screen, people only react if the other dimension of diagonal subtitling - the translation proper - seems imperfect. [...] But when dealing with subtitling, the synthesis of four synchronous semiotic channels (image, sound, dialogue and subtitles) should be compared with the original three-channel discourse. Severed from the audiovisual context, neither subtitles nor dialogue will render the full meaning of the film.*

Para Carvalho (2005) é preciso considerar a importância das imagens e dos sons, assim como das legendas, uma vez que todos estão vinculados e são mutuamente complementares. A autora (2005) explica que “a fala é uma redundância da imagem”, e tornou-se um dos “fundamentos nos quais os tradutores de legendas se baseiam para parafrasear o texto de forma mais compacta e omitir determinadas informações; aquilo que está explicitamente informado numa imagem, num gesto, não precisa ser repetido nas legendas”.

Carvalho (2005) discute e estrutura seu trabalho a partir de sua prática como tradutora de legendas. Parte de seus estudos foram realizados com base em análises de traduções que realizou. Uma das queixas presentes é de que o trabalho normalmente é realizado sem que o tradutor tenha acesso a nenhum material, como o script ou roteiro do filme ou série, o que contribuiria para a realização de seu trabalho. A autora reclama que, se fosse comum receber o material completo dos textos para realizar a tradução, o trabalho do tradutor se tornaria mais fácil e isso poderia contribuir para melhorar a qualidade das tão criticadas traduções para legendas realizadas no Brasil.

A seguir, apresentamos os tipos de legendagem utilizadas pelas empresas e pelos usuários, visando esclarecer como são feitas as legendas que foram utilizadas para o desenvolvimento do trabalho na presente pesquisa.

2.2 LEGENDAGEM ORIGINAL / COMERCIAL X LEGENDAGEM NÃO-COMERCIAL / AMADORA / PIRATA / *FANSUBS*

A legendagem não comercial, conhecida como amadora ou pirata, era relativamente pouco abordada, e geralmente enfocada para comentar os erros cometidos ou os problemas encontrados nas legendas. Um dos tipos de legendagem amadora é conhecida como *fansub*⁶⁶, aquela que estava presente principalmente no ramo de *animes*, mas hoje encontra-se presente também na legendagem amadora de filmes, por meio das comunidades conhecidas como *fansubbers*.

Ferrer Simó (2005, p. 27), uma das pioneiras a relatar o trabalho das *fansubs*, analisa a legendagem de *animes* japoneses, e explica que

as *fansubs* são edições não-oficiais de animes ou animações japonesas, a legendagem feita por fãs e distribuída pela internet, que não seguem os critérios técnicos, profissionais e de tradução, e normalmente são usadas para promover as séries entre os fãs antes de sua distribuição comercial. O fenômeno *fansubbing* ganhou tanta dimensão que pode até mesmo influenciar algumas decisões em traduções profissionais de *mangas* e *animes*, como a cunhagem de termos dentro das séries, nomes dos personagens ou a imposição de determinada solução de tradução feita pelo cliente⁶⁷.

Díaz-Cintas e Sánchez (2006) abordam a Tradução Audiovisual desenvolvida em ambiente amador, e explicam que esta modalidade surgiu na década de 1980, com a criação

⁶⁶ O termo *fansub* e todos os seus derivados (*fansubbers*, *fansubbing*) não tem equivalente em português, por isto é utilizado por toda a comunidade de legendadores e de usuários de legendas.

⁶⁷ *Fansubs are non-official editions of anime, or Japanese animation, subtitled by fans and usually distributed through the Internet, which do not meet professional, translational and technical criteria. They are used to promote new series among fans prior to their commercial distribution. The dimension of this phenomenon is such that fansubtitling can even influence some decisions in Professional translations, such as the coining of terms within the series, the names of the main characters or the imposition of a given translation solution by the client.*

dos primeiros clubes de animês, e tiveram impulso em meados da década de 1990, a partir do surgimento de programas de legendagem baratos ou gratuitos disponibilizados na internet.

De acordo com a pesquisa de Ribeiro Neto (2013, p. 16), legendagem *fansub* é “feita por um grupo de fãs que colocam legendas em filmes ou séries de TV de outra língua, sem autorização dos criadores das obras, portanto criando legendas de maneira ilegal”. São também conhecidas como legendas piratas. Para Ribeiro Neto (2013, p. 16), os *fansubbers* agem geralmente antes do lançamento oficial da obra no país, e o termo *fansub* hoje já é de uso corrente inclusive em português.

Para Díaz-Cintas e Sánchez (2006, p. 43), são várias as pessoas envolvidas em todas as etapas do processo e, “assim como acontece com a legendagem padrão, o trabalho de equipe é essencial, a fim de se produzir uma *fansub* de alta qualidade”. Os autores (2006, p. 51) explicam que esta é

uma nova forma de legendagem da internet feita ‘por fãs para fãs’ que se encontra às margens do mercado e é muito menos dogmática e mais criativa e individualista do que a que tem sido tradicionalmente feita por outras mídias como a televisão, o cinema ou o DVD. *Fansubs* são um recurso híbrido para as convenções usadas tanto em legendagem para deficientes visuais, quanto em legendagem para surdos e com dificuldades de audição. *Fansubs* também fazem uso de estratégias aplicadas em legendagem de vídeo games. Estamos testemunhando um processo de hibridização em que diferentes abordagens e estratégias de legendagem estão competindo. Convenções de legendagem não são gravadas na pedra e só o tempo dirá se essas convenções de *fansubs* são apenas um modismo passageiro ou se vão se espalhar para outros meios de comunicação e se tornar a semente de um novo tipo de legendagem para a era digital⁶⁸. (Destaque dos autores).

Uma das explicações apontadas por Díaz Cintas e Sánchez (2006), Ferrer Simó (2005, p. 27) e O’Hagan (2009, p. 100) como a principal motivação dos *fans* para o grande crescimento dos *fansubs*, é que eles não estão dispostos a ficar sentados esperando os

⁶⁸ *This new form of internet subtitling 'by fans for fans' lies at the margins of market imperatives and is far less dogmatic and more creative and individualistic than that which has traditionally been done for other media like the television, the cinema or the DVD. Fansubs are a hybrid resorting to conventions used both in subtitling for the hearing as well as in subtitling for the deaf and the hard-of-hearing. And they also make use of strategies applied in the subtitling of video games. We are witnessing a process of hybridisation where different subtitling approaches and strategies are competing. Subtitling conventions are not set in stone and only time will tell whether these fansub conventions are just a mere fleeting fashion or whether they will spread to other media and become the seed of a new type of subtitling for the digital era.*

produtores e as distribuidoras levar até meses para disponibilizar as legendas comerciais de seus filmes favoritos. Neste sentido, justamente para preencher a lacuna criada pelo atraso na disponibilização das legendas oficiais, eles entram ‘em ação’ e produzem suas legendas piratas.

Feitosa (2009), em sua tese de doutoramento, compara as legendas comerciais e as legendas piratas, e como mencionado no estudo, muitas pesquisas nos Estudos da Tradução tratam da dublagem e da legendagem (BAKER, 1998; HURTADO ALBIR, 2001), da Tradução Audiovisual – AVT (LUYKEN, 1991; IVARSSON, 1992), e estudos mais recentes (GOTTLIEB, 2005; DIAS-CINTAS, 2009; ARAÚJO, 2004), e da legendagem profissional ou comercial (SANCHES, 1994; CHAUME-VARELA, 2001), mas são poucos os estudos referentes à legendagem informal, conhecida como *fansub* ou ainda a legendagem pirata (FEITOSA, 2009, p. 13).

No estudo de Feitosa (2009, p. 14-15), o autor analisa legendas piratas em português, as respectivas legendas comerciais em português e as legendas de áudio escritas em inglês de dez filmes para adultos, de suspense/terror, produzidos nos Estados Unidos, Canadá e Reino Unido, presentes nos DVDs comerciais e nas legendas retiradas da internet, e utiliza os critérios dos Estudos da Tradução Audiovisual encontrados nos trabalhos de Díaz-Cintas (2003) e de Díaz-Cintas e Remael (2007) para basear suas análises.

Feitosa (2009) analisa se existem diferenças entre a legendagem comercial e a legendagem pirata quanto a aspectos técnicos com base nos estudos de AVT de Díaz-Cintas (2003) e Díaz-Cintas e Remael (2007), quanto ao uso de explicitações com base nos estudos de Perego (2003), e também nos aspectos de retextualização com base nos estudos de Coulthard (1992) e a construção de significados de Vasconcelos (1997) para compreender os “padrões que diferenciam as legendas piratas das legendas comerciais a partir das escolhas de retextualização de um mesmo insumo audiovisual” (FEITOSA, 2009, p. 15-16).

Quanto aos aspectos técnicos da legendagem analisados, tanto as legendas comerciais quanto as legendas piratas apresentam o mesmo número de duas linhas para cada legenda, com o diferencial de que, na legenda pirata, a quebra automática é determinada pelo legendador, mas deixa ao usuário a opção de alterar o tamanho da fonte, para os casos de assistir ao filme em um computador com tela menor, ou por problemas de dificuldade de visualizar a legenda, e isto pode acarretar no aumento do número de linhas na legenda, mas isto só é provocado pela alteração feita pelo usuário.

Quanto às características do texto, o número de caracteres por linha é um fator que difere na legendagem comercial e na legendagem pirata, pois nas legendas comerciais é respeitado um número máximo de 34 caracteres por linha, no caso, mantendo uma média de 32 caracteres. Já na legenda pirata este número não é respeitado, em geral, as legendas são maiores, e ocorre menos omissão de informações, tomando-se como base a legenda em inglês. Em todos os filmes analisados por Feitosa (2009), o autor constatou que ocorreu a extrapolação do número máximo de caracteres por linha de legenda, mantendo uma média de 41,6 caracteres por linha. Quanto à duração do tempo das legendas na tela, tanto as legendas comerciais quanto as legendas piratas apresentam o mesmo tempo e sincronismo das falas.

Quanto aos outros fatores como o tamanho da fonte, a cor da letra, a localização da legenda na tela, existe um padrão para os DVDs comerciais, mas nas legendas piratas a configuração fica a critério do usuário. O autor mostra que a legenda comercial apresenta menos repetições que na legenda pirata em relação à legenda em inglês. Em termos globais, a legenda comercial apresenta menor ocorrência de *tokens* (da ferramenta *WordSmith Tools*, e será explicado nas análises) que na legenda pirata, podendo-se constatar maior número de omissões na legenda comercial que na legenda pirata.

Quanto às questões de *explicitação* analisadas por Feitosa (2009), observou-se o mesmo número de explicitações tanto na legendagem comercial quanto na legendagem pirata

para cada filme analisado, tanto por questões culturais quanto por adição pelo canal semiótico, que correspondem a placas com dizeres escritos que aparecem no canal visual. Todavia, acrescenta alguns casos em que os textos de mensagens que aparecem na tela foram traduzidos apenas na legenda pirata, e constata a ocorrência de sua omissão na legenda comercial.

Feitosa (2009) também aponta que não houve variação considerável quanto ao fluxo de informações nem quanto à organização temática. Neste sentido, o autor explica que não pode afirmar que “uma tradução seja mais ou menos adequada”, pois pode apresentar significados semelhantes expressos com organizações alternativas diferentes, como apontado por Vasconcelos (1997). Feitosa (2009, p. 151) afirma que “o Fluxo de Informação das legendas piratas se encontra em padrões de Método de Desenvolvimento mais próximos do conteúdo extraído do áudio em inglês que as legendas comerciais”, fato constatado por Teixeira (2015), ao analisar a localização de *games* no Brasil. De acordo com Teixeira (2015, p. 83), as análises realizadas sobre a Tradução Audiovisual para *games* apontaram que as legendas oficiais, as ditas comerciais, “apresentavam uma qualidade menor do que a esperada pelo consumidor”, pela perspectiva das exigências do mercado consumidor.

De acordo com Bold (2011, p. 7), no Brasil, as *fansubs* adquiriram grande popularidade, proporcionada principalmente pelo prestígio e reconhecimento dos usuários, como a divulgação do nome das equipes nas traduções que circulam na internet. Por sua vez, a distribuição brasileira é fraca, envolvendo atrasos na transmissão e disponibilidade limitada de muitos produtos de mídia comerciais. Bold (2011, p. 8) explica que as redes *fansubbing* no Brasil “funcionam de uma forma muito organizada, pois lidam com prazos extremamente curtos para atender às expectativas das comunidades de fãs”, especialmente para a tradução e distribuição das séries de TV americanas, que cada vez mais atraem o público brasileiro, com a popularização da TV a cabo.

Como destaca Bold (2011, p. 9), no ramo das *fansubbings* no Brasil, o site www.legendas.tv atua como um site de hospedagem para as legendas, e também tem fóruns on-line que promovem discussões entre os usuários. Em virtude de sua popularidade, tornou-se o responsável pela organização, padronização e programação das traduções, e desempenha um papel importante na imposição de normas e das práticas de *fansubbing*. As equipes de *fansubbing* precisam manter agilidade, qualidade e responsabilidade para garantir a continuidade de seu trabalho, e o prestígio adquirido tem um papel importante, pois o nome de suas equipes de *fansubbing* é exibido com destaque na página inicial do *Legendas.tv*.

Na pesquisa de Bold (2011, p. 14), a autora deixa claro o mesmo fato já apresentado no trabalho de Feitosa (2009), que, quanto aos aspectos técnicos da legendagem, tanto as legendas feitas por equipes de *fansubbers* quanto as legendas profissionais são similares, não apresentando diferenças que possam influenciar o resultado do trabalho.

Sousa (2011) desenvolveu uma pesquisa de mestrado na Universidade de Lisboa sobre o fenômeno do *fansubbing*. A autora (2011, p. 19) explica que os conceitos de tradução domesticadora⁶⁹ de Venuti (1995, p. 20) e aceitabilidade⁷⁰ de Toury (1995, p. 57), ao aproximarem o texto de partida à cultura de chegada de forma a apagar as diferenças culturais, têm sido vistos com descontentamento entre os espectadores que desejam uma tradução que reflita traços da cultura de partida. Em ambos os casos, para Venuti (1995, p. 20), a tradução domesticadora é vista como “uma redução etnocêntrica do texto estrangeiro para atingir os valores culturais da língua de chegada, que leva o autor de volta para casa”⁷¹, o que pode ser explicado como aproximar o texto de partida o máximo possível da cultura de chegada, de forma a o leitor não sinta as diferenças culturais; e a aceitabilidade de Toury (1995, p. 57), é vista como “o tradutor produzir uma tradução levando em conta as normas da

⁶⁹ Mais sobre tradução domesticadora, ver em Venuti, 1995.

⁷⁰ Mais sobre aceitabilidade e normas em tradução, ver em Toury (1995).

⁷¹ *an ethnocentric reduction of the foreign text to target language cultural values, bringing the author back home.*

cultura de chegada”⁷². Sousa (2011, p. 20) apresenta diversos exemplos de tradução domesticadora ocorrida com os *animes* japoneses da década de 1960, 1980 e 1990, como casos de remoção de cenas, alteração de personagens e fatos que resultaram em um enredo totalmente diferente do original, o que pode ter sido crucial para o surgimento e crescimento das *fansubs*.

O’Hagan (2009) discute a legendagem e a localização de jogos comerciais feita pelos *fansubs*. Explica que o advento da internet de banda larga e o surgimento de programas gratuitos de legendagem derrubaram barreiras e os fãs passaram a poder divulgar seus trabalhos na internet com rapidez e, a partir da visibilidade conquistada, criaram as comunidades de *fansubbers*. O’Hagan (2009, p. 105) aponta que, na legendagem de *video-games*, a principal diferença entre a legendagem de fans e a legendagem comercial é que, na legendagem comercial, a prioridade na localização⁷³ é dada para se adaptar o jogo à língua de chegada, para que o jogo pareça que foi uma produção local e não uma tradução.

Ao contrário, na legendagem feita por fans, a prioridade é replicar a fala original do jogo. Para a autora,

o conhecimento dos fans sobre o tema garantido pela extensa pesquisa pode ser contrastado com o curto prazo e a significativa falta de contexto em que os tradutores profissionais e localizadores muitas vezes são obrigados a trabalhar no campo da localização de jogos. Além disso, pode ser frustrante o fato de que algumas versões oficiais europeias de jogos japoneses são derivados de versões dos jogos em inglês, deixando mais espaço para a perda da intenção original⁷⁴.

A explicação inicial para o termo localização surgiu no final da década de 1980, pelos desenvolvedores de software, para “refletir a introdução de elementos linguístico-culturais de código-fonte inicial, conteúdo e vídeo considerados estranhos aos EUA/Inglês

⁷² *subscriptions to norms originating in the target culture.*

⁷³ Mais sobre localização, ver em O’Hagan, 2009, 2013.

⁷⁴ *Fans’ knowledge on the topic supported by their extensive research can be contrasted to the diminishing timeframe and lack of content under which professional translators and localisers are often forced to work in the field of game localisation. Furthermore, the situation can be frustrated by the fact that some official European language versions of Japanese games are derived from the games’ English versions, leaving more room for loss of the original intent.*

Americano”⁷⁵(FOLARON, 2006, p. 198). O termo é derivado da palavra 'locale', a combinação de uma região sócio-cultural e linguagem em um ambiente industrial, e sua evolução se deveu ao surgimento de produtos eletrônicos, principalmente sob a forma de softwares e, posteriormente, foi incorporando outras esferas como sites da internet, em que a língua local e outras convenções específicas de cada região, necessitavam ser ajustados. Se refere tanto aos processos quanto aos produtos destes processos, pelos quais os textos digitais são modificados para que possam ser utilizados pelo público em diferentes regiões sociolinguísticas. A Associação de Localização dos Padrões da Indústria - *Localization Industry Standards Association* (LISA) acata a definição de Fry (2003, p. 13), que explica que se trata do “processo de modificar produtos ou serviços para se adaptar às diferenças em mercados distintos”⁷⁶

Neste sentido, em sua análise sobre a localização na legendagem comercial de *video-games*, Teixeira (2015) defende que as legendas comerciais têm deixado a desejar em termos da qualidade que é esperada pelo consumidor, levando, com isso, à maior valorização do trabalho realizado pelos *fansubbers*.

Para a realização dos trabalhos de legendagem, os *fansubbers* seguem o conjunto de orientações para a prática da legendagem proposto, o Código de Boas Práticas de Legendagem – *Code of Good Subtitling Practice* (1998a) que recebeu aprovação do *European Association for Studies in Screen Translation*. Por sua vez, a equipe do site *AnimeNewsNetwork* criou o Novo Código de Ética para *Fansubbing* (Legendagem Amadora) Digital – *New Ethical Code for Digital Fansubbing* (2003), a partir dos comentários dos usuários de seu fórum, para ser utilizado como referência para analisar a conduta ética dos grupos.

⁷⁵ to reflect the introduction of linguistic-cultural elements considered foreign to the initial source code, content and display in US/American English.

⁷⁶ the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets.

Díaz Cintas e Sánchez (2006, p. 45) afirma que, apesar da controvérsia sobre a legalidade ou não das comunidades de *fansubbing*, tanto os *fansubbers* quanto os estúdios de animação japoneses já reconheceram que a distribuição gratuita das legendas amadoras tornou-se uma maneira de promoção para os *animes* e os seus filmes.

A seguir, discutimos as teorias que serviram de base para nossa pesquisa, dentro do capítulo da Fundamentação Teórica. Abordamos as teorias do Humor, os Estudos da Tradução Baseados em *Corpus*, a Tradução Audiovisual e a Tradução do Humor Audiovisual.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

I see translation as the attempt to produce a text so transparent that it does not seem to be translated. A good translation is like a pane of glass. You only notice that it's there when there are little imperfections – scratches, bubbles. Ideally, there shouldn't be any. It should never call attention to itself.⁷⁷

SHAPIRO, Norman, *s/data*.

Os Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* podem ser considerados de extrema relevância sobretudo, pela qualidade e impacto causado pelas pesquisas que têm se pautado em lidar com aspectos importantes da tradução, com foco na perspectiva empírica. A disponibilidade de ferramentas computacionais que ajudam a identificar padrões em textos traduzidos tem contribuído para possibilitar aos pesquisadores o acesso a características desses textos e, como no presente estudo, a comparação com os respectivos textos originais, o que facilita a investigação e, conseqüentemente, a análise dos resultados.

Na presente pesquisa, apoiamo-nos na abordagem interdisciplinar de Camargo (2007, 2008) que se fundamenta no arcabouço teórico-metodológico dos Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* lançados por Baker (1993, 1995, 1996, 2000, 2004). Adotamos a Linguística de *Corpus* como metodologia para o levantamento dos dados para análise, com base nos estudos de Berber-Sardinha (2004) e utilizamos o programa computacional *WordSmith Tools* para auxiliar na pesquisa. Buscamos subsídios para desenvolver a pesquisa

⁷⁷ Vejo a tradução como a tentativa de produzir um texto tão transparente que não pareça ser traduzido. Uma boa tradução é como uma janela de vidro. Você só percebe que ela está lá quando há pequenas imperfeições - arranhões, bolhas; o ideal é não haver nenhuma. Ela nunca deve chamar a atenção para si.

nos estudos sobre o Humor desenvolvidos por Raskin (1979), Attardo e Raskin (1991), e Vandaele (1999b, 2010), e a Tradução de Humor Audiovisual desenvolvidos por Martinez-Sierra (2003, 2004), Díaz-Cintas e Anderman (2009) e Veiga (2009).

Abordamos, inicialmente, os estudos sobre o Humor, e a seguir, a interface dos Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* com os Estudos Descritivos da Tradução e com a Linguística de *Corpus*. Posteriormente, abordamos os estudos sobre a Tradução Audiovisual e a Tradução Audiovisual do Humor.

3.1. ESTUDOS DO HUMOR

*The notion that finding something funny is in part a product of the occasion on which something happens: finding something funny is much more likely under socially appropriate circumstances than under socially inappropriate ones, and knowledge of this distinction seems to be part of everyday culture.*⁷⁸

PALMER, Jerry, 1994, 2004.

A comicidade vem sendo estudada desde os tempos dos gregos, e Aristóteles (1995, p. 23-24) já afirmava que a comédia representa as pessoas “piores do que elas são”, ou ainda que “é a imitação de pessoas inferiores, por ser o cômico uma espécie de feio, mas sem dor nem destruição, como uma máscara”. A filosofia e a literatura já lidavam com o humor nos aspectos que eram possíveis para a época. Aristóteles, em sua *Retórica*, já lidava com as teorias da incongruência quando discutia a metáfora e os trocadilhos ou jogos de palavras. Neste sentido, grande parte dos estudiosos do humor, a partir dos estudos linguísticos como a semântica e a pragmática, buscam muitas de suas bases nas análises de Aristóteles e outros filósofos contemporâneos a ele.

Por essa razão, buscamos estudos importantes sobre o humor que se apóiam na linguística e que assim podem contribuir para o nosso trabalho. A seguir, analisamos como o humor vem sendo utilizado pelos acadêmicos, principalmente na área da linguística.

⁷⁸ A noção de que encontrar algo engraçado é, em parte, fruto da ocasião em que algo acontece: encontrar algo engraçado é muito mais provável em circunstâncias socialmente apropriadas do que sob aquelas socialmente inadequadas, e saber fazer esta distinção parece ser parte de cada cultura.

3.1.1. AS TEORIAS DO HUMOR

Estudos importantes sobre o humor foram desenvolvidos no início do século XX por Henri Bergson e Vladimir Propp. Mais tarde esses estudos serviram de referência para outros trabalhos que ganharam força no final da década de 1970 e início da década de 80, após as publicações feitas por Victor Raskin e Salvatore Attardo, apresentando análises sobre o humor a partir de teorias linguísticas, em especial na semântica e pragmática. Estes estudos tornaram-se até hoje a base para os principais estudos acadêmicos que envolvem as teorias linguísticas sobre o humor.

Uma vez que neste estudo lidamos com as *sitcoms*, mostra-se necessário o conhecimento das características do humor, pois grande parte das séries de sucesso atualmente, abordam seus temas de forma humorística, tornando-se importante desenvolver nossas análises acerca das questões envolvendo o humor e a *sitcom*.

Os estudos do humor com base na linguística têm como principal expoente Bergson (1987, p. 77) e sua argumentação é de que, “todo desvio é cômico e, quanto mais acentuado, mais sutil será a comédia”. Mostra que a comédia necessita de seis elementos principais para provocar o riso:

- a) apelar ao intelecto em vez das emoções;
- b) ser algo mecânico ou automático;
- c) partir do que é humano;
- d) a necessidade de haver normas sociais estabelecidas que sejam conhecidas ou familiares ao espectador;
- e) a situação e seus componentes devem ser inconsistentes ou inusitadas em suas associações (por exemplo, as normas sociais); e
- f) deve ser percebido pelo espectador como agressivo ou danoso aos participantes.

Se todos estes critérios forem respeitados, as pessoas irão rir ou achar graça, caso contrário, não ocorrerá o humor (BERGSON, 1987, p. 78).

Um pouco mais tarde, Propp (1992, p. 134) considera que Aristóteles tinha razão pois “para criar caracteres cômicos é necessário certo exagero, [...] como aqueles construídos de acordo com o princípio da caricatura”. O autor (1992, p. 119) afirma que “a língua não é cômica por si só, mas porque reflete alguns traços da vida espiritual de quem fala, a imperfeição de seu raciocínio”. Neste sentido, Propp (1992, p. 120-121) explica que os trocadilhos, paradoxos, tiradas e ironias, além da ambiguidade e polissemia, que levam ao uso do sentido ‘literal’ e ‘não-literal’, vão além e configuram um arsenal na direção da produção de comicidade, zombaria e humor.

Em um estudo sobre as *sitcoms*, Taflinger (1996) explica que, em geral, elas apresentam pelo menos quatro dos seis critérios propostos por Bergson (1987) para a criação/manutenção do humor, que são: apelar para o intelecto em lugar das emoções, apresentar incongruência com as normas preestabelecidas da sociedade, depender da percepção do público de que as ocorrências são essencialmente danosas para os personagens e para as crenças do público, quebrar as normas ou desestabilizar o *status quo* em uma tentativa de abalar a moral da classe média.

Em nossos estudos anteriores (TEIXEIRA, 2009) abordamos Bergson (1987) e Propp (1992) procurando entender como o humor vem sendo representado nas *sitcoms*, e como esse entendimento pode contribuir para sua aplicação como auxiliar na tradução, em textos humorísticos e também nos trabalhos de legendagem. Outros autores com importantes estudos sobre o humor são Raskin (1986) e Attardo e Raskin (1991), que serão abordados a seguir, neste trabalho.

3.1.2. A TEORIA DOS *SCRIPTS* SEMÂNTICOS DE RASKIN E ATTARDO

Raskin (1979, 1986) descreve a natureza do humor e a classificação de seus tipos, e apresenta como os principais autores, até aquela data, explicavam as diversas faces do humor, entre eles Aristóteles, Stendhal, Propp, Bergson, Stern, Kant, Hegel, Schopenhauer e Freud. De acordo com Raskin (1986, p. 31), Freud afirmava que, para se fazer humor, bastava simplesmente brincar com as idéias; para Aristóteles (1995, p. 23-24) a comédia representava as pessoas “piores do que elas são”; e Propp (1992, p. 134) assegurava que o filósofo tinha razão e que “para criar caracteres cômicos é necessário certo *exagero*, [...] como os construídos de acordo com o princípio da caricatura”. Raskin (1986, p. 31) explica que Schopenhauer foi um dos precursores da teoria do humor baseada na incongruência; e Bergson (1987) discute como o riso é provocado, mencionando acontecimentos simultâneos-justapostos, a mudança súbita de perspectiva, a ocorrência de algo inesperado que possa causar a incongruência e assim provocar o humor.

Em seu trabalho, Raskin (1979, p. 328) comenta os estudos dos atos de fala introduzidos por Searle (1969) e, a partir deles, propõe uma definição para os atos de fala do humor. Em sua proposição, Raskin explica que os atos de fala eram habitualmente definidos como um modo de comunicação de boa-fé, mas estes são alterados no caso do humor, e o autor percebe que acontece exatamente o contrário, esse modo *‘bona-fide’* de comunicação é quebrado.

Raskin (1979) descreve o estudo linguístico sobre o humor verbal como a aplicação de uma teoria semântica orientada por *scripts*. A teoria semântica que Raskin e também Attardo utilizam para explicar a constituição do humor foi adaptada de *scripts* e

frames, que são conceitos utilizados pela Inteligência Artificial (IA) por Minsky (1975, p. 96) na área computacional; estes se caracterizam por conter *slots* (espaços) em suas estruturas para armazenamento de dados na memória do computador, e que foi adaptada para a *Frame Semantics* (Semântica de Esquemas), por Fillmore (1975).

Para Fillmore (1985, p. 223), os *frames* são “estruturas específicas unificadoras do conhecimento ou esquematizações coerentes da experiência”⁷⁹ e representam a estrutura de conhecimentos prévios, conhecimentos linguísticos, textuais, e conhecimentos de mundo, armazenados na memória do indivíduo, considerados essenciais para desencadear o processamento das informações necessárias para a compreensão de dada cultura.

Raskin (1979) faz uma adaptação da teoria de *Frame Semantics* utilizada por Fillmore (1975), trazendo-a para os estudos da linguagem. Raskin (1979, p. 325) explica que os “*scripts* representam o ‘senso comum’, as estruturas cognitivas armazenadas na mente do falante nativo, [...] como roteiros para descrever rotinas padronizadas, processos, etc.” Assim como Raskin, Attardo (1994, p. 198) define *script* como “[...] uma estrutura cognitiva internalizada pelo falante que lhe permite saber como o mundo se organiza e funciona”.⁸⁰

Como a teoria foi adaptada para os estudos da fala, outros teóricos da Análise do Discurso como Brown e Yule (1983, p. 250) observam que “tanto *esquemas* quanto *frames*, *scripts* e *cenários* constituem meios de representar o conhecimento prévio que nós todos usamos e esperamos que os outros usem ao produzirmos e interpretarmos o discurso”⁸¹. No momento de uma interação, as estruturas de conhecimento prévio armazenadas na memória são ativadas, a partir de estímulos, que desencadeiam o processo de ajustamento do *frame* necessário para a compreensão da informação fornecida. Os *scripts* representam as

⁷⁹ *they are lexical representatives of some single coherent schematization of experience or knowledge.*

⁸⁰ *‘script’ is an organized chunk of information about something (in the broadest sense), the cognitive structure stored in the mind of the native speaker [...] designed to describe certain standard routines, processes, etc., [...] it is a cognitive structure internalized by the speaker which provides information on how things are done, organized, etc.*

⁸¹ *Like ‘frames’, ‘scripts’ and ‘scenarios’, they are a means of representing that background knowledge which we all use, and assume others can use too, when we produce and interpret discourse.*

informações sobre as sequências dos fatos e se referem ao modelo ou protótipo de processamento dos *frames*. Nesse sentido, o *script* pode ser entendido como a estrutura cognitiva que é internalizada pelo falante e que lhe permite saber como o mundo se organiza e funciona.

De acordo com Trevisan (1992, p. 4), “inspirando-se na armazenagem de dados do computador, a noção de *frame* foi transportada analogicamente para os estudos sobre armazenagem de conhecimentos na memória humana”. Um *frame* é uma estrutura de dados, que são armazenados em blocos, e que são ativados mediante a necessidade de busca para seu processamento, os *esquemas* representam as faculdades humanas responsáveis por estabelecer as conexões entre as categorias de entendimento a partir da experiência da pessoa, e os *cenários* podem ser entendidos como os roteiros pré-estabelecidos para o entendimento e funcionamento das coisas.

Segundo Attardo (1994, p. 198), um “*script* é uma porção organizada de informação a respeito de alguma coisa (no sentido mais amplo). É uma estrutura cognitiva internalizada pelo falante, que lhe proporciona informação sobre como as coisas são feitas, organizadas, etc.”⁸². Rosas (2002, p. 36), ao escrever sobre humor, cita os estudos de Raskin (1979) e Attardo, (1994, p. 198-199), e a autora também remete à mesma definição de *script* proposta por Raskin, como uma “estrutura cognitiva internalizada pelo falante que lhe permite saber como o mundo se organiza e funciona”.

Avançando os estudos neste sentido, Raskin (1979, p. 325) esclarece que “a interpretação semântica de uma sentença é definida por um conjunto de todas as combinações de *scripts* compatíveis com todos os itens lexicais que compõem a sentença, promovendo a

⁸² *A script is an organized chunk of information about something (in the broadest sense). It is a cognitive structure internalized by the speaker which provides the speaker with information on how things are done, organized, etc.*

realização (parcial) de qualquer uma dessas combinações”⁸³. De acordo com o autor, a associação do léxico com a teoria semântica orientada pelos *scripts* consiste em entradas lexicais que invocam diretamente o(s) *script*(s) compatível(is) com o item lexical em questão, ou seja, a informação do *script* deve envolver exatamente o conhecimento lexical e o conhecimento enciclopédico necessários para a compreensão da sentença. Algum tempo mais tarde Attardo (1994, p. 201-202) explica que, para a teoria semântica de *scripts* de Raskin alcançar seu objetivo, tudo deve funcionar em forma de redes semânticas, ou seja, os *scripts*, a parte lexical e a não-lexical, devem estar conectados como *links* em redes semânticas.

A hipótese principal da abordagem do mecanismo semântico do humor proposta por Raskin (1979, p. 325) é a de que “o elemento humorístico seja resultante de uma sobreposição parcial de dois (ou mais) *scripts* diferentes e opostos em algum sentido, mas que todos sejam compatíveis (parcial ou totalmente) com o texto em que esse elemento aparece”⁸⁴, ou seja, os dois *scripts* devem ser diferentes ou opostos o suficiente para que sua sobreposição produza um efeito cômico. Os *scripts* do humor são definidos sobre um feixe de informações a respeito de determinada situação ou assunto, e estão relacionados aos itens lexicais e podem ser evocados por eles a qualquer momento. Embora os *scripts* sejam distintos e opostos, eles precisam ser compatíveis. Para o autor, os dois tipos de *scripts* que podem disparar o gatilho do humor são os *scripts* baseados em ambiguidades ou os *scripts* baseados em contradições.

Para chegar a essas constatações, Raskin (1979) fez uma adaptação dos Princípios das Máximas de Grice⁸⁵ para a Teoria dos *Scripts* Semânticos, com a proposição de que um texto pode ser considerado humorístico se for compatível, integral ou em parte com a

⁸³ *the semantic interpretation of a sentence is defined on a set of all the compatible combinations of the scripts invoked by the constituents of the sentence as a (partial) realization of any one of these combinations.*

⁸⁴ *the main hypothesis is that this humorous element is the result of a partial overlap of two (or more) different and in a sense opposite scripts which are all compatible (fully or partially) with the text carrying this element.*

⁸⁵ GRICE, H. P. Logic and Conversation. In: COLE et al. *Syntax and Semantics*. 1975, p. 41-58.

oposição dos dois *scripts*, como por exemplo: oposição real x não real; oposição bom x mau; oposição sexual x não sexual.

A partir das Máximas de Grice, Raskin (1979) propôs as Máximas para a Teoria dos *Scripts* do Humor, para aplicá-las às piadas, substituindo o Princípio de Cooperação, efetuando a troca do ‘modo confiável de comunicação’ pelo ‘modo não confiável de comunicação’ assumindo, de acordo com o autor, a forma eficaz de contar uma piada.

Percebemos que os estudiosos do humor dividem e classificam o humor em classes e categorias, e estas apresentam diversas variantes, como: piadas, charges, zombaria, ridículo, burlesco, pilhéria, escárnio, sátira, jocosidade, mas este não é o foco do nosso estudo. Neste sentido, nos atentamos apenas ao humor, e em alguns casos, ele é referido como piada pelo autor, assim, manteremos piada com o mesmo sentido de humor.

Na adaptação de Raskin (1979), as Máximas passaram a seguir o novo “Princípio de Cooperação da Piada”, assim descritas: 1) Máxima da Relação – diga apenas o que for pertinente à piada; 2) Máxima da Qualidade – diga apenas o que for compatível com o universo da piada; 3) Máxima da Quantidade – dê a informação que for estritamente necessária à piada; e 4) Máxima da Conduta – conte a piada com eficiência.

Raskin (1979) considera a existência de um *gatilho*, ou seja, algo que possa disparar uma reação, uma manipulação, óbvia ou implícita, indispensável para a configuração da piada, o mecanismo desencadeador do discurso humorístico, o que permite passar de um *script* a outro, como no exemplo na Figura 2 a seguir:

Figura 2 – Mudança de *script* óbvio (confiável) para *script* não óbvio (não confiável)

<i>Script 1</i>	<i>Script 2</i>
Levantar	Levantar
Tomar café	Tomar café
Sair de casa	Sair de casa
(trabalho)	(praia) (pescaria) ...

Fonte: Raskin (1979), adaptado.

Ao apresentar uma sequência de atividades matinais como as representadas pelo Figura 2, a tendência de qualquer leitor seria na direção de uma interpretação automática da mesma, uma vez que uma sequência de atividades matinais fazem parte de nossos esquemas mentais. Esta forma de interpretação se deve aos conhecimentos prévios que temos a respeito do que fazemos em uma sequência deste tipo, por meio dos *scripts* e *frames*, ou as estruturas internalizadas que todos nós possuímos. Os dois tipos de *scripts* são muito parecidos, são compatíveis em grande parte, assim, quando iniciamos a leitura de um deles, já sabemos toda a sequência dos fatos, e já temos um final esperado para a situação, como mostrada no *Script 1*. Ao contrário, o *Script 2* apresenta uma quebra, pois traz um final inesperado: em vez de trabalho – praia, pescaria, ou ainda poderia aceitar qualquer outra forma de lazer; esta seria uma situação que não seria imaginada por um leitor que tem que trabalhar todos os dias, a não ser que estivesse de férias, o que só acontece uma vez ao ano, e sem a garantia de que ele realmente poderia passar suas férias em uma praia, ou em uma pescaria (ou qualquer outro evento fora de uma semana normal de trabalho) levando o leitor a reconhecer a quebra dos *scripts*, e assim provocar o riso.

A finalização da sequência com ‘ir ao trabalho’ ou ‘ir à praia’, é considerada o elemento necessário para configurar a passagem de um *script* a outro, o que Raskin (1979)

nomeou de *'trigger'*, ou gatilho. De acordo com o autor, algumas informações funcionam como *'bona-fide'*, ou seja, confiáveis ou não confiáveis para a piada. No caso da piada, não há compromisso do emissor com a verdade de sua mensagem.

Raskin (1979) explica que a teoria semântica, além de consistir em um conjunto de todos os *scripts* que estão disponíveis aos falantes, engloba também um conjunto de regras, cuja função é combinar todos os possíveis sentidos dos *scripts*, e descartar as combinações que não produzem leituras coerentes. A teoria semântica oferece opções para se classificar a relação entre sentença e texto, e as combinações de sobreposição e oposição entre *scripts*, como na Figura 3 a seguir:

Figura 3 – Opções de sobreposição de *scripts* opostos / não-opostos

<i>Scripts</i>	Opostos	Não-opostos
Sobrepostos	Humor	Metáfora Alegoria Figuração Mito Alusão Obscurecimento
Não-sobrepostos	Conflito	Narrativa comum Possivelmente trágico

Fonte: Raskin (1979), adaptado.

A Figura 3 mostra um exemplo das opções que Raskin (1979) descreve em sua teoria. Neste caso, a explicação é de que os *scripts* podem ocorrer de forma sobreposta ou não-sobreposta, oposta e não-oposta, levando a diversas figuras de linguagem, mas na maioria delas, não ocorrerá o humor. De acordo com a teoria, apenas a sobreposição dos *scripts* não garantiria o humor; este ocorreria apenas nos casos em que os *scripts* fossem sobrepostos e,

ao mesmo tempo, opostos, pois só assim aconteceria uma quebra de algo já pré-estabelecido. Todas as outras situações levam a figuras de linguagem que não especificamente ou não necessariamente se tornam situações de humor.

No caso dos textos humorísticos, o contrato ‘normal’ que deve ser estabelecido para que a comunicação ocorra entre autor/emissor ou leitor/destinatário precisa necessariamente ser rompido de alguma forma, para promover a passagem de um *script* a outro. O que pode conferir ao texto o caráter humorístico é a ocorrência de um desvio que possa romper com as expectativas, e que seja percebido quando o gatilho for acionado por uma pista textual ou extratextual.

A partir dessas constatações, a teoria dos *scripts* opostos fica conhecida como *Teoria do Humor baseada nos Scripts Semânticos (SSTH)*⁸⁶ de Raskin (1986), e mais tarde, é revisada e expandida recebendo o nome de *Teoria Geral do Humor Verbal (GTVH)*⁸⁷ por Attardo e Raskin (1991) que, além de incorporar o modelo anterior *SSTH* de Raskin, elege a Oposição de *Scripts (Script Opposition – SO)* e o Mecanismo Lógico (*Logical Mechanism – LM*) configurando-os como ‘gatilho’, como os parâmetros mais importantes para se desencadear o humor.

De acordo com a *SSTH* de Raskin (1986, p. 140), são necessários cinco elementos para provocar a percepção do humor: a) mudança de um modo *bona-fide* de comunicação para um modo não *bona-fide* de contar piadas; b) um texto com uma intenção jocosa; c) sobreposição (parcial ou total) de dois *scripts* compatíveis com o texto; d) relação de oposição entre os dois *scripts*; e) um gatilho, óbvio ou implícito, que mostre a relação de oposição.

Na revisão da teoria do humor, Attardo e Raskin (1991) discutem o modelo de Raskin, explicam todos os elementos envolvidos e apresentam um modelo que incorpora os cinco elementos apresentados anteriormente por Raskin, estabelecendo um novo modelo de

⁸⁶ *Semantic Script Theory of Humor (SSTH)*.

⁸⁷ *General Theory of Verbal Humor (GTVH)*.

representação para o humor. A *GTVH* passa a contar com seis elementos componentes, nomeados por Attardo e Raskin (1991) de parâmetros, ou “Recursos de Conhecimento”⁸⁸ (*KR*), compostos de: 1) Linguagem (*LA*); 2) Estratégia Narrativa (*NS*); 3) Objetivo (*TA*); 4) Situação (*SI*); 5) Mecanismo Lógico (*LM*); e 6) Oposição de *Scripts* (*SO*). Depois de estabelecer o novo modelo, Attardo e Raskin (1991, p. 328) afirmam que o humor depende principalmente da combinação de Oposição de *Scripts* e de um Mecanismo Lógico específico para ser desencadeado, configurando o ‘gatilho’ anteriormente mencionado por Raskin. Neste sentido, a *GTVH* de Attardo e Raskin (1991) incorpora o modelo anterior *SSTH* de Raskin, e elege a Oposição de *Scripts* (*SO*) e o Mecanismo Lógico (*LM*) como os elementos mais importantes para se desencadear o humor.

Alguns anos mais tarde, Attardo (2002) publica uma revisão em que o autor discute como vinham sendo desenvolvidas as teorias sobre a tradução do humor. Attardo (2002, p. 175) afirma que as teorias de tradução do humor existentes, na maioria das vezes, incorporavam a teoria da tradução e a aplicavam ao humor. Contrariando as teorias vigentes sobre tradução de humor, o autor se refere a Delabastita (1997, p. 19) para explicar que “a produção, a recepção, e a tradução de um jogo de palavras nunca é apenas uma questão de estrutura de língua *por si*”⁸⁹. Neste sentido, Attardo explica:

o que a teoria do humor pode proporcionar à teoria da tradução com a Teoria Geral do Humor Verbal (Attardo e Raskin, 1991) inclui uma métrica de similaridade entre os textos que podem percorrer um longo caminho no sentido de fornecer o critério para determinar a similaridade de significados/vigor no *domínio de textos cujo objetivo perlocucionário seja a percepção do humor*⁹⁰. (ATTARDO, 2002, p. 175) (Destaques do autor)

⁸⁸ RASKIN, V. (1985); ATTARDO, S; RASKIN, V. (1991, 1994). *Joke's components/parameters - Knowledge Resource (KR): Language (LA); Narrative Strategy (NS); Target (TA); Situation (SI); Logical Mechanism (LM); Script Opposition (SO)*. Abreviações dos autores.

⁸⁹ *The production, the reception, and the translation of wordplay is never just a question of language structure 'alone'*. Destaque do autor.

⁹⁰ *what can humour theory provide the theory of translation with that the General Theory of Verbal Humour includes a metric of similarity between texts which can go a long way towards providing the criterion for determining similarity of meaning/force 'in the domain of texts whose perlocutionary goal is the perception of humour'*. Destaque do autor.

O autor afirma que, com base nessa métrica, o tradutor pode visualizar o quanto a tradução da piada ficou próxima do original, e fazer os ajustes ou adequações necessárias em suas estratégias de tradução.

De acordo com Attardo (2002, p. 177), o conceito de paráfrase torna-se importante para entendermos que tipo de variação os “Recursos de Conhecimento (*KR*)” levam em consideração: em suas palavras, “como qualquer sentença pode ser reformulada de várias formas, por meio do uso de sinônimos e outras construções sintáticas, qualquer piada também pode ser elaborada de diversas maneiras sem mudar seu conteúdo semântico”⁹¹, ou seja, uma paráfrase ou a reformulação de um texto de humor ou de uma piada, desde que preserve o sentido do texto anterior, pode ser considerada uma variação da mesma piada – o que o autor considera uma tradução interlingual. Attardo ainda explica que o conector é importante porque ele funciona como o elemento linguístico que oferece a opção de interpretação ambígua para ligar os dois sentidos opostos que aparecem no texto. Para Attardo (2002, p. 190), a tradução de piadas não representaria um problema para a *GTVH*, se se preservar a semelhança entre os textos, a partir da Linguagem e, se isto for possível, deve-se tentar preservar a Oposição de *Script* do original.

Attardo (2002, p. 184) explica que a Linguagem é o Recurso de Conhecimento diretamente ligado pelo senso comum à noção de tradução literal. Qualquer variação da Linguagem pode ser considerada uma paráfrase da piada, e, conseqüentemente, uma tradução. Assim, para o autor, “a *Teoria Geral do Humor Verbal* incorpora uma simples teoria da tradução do humor, se limitarmos a tradução à simples correspondência de significados, ou seja, à substituição da Linguagem na Língua Alvo pela Linguagem na Língua Fonte”⁹². Neste

⁹¹ *As any sentence can be recast in a different wording (that is, using synonyms, other syntactic constructions, etc.), any joke can be worded in a (very large) number of ways without changes in its semantic content.*

⁹² [...] *the General Theory of Verbal Humour ‘already incorporates a simple theory of humour translation’, if we limit translation to simple meaning correspondence [...] substitute Language in TL for Language in SL.* Destaque do autor.

sentido, mostraremos em nossas análises, como o humor vem sendo configurado nas legendas das *sitcoms* que nos propusemos a analisar.

A partir do levantamento de todas as teorias que discutem o humor, verificamos que ele também se apresenta dependente de fatores históricos, culturais e linguísticos, além de envolver outras questões individuais como idade, etnia, conhecimentos, experiências de vida e até estados de espírito. E ainda nos deparamos com as premissas de que o humor nem sempre provoca o riso, pois é visto de forma diferente por cada indivíduo. Assim, torna-se necessário a quem estiver lidando com o humor, ter sua atenção voltada para o que o texto apresenta, a fim de buscar o sentido de um efeito humorístico semântica e pragmaticamente equivalentes.

A seguir, tratamos dos Estudos da Tradução, dos Estudos da Tradução Baseados em *Corpus*, da Tradução Audiovisual e da Tradução do Humor Audiovisual, e abordamos como esses estudos podem contribuir para o desenvolvimento desta pesquisa.

3.2. ESTUDOS DA TRADUÇÃO

*Translated texts record genuine communicative events and as such are neither inferior nor superior to other communicative events in any language.*⁹³

BAKER, Mona, 1993.

Até meados da década de 1960, os estudos sobre tradução propostos por J. C. Catford (1965) surgem como os primeiros indícios de mudanças, pois os estudos anteriores voltavam sua preocupação apenas para a verificação dos níveis de equivalência encontrados entre os textos de duas línguas diferentes, levando em conta o Texto Fonte (TF) ou Texto de Partida (TP) e desconsiderando totalmente o Texto de Chegada (TC) ou Texto Traduzido (TT). Para os estudiosos daquele período, o Texto de Partida / Língua de Partida (TP/LP) é que deveria determinar o tipo de equivalência a ser seguida, fixando-se nas comparações entre TP e TC, com o foco voltado apenas para o produto final da tradução, e sua relação com o Texto de Partida.

Nesse sentido, Catford (1965, p. 27-42) discute a equivalência textual e a correspondência formal e aponta para a definição de significado proposta por Firth (1968) quando o autor trata da discussão sobre a Tradução Mecânica. Em seu estudo, Catford (1965, p. 93-103) trata da impossibilidade cultural e linguística da tradução ao abordar a ambiguidade e a polissemia, porque para o autor “o insucesso em encontrar um equivalente na

⁹³ Os textos traduzidos registram eventos de comunicação genuínos e como tais não são nem inferiores nem superiores a outros eventos comunicativos em qualquer língua.

Língua Meta (LM) se deve inteiramente a diferenças entre a *Língua Fonte* (LF) e a *Língua Meta* (LM)⁹⁴” (CATFORD, 1965, p. 73, 98) (Grifos do autor).

É interessante notar que, no mesmo estudo, Catford (1965, p. 73) já discute ‘*shifts*’ / ‘mudanças’ ou ‘desvios da correspondência formal’, que, ao mesmo tempo, contradiz sua teoria da ‘impossibilidade cultural e linguística da tradução’.

Podemos considerar que, a partir dos estudos desenvolvidos por Catford (1965), as novas visões sobre os Estudos da Tradução abrem caminhos para outros enfoques. Até então, quando se acreditava na possibilidade de correspondência formal entre as línguas, os conceitos que advinham da orientação prescritiva da tradução consideravam de extrema importância o texto e a cultura de partida, relegando o texto e a cultura de chegada a segundo plano.

Discutimos, a seguir, como, a partir dos Estudos da Tradução de Catford (1965), se desenvolveram as pesquisas dos Estudos Descritivos da Tradução, que corroboraram com as mudanças que levaram aos Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* propostos por Baker (1993, 1995, 1996).

⁹⁴ ‘*Cultural and linguistic untranslatability*’. [...] *failure to find a TL equivalent is due entirely to differences between the source ‘language’ and the target ‘language’*. Grifos do autor. Todas as traduções nas Notas de Rodapé são de responsabilidade da pesquisadora.

3.2.1. OS ESTUDOS DA TRADUÇÃO BASEADOS EM *CORPUS* A PARTIR DOS ESTUDOS DESCRITIVOS DA TRADUÇÃO

Na década de 1970, com o surgimento de novas pesquisas principalmente na Universidade de Tel-Aviv, com Even-Zohar (2000), inicialmente como uma teoria para os estudos literários, mostrava-se que a literatura era composta por um conjunto de sistemas dinâmico, um conjunto de subsistemas diversificados que interagem entre si, que estava sempre em movimento, que funcionava dentro de determinada cultura e podia estar em evidência ou não, dependendo da influência de diversos fatores. A teoria denominada de teoria dos polissistemas teve como seu principal expoente Itamar Even-Zohar⁹⁵ (2000), com uma proposta que foi utilizada para os Estudos Descritivos da Tradução.

De acordo com a visão de Even-Zohar,

nem todos os polissistemas são estruturados da mesma forma, e as culturas são significativamente diferentes [...] a tradução não é mais um fenômeno cuja natureza e as fronteiras são dadas de uma maneira definitiva, mas uma atividade que depende das relações existentes dentro de determinado sistema cultural⁹⁶ (EVEN-ZOHAR, 2000, p. 196-197).

Tomando como base esta perspectiva, Even-Zohar (2000, p. 192-193) discute a posição da literatura traduzida dentro do polissistema literário, pois, para o autor, “[...] a literatura só mencionava a tradução quando não tinha outra maneira de evitá-la”⁹⁷, uma vez

⁹⁵ Publicado originalmente com o título “The position of translated literature within the literary polysystem” na obra HOLMES, J. S.; LAMBERT, J.; van den BROECK, R. (Ed.). *Literature and Translation*. Leuven: ACCO, 1978, p. 117-127.

⁹⁶ *not all polysystems are structured in the same way, and cultures do differ significantly. [...] translation is no longer a phenomenon whose nature and borders are given once and for all, but an activity dependent on the relations within a certain cultural system.*

⁹⁷ *[...] literatures mention translations when there is no way to avoid them.*

que o texto traduzido era considerado como um texto de categoria inferior. Para Even-Zohar (2000, p. 193-194) a literatura traduzida consegue ocupar uma posição central dentro do polissistema quando este ainda não estiver cristalizado, quando se tratar de uma literatura jovem ou em processo de formação, ou de uma literatura periférica ou fraca ou em ambos os casos ou ainda em momentos de crise e vácuos literários. Nestes casos, se desfaz a distinção entre obra original e tradução, e a literatura traduzida assume a posição central no polissistema.

O autor explica que em condições opostas a estas, a literatura traduzida ocupará uma posição secundária dentro do polissistema; por exemplo, quando a produção nacional promove a inovação nas ideias e nas formas, quando buscar formas ou modelos já cristalizados como dominantes e prestigiados; e, nestes casos, a literatura permanece conservadora, rejeitando a literatura traduzida. Como os polissistemas são dinâmicos, tanto os polissistemas literários quanto os de literatura traduzida podem se intercalar e mudar de posição, ocupando ora posição central ora posição secundária dentro do polissistema, de acordo com as situações e flexibilidades que governam o polissistema de cada cultura (EVEN-ZOHAR, 2000, p. 196). Torna-se assim clara a função da literatura traduzida, como a de introduzir novas obras no sistema receptor, alterar as relações vigentes, reproduzir as relações textuais e formais do texto original, tendo que se adequar ao texto-fonte. Quando alcançam sucesso na cultura de chegada, funcionam como forças inovadoras da literatura traduzida e da literatura nacional, mas quando fracassam ou parecem estranhas, geralmente não são incorporadas à cultura de chegada.

Paralelamente aos estudos dos polissistemas desenvolvidos por Even-Zohar (2000), Toury⁹⁸ (2000) também adota o conceito de polissistema e retoma os estudos de *shifts* ou mudanças propostos por Catford (1965), e acrescenta um conjunto de opções que seriam

⁹⁸ Publicado originalmente com o título “The nature and role of norms in literary translation” na obra HOLMES, J. S.; LAMBERT, J.; van den BROECK, R. (Ed.). *Literature and Translation*. Leuven: ACCO, 1978, p. 83-100.

responsáveis pelas mudanças na tradução, conceituando o que correspondem às normas da cultura de chegada. Para Toury (2000, p. 201), mesmo as traduções mais adequadamente orientadas envolvem *shifts* do texto de origem, e sua ocorrência vinha sendo reconhecida como universais da tradução. A partir do conceito de normas, o foco da tradução passa a ser a cultura de chegada, entendendo-se estas normas não mais como desvios em traduções individuais, mas como padrões que regem o sistema da tradução literária em interação com os demais sistemas de produção textual de uma dada cultura. Neste sentido, o conceito de equivalência passa a ser determinado pelas normas da cultura de chegada em questão, como também explicado por Toury, de que a literatura traduzida constitui um sistema dentro do polissistema.

O autor (2000) desenvolve um modelo tripartite, em que as normas representam um nível intermediário entre competência e desempenho, entendendo a competência como o estoque de todas as opções disponíveis para os tradutores em determinado contexto; o desempenho como o subconjunto de opções que são selecionadas pelos tradutores a partir de determinado estoque; e as normas seriam um novo subconjunto de opções, aquelas que são regularmente feitas pelos tradutores em determinado momento e em uma dada situação sócio-cultural. O autor percebe, em seu estudo, que os aspectos linguísticos e estéticos representam um papel pequeno no processo tradutório, e deduz que a ausência de fidelidade ao original não era devido à indiferença dos tradutores, mas a uma preocupação em atingir traduções mais aceitáveis no sistema da cultura de chegada. A partir deste ponto de vista, as condições do sistema cultural de chegada passam a ditar as transformações, e os textos traduzidos passam a ser vistos como fenômenos linguístico-textuais governados pelas normas da cultura de chegada.

Para chegar a essas constatações, Toury (2000) parte de um estudo comparativo sobre o funcionamento das normas que regem os textos traduzidos e as normas dos textos não

traduzidos. De acordo com Toury (2000, p. 199-200), as normas seguem a tradição dos valores e ideias usualmente compartilhadas por uma dada comunidade, e elas são adquiridas pelo indivíduo ao longo de sua socialização, além de servir como critérios para avaliar os comportamentos dentro de determinada comunidade. Nesse sentido, o autor explica que, como a tradução envolve pelo menos duas línguas e duas tradições culturais diferentes, também lida com dois conjuntos de sistemas de normas, um relativo à língua/cultura de partida e outro referente à língua/cultura de chegada, que às vezes podem ser muito diferentes ou até incompatíveis.

Baseando-se nos estudos comparativos, Toury (2000) destaca que as normas orientam as performances e as escolhas dos tradutores, e que o “comportamento das traduções dentro de uma cultura tendem a manifestar certas regularidades, [...] e que quaisquer desvios poderão ser percebidos pela comunidade que pertence àquela determinada cultura”⁹⁹ (TOURY, 2000, p. 200). O autor (id., p. 204, 206) explica que as normas não são diretamente observáveis e que as principais dificuldades que envolvem as normas da tradução são suas especificidades sócio-culturais e sua instabilidade, e que elas não devem ser subestimadas.

Toury (2000, p. 202-203) distingue dois grupos de normas aplicáveis à tradução:

normas preliminares relativas a políticas de tradução e a tradução direta ou indireta, e *normas operacionais*, que guiam as decisões tomadas durante o processo de tradução propriamente dito, que se dividem em: *normas matriciais*, pois afetam a matriz textual, como omissões, adições, substituições e transposições feitas no texto traduzido; e *normas linguístico-textuais*, que regem a seleção do material para a formulação do texto de chegada ou substituir o material linguístico e textual original¹⁰⁰ (TOURY, 2000, p. 202-203). Destaques do autor.

⁹⁹ *translation behaviour within a culture tends to manifest certain regularities, [...] deviations in any explicit way, the persons-in-the-culture can often tell when a translator has failed to adhere to sanctioned practices.*

¹⁰⁰ **Preliminary norms** [...] those regarding the translation policy, and those related to the directness of translation; **operationsl norms**, conceived of as directing the decisions made during the act of translation itself, considered: ‘matricial norms’, they affect the matrix of the text, [...] the extent to which omissions, additions, changes of location and manipulations of segmentation are referred to in the translated texts; ‘textual-linguistic norms’, in turn, govern the selection of material to formulate the target text in, or replace the original textual and linguistic material with. Destaques do autor.

Baker também discorda da tradição literária e linguística que não considerava o texto traduzido como objeto de estudo, e, acompanhando os estudos desenvolvidos por Even-Zohar (2000) e também Toury (2000), aprimora os Estudos da Tradução Baseados em *Corpora* a partir de textos traduzidos. Para lançar sua proposta, Baker (1993) vale-se das duas vertentes teóricas que ganhavam força nos estudos linguísticos, defendendo a tradução como evento de comunicação genuíno em igual patamar com outros textos em qualquer língua. De um lado, fundamenta-se nos Estudos Descritivos da Tradução desenvolvidos por Even-Zohar (2000) e Toury (2000), que passam a fornecer um arcabouço teórico coerente sobre o comportamento tradutório a partir da análise de grandes quantidades de textos traduzidos.

Partindo da observação sobre a comparação da natureza dos padrões que regem o sistema da tradução desenvolvida por Toury (1995, 2000), Baker (1993, p. 240) explica que “as normas não surgem de um Texto-Fonte ou de um corpo de Textos-Fonte; elas também não surgem do sistema alvo ou de uma coletânea de textos-alvo; as normas são produto da análise de uma coletânea representativa de textos traduzidos em uma dada língua ou cultura”¹⁰¹ (BAKER, 1993, p. 240).

A partir da proposta de Even-Zohar (2000), a tradução passa a ser estudada com base no processo tradutório em si, mostrando a existência de uma rede de sistemas dentro de uma dada cultura e sinalizando que “os polissistemas estão estruturados diferentemente em diferentes culturas”¹⁰² (BAKER, 1993, p. 237).

A outra corrente utilizada por Baker apóia-se nos estudos linguísticos desenvolvidos por Sinclair (1991), que adota uma metodologia de pesquisa por meio de *corpora* computadorizados, possibilitando ao pesquisador não depender apenas da intuição humana. Como linguista, Sinclair aponta para a utilização de pesquisas com grandes *corpora*

¹⁰¹ Norms do not emerge from a source text or a body of source texts. Equally, they do not emerge from the target system nor from a general collection of target texts. They are a product of the analysis of a representative body of translated texts in a given language or culture.

¹⁰² These polysystems are structured differently in different cultures.

de textos, e explica que “as experiências com tradução automática demonstram para os linguistas que os conhecimentos sobre a linguagem não são suficientes para gerar uma tradução aceitável, e que os *corpora* podem fornecer as informações”¹⁰³ (SINCLAIR, 1992, p. 395 *apud* BAKER, 1993, p. 242).

As investigações conduzidas por Baker (1993, p. 243) adotam a abordagem da Linguística de *Corpus* como metodologia para suas pesquisas. A autora ressalta que, a partir do desenvolvimento das ferramentas eletrônicas e do tratamento computacional da língua, passamos a vislumbrar um novo universo de estudos, possibilitando diferentes finalidades e aplicações, com grande impacto na área da tradução.

Berber-Sardinha (2004, p. 18) desenvolve seus estudos na área e adota a definição de *corpus* proposta por Sanchez (1994, p. 8-9) como a mais completa por considerar aspectos importantes sobre a constituição de um *corpus*, como:

um conjunto de dados linguísticos (pertencentes ao uso oral ou escrito da língua, ou a ambos), sistematizados segundo determinados critérios, suficientemente extensos em amplitude e profundidade, de maneira que sejam representativos da totalidade do uso linguístico ou de algum de seus âmbitos, dispostos de tal modo que possam ser processados por computador, com a finalidade de propiciar resultados vários e úteis para a descrição e análise (SANCHEZ, 1994, p. 8-9).

O autor adota a definição de *corpus* apresentada por Sanchez em suas pesquisas considerando a abrangência e a forma de representatividade que esta pode representar para os estudos linguísticos, além das contribuições que pode propiciar aos pesquisadores.

Baker (1995, p. 225) elege o conceito de *corpus* a partir de um conjunto de textos selecionados para um fim específico, capazes de serem analisados automaticamente ou semi-automaticamente, e que obedecem a critérios de representatividade de acordo com o objeto a

¹⁰³ *Attempts at machine translation have consistently demonstrated to linguists that they do not know enough about the languages concerned to effect an acceptable translation. In principle, the corpora can provide the information.*

ser analisado. De acordo com a autora (1995, p. 230-238), são três os diferentes tipos de *corpora* utilizados como auxiliares na tradução, a saber:

O *corpus paralelo* consiste de um conjunto de textos originais em uma língua A e os respectivos textos traduzidos em uma língua B. Para Baker (1995, p. 230-231), este tipo de corpus permite uma mudança no enfoque prescritivo para o descritivo, além de permitir a exploração das normas de tradução em contextos históricos e sócio-culturais específicos. Esse tipo de *corpus* é útil na preparação de material didático, no treinamento de tradutores, além de poder ser utilizado para aprimorar os sistemas de tradução automática (BAKER, 1995, p. 231).

O *corpus multilíngue* é constituído de um conjunto de dois ou mais *corpora* monolíngues em línguas diferentes, e possibilita estudar as características linguísticas em seu ambiente familiar como produzidos originalmente e não como são usados no texto traduzido.

O *corpus comparável* consiste de duas coletâneas separadas de textos na mesma língua: um *corpus* é constituído de textos originais na língua em questão e outro é constituído de traduções nesta mesma língua, a partir de uma dada língua-fonte ou de diversas línguas-fonte. Os *corpora* de Textos Traduzidos (TT) devem possuir tamanhos semelhantes, uma variedade de temas suficiente, ter representatividade, para que possam favorecer a identificação de modelos ou padrões que são específicos de textos traduzidos, independente da língua de origem ou da língua de chegada envolvida. (BAKER, 1995, p. 234).

Além dos três tipos de *corpora* utilizados nas pesquisas em tradução por Baker (1995), também podemos citar o *corpus de referência*, de grande extensão, o qual consiste de um conjunto de textos ou extratos de textos de língua geral, utilizado para servir de contraste com um *corpus* de estudo. Berber-Sardinha (2004) explica que o *corpus* de referência “funciona como termo de comparação para análise, cuja função é fornecer uma norma com a

qual se fará a comparação das frequências do *corpus* de estudo” (BERBER-SARDINHA, 2004, p. 97).

Em nossa pesquisa, utilizamos o *corpus* denominado por Baker (1995, p. 230-231) de *corpus paralelo*, composto das legendas das *sitcoms* em inglês e das legendas das *sitcoms* em português. Além deste, utilizamos também o *corpus de referência*, no caso, o *corpus BNC* para a busca junto às legendas em inglês, e o *LACIO-REF* para a busca das legendas em português.

O autor enfatiza que a utilização de *corpora* pode auxiliar nos estudos sobre a organização da linguagem, além de contribuir para a exploração de *corpora* pela disciplina dos Estudos da Tradução, utilizando a tecnologia para o armazenamento, processamento e exploração dos dados dos *corpora*, bem como o uso de ferramentas de busca para análise de *corpus*. Atualmente, um dos programas computacionais mais usados é o *WordSmith Tools*, por disponibilizar um conjunto de ferramentas mais completo e versátil para o processamento e análise de *corpus*, ao aproveitar os recursos do ambiente *Windows*.

Os Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* tornaram-se importantes por apresentar inúmeras possibilidades para sua aplicação, influenciando principalmente as pesquisas sobre as características da linguagem de textos traduzidos. Nossa pesquisa não terá como foco analisar tais características, que poderão se desenvolver em outros trabalhos futuros.

3.2.2. OS ESTUDOS DA TRADUÇÃO BASEADOS EM *CORPUS* A PARTIR DA LINGUÍSTICA DE *CORPUS*

Como um dos expoentes nas pesquisas envolvendo a Linguística de *Corpus* no Brasil, destacamos os estudos de Berber-Sardinha (2000, 2004). Para o autor, os estudos apontam que a grande maioria de *corpora* eletrônicos disponíveis hoje é em língua inglesa, mas grandes *corpora* são ligados às pesquisas nas principais universidades em todo o mundo, incluindo o Brasil. Berber-Sardinha (2004, p. 13) explica que os pioneiros da Linguística de *Corpus* são os linguistas Geoffrey Leech, John Sinclair e Douglas Biber.

Na perspectiva de Berber-Sardinha (2004, p. 19, 24-25),

os quatro pré-requisitos necessários para a formação de um *corpus* computadorizado são: ser composto de textos autênticos e em linguagem natural, escritos por falantes nativos, [...] ter seu conteúdo escolhido criteriosamente, ter representatividade e extensão que abrange o número de palavras, de textos, além do número de gêneros, registros ou tipos textuais, e obedecer aos critérios que atendam às necessidades dos estudos.

Baker (1996, 1998, 2000) adota a metodologia da Linguística de *Corpus* para pesquisas nos Estudos da Tradução Baseados em *Corpus*, e destaca que, a partir do desenvolvimento das ferramentas eletrônicas e do tratamento computacional da língua, foi possível vislumbrar um novo universo de estudos, possibilitando diferentes finalidades e aplicações, com grande impacto na área da Tradução.

Camargo (2008, p. 3) pontua que “a utilização de um *corpus* de tradução permite verificar o uso real de equivalentes empregados pelos tradutores”, e explica que a Linguística de *Corpus* pode contribuir para esclarecer aspectos controversos que antes eram baseados

apenas na intuição e na experiência do tradutor. Para Camargo (2008), os Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* fornecem uma contribuição dinâmica para os Estudos da Tradução em geral, pois os dados podem ser levantados e examinados de várias formas, permitindo ao tradutor diferentes técnicas de processamento por meio da Linguística de *Corpus*, como observar ocorrências, comparar e utilizar os dados de maneira que possam enriquecer seu trabalho.

De acordo com Baker, a utilização dos diversos tipos de *corpora* como auxiliares nas pesquisas dos Estudos da Tradução

não têm nenhum intuito de criticar ou avaliar traduções individuais, mas sim de entender como realmente funciona o processo de tradução [...], identificar os tipos de comportamentos linguísticos que são específicos dos textos traduzidos, e os padrões de comportamentos linguísticos ocorridos no processo de mediação durante a tradução¹⁰⁴. (BAKER, 1996, p. 177-178)

A partir das pesquisas realizadas envolvendo *corpus*, Baker (1993, p. 243) constata a ocorrência de padrões específicos nos textos traduzidos e também identifica “traços que ocorrem tipicamente no texto traduzido e não no texto original, e que estes traços não resultam de interferência de sistemas linguísticos específicos, mas sim da própria natureza da linguagem da tradução”¹⁰⁵. Inicialmente foram considerados como características universais da tradução os traços ou padrões observados pela autora (1993, p. 243-245) e incluem a:

Explicitação: entendida como uma tendência para explicar em vez de deixar informações implícitas na tradução, evidenciada principalmente pelo tamanho maior dos textos traduzidos em relação aos textos originais, e pelo uso exagerado de vocabulário e conjunções explicativas nas traduções (BAKER, 1996, p. 180).

¹⁰⁴ not in order to criticise or evaluate individual translations but in order to understand what actually happens in the process of translation [...] identify types of linguistic behaviour which are specific to translated text, patterns of linguistic behaviour, which are generated by the process of mediation during translation.

¹⁰⁵ features which typically occur in translated text rather than original utterances and which are not the result of interference from specific linguistic systems.

Simplificação: tendência em simplificar a linguagem usada na tradução: para tornar as informações de mais fácil compreensão, mudanças de pontuação no texto traduzido, bem como o uso de vocabulário menos variado, a substituição de ambiguidades existentes no TF, de maneira que se tornem mais fluentes no TM, menor comprimento das frases, a razão *forma/item*, e a densidade lexical. A razão *forma/item* (BAKER, 1996, p. 183) refere-se à quantidade de itens (*tokens*): as palavras corridas contidas no texto; e formas (*types*): os vocábulos. Por meio da contagem da razão *forma/item* podemos medir a variedade de vocabulário existente no texto, e esta medida é expressa em porcentagem, obtida por meio da divisão do total de *formas* pelo total de *itens*, dividido por cem, na conversão dos valores em porcentagem. O vocabulário menos variado geralmente presente nos textos traduzidos e nos textos produzidos para falantes não nativos, pode ser considerado um traço de *simplificação*. A razão *forma/item* padronizada (*standardised type-token ratio*) se diferencia da razão *forma/item* simples porque o seu cálculo é feito em intervalos regulares, por partes do texto, e depois é calculada a média dos valores. Berber-Sardinha (2004, p. 94) explica que “na prática, a razão *forma/item* indica a riqueza lexical do texto”. De acordo com o autor, “quanto maior for o valor, mais palavras diferentes o texto conterà, e um valor baixo indicará um número alto de repetições, o que pode indicar um texto menos rico ou variado, do ponto de vista do vocabulário”. A partir da análise da densidade lexical do texto é possível observar a proporção de palavras de conteúdo em relação às palavras gramaticais, e essa análise pode nos levar a acreditar que o uso de um maior número de palavras gramaticais pode ajudar a tornar os textos traduzidos mais compreensíveis para o leitor.

Normalização ou conservacionismo: tendência ao exagero nos traços da língua de chegada, para adaptar-se aos seus padrões típicos, *gramaticalização* ou uso de estruturas gramaticais, pontuação e convencionalidade, e uso de clichês típicos (BAKER, 1996, p. 183).

Estabilização ou levelling out: tendência para aproximar a tradução de um centro entre os dois extremos, como ocorre nos casos de interpretação de conferência, em que o intérprete usa uma língua mais formal quando interpreta a linguagem oral.

Entretanto Baker (1996, p. 179) adverte que encontrar a presença de traços característicos de textos traduzidos em *corpora* não é uma atividade fácil, uma vez que se trata de conceitos abstratos. A autora explica que um mesmo traço pode ser expresso de maneiras diferentes e o pesquisador precisa encontrar manifestações concretas que cada traço pode manifestar no texto meta, depois buscar a forma de identificar tais manifestações (BAKER, 1996, p. 180).

A observação de Baker (1996) ao constatar a dificuldade em se encontrar traços característicos de textos traduzidos no *corpus*, se assemelha muito ao fato observado por Toury (1995, 2000) envolvendo a dificuldade em se observar as normas de tradução, pois estas são instáveis e envolvem especificidades sócio-culturais.

Camargo (2007, p. 31-32) esclarece que os traços característicos de textos traduzidos investigados por Baker (1993, 1996) podem variar de acordo com fatores extralinguísticos, decorrentes da finalidade, limitações editoriais, estratégias de publicação, e normas de tradução presentes na cultura de chegada. Para Camargo (2007, p. 33), “a pesquisa com corpora de textos traduzidos tem trazido importantes contribuições para a prática tradutória ao procurar descrever o que o tradutor realmente faz com a Língua de Chegada”.

Como outro elemento a ser investigado, Baker (1992, 1995, 1996) salienta a importância do exame de expressões fixas, expressões consagradas que se configuram como “padrões cristalizados da língua”, “conjunto de palavras que apresentam sequências fixas e devem ser tratados como vocábulos formados por um único item, que permitem pouca ou nenhuma variação na forma”¹⁰⁶ (BAKER, 1992, p. 64). Já as expressões semi-fixas podem

¹⁰⁶ *in spite of its transparency, [...] is somewhat more than the sum meanings of its words; the expression has to be taken as one unit to establish meaning, [...] allow little or no variation in form.*

apresentar algumas variações, mas carregam com elas um contexto específico e diferenciado que não pode ser deduzido a partir dos significados de seus componentes individuais. (CAMARGO, 2007, p. 25-26)

Para Berber-Sardinha (2004, p. 40) esses padrões seguem uma regularidade de unidades co-ocorrentes, que podem ser gramaticais, lexicais ou sintáticas e, como Baker (1995, 1996), o autor destaca a importância de pesquisas que abordem as colocações¹⁰⁷ e coligações¹⁰⁸ de palavras.

Outro ponto também importante sobre as características do texto traduzido abordado por Venuti (1995) é que, devido à força da pressão exercida por grandes editoras, muitos tradutores recorrem à domesticação em seus trabalhos, que evidenciam as características e estruturas da língua de chegada para que possam adequar-se aos padrões locais e ter seu texto valorizado na cultura de chegada.

Nélia Scott (1998, p. 138-197) apresenta um estudo sobre a normalização em sua tese de doutorado, a partir de um corpus paralelo constituído da obra *A Hora da Estrela* de Clarisse Lispector e *Hour of the Star* traduzida por Giovanni Pontiero. Scott (1998) aborda a diferença entre o tamanho das sentenças nos dois textos, e relata muitos casos de *explicitação*, que são comuns no texto traduzido, segundo os estudos de Baker (1993, 1995, 1996, 2000, 2004). A autora (1998, p. 146) analisa as diferenças de pontuação, e ressalta que Lispector “utiliza a pontuação como um dispositivo estilístico para causar efeito de ênfase e dar um significado mais expressivo ao seu texto¹⁰⁹”, o que muitas vezes não acontece no texto traduzido para o inglês. As mudanças na pontuação, substituição de vírgulas por pontos finais, substituição de conjunções por pontuações, e reordenações dos elementos na frase, a substituição de omissões ou elipses existentes no texto em português que ocorrem de maneira diferente no texto em inglês acabam alterando o texto, o que, muitas vezes, resulta em um

¹⁰⁷ Associação entre itens lexicais, ou entre o léxico e campos semânticos. Ver Berber-Sardinha (2004, p. 40).

¹⁰⁸ Associação entre itens lexicais e gramaticais. Ver Berber-Sardinha (2004, p. 40).

¹⁰⁹ *she uses punctuation as a stylistic device to create emphasis and add expressive meaning.*

estilo mais formal, tornando-se diferente do estilo casual do texto de Lispector (SCOTT, 1998).

Scott (1998, p. 153-155) aponta o uso de ambiguidades e aspectos vagos, colocações ou expressões que são utilizadas em português, a utilização de pronomes em substituição aos nomes, mas que apresentam grande dificuldade para sua transposição para o inglês, o que contribui para a alteração do significado ou a dispersão do efeito de ambiguidade, imprecisão ou incerteza, propostos por Lispector. Para Scott (1998, p. 157) o texto de Clarisse Lispector apresenta momentos de existencialismo intencional demonstrado nos comentários reflexivos que não são mostrados no texto traduzido para o inglês quando ocorre a substituição dos nomes e pronomes por anafóricos.

Berber-Sardinha (2004, p. 39-40) também explica que “a busca de evidências de que o léxico seja padronizado, de que haja uma regularidade nos tipos de associação a que se submetem as palavras de uma língua, [...] e que a descrição dos padrões tem sido estudada por vários autores” como Francis e Hunston (1996, 1998) Hunston e Francis (2000), Partington (1998), Sinclair (1995) Stubbs (2001). Além disso, Berber-Sardinha (2004, p. 40) explica que outros pontos devem ser considerados, como a prosódia semântica, que pode estar ligada à conotação positiva, negativa ou neutra, e que cada associação irá constituir-se nas colocações ou coligações de palavras.

Sobre a utilização dos *corpora* na tradução, Tagnin (2002) destaca que, quando empregamos estudos dessa natureza, buscamos os dados fornecidos pelos corpora e não nossas intuições. A autora (2002) explica que são várias as alternativas de utilização dos corpora nas análises das traduções de fraseologias, colocações e terminologia técnica, utilizando as ferramentas descritas nos estudos da Linguística de *Corpus* desenvolvidos por Berber-Sardinha (2004) com o *WorSmith Tools*.

Neste sentido, a utilização dos *softwares* computacionais nos proporcionaram ferramentas imprescindíveis para auxiliar o levantamento dos dados para análise e o programa *WordSmith Tools*¹¹⁰ foi utilizado nos nossos *corpora* para o processamento das legendas, além de utilizamos também outro *software*, *Align Assist*¹¹¹, para alinhamento das legendas, contribuindo como complementar às análises.

¹¹⁰ Programa computacional utilizado na operacionalização da descrição linguística por meio de *corpus*, criado por *Mike Scott*, disponível na internet para *download* por licença paga no link: <http://www.lexically.net/wordsmith>

¹¹¹ *Computer Assisted Translation (CAT) solution*: Ferramenta de Tradução (TM) desenvolvida por tradutores, para tradutores. *Felix Translation Memory*. 2012. Disponível em: <http://felix-cat.com/tools/align-assist/> .

3.3. TRADUÇÃO AUDIOVISUAL E TRADUÇÃO DE HUMOR AUDIOVISUAL

In audiovisual translation, humorous complicity requires a high degree of intertwining competences (technical, translational, humorous) that will enable the audiovisual translator to efficiently reconcile translation (a 'bona-fide' mode of communication) with humour (a non 'bona-fide' mode of communication) in such a way that the perlocutionary effect is maintained in the audiovisual translated text. Only then the translator can reach 'Audiovisual Humour Translation Competence'.¹¹²

VEIGA, Maria José, 2009.

O termo Tradução Audiovisual – *Audiovisual Translation* (AVT) ganhou repercussão nos últimos anos, tendo rapidamente se tornado uma referência, e ainda pode abarcar outros nomes como Tradução de Multimídia – *Multimedia Translation* ou *Screen Translation*, um termo sem equivalente de tradução para o português; por isso, o nome AVT é mantido em português pelos profissionais da área. A AVT engloba diferentes práticas de tradução audiovisual tendo a dublagem e a legendagem como as mais populares e mais conhecidas, utilizadas para cinema, televisão, VHS, DVDs, peças de teatro, musicais, óperas, páginas de internet e *video-games*, para citar alguns exemplos.

Abordamos a seguir, a Tradução Audiovisual.

¹¹² Na Tradução audiovisual, a *Cumplicidade Humorística* requer um alto grau de entrelaçamento das competências (técnica, tradutória, humorística) de modo a conciliar de forma eficiente a tradução (um modo bona-fide de comunicação) com o humor (um modo não bona-fide de comunicação) de forma que o efeito perlocucionário seja mantido no texto audiovisual traduzido. Só assim o tradutor pode alcançar a *Competência na Tradução do Humor Audiovisual*.

3.3.1. TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

A Tradução Audiovisual apresenta diversas restrições técnicas, principalmente no caso da legendagem. Para Georgakopoulou (2009, p. 21-22), o espaço para a legenda aparecer na tela não permite explicações longas, pois a norma especifica a utilização de apenas duas linhas para a legenda, e o número de caracteres por linha também depende de diversos fatores. Assim, o comprimento ideal sugerido para a legenda é de apenas uma sentença, para que possa contribuir com a legibilidade, e está diretamente relacionada ao tempo em que a legenda ficar na tela. A precisão na cronometragem do início e do término da fala da legenda também é muito importante para se manter equilibrado o tempo de leitura, que não terá sucesso se o espectador não tiver tempo suficiente para lê-la. O espaço que a legenda deve ocupar na tela é em torno de 20%, considerando-se o tamanho dos caracteres, a sua posição na tela, a tecnologia utilizada em legendas para cinema (DTS ou Dolby), TV, DVD, internet, e outras.

Díaz-Cintas e Remael (2007) e Díaz-Cintas e Anderman, (2009) apresentam um panorama sobre o meio audiovisual, explicando quais as principais formas utilizadas, como funciona cada uma delas, e as modificações por que passaram nos últimos anos. A partir da década de 1990, a Tradução Audiovisual, que antes era ignorada principalmente por professores e pela área acadêmica, ganhou visibilidade graças à proliferação e distribuição de material audiovisual na sociedade.

Nos últimos anos, os filmes que antes eram dublados para o cinema e VHS passaram a ser distribuídos também para as redes de TV, e mais tarde começaram ser comercializados e distribuídos em DVDs. Todo esse material antes só dublado, passou a ser

também legendado, contribuindo com o crescimento dos trabalhos em Tradução Audiovisual (AVT). As séries de TV, *sitcoms*, *cartoons*/desenhos animados, a indústria da música, todos passaram recentemente a ser distribuídos em vídeos, em CD-ROMs e DVDs que visam promover os shows e concertos na TV, além da internet, enfim, tudo que antes era apenas dublado, passou a ser também legendado, corroborando para atender à demanda do público e o crescimento considerável da AVT, com destaque especial para o crescimento da legendagem.

Díaz-Cintas e Anderman (2009) esclarece que testemunhamos a onipresença da mídia no século 21, apresentando volumoso crescimento nas redes de TV, na indústria de filmes, DVDs e internet. Para o autor, além da veiculação dos mais variados tipos de programação, também oferece os meios de acessibilidade que vêm sendo proporcionados aos cidadãos com alguma dificuldade visual ou auditiva e, a partir desse crescimento, fica comprovada que se torna cada vez mais importante e necessária a utilização da Tradução Audiovisual na grande maioria dos países.

As mudanças podem ser creditadas ao grande crescimento principalmente dos DVDs e à praticidade de poder assisti-los na TV, no computador ou ainda em um aparelho de DVD portátil, *smartphones* e outros, que geraram mudanças também na maneira de produção dos programas, filmes, séries, etc., contribuindo para o crescimento e desenvolvimento do volume de trabalho surgidos em Tradução Audiovisual.

Ghaemi e Benyamin (2010) explicam que a Tradução Audiovisual é uma nova área surgida dentro dos Estudos da Tradução, e que suas formas mais difundidas são a legendagem e a dublagem.

A seguir, tratamos do tema da Tradução do Humor Audiovisual, que é um campo ainda pouco explorado.

3.3.2 TRADUÇÃO DE HUMOR AUDIOVISUAL

Vandaele (2010, p. 149) explica que o tradutor do humor precisa “lidar com o fato de que *regras, expectativas, soluções e acordos de convívio social* geralmente pertencem a grupos ou culturas específicas”¹¹³, e que muitos tipos de incongruências e esquemas, de certa forma, são locais, e diferem de cultura para cultura.

Neste sentido, é possível que o humor traduzido não tenha êxito quando os níveis de conhecimento prévio compartilhados por escritor/leitor ou falante/ouvinte não forem os mesmos, porque os níveis de percepção dependem diretamente desses fatores, e o humor também dependerá principalmente do conhecimento cultural dos esquemas implícitos. Vandaele (1999b) também esclarece que o tradutor de humor precisa certificar-se de que esses esquemas tenham um valor cognitivo similar, e que eles sejam normais tanto na língua alvo como eles são em sua audiência de origem, buscando atingir a adequação cognitiva e a aceitabilidade lexical.

É pertinente o testemunho de Veiga (2009, p. 2-4, 9) ao explicar que a competência na tradução do humor audiovisual constitui um verdadeiro desafio para o tradutor, e principalmente, para o legendador. O humor na tradução audiovisual apresenta limitações por restrições técnicas, linguísticas e culturais, pois o texto audiovisual atua como um código multi-constituído que vincula elementos semióticos, pelo uso de imagens, palavras e sons, e por si só, necessita de uma análise mais aprofundada. O processo de tradução pressupõe a redução por condensação ou concisão de elementos linguísticos parciais e, às vezes, totais, por eliminação, omissão ou supressão de falas, no caso das legendas. Ao legendador cabe a decisão sobre o que traduzir ou não, de quais elementos suprimir e quais

¹¹³ *The translator of humor has to cope with the fact that the ‘rules’, ‘expectations’, ‘solutions’, and ‘agreements’ on ‘social play’ are often group- or culture-specific.* Destaques da autora.

manter na legenda. De acordo com Veiga (2009), o legendador precisa ponderar quais elementos são indispensáveis, aqueles de transferência intra/interlinguística obrigatória, os parcialmente indispensáveis, que permitem a condensação, e os dispensáveis que permitem a omissão, evitando-se assim, elementos redundantes ou desnecessários à sincronia.

Na concisão ou condensação, geralmente ocorre um processo de fusão de orações e frases em uma só, atentando-se para manter a sincronia entre a imagem e o som. Neste sentido, elementos como interjeições, frases elípticas, redundâncias, repetições vocabulares, interrupções discursivas, bordões da linguagem, mecanismos de hesitação conversacional, marcadores do discurso, elementos coesivos, conjunções, adjetivos, advérbios, geralmente são eliminados na legendagem, apesar de muitos deles constituírem elementos informativos importantes para a constituição de um texto. Este fato será mostrado em nossas análises, no capítulo destinado a elas. Além disso, alguns fatores de redução podem transmitir significados que podem passar despercebidos ao tradutor e legendador que não tenha sua sensibilidade bem desenvolvida e aguçada.

Além dos problemas já apontados por Veiga (2009), o humor provocado pelos parâmetros Mecanismo Lógico (LM) e Oposição de *Script* (SO) constitui também uma das tarefas mais desafiadoras, no sentido de necessitar atender aos requisitos como eficiência, adequação, eficácia, e aceitabilidade nas legendas. A autora (2009, p. 9) enfatiza que todos os fatores envolvidos na tradução audiovisual devem ser levados em consideração, inclusive a transferência de humor e, para que o texto audiovisual atinja sua intenção humorística, é necessário haver um “claro entendimento entre o ato locutório¹¹⁴ (intenção do falante) e o efeito perlocucionário (efeito produzido no ouvinte)¹¹⁵”. Neste sentido, de acordo com Veiga

¹¹⁴ Sobre atos de fala, ver em: AUSTIN, John. L. *Quando dizer é fazer*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990; SEARLE, J. R. *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: CUP, 1969.

¹¹⁵ *Ato locutório*: resultante da ação de se emitir um enunciado (diz-se de ato linguístico); locucional, locucionário. *Efeito perlocucionário*: que exerce um efeito sobre o ouvinte (para amedrontar, persuadir etc.), dependendo, por isto, fundamentalmente, da situação da enunciação (diz-se de ato linguístico); perlocucional, perlocucionário. Construção vocabular erudita. (DICIONÁRIO ELETRÔNICO HOUAISS. v. 1.0, 2001).

(2009, p. 9-10) a “*competência para a tradução do humor audiovisual* não é alcançável por qualquer tradutor que não seja capaz de desenvolver a *cumplicidade humorística*”¹¹⁶. Veiga (2009, p. 11) explica que trata-se de um “*processo dinâmico*” em que o tradutor, “além de reconhecer e identificar os enunciados humorísticos, tem de (re)criar o mesmo *efeito perlocucionário* transmitido pelo texto audiovisual original”¹¹⁷. Para a autora (2009, p. 12), a

Cumplicidade Humorística

requer um alto grau de entrelaçamento das competências (técnica, tradutória, humorística) de modo a conciliar de forma eficiente a tradução (um modo bona-fide de comunicação) com o humor (um modo não bona-fide de comunicação) de forma que o efeito perlocucionário seja mantido no texto audiovisual traduzido. Só assim podemos considerar que o tradutor alcançou a Competência na Tradução do Humor Audiovisual¹¹⁸. (VEIGA, 2009, p. 12). [Destaques da autora].

De acordo com a explicação de Veiga, pelo princípio da *Cumplicidade Humorística*, os profissionais da Tradução Audiovisual deveriam ser capazes de (re)criar o humor na língua alvo. A Competência para a Tradução do Humor Audiovisual abrange diversos componentes, alguns deles passíveis de serem ensinados, outros não, como representado pela autora: *Competência Técnica* (técnicas de legendagem) – *Competência Tradutória* (linguística e comunicativa) – *Cumplicidade Humorística* (sensibilidade humorística – consciência humorística). As Competências são representadas na Figura 4 a seguir, conforme apresentadas por Veiga (2006, p. 302):

¹¹⁶ an ‘audiovisual humour translation competence’ is not achievable by any translator who is unable to develop ‘Humorous Complicity’. [Destaques da autora].

¹¹⁷ ‘Humorous Complicity’ is indeed a ‘dynamic process’ and it serves the needs of translation because it implies that, besides the recognition and identification of humorous utterances, the translator has to ‘(re)create’ the same ‘perlocutionary effect’ as conveyed by the original (audiovisual) text. Destaques da autora.

¹¹⁸ In audiovisual translation, humorous complicity requires a high degree of intertwining competences (technical, translational, humorous) that will enable the audiovisual translator to efficiently reconcile translation (a ‘bona-fide’ mode of communication) with humour (a non ‘bona-fide’ mode of communication) in such a way that the perlocutionary effect is maintained in the audiovisual translated text. Only then would we consider that a translator has ‘Audiovisual Humour Translation Competence’. [Destaques da autora].

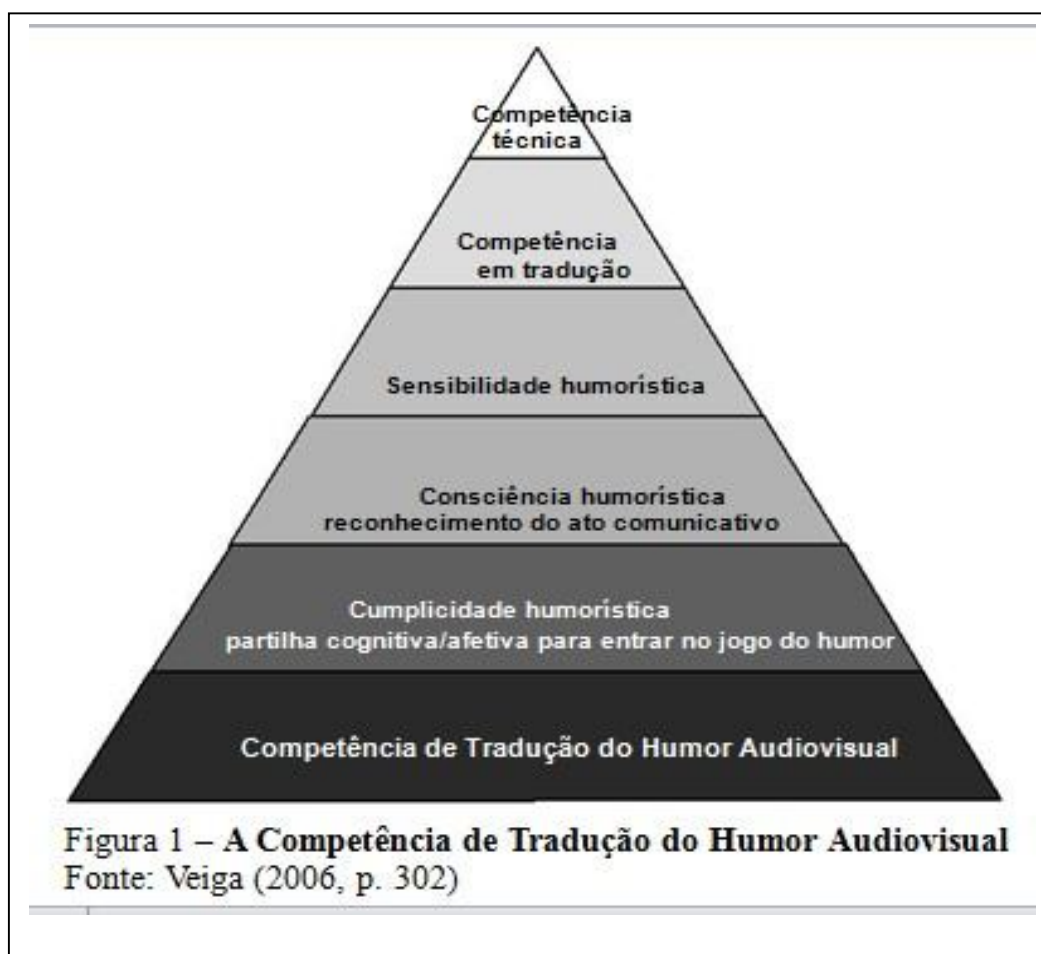


Figura 4 – A Competência de Tradução do Humor Audiovisual
 Fonte: Veiga (2006, p. 302)

A partir da representação, é possível perceber que se trata de um processo dinâmico que envolve diversas etapas. Para se atingir o nível de competência sugerido pela autora, é necessário ao tradutor/legendador desenvolver a Competência Técnica, ou seja, as técnicas de legendagem, a Competência Tradutória, tanto linguística quanto comunicativa, e a Competência Humorística, que a autora chama de Sensibilidade Humorística e Consciência Humorística, o que, neste sentido, além de identificar os estímulos de humor presentes no texto, caberia também recriar o mesmo efeito transmitido pelo texto audiovisual original. Além disso, a autora ainda sugere que para se atingir a chamada Cumplicidade Humorística, seria necessária a partilha cognitiva/afetiva para entrar no jogo do humor, e, só assim, seria alcançada a Competência para a Tradução do Humor Audiovisual.

Chiaro (1992) argumenta que a tradução não se restringe ao fato de substituição de palavras de uma língua pelas de outra língua, adaptando-se a sintaxe. Uma tradução bem sucedida precisa também considerar os significados oriundos da cultura de origem. A autora (2006), discute o humor verbal em filmes, e aponta algumas dificuldades enfrentadas pelo tradutor ao se deparar com trocadilhos, ambiguidades, polissemia, barreiras culturais e linguísticas inevitáveis, que tornam o humor tão difícil de ser exportado de uma cultura para outra, e ao mesmo tempo, ser apreciado fora da cultura de origem. Nestes casos, pode acarretar ao tradutor se encontrar, muitas vezes, *in tight corner*, ou seja, “em apuros”.

A autora também aponta a grande quantidade de comédias que fracassaram em suas versões traduzidas. Neste sentido, pode-se observar até que ponto os trocadilhos, ambiguidades e barreiras culturais podem ser responsabilizados pela falta de sucesso de um filme fora de seu país de origem, ou ainda, se a qualidade das traduções também pode influenciar no sucesso ou não de um filme. Para Chiaro (2006, p. 198-199):

os filmes são entidades semióticas multifacetadas, que transmitem sinais verbais acusticamente (diálogos, canções, etc.), visuais (textos escritos, cartas, manchetes de jornal, *banners*, etc.), não-verbais, mas acústicas (músicas, barulhos ao fundo, etc.), e não-verbais, mas visuais (movimentos dos atores, expressões faciais, cenários, etc.). [...] Em uma comédia, que pode contar com muitas destas características simultâneas para se criar os efeitos desejados, se o código verbal for a única alternativa que pode ser manipulada como ajuda na língua alvo para capturar o humor, o trabalho do tradutor torna-se muito delicado¹¹⁹. (CHIARO, 2006, p. 198-199)

A opinião postulada por Chiaro (2006) é a mesma já apresentada por Nida (1964) como estudioso da tradução, a partir de traduções bíblicas. Para o autor:

quando alguém se comunica através de uma mensagem verbal, ela natural e simultaneamente comunica mensagens não-verbais, como a aparência, o grau de nervosismo, a postura e os gestos, e nos dá uma ideia, não só a seu

¹¹⁹ *Films are multifaceted semiotically entities simultaneously communicating verbal signs acoustically (dialogue, song lyrics, etc.), visually (written texts, such as letters, newspaper headlines, banners, etc.), non-verbally but acoustically (music, background noises, etc.), and non-verbally but visually (actor's movements, facial expressions, setting, etc.). [...] In a comedy, which may well rely on several of these features concurrently in order to create the desired effect, if verbal code is the only dimension which can be manipulated to aid the target culture in capturing the humour, the translator's job is a delicate one.* Tradução nossa do original.

respeito, mas de suas atitudes em torno da mensagem em questão. [...] Todos estes aspectos são ‘mensagens’ suplementares. Tais mensagens reforçam a mensagem principal, pois as características não-verbais como aparência e gestos são ‘complementos’ à mensagem. Quando elas não aparecem, o receptor fica completamente confuso pela falta desses elementos ou então acredita que tenham outros elementos envolvidos, como ironia ou humor¹²⁰. (NIDA, 1964, p. 121)

Nos casos dos programas de humor como filmes e *sitcoms*, a linguagem empregada geralmente faz parte das relações culturais do local, de um contexto específico e que provavelmente só fará sentido para aqueles que conhecem aquele tipo de contexto. Nestes casos, corre-se o risco de um tradutor desavisado cometer equívocos por desconhecimento da linguagem ideal para determinados contextos linguísticos. Nesta questão, ao não conhecer as especificidades da cultura norte-americana retratada nas *sitcoms*, o tradutor pode, segundo Tagnin (2005, p. 12), incorrer no que Fillmore (1979) chamou de “falante ingênuo”, e a autora (2005, p. 14) explica que trata-se de “convencionalidade”; o que poderia, muitas vezes, levar a traduzir uma situação inadequada para aquele momento, “por desconhecer as particularidades de uma determinada cultura”. O mesmo pode ocorrer nos casos de trocadilhos, provérbios ou expressões idiomáticas que, por não serem bem compreendidos pelo tradutor, podem ocasionar interpretações equivocadas.

No entanto, este tipo de equívoco não é creditado apenas às questões do humor, e podem ocorrer em qualquer área que a tradução envolva fatores culturais, e Toschi (1983) afirma que poucos são os tradutores com conhecimento cultural de uma língua que conseguem transpor todas as peculiaridades para a outra língua sem causar danos ao sentido humorístico ou ao trabalho como um todo.

¹²⁰ *While a person is communicating a verbal message, he usually is simultaneously communicating nonverbal messages, as his appearance, degree of nervousness, stance, and gestures, all tell us a good deal, not only about himself, but also about his attitudes toward the message in question. [...] All these features are supplementary ‘messages’. Such messages re-enforce the principal message, for nonverbal features, such as appearance and gestures, are supposed to ‘fit’ the speech. When they do not, the receptor is either completely confused by such lack of agreement or assumes that there is some other element involved, e.g. irony or humor.* Tradução nossa do original.

Asimakoulas (2004, p. 823) explora as dificuldades em se retratar o humor e a tradução com relação aos problemas referentes às questões linguísticas e culturais, a partir dos problemas de representatividade que envolvem o humor e a tradução de legendas. O autor se baseia no escopo das teorias do humor de Attardo e Raskin (1991) e Attardo (2002), e ressalta que “cada piada é composta por seis elementos, que envolvem os seguintes parâmetros, ou ‘recursos/habilidades/capacidades de conhecimento’ como: ‘linguagem, situação, estratégia narrativa, alvo, mecanismo lógico e oposição de *script*’¹²¹”, como já mencionado em nosso estudo.

Asimakoulas (2004) apresenta um modelo teórico de estudo sobre o humor na legendagem que, baseado nos estudos de Attardo e Raskin (1991) e Attardo (2002), leva em consideração uma abordagem cognitiva. O autor ressalta que:

[...] o humor verbal envolve expectativas sociais e cognitivas, que são um tipo de aceitação das normas e/ou oposição das normas. [...] E a ‘aceitação das normas’ se refere a fatores contextuais/sociais que geram o humor e sua avaliação momento a momento para mostrar que algo pode ser engraçado sem envolver exclusivamente uma oposição ou uma incongruência. O humor verbal pode – simultaneamente – envolver oposição às normas. ‘Oposição às normas’ inclui oposição de scripts, mas ‘as normas’ destacam as raízes sociais do humor¹²². (ASIMAKOULAS, 2004, p. 824)

Com base na teoria, o autor apresenta as variáveis de contexto que mostram fatores de estrutura interna e fatores externos que irão interferir na manutenção do humor nas traduções e na legendagem. Segundo Asimakoulas (2004), o modelo tem por característica um grau de circularidade, descrito como fatores de estrutura interna à “linguagem, estratégia narrativa, público alvo, situação e mecanismo lógico” e como fatores externos, a língua, em

¹²¹ *each joke is a six-tuple, it involves the following parameters, or ‘knowledge resources’: ‘language, situation, narrative strategy, target, logical mechanism and script opposition’* (ATTARDO; RASKIN, 1991, p. 297; ATTARDO, 2002, p. 176). Grifo do autor. Tradução nossa do original.

¹²² *...verbal humour involves social/cognitive expectations, that is, a sort of norm acceptance and/or norm opposition. [...] ‘Norm acceptance’ refers to contextual/social factors generating humour and their moment-to-moment assessment and shows that something can be humorous without exclusively involving a clash or incongruity. Verbal humour can - usually simultaneously - involve norm opposition. ‘Norm opposition’ subsumes script opposition, but ‘norm’ highlights the social rootedness of humour.* Tradução nossa do original.

todos os seus aspectos de “fonemas, morfemas, palavras, sentenças, textos, co-textos, tipos de registro”, e ainda apresenta um contexto situacional que circula todos os aspectos já descritos, como “imagem, sujeitos, pré-suposição de conhecimentos, intertextualidade, nível interpessoal”, garantindo que tudo isto irá influenciar as variáveis que poderão levar o texto ao sucesso na manutenção do humor na legendagem que se quer retratar.

Tanto Martinez-Sierra (2003, p. 749) quanto Veiga (2009) explicam que respondemos ou entendemos bem o humor dentro de determinado contexto cultural. Para Martinez-Sierra (2004), a versão americana de *Os Simpsons*, apesar de apresentar uma família tradicional de trabalhadores, desconstruir o mito de família perfeita e feliz, e incorporar problemas próximos da realidade dos telespectadores, a série baseia seu humor em críticas e referências culturais muito específicas da sociedade e da cultura norte-americana. Algumas dessas críticas necessitam de um conhecimento bastante avançado para serem entendidas e, muitas vezes, essas referências são mantidas na versão traduzida, passando despercebidas pelos ouvintes, por falta do conhecimento prévio necessário para sua compreensão. De acordo com Martinez-Sierra (2003, 2004), a série nos EUA é dirigida a um público adulto com maior conhecimento prévio e de mundo específicos, mas na Espanha, por exemplo, a audiência atrai crianças e adolescentes, pois mostra-se como uma versão traduzida de humor mais visual, e menos exigente do ponto de vista cognitivo. As séries atingem maior aceitação em suas culturas de origem, condicionadas à identificação dos referentes culturais específicos de cada cultura, o que nem sempre pode ser conseguido quando ocorre a tradução do humor para outra cultura, a não ser que se façam adaptações para referentes culturais conhecidos da cultura de chegada.

A seguir, apresentamos a Metodologia utilizada, os Procedimentos de Coleta e Análise dos Dados e as Análises dos Resultados encontrados na pesquisa.

4. METODOLOGIA

Nesta seção, apresentamos a constituição do *corpus* da pesquisa e detalhamos os procedimentos adotados para a realização da investigação.

Para proceder a este estudo, analisamos três temporadas das *sitcoms*: *Seinfeld*, *Friends* e *Os Simpsons*. Para o estudo, escolhemos três temporadas de cada *sitcom*, sendo uma temporada inicial, uma temporada do meio e uma temporada do final de cada série, o que acreditamos, poderá nos fornecer material suficiente para que possamos alcançar os objetivos propostos.

4.1. PROCEDIMENTOS DE COLETA E ANÁLISE DOS DADOS

O levantamento dos dados foi realizado com o apoio nos Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* propostos por Baker (1993, 1995, 1996) e da Linguística de *Corpus* (BERBER-SARDINHA, 2004). Esse arcabouço teórico e metodológico nos forneceu os dados necessários para a identificação ou não de elementos constitutivos do humor presentes nas legendas das *sitcoms*.

Inicialmente, foram baixadas as legendas dos episódios de *Seinfeld*, *Friends* e *Os Simpsons* em inglês e em português, nos *sites* da internet: *Legendas.tv* e *TV Subtitles.net*, nos endereços <http://legendas.tv>, www.tvsubtitles.net, pois, como já mencionado anteriormente, estes sites, além de disponibilizar as legendas de praticamente todas as *sitcoms* e dos episódios de que necessitamos para o desenvolvimento do nosso trabalho, são considerados como os mais bem conceituados entre os *sites* de legendagem não comercial.

Após baixar as legendas e efetuar a escolha das temporadas para serem analisadas, foi necessário proceder à preparação das mesmas. As legendas foram baixadas no formato *.srt* e convertidas para documento *.txt*, para que pudessem ser lidas pelo programa *WordSmith Tools*. Após a conversão dos arquivos, os mesmos passam por uma limpeza, deletando-se símbolos e marcações típicos da legendagem.

Antes de proceder as análises, realizamos um teste piloto com as legendas de uma temporada de cada *sitcom*, que sorteamos aleatoriamente entre as legendas que compõem o *corpus* de estudo, a fim de confirmar se haveriam grandes diferenças entre as legendas

originais, aquelas que compõem os DVDs, e as legendas dos *fansubs*, baixadas dos sites da internet. Da mesma maneira como já atestado por Quaglio (2009), constatamos se tratar de legendas muito semelhantes, em alguns casos iguais, tanto dos DVDs, quanto aquelas realizadas pelos *fansubs*. Comprovamos assim, que utilizar as legendas feitas por *fansubs* não compromete a qualidade de nosso trabalho.

No caso das legendas utilizadas para o teste piloto, estas precisaram ser extraídas dos DVDs e depois convertidas para um formato que fosse compatível com .txt, para que propiciasse sua utilização no *WordSmith Tools*. As legendas comerciais que compõem os DVDs apresentam um formato diferenciado, visto que os DVDs são bloqueados para evitar cópias, e por esta razão oferecem mais dificuldades para sua utilização em sua totalidade na pesquisa. As legendas não comerciais estão disponíveis em formatos compatíveis com .txt, o que facilita o trabalho do pesquisador.

Para a realização do teste piloto, comparamos as legendas dos DVDs em inglês, com as legendas Piratas em inglês; depois disso, comparamos as mesmas legendas em português, (DVDs x Piratas em português). Selecionamos as legendas da seguinte maneira:

Seinfeld – Temporada: 03 – DVD Original x Pirata (em inglês)

Seinfeld – Temporada: 03 – DVD Original x Pirata (em português): 03 Episódios aleatórios de um total de 23;

Friends – Temporada: 08 – DVD Original x Pirata (em inglês)

Friends – Temporada: 08 – DVD Original x Pirata (em português): 03 Episódios aleatórios de um total de 23;

The Simpsons – Temporada: 10 – DVD Original x Pirata (em inglês)

The Simpsons – Temporada: 10 – DVD Original x Pirata (em português): 03 Episódios aleatórios de um total de 23.

O programa computacional utilizado para o processamento das legendas foi o *WordSmith Tools*, versão 6.0 para *Windows*, criado por Mike Scott, e lançado pela *Oxford University Press*, disponível no endereço eletrônico <http://www.lexically.net/wordsmith/version6/>. Esse *software* pode ser utilizado em pesquisas que tratam da descrição da linguagem e também nos estudos da tradução a partir de *corpora* de textos em formato eletrônico.

Os recursos oferecidos pelo programa *WordSmith Tools* agilizam o levantamento de dados e possibilitam analisar vários aspectos da linguagem. O programa computacional apresenta três ferramentas para coleta, armazenamento e comparação de dados linguísticos: *WordList*, *KeyWord* e *Concord*.

A *WordList* permite a criação e a organização de listas de palavras, que podem ser por ordem de frequência ou por ordem alfabética, e gera uma terceira janela com os dados estatísticos das palavras usadas para produzir as listas. Os principais dados estatísticos gerados são os *tokens* – o número de itens/ocorrências, *types* – o número de formas/vocábulos, *type-token ratio* – a razão forma/item, e *standardized type/token* – a razão forma/item padronizada. O levantamento dessas informações torna-se importante como auxiliar para as análises.

A *KeyWord* é uma ferramenta que permite a construção de uma lista de palavras-chave, feita por meio de uma comparação da lista de palavras extraída do *corpus* e uma lista extraída de um *corpus* de referência, geralmente a partir de um *corpus* de língua geral. Neste caso, quando um vocábulo apresentar um alto índice de chavicidade no *corpus* de estudo em relação ao *corpus de referência*, este pode ser considerado uma palavra-chave.

O *Concord* é a ferramenta que permite buscar um item específico acompanhado do texto ao seu redor, podendo oferecer um cotexto de utilização, o que ajuda na percepção do sentido ou de vários sentidos em que o vocábulo foi empregado nos textos. Esta ferramenta

também fornece uma *lista de colocados*, a lista de palavras que ocorrem ao redor da palavra de busca, e de *clusters*, agrupamentos lexicais, lista de sequências de palavras ou multipalavras que incluem a palavra de busca, recorrentes na concordância.

De acordo com Berber-Sardinha (2004, p. 90-91), as três ferramentas descritas funcionam com base nos princípios: de ocorrência – “os itens devem estar presentes”, de recorrência – “os itens devem estar presentes pelo menos duas vezes”, e de co-ocorrência – “os itens devem estar na presença de outros itens”.

Após efetuarmos a limpeza dos textos, iniciamos o processamento utilizando a ferramenta *WordList* para levantar a lista de palavras mais frequentes nas legendas das três *sitcoms* nos três *subcorpora* de legendas em inglês e em português, buscando levantar as palavras mais frequentes nas respectivas legendas. A partir das listas obtidas pelo levantamento feito por meio do *WordList*, separamos os termos de maior frequência nos *corpora* de estudo, optando por listar, tanto no *corpus* de legendas em inglês, quanto no *corpus* de legendas em português, apenas os termos de base substancial, excluindo assim as outras palavras.

Para cada *subcorpus* de legendas em inglês e em português de cada *sitcom*, geramos uma Tabela com os dados estatísticos fornecidos pelo *WordSmith Tools*, constando a composição de itens (*tokens*), das formas (*types*), a razão forma/item (*type-token ratio*) e a razão forma/item padronizada (*standardized type-token ratio*), possibilitando-nos visualizar a constituição dos *corpora* de estudos.

A *KeyWord* foi utilizada para levantar as palavras-chave das legendas e buscamos como *corpus* de referência o *BNC* para as legendas em inglês e o *LACIO-REF* para as legendas em português, procedimento realizado para os *subcorpora* das três *sitcoms* pesquisadas. A seguir, levantamos, entre as palavras-chave, as de maior chavicidade, ou seja, as palavras que aparecem com frequências significativamente maiores no *corpus* de estudo, a

partir do resultado do cálculo estatístico, e são listadas em uma coluna chavicidade (*keyness*); e as palavras lexicais (de conteúdo): substantivos, adjetivos, verbos, advérbios mais frequentes, encontradas nos três *subcorpora* de legendas.

Ao procedermos o levantamento das palavras-chave nos *subcorpus* de legendas em inglês e em português de cada *sitcom*, organizamos uma tabela de equivalências entre os *subcorpus* de inglês e português de cada *sitcom*, visando analisar se havia correspondência entre as palavras mais frequentes nos *subcorpus* de legendas em inglês e em português. A partir dos dados encontrados em cada *subcorpora*, definimos nossa pesquisa, no sentido de analisar a frequência das Negações, Advérbios Intensificadores e Interjeições, devido à frequência que se sobressaiu em relação a outros dados. Buscamos verificar se esta frequência pode ser relacionada aos elementos constitutivos do humor propostos por Raskin (1986) e Attardo e Raskin (1991).

Após esta etapa, utilizamos a ferramenta *Concord*, que nos permitiu observar, nas listas de concordâncias, as palavras-chave selecionadas, acompanhadas do contexto de utilização. Neste sentido, realizamos um recorte dos trechos que continham as palavras-chave e seu contexto em inglês e em português, de maneira que apresentasse como foi realizada a tradução da legenda, e possibilitasse demonstrar, por meio de exemplos, a realização das análises.

Na outra etapa da pesquisa, procedemos ao alinhamento em paralelo por meio da ferramenta *Align Assist*, parte integrante de uma Memória de Tradução conhecida como *CAT Tool Translation Memory (TM) – Align Assist Translation File Alignment Tool*, que permite o alinhamento de textos em paralelo, disponível gratuitamente on-line no endereço <http://felix-cat.com/tools/align-assist/>. Após alinhar os textos, realizamos os ajustes manuais para que o alinhamento pudesse possibilitar a comparação entre as legendas em inglês e em português, como auxiliar para a realização das análises.

4.2. CONSTITUIÇÃO DO *CORPUS*

Na presente pesquisa, utilizamos o *corpus* definido por Baker (1995, 230-231) como *corpus* paralelo, constituído dos TO (Textos Originais) das legendas em língua inglesa e dos TT (Textos Traduzidos) constituído de suas respectivas traduções em português.

Desse modo, os *corpora* de estudo compreendem:

Corpus 1 – Seinfeld, formado pelo *subcorpus* 1.1 de legendas em inglês e o respectivo *subcorpus* 1.2 de legendas em português;

Corpus 2 – Friends, constituído pelo *subcorpus* 2.1 de legendas em inglês e o respectivo *subcorpus* 2.2 de legendas em português;

Corpus 3 – The Simpsons, constituído pelo *subcorpus* 3.1 de legendas em inglês e o respectivo *subcorpus* 3.2 de legendas em português.

Além dos *corpora* de estudo, utilizamos o *corpus de referência* de língua inglesa *BNC (British National Corpus)*, desenvolvido pela *Oxford University*, disponível no endereço <http://ota.ox.ac.uk/>, para confrontarmos com o *corpus* de legendas em língua inglesa. Utilizamos também o *corpus de referência* de língua portuguesa *LACIO-REF*, desenvolvido no projeto *NILC (Núcleo Interinstitucional de Linguística Computacional)* na USP de São Carlos, disponível no endereço <http://143.107.183.175:22180/lacioweb/index.htm>, para confrontarmos com o *corpus* de legendas de língua portuguesa.

A escolha das legendas das temporadas para a composição do *corpus* levou em consideração uma forma de padronização que permitisse analisar legendas e temporadas

semelhantes em quantidade de episódios, para que pudéssemos compor um *corpus* similar em inglês e em português. Todas as temporadas selecionadas para a composição do *corpus* possuem em torno de 22 a 24 episódios cada uma. Assim, optamos por utilizar as transcrições da fala das temporadas inicial, do meio e do final de cada série.

No estudo desenvolvido por Quaglio (2009), as análises foram realizadas a partir das transcrições da fala, retiradas de um site promovido por um clube de fans. O autor explica que, antes de utilizar o *corpus* para as análises, fez um estudo piloto comparando as transcrições de três episódios aleatórios de cada temporada com os vídeos originais, e constatou que as legendas realizadas pelo fanclube eram precisas e bem detalhadas, incluindo características que os *scripts* não costumam apresentar, como conter as hesitações, pausas, repetições e contrações.

Para nosso *corpus* de estudo, procedemos da mesma forma, realizando um teste piloto com as legendas, antes de sua utilização, pois optamos por trabalhar com as legendas não comerciais. Comparamos as transcrições da fala das legendas oficiais com as legendas não comerciais/amadoras, utilizando três episódios aleatórios de cada uma das temporadas das *sitcoms* utilizadas na composição do *corpus*, totalizando dezoito legendas, nove em inglês e nove em português, para o teste piloto. Após efetuarmos a comparação, foi possível visualizar que as legendas não comerciais são cuidadosas e precisas, mantendo grande proximidade com as legendas oficiais constantes dos DVDs, e constatamos que a utilização de legendas não comerciais não comprometeria nosso estudo.

Neste sentido, nosso *corpus* 1 foi constituído das legendas de três temporadas de *Seinfeld* em inglês e em português: a terceira, a sexta e a nona temporadas. Descartamos a primeira e a segunda temporadas, pois era composta de apenas 5 episódios cada uma: neste caso, optamos por analisar a terceira temporada que é composta de 23 episódios, como a

média de todas as outras escolhidas para a análise. E descartamos a décima e última temporada, porque as legendas não estão disponíveis em sua totalidade.

Utilizamos também para a composição do *corpus 2*, as legendas de três temporadas de *Friends* em inglês e em português, respectivamente a primeira, a quinta e a oitava temporadas. *Friends* esteve em exibição por dez temporadas, mas como a nona e a décima só apresentam legendas disponíveis em inglês, foram descartadas, e optamos por analisar a oitava, que é a última temporada com as legendas completas disponíveis.

Escolhemos também para o *corpus 3*, as legendas de três temporadas de *The Simpsons* em inglês e em português: a segunda, a décima e a vigésima-segunda temporada. Descartamos a primeira temporada porque apresenta um número menor de episódios (apenas 8). Optamos pela temporada 22 como a última porque, como *Os Simpsons* ainda se encontra em exibição, as legendas das temporadas mais recentes não estão disponíveis em sua totalidade.

5. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Dividimos nossa análise em duas etapas. Realizamos inicialmente a observação a partir dos Estudos da Tradução Baseados em *Corpus*, apontando para os dados relativos à frequência de palavras e as palavras-chave que ocorrem com maior frequência nos três *subcorpora* de legendas de cada uma das *sitcoms*. Depois, realizamos a segunda etapa da análise, examinamos alguns excertos recortados dos *subcorpus* das legendas das três *sitcoms*: *Seinfeld*, *Friends* e *The Simpsons*, com a intenção de identificar os elementos constitutivos de humor.

Os *corpora* de estudo da pesquisa são compostos de:

I – *Corpus 1: Seinfeld*

Subcorpus 1.1 – Seinfeld TO inglês: Temporada 3 – 23 episódios; Temporada 6 – 24 episódios; Temporada 9 – 24 episódios; Total = 71 episódios.

Subcorpus 1.2 – Seinfeld TT português: Temporada 3 – 23 episódios; Temporada 6 – 24 episódios; Temporada 9 – 24 episódios; Total = 71 episódios.

II – *Corpus 2: Friends*

Subcorpus 2.1 – Friends TO inglês: Temporada 1 – 24 episódios; Temporada 5 – 23 episódios; Temporada 8 – 24 episódios; Total = 71 episódios.

Subcorpus 2.2 – Friends TT português: Temporada 1 – 24 episódios; Temporada 5 – 23 episódios; Temporada 8 – 24 episódios; Total = 71 episódios.

III – *Corpus 3: The Simpsons*

Subcorpus 3.1 – The Simpsons TO inglês: Temporada 2 – 22 episódios;
Temporada 10 – 23 episódios; Temporada 22 – 22 episódios; Total = 67 episódios.

Subcorpus 3.2 – The Simpsons TT português: Temporada 2 – 22 episódios;
Temporada 10 – 23 episódios; Temporada 22 – 22 episódios; Total = 67 episódios.

5.1. ANÁLISE DE ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DO HUMOR A PARTIR DOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO BASEADOS EM *CORPUS*

De acordo com os dados estatísticos fornecidos pelo *WordSmith Tools*, os *corpora* das *sitcoms* apresentam a seguinte composição, em quantidade de palavras:

Tabela 1 – Dados estatísticos gerados pelo *WordSmith Tools* – tamanho dos arquivos / quantidade de palavras

	Inglês	Português
Legendas <i>Seinfeld</i>	1.120.398	839.310
Legendas <i>Friends</i>	836.663	939.217
Legendas <i>The Simpsons</i>	1.161.804	886.381

5.1.1. ANÁLISE DOS RESULTADOS DE *SEINFELD*

O arquivo que constitui o *subcorpus* de legendas de *Seinfeld* em inglês é composto de 200.132 itens (*tokens*), e o *subcorpus* de legendas em português é composto de 143.408 itens (*tokens*). Os dados sobre formas (*types*), razão forma/item (*type-token ratio*) e razão forma/item padronizada (*standardized type-token ratio*) também são apresentadas abaixo:

Tabela 2 - Legendas de *Seinfeld* - dados estatísticos gerados pelo *WordSmith Tools*

	Legendas <i>Seinfeld</i> Inglês	Legendas <i>Seinfeld</i> Português
Itens (<i>tokens</i>)	200.132	143.408
Formas (<i>types</i>)	10.309	11.527
Razão forma/item (<i>type-token ratio</i>)	5,17	8,09
Razão forma/item padronizada (<i>standardized type-token ratio</i>)	36,82	42,08

Com base na Tabela 2 acima, o texto das legendas do TT em português apresenta um menor número de itens (*tokens*) (143.408) do que o texto das legendas do TO (200.132) em inglês, indicando não se confirmar a hipótese da *explicitação*.

Notamos também que o número de formas (*types*) nas legendas do TO em inglês (10.309) é menor em relação ao TT das legendas em português (11.527), contrariando a hipótese de *simplificação*.

Da mesma maneira, observamos que a razão forma/item (*type-token ratio*) apresenta uma variação lexical mais baixa nos TO (5,17) das legendas em inglês, do que nos

TT (8,09) das legendas em português, indicando maior riqueza vocabular nos TTs, não se confirmando a hipótese de *simplificação*.

De acordo com os índices fornecidos pelo programa, a razão forma/item padronizada (*standardized type-token ratio*) no TO é de (36,82) apresentando resultado mais baixo que a razão forma/item padronizada (*standardized type-token ratio*) no TT (42,08), também sinalizando maior riqueza vocabular nos TTs, não se evidenciando a hipótese de *simplificação*. Os traços de textos traduzidos não serão objeto de análise na presente pesquisa.

Como *Seinfeld* caracteriza-se como uma *sitcom* que retrata a vida de um grupo de amigos, seus episódios são compostos de diálogos entre os personagens. Algumas palavras usadas em diálogos nas situações coloquiais apresentam uma frequência considerável, como se pode observar nas tabelas a seguir, geradas pelo *WordList*.

As Tabelas 3 e 4 a seguir exibem uma amostra das listas de palavras mais frequentes em inglês e em português, em ordem decrescente de frequência, apresentando na coluna um (N) a sequência do item; na coluna dois, as palavras mais frequentes; na coluna três (Freq.) a frequência absoluta – quantas vezes o vocábulo aparece no *corpus*; na coluna quatro (%) a porcentagem do item em relação ao total de itens que compõe o *subcorpus* das legendas em questão.

Tabela 3 – Lista de palavras mais frequentes em *Seinfeld* em inglêsTabela 4 – Lista de palavras mais frequentes em *Seinfeld* em português

Tabela 3 – <i>WordList</i> – inglês			Tabela 4 – <i>WordList</i> – português		
WordList Seinfeld - inglês			WordList Seinfeld - português		
N	Word	Freq.	N	Word	Freq.
1	what	2479	1	que	4975
2	no	1798	2	não	4699
3	yeah	1371	3	bem	585
4	so	1365	4	aqui	537
5	well	1324	5	muito	530
6	oh	1319	6	já	461
7	all	1199	7	nada	434
8	right	1135	8	tudo	404
9	not	1132	9	lá	367
10	just	1048	10	acho	352
11	hey	918	11	sim	314
12	gonna	573	12	bom	312
13	good	572	13	cara	295
14	really	560	14	onde	268
15	now	556	15	coisa	245
16	yes	423	16	agora	232
17	back	415	17	nunca	230
18	okay	367	18	então	224
19	very	329	19	assim	223
20	never	324	20	ái	211
21	guy	320	21	nem	201
22	little	306	22	certo	187
23	hi	303	23	melhor	175
24	hello	291	24	claro	166
25	mean	276	25	sempre	158

Entre as palavras presentes no *subcorpus* de legendas em inglês, temos a frequência considerável de advérbios de negação e de intensificadores, seguidos de grande presença de interjeições, similarmente ao que também ocorre no *subcorpus* de legendas em português, com alta frequência de advérbios de negação, interjeições e advérbios intensificadores da fala, comuns na linguagem oral.

No confronto da lista de palavras do *subcorpus* de estudo em inglês com a lista de palavras do *corpus* de referência *BNC*, obtivemos a lista de palavras-chave do texto-fonte, conforme a Tabela abaixo:

Tabela 5 – Palavras-chave em *Seinfeld* – inglês

N	Keyword	KeyWords <i>Seinfeld</i> - inglês	
		Freq.	Keyness (chavicidade)
1	no; don't; not; can't	1798; 1405; 1132; 554	8001,88; 3203,32; 73,78; 1452,11
2	yeah; yes	1371; 423	4605,20; 468,72
3	so	1365	3641,75
4	well	1324	3354,26
5	oh; uh; huh	1319; 146; 117	3103,77; 839,94; 829,22
6	right	1135	2975,99
7	just	1048	2469,80
8	hey	918	2411,43
9	think	736	968,54
10	good	572	615,82
11	really	560	2215,62
12	okay	367	1543,00
13	guy	320	1297,89
14	hi; hello	303; 291	1297,13; 1129,67
15	maybe	257	1076,53
16	sure	246	408,31
17	sorry	228	956,46
18	nice	174	367,67
19	thanks	124	337,40
20	guess	113	447,84
21	excuse	98	363,09
22	Jerry; Seinfeld	721; 77	2349,04; 772,26
23	George; Costanza	529; 63	1973,45; 656,49
24	Kramer	400	1795,94
25	Elaine	351	1378,10

Analogamente, a partir do contraste da lista de palavras do *subcorpus* de estudo em português, com a lista de palavras do *LACIO REF*, foi gerada a lista de palavras-chave do texto-meta, como mostrado na Tabela a seguir:

Tabela 6 – Palavras-chave em *Seinfeld* – português

KeyWords Seinfeld - português			
N	Key word	Freq.	Keyness(chavicidade)
1	não	4699	6083,52
2	bem	585	2186,18
3	aqui	537	1395,23
4	nada	434	1278,33
5	acho	352	1220,69
6	sim	314	1081,60
7	bom	312	1037,91
8	cara	295	1006,01
9	coisa	245	882,83
10	agora	232	871,38
11	nunca	230	745,90
12	acha	224	726,54
13	certo	187	398,61
14	oi	168	395,54
15	claro	166	305,05
16	talvez	130	132,73
17	legal	106	381,93
18	obrigado	103	379,48
19	ótimo	90	351,27
20	sinto	90	345,45
21	desculpe	80	320,75
22	Jerry; Seinfeld	392; 67	1262,94; 316,86
23	George; Costanza	310; 52	1012,47; 294,52
24	Kramer	230	762,55
25	Elaine	205	401,82

A partir do levantamento das listas de palavras-chave dos *subcorpus* das legendas em inglês e em português, foi possível notar que entre as vinte e cinco palavras-chave mais frequentes, dezesseis delas possuem equivalentes ou correspondentes no *subcorpus* das legendas em português, incluindo os nomes dos personagens da série, porém, em alguns casos, a frequência se apresenta com diferenças consideráveis, como mostrado na Tabela a seguir:

Tabela 7 – Palavras-chave em *Seinfeld* – inglês / português – Equivalências/Correspondências

Keyword Seinfeld - Equivalências					
Inglês			Português		
N	word	Freq.	N	word (palavra)	Freq.
1	no; don't; not; can't	1798; 1405; 1132; 554	1	não	4699
2	yeah; yes	1371; 423	2	sim	314
3	well	1324	3	bem	585
4	right	1135	4	certo	187
5	hey; hi; hello	918; 303; 291	5	oi	168
6	think; guess	736; 113	6	acho; acha	352; 224
7	good; nice	572; 174	7	bom; legal; ótimo	312; 106; 90
8	guy	320	8	cara	295
9	maybe	257	9	talvez	130
10	sure	246	10	claro	166
11	sorry; excuse	228; 98	11	sinto; desculpe; licença	90; 80; 53
12	thanks	124	12	obrigado	103
13	Jerry; Seinfeld	721; 77	13	Jerry; Seinfeld	392; 67
14	George; Costanza	529; 63	14	George; Costanza	310; 52
15	Kramer	400	15	Kramer	230
16	Elaine	351	16	Elaine	205

Como podemos ver no exemplo na Tabela 7, grande parte das palavras-chave com frequência alta são advérbios, alguns deles com funções de interjeições e exclamações, presentes em maior frequência no TO em inglês, apresentando frequência mais baixa nos TT em português, o que pode indicar que muitos são omitidos na legenda traduzida.

Importante salientar também que os nomes dos personagens no TO apresentam frequência superior à do TT. Como os nomes próprios são frequentes nos diálogos, muitos deles não foram mantidos na tradução, o que poderia privilegiar a ambientação da língua/cultura fonte, e acreditamos que também poderia ter influenciado para a caracterização do humor.

5.1.1.1. Análise de Elementos Constitutivos do Humor em *Seinfeld*: Negações

A Negação apresenta uma frequência alta no TO das legendas em inglês [*NO*] e a forma contraída *N'T* junto com verbos auxiliares: [*doN'T*; *NOT*; *caN'T*; *doesN'T*; *isN'T*; *wouldN'T*; *couldN'T*; *woN'T*; *haveN'T*; *shouldN'T*], perfazendo um total de 5569 vezes. Outra forma de negação – *NOPE* aparece três vezes no TO em *Seinfeld*. No TT das legendas em português, a Negação é representada por *NÃO*, e tem a frequência de 4699 vezes. *NOPE* não é representada no TT; em dois casos é omitido, e em um deles é mantido como *NÃO*.

A Tabela 8 apresenta a frequência das Negações nas legendas em inglês e em português nos *corpora* de estudo.

Tabela 8 – Frequência de Negações em *Seinfeld* - inglês x português

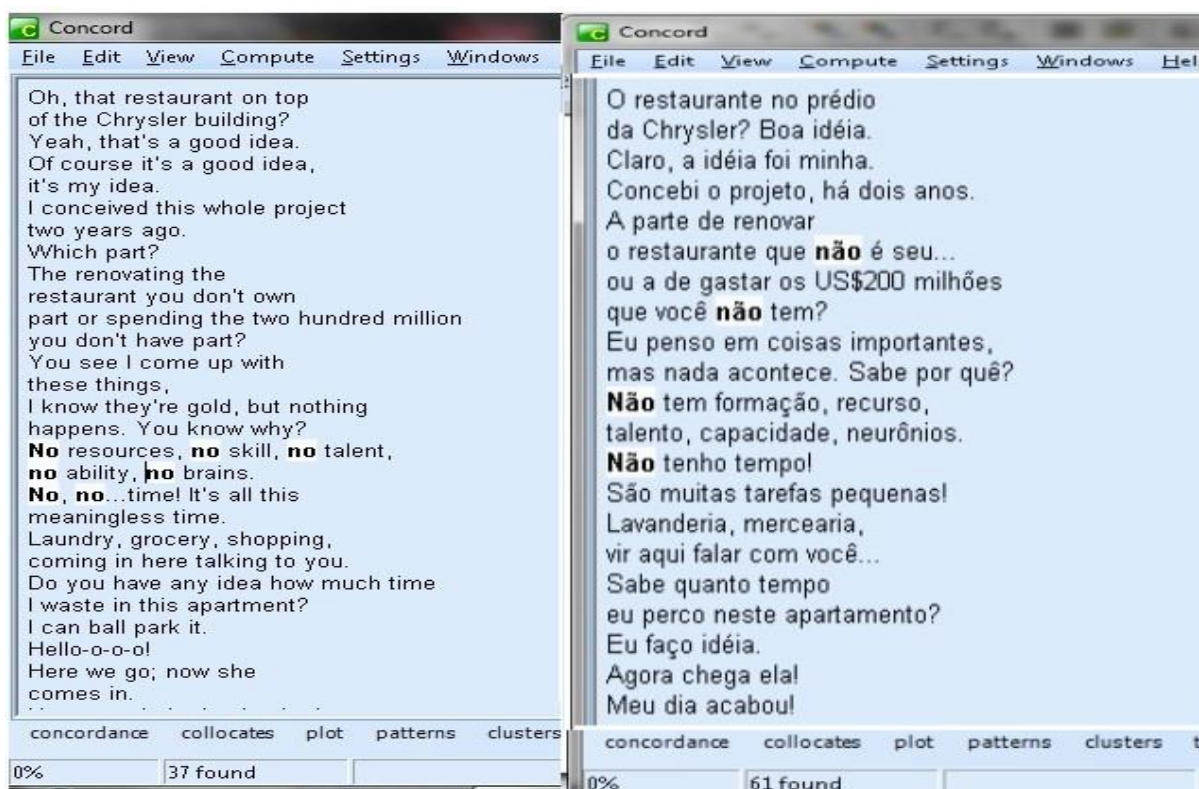
KeyWords <i>Seinfeld</i> - inglês			KeyWords <i>Seinfeld</i> - português		
N	word	Freq.	N	word (palavra)	Freq.
1	no	1798	1	não	4699
2	don't	1405			
3	not	1132			
4	can't	554			
5	doesn't	163			
6	isn't	120			
7	wouldn't	106			
8	couldn't	103			
9	won't	89			
10	haven't	65			
11	shouldn't	34			
12	nope	3			
	Total	5572			

É possível verificarmos que em *Seinfeld* a frequência das Negações no TO é bem maior que no TT. Um dos personagens da *sitcom*, George, tem a repetição das Negações como característica de sua fala – quase sempre o personagem usa *NO*, *NO*, *NO*, o que acaba

tornando as cenas engraçadas. Já no TT, podemos perceber que, pelo menor número de Negações, muitas delas foram omitidas na tradução, fato que pode ter contribuído para que muitas cenas perdessem os elementos constitutivos do humor.

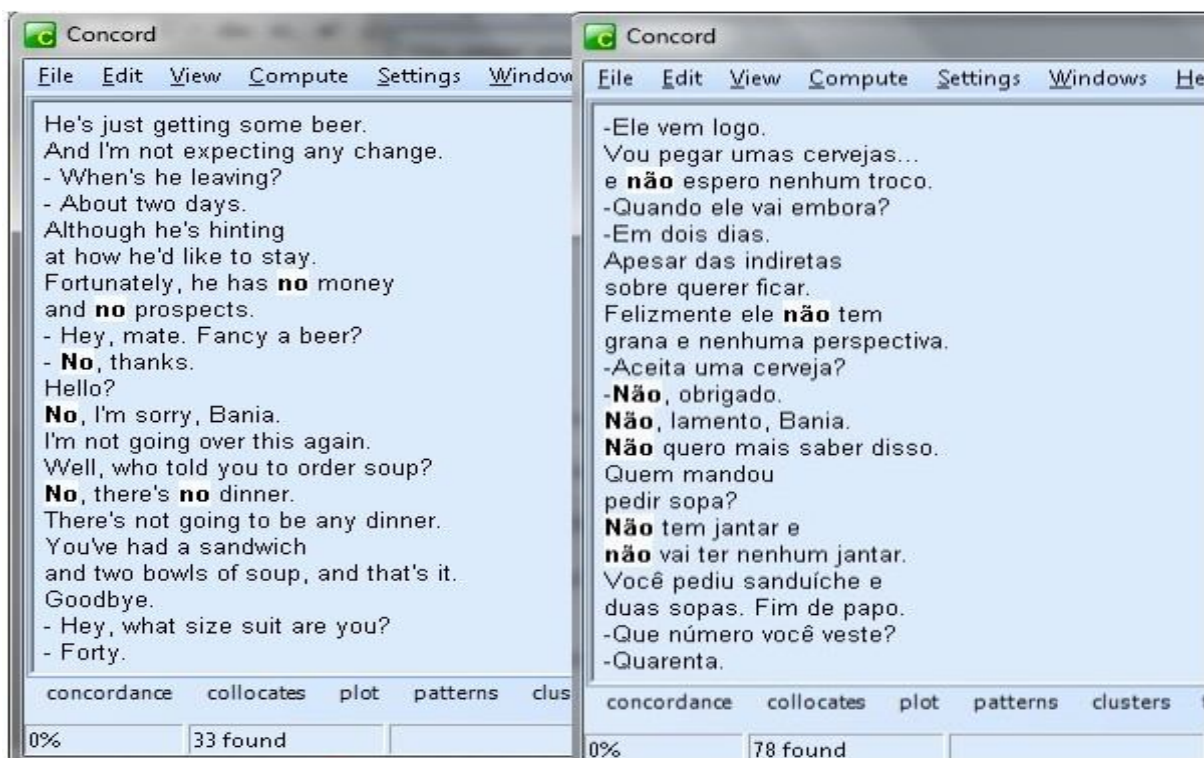
Por meio da ferramenta *Concord*, apresentamos exemplos de cotexto de ocorrência das Negações no TO em inglês e no TT em português, para que possamos confrontar os textos nas duas línguas, e buscar entender como os textos foram traduzidos, se as Negações foram mantidas nos textos traduzidos com a mesma frequência. Buscamos ainda, nos recortes apresentados a seguir, verificar se estas poderiam ser consideradas como elementos constitutivos do humor, suficientes para acionar o *Script Semântico* (SM) ou Mecanismo Lógico (LM) que podem ser considerados os dispositivos (gatilhos) descritos por Raskin (1986) e Attardo e Raskin (1991) como necessários para acionar o humor.

Quadro 1 – Exemplo de uso de *Negações* TO [*NO, doN'T*] e TT [*NÃO*]



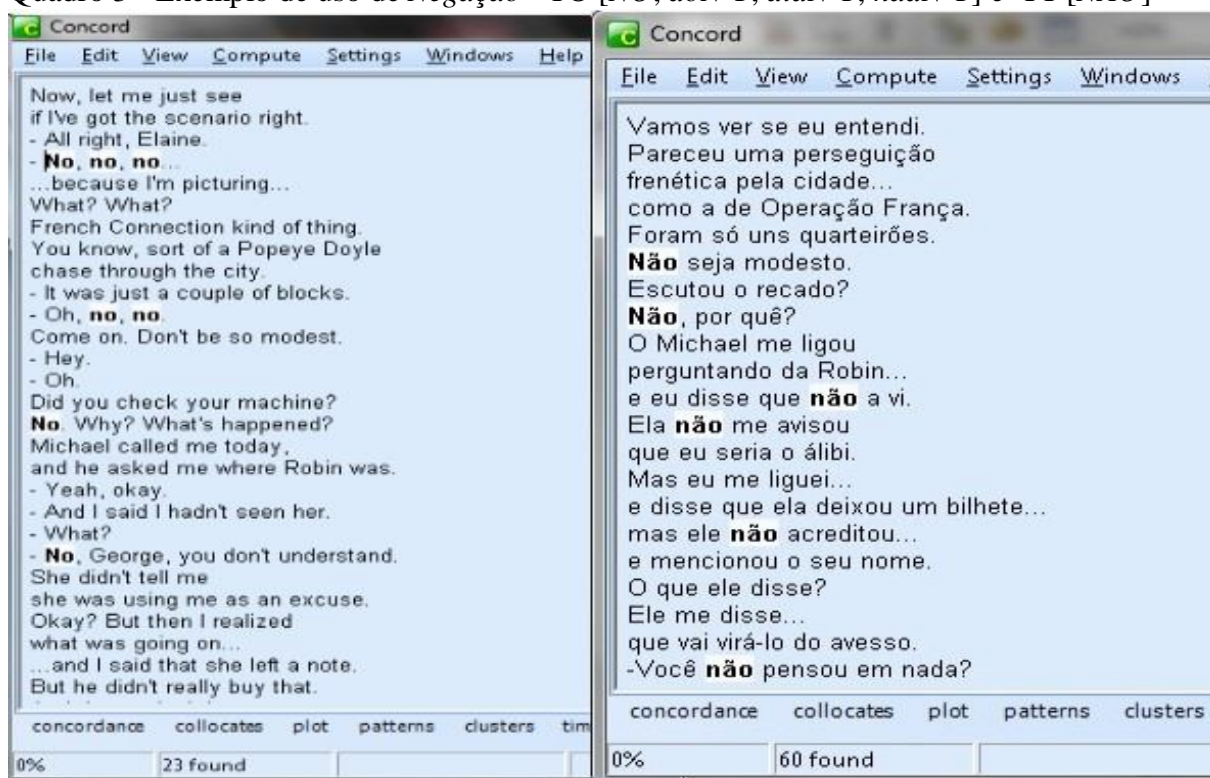
No excerto do Quadro 1 acima, as *Negações* se realizam no TO em inglês pelo uso de *NO* (7) vezes e *doN'T* (2) vezes. No TT em português, estas ocorrem pelo uso de *NÃO* (4) vezes. Se nos detivermos apenas no uso do *NO* como negação, acreditamos que sua repetição como ocorre no TO parece enfática, e isto poderia levar a uma situação de humor. No texto em português, nos dois casos onde se utilizou *doN'T* foram traduzidos por *NÃO*, e apenas dois casos de uso do *NO* foram traduzidos por *NÃO*. A suposição é de que os casos poderiam ter contribuído para que não se mantivesse a ênfase dada à Negação ocorrida no excerto do TO, não corroborando para a repetição da situação de humor no TT. Esses elementos repetitivos podem acionar o gatilho ou *script*, nomeado por Raskin (1986) e Attardo e Raskin (1991), desencadeador do humor nos textos. Sendo assim, nos casos em que não ocorre a repetição da Negação, podem ser interpretados como se a presença dos elementos desencadeadores do humor não fosse percebida.

Quadro 2 – Exemplo de uso de *Negações* - TO [*NO, NOT*] e TT [*NÃO*]



No excerto do Quadro 2, temos a Negação no TO realizada por *NO* (6) vezes e *NOT* (3) vezes. No mesmo trecho, no TT em português, é realizada pelo uso do *NÃO* (7) vezes, repetindo-se a maioria das Negações ocorridas no TO. Neste caso, acreditamos que a cena pode ter se tornado engraçada devido à ênfase dada às ocorrências do uso de *NÃO* durante a fala, como descrito no Quadro 1.

Quadro 3 - Exemplo de uso de Negação - TO [*NO, doN'T, didN'T, hadN'T*] e TT [*NÃO*]

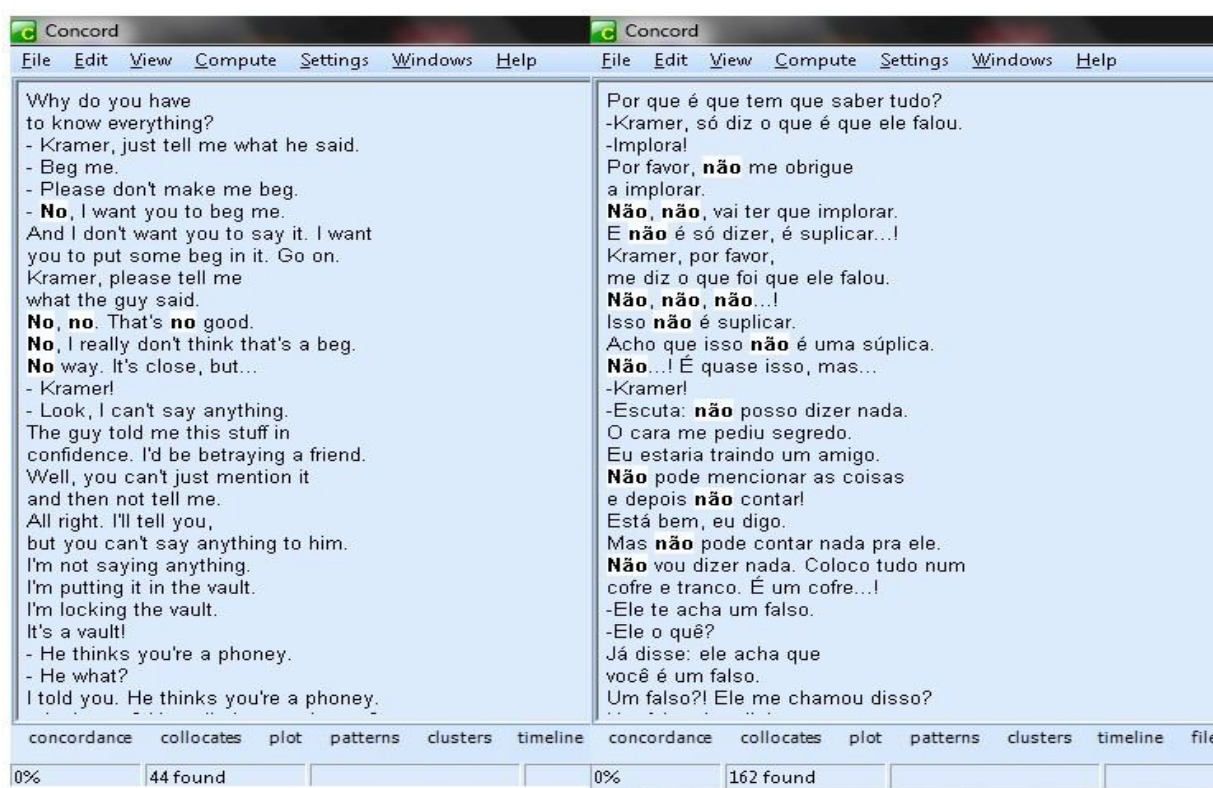


No Quadro 3 acima, as Negações se realizam no TO em inglês pelo uso de *NO* (7) vezes, *doN'T* (2) vezes, *didN'T* (2) vez, e *hadN'T* (1) vez, totalizando doze negativas no excerto do TO. No TT em português, as mesmas ocorrem por uso menor de *NÃO* (6) vezes, no TT.

Ainda no texto acima, no Quadro 3, a cena se passa em uma conversa entre os personagens George e Elaine, e o uso de repetições para se construir as negativas é uma

característica comum na fala do personagem George, o que geralmente contribui para que as cenas em que o personagem representa se tornem engraçadas. Neste recorte do texto, é possível notar que no texto do TT não se repete a ênfase dada às Negações em relação ao TO, o que pode não ter resultado nas mesmas situações de humor que seriam esperadas para as cenas.

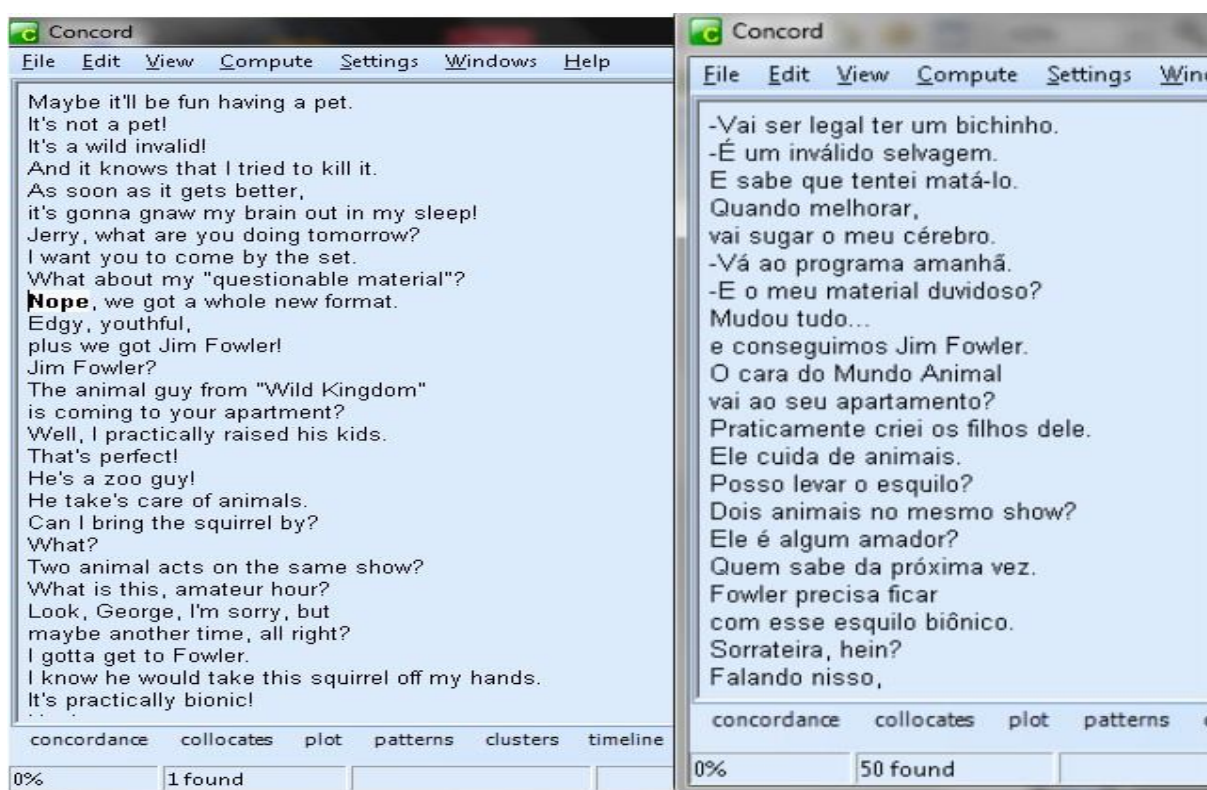
Quadro 4 - Exemplo de uso de Negação - TO [*NO, doN'T, caN'T*] e no TT [*NÃO*]



No Quadro 4 acima, as Negações são realizadas no TO em inglês pelo uso de *NO* (6) vezes, *doN'T* (3) vezes, *caN'T* (3) vezes e *NOT* (1) vez, totalizando treze Negativas no excerto do TO. No TT em português, as Negações ocorrem pelo uso de *NÃO* (15) vezes, um número um pouco maior no TT. É interessante notar que o excerto do texto em português chama mais a atenção para a fala, pela grande utilização do advérbio *NÃO*, que se tornam enfáticos pela sua repetição. Apesar de o TO em inglês apresentar quase a mesma frequência

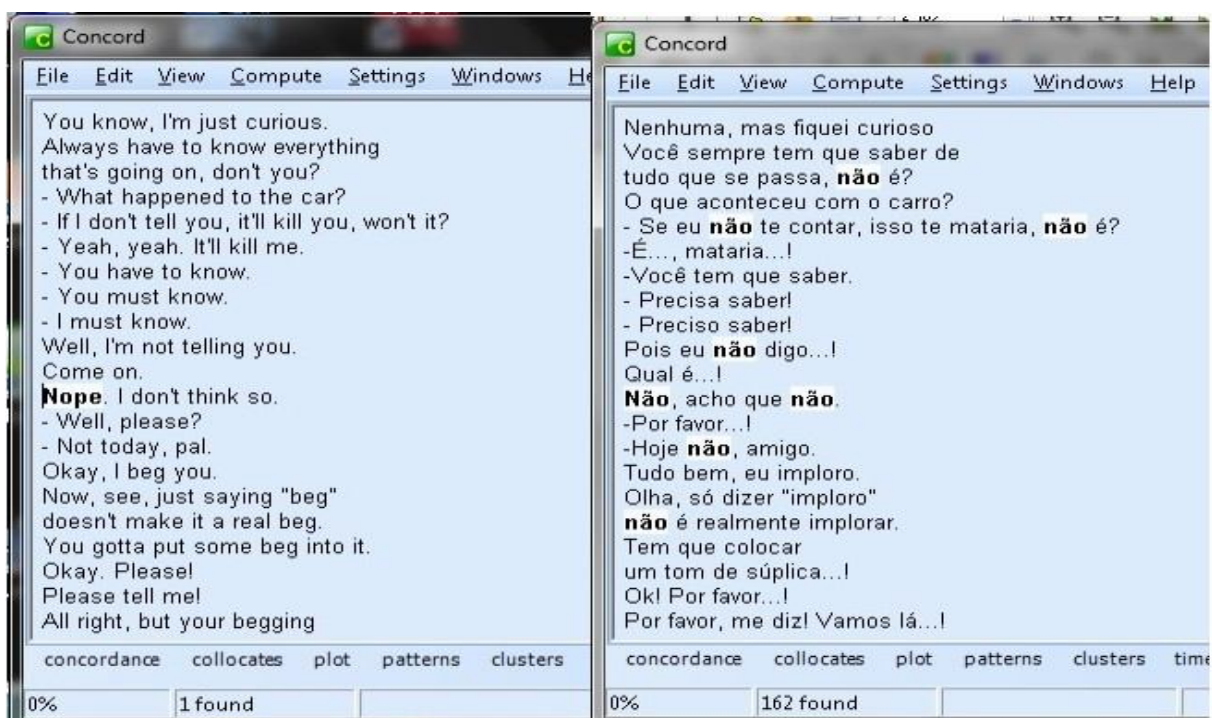
de Negações, estas não transparecem tanto no TO, devido à diferença na construção das frases, que em inglês é representada com a utilização de verbos auxiliares, e em português, só é feito com o uso da palavra *NÃO*. Neste excerto, pode-se inferir que o humor ocorre devido à ênfase dada às Negações, pela sua repetição, que contribui para acionar o gatilho ou *script*, principalmente no texto em português.

Quadro 5 - Exemplo de uso de Negação - TO [*NOPE*] e no TT [*NÃO*]



No Quadro 5 acima, a Negação se constrói no TO em inglês pelo uso de NOPE (1) vez, e NOT (1) vez, e no TT em português, as Negações não ocorrem. Neste caso, como as Negações foram omitidas, não foi possível perceber a presença dos elementos constitutivos do humor.

Quadro 6 - Exemplo de uso de Negação - TO [*NOPE*] e no TT [*NÃO*]



No excerto do Quadro 6, as Negações no TO em inglês foram construídas não só pelo uso do *NOPE* (1) vez, mas também pela utilização de *doN'T* (3) vezes, *woN'T* (1) vez, *NOT* (1) vez, *doesN'T* (1) vez, totalizando sete Negações no recorte do texto. No TT em português, temos o emprego de *NÃO* (8) vezes. Neste caso, *NOPE* foi traduzido por *NÃO*, e não foi omitido como no excerto anterior, e as repetições de *NÃO* no texto corroboram para que se constituam como elementos causadores do humor, como já mencionado anteriormente.

A seguir, passamos a analisar o emprego dos intensificadores na fala, que também podem se caracterizar como elementos constitutivos do humor.

5.1.1.2. Análise de Elementos Constitutivos do Humor em *Seinfeld*: Intensificadores

Muitos advérbios são empregados na fala, principalmente na linguagem coloquial como intensificadores do discurso. Em *Seinfeld*, podemos notar que, como grande parte das cenas se caracterizam por diálogos entre os personagens, alguns destes advérbios estão presentes nas legendas, como mostramos na Tabela abaixo:

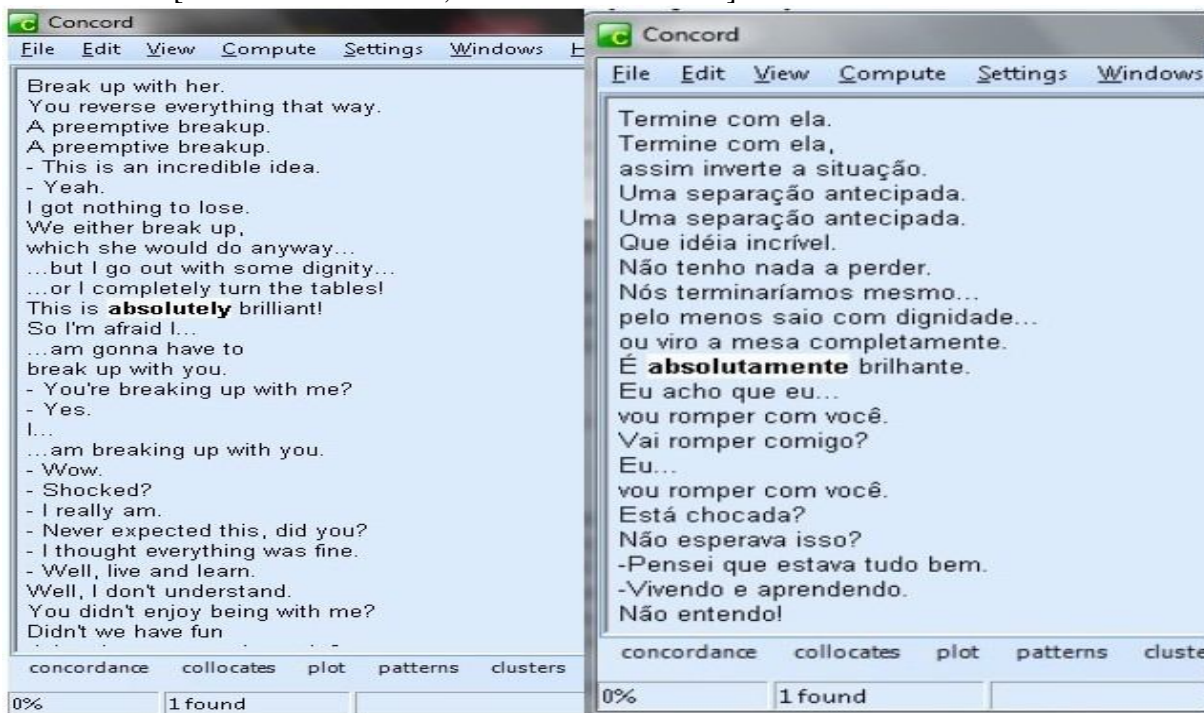
Tabela 9 – Frequência de Advérbios Intensificadores em *Seinfeld* no TO - TT

WordList - inglês			WordList - português		
N	Word	Freq.	N	Word	Freq.
1	really	560	1	exatamente	21
2	actually	72	2	totalmente	13
3	probably	61	3	certamente	6
4	exactly	41	4	finalmente	6
5	finally	27	5	realmente	6
6	completely	25	6	afinal	5
7	certainly	21	7	provavelmente	5
8	absolutely	17	8	completamente	3
9	totally	11	9	absolutamente	1
	Total	835		Total	66

Como mostrado na Tabela 9, a frequência dos advérbios intensificadores utilizados no TO é muito superior à frequência presente no TT. Além de os advérbios apresentarem frequência menor no TT, temos uma variedade muito maior de advérbios presentes no TO, além destes mostrados na Tabela 8.

Analisamos a seguir, alguns casos em que os advérbios são frequentes nas legendas, atuando como intensificadores da fala, e se estes também podem ser considerados elementos constitutivos do humor.

Quadro 7 - Exemplo - uso de Intensificadores TO [*ABSOLUTELY, COMPLETELY*] e TT [*ABSOLUTAMENTE, COMPLETAMENTE*]



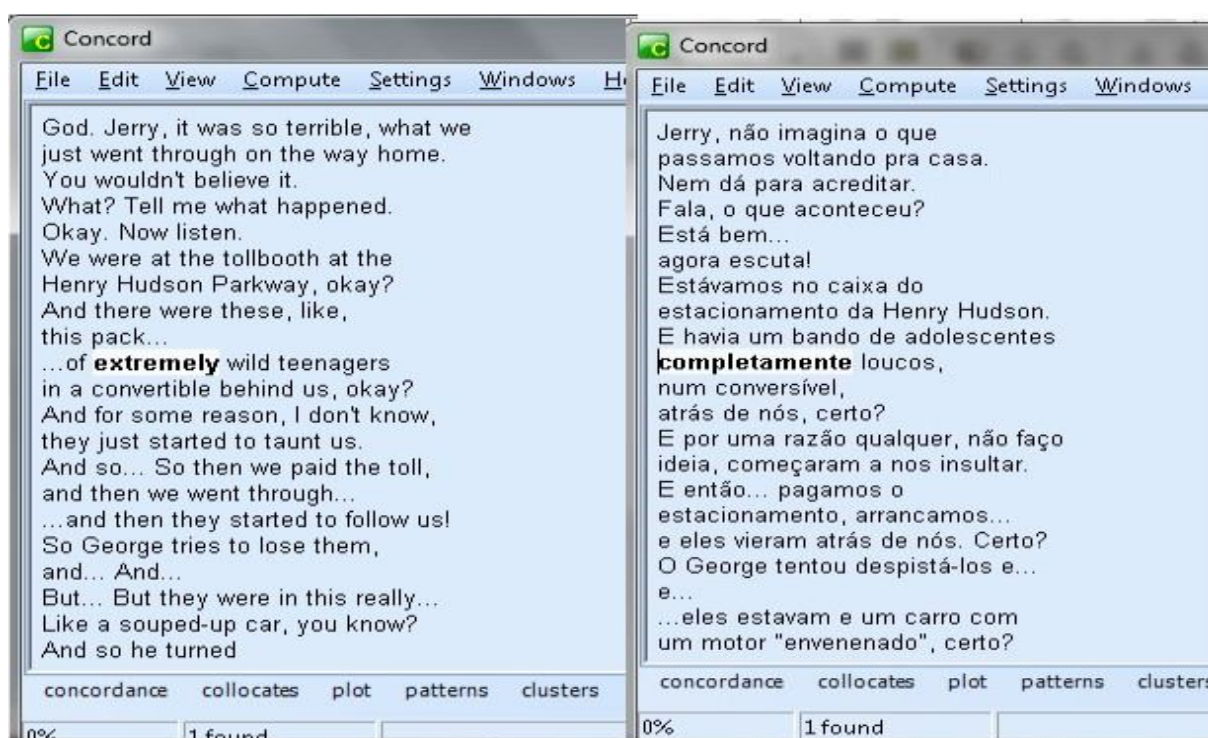
No exemplo do Quadro 7, no TO temos o uso de *ABSOLUTELY*, traduzido no TT por *ABSOLUTAMENTE*, e também temos no TO, *COMPLETELY*, traduzido no TT por *COMPLETAMENTE*.

No caso, a tradução do intensificador *COMPLETAMENTE* pode ser considerada como adequada, no entanto, de acordo com o Collins Thesaurus of the English Language, entre os prováveis significados para *ABSOLUTELY*, temos diversas opções: *ABSOLUTAMENTE, COMPLETAMENTE, PLENAMENTE, REALMENTE, TOTALMENTE, PERFEITAMENTE, CERTAMENTE, OBVIAMENTE, DEFINITIVAMENTE*.

O problema, neste caso, é que no português, como explicado por Tagnin (2005), não costumamos usar *ABSOLUTAMENTE* na fala, como o intensificador sugerido no TT. Na situação em questão, o intensificador *ABSOLUTELY* poderia simplesmente ser omitido, mantendo-se o mesmo sentido, ou, no caso de se utilizar um intensificador, de acordo com “o jeito que a gente diz” (TAGNIN, 2005, p. 14), a opção mais adequada poderia ser

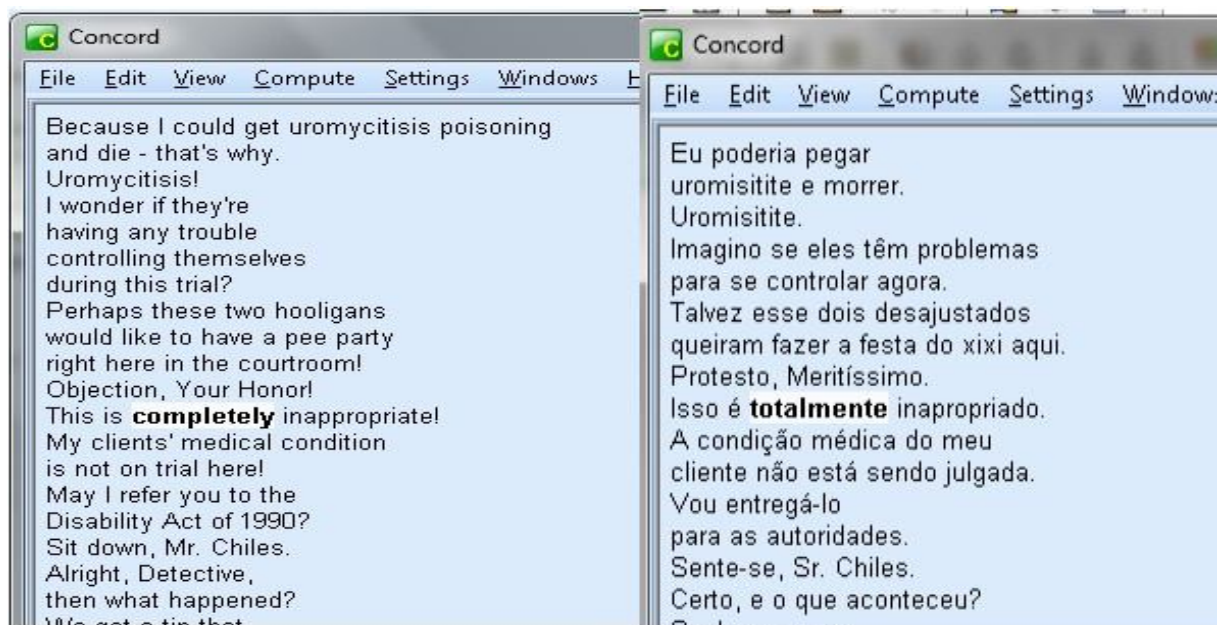
INCRIVELMENTE, que nem faz parte da lista de palavras sugeridas pelo dicionário como opção de significado. De acordo com Tagnin (2005), quando nos referimos ao “jeito que a gente diz” estamos, na verdade, falando de convenção, ou seja, aquilo que é aceito de comum acordo. As convenções linguísticas são os “jeitos” aceitos pela comunidade que fala determinada língua. Assim, podemos chamar de convencionalidade o aspecto que caracteriza a forma peculiar de expressão numa dada língua ou comunidade linguística. No excerto em questão, é possível observar que os intensificadores podem ser considerados elementos constitutivos do humor, apesar de outras opções que poderiam ser usadas na tradução.

Quadro 8 - Exemplo - uso de Intensificador TO [*EXTREMELY*] e TT [*COMPLETAMENTE*]



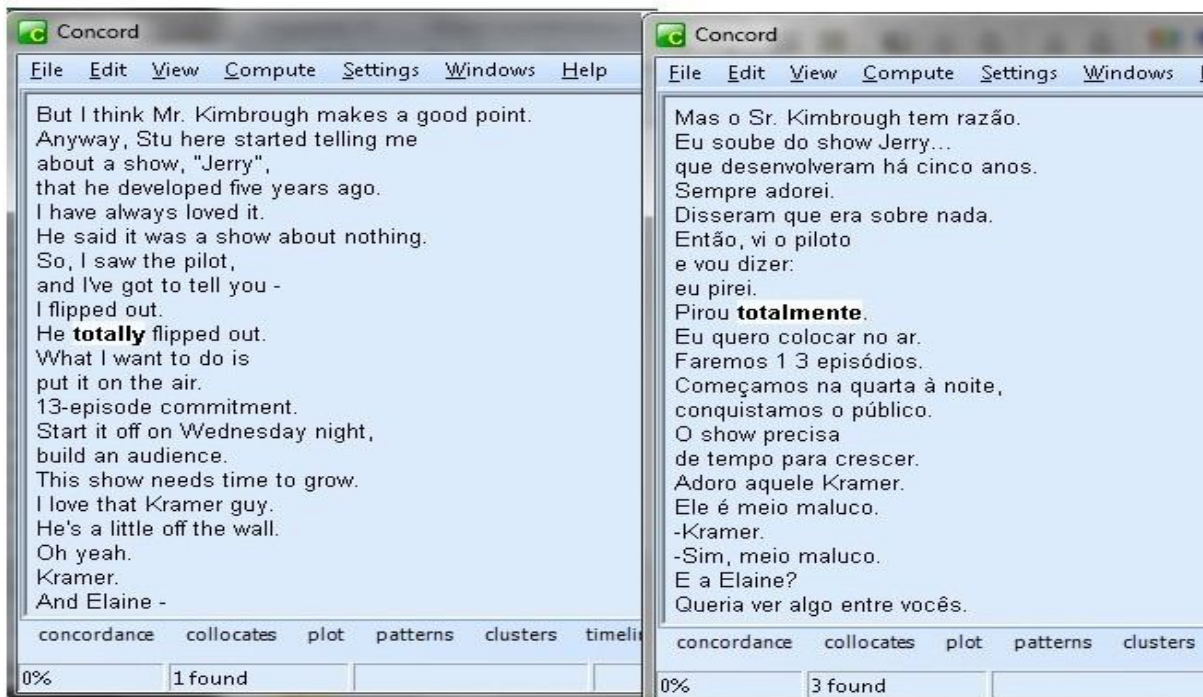
O recorte do Quadro 8, no TO temos *EXTREMELY* como advérbio Intensificador da fala, e no TT, este foi traduzido por *COMPLETAMENTE*, que, apesar de não ser a primeira opção de significado constante nos dicionários, parece mostrar-se adequada na linguagem coloquial. Neste excerto, os intensificadores podem corroborar para se caracterizar como elementos constitutivos do humor devido à ênfase que podem promover no texto.

Quadro 9 - Exemplo de uso de Intensificadores TO [*COMPLETELY*] e TT [*TOTALMENTE*]



No excerto do Quadro 9, o intensificador utilizado no TO é *COMPLETELY*, que foi traduzido no TT como *TOTALMENTE*, podendo ser considerado adequado. Neste recorte do texto, a cena se passa na delegacia, quando George e Jerry foram presos por urinar no estacionamento do *shopping*, e discutem com o juiz; neste sentido, o uso dos Intensificadores pode corroborar como elemento constitutivo do humor pela ênfase, pois a cena já se caracterizava como engraçada, uma vez que os personagens vivem uma situação de “tentar dar um jeitinho” em algo que não tinha justificativa (urinar no estacionamento do *shopping* – atitude errada) e ainda discutir com um juiz (atitude também não convencional).

Quadro 10 - Exemplo de uso de Intensificadores TO [*TOTALLY*] e TT [*TOTALMENTE*]



No Quadro 10, o uso do intensificador no TO, *TOTALLY*, como já discutido por Quaglio (2009), em sua análise comparativa sobre a *sitcom Friends* e a conversação natural. Neste sentido, *TOTALLY* é empregado no texto da fala em inglês como Intensificador, e é mantido no texto em português, porém, de acordo com o postulado por Tagnin (2005), *TOTALMENTE* não seria a opção mais adequada para ser usada em português neste contexto específico. No trecho em questão, *COMPLETAMENTE* talvez atenda melhor a “convencionalidade” (Tagnin, 2005).

A seguir, analisamos as Interjeições como elementos constitutivos do humor.

5.1.1.3. Análise de Elementos Constitutivos do Humor em *Seinfeld*: Interjeições

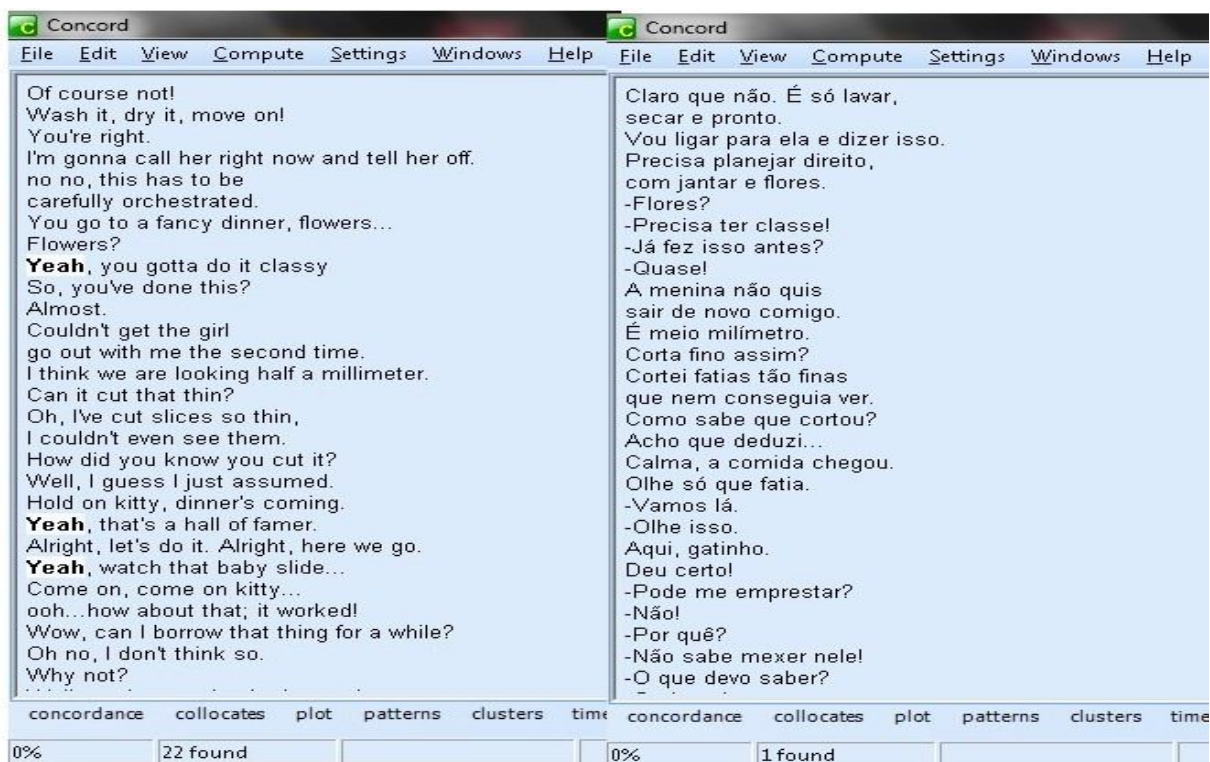
As interjeições estão presentes na fala, e também podem ser consideradas como intensificadores do discurso. Em *Seinfeld*, devido à presença de muitas cenas de diálogos entre os personagens, algumas interjeições, além de advérbios, são encontradas nas legendas.

Tabela 10 – Frequência de Interjeições / Advérbios em *Seinfeld* – TO – TT

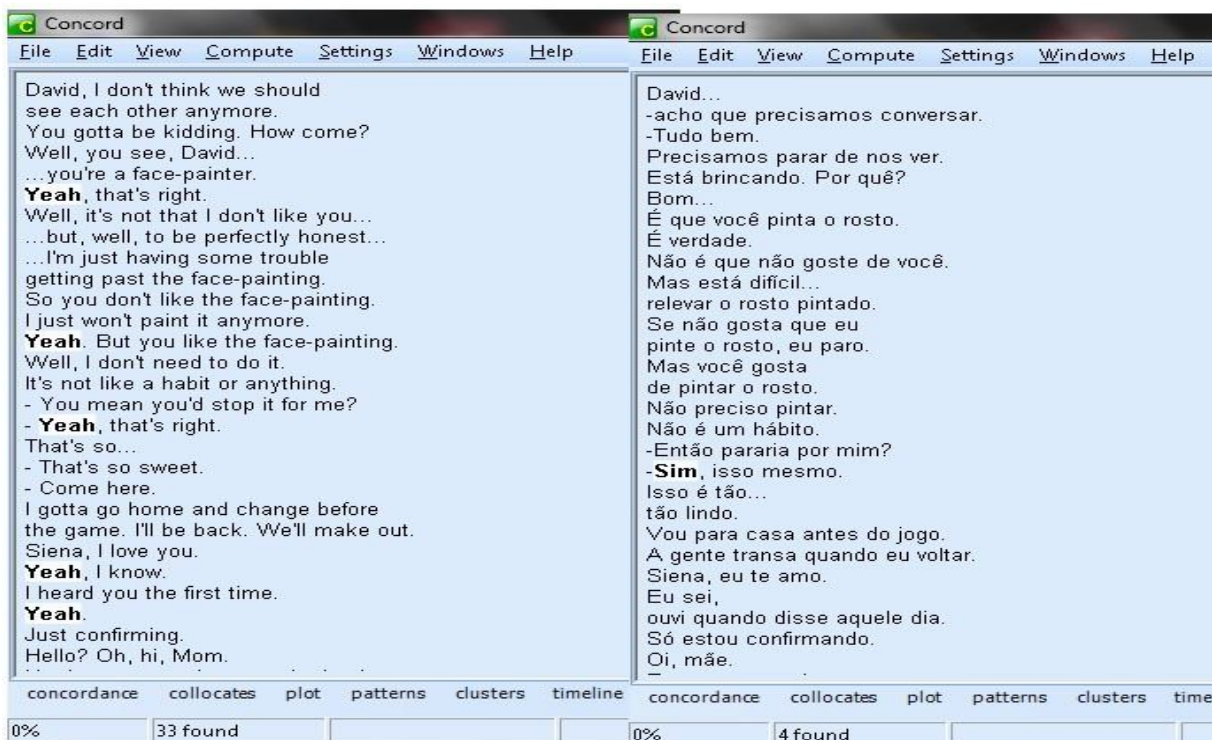
<i>Keywords Seinfeld - inglês</i>			<i>Keywords Seinfeld - português</i>		
N	<i>Keyword</i>	Freq.	N	<i>Keyword</i>	Freq.
1	yeah; yes	1371; 423	1	bem	585
2	oh; uh; huh	1319; 146; 117	2	sim	314
3	well	1324	3	oi	168
4	hey; hi; hello	918; 303; 291	4	legal	106
5	okay; ok	367; 62	5	ok	02
6	wow	35	6	uh	03
	Total	6676		Total	1178

Conforme mostrado na Tabela 10, entre as interjeições/advérbios de maior frequência no TO (12 diferentes), temos: *YEAH, YES, OH, UH, HUH, WELL, HEY, HI, HELLO, OKAY, OK, WOW* e no TT: *BEM, SIM, OI, LEGAL, OK, UH*, apenas quatro deles se sobressaindo com frequência considerável. Além de uma maior variedade de interjeições / advérbios, também a sua frequência é bem maior no TO, podendo caracterizar-se como elementos constitutivos do humor em maior número do que no TT.

Analisamos, a seguir, casos em que as interjeições/advérbios são frequentes nas legendas, e se também podem ser consideradas elementos constitutivos do humor.

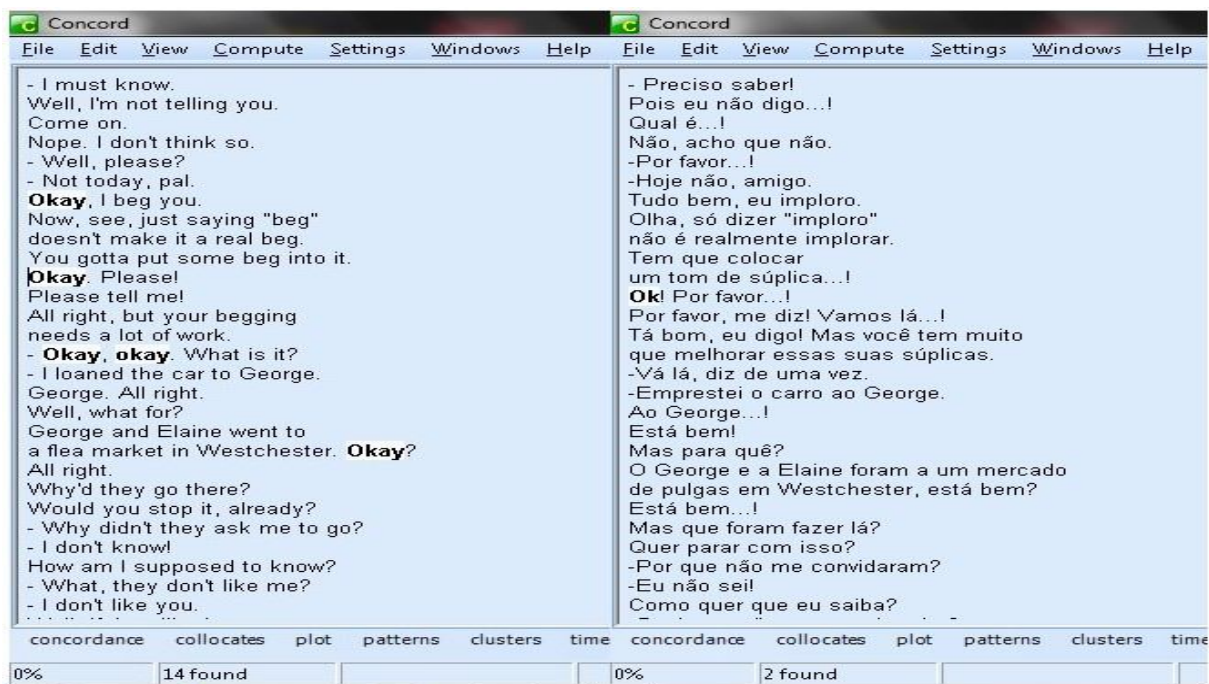
Quadro 11 - Exemplo de uso de Interjeições TO [*YEAH*] e TT [\emptyset]

No excerto do Quadro 11, no TO temos a utilização de *YEAH* três vezes, e no mesmo excerto do TT todos foram omitidos. Também podemos notar a ocorrência de diversas interjeições, além de *YEAH*, mas todas omitidas no TT. Como a cena se passa em um diálogo entre dois dos personagens, as interjeições servem para reforçar ou intensificar a forma como as questões são colocadas na discussão, podendo ser consideradas elementos constitutivos do humor. Com a omissão no TT, houve a perda desses elementos na cena apresentada, e consequentemente a perda do humor.

Quadro 12 - Exemplo de uso de Interjeições TO [*YEAH*] e TT [*SIM*, *É*]

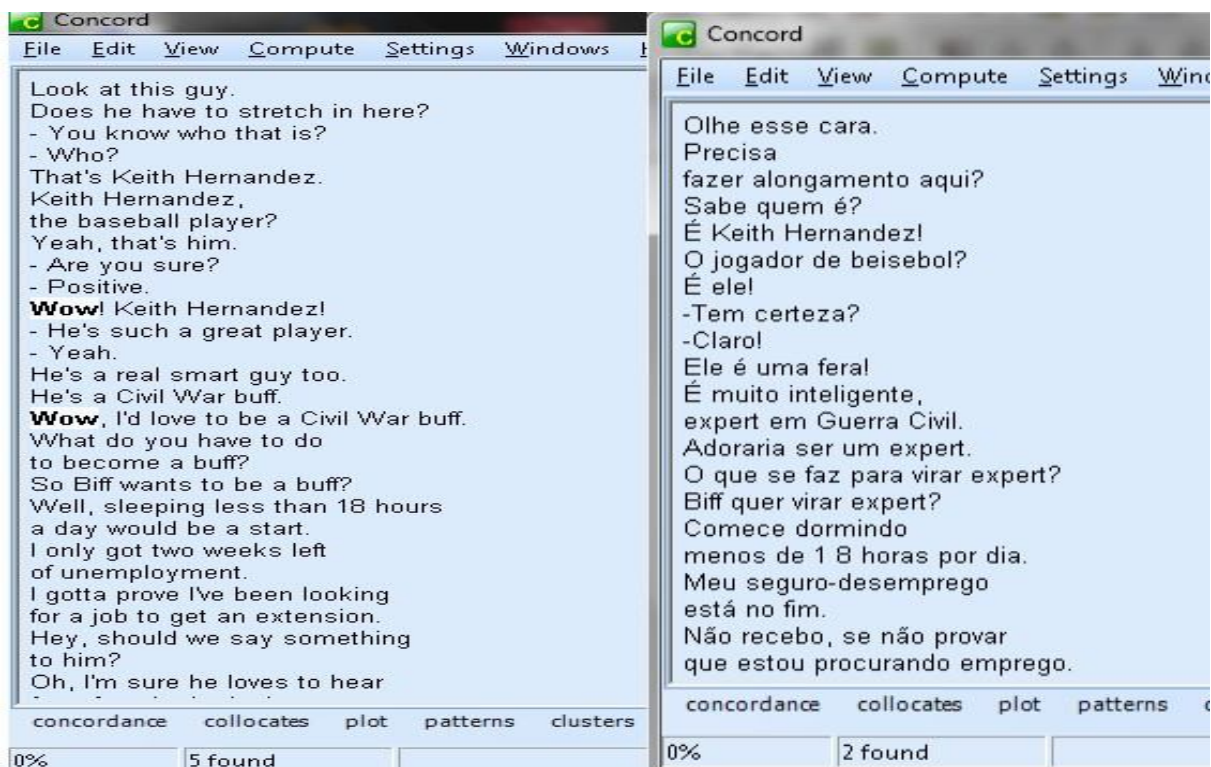
No trecho do Quadro 12, temos a presença de *YEAH* (5) vezes no TO, e no TT temos *SIM* apenas uma vez, e os outros *YEAH* (4) foram omitidos. Como é possível perceber, temos também a frequência de outras interjeições no TO, e todas omitidas no TT. O excerto apresenta um diálogo entre dois personagens e, no TO, as interjeições contribuem para reforçar a fala dos personagens, o que pode ter contribuído para que a cena pudesse ser considerada engraçada. No TT, as interjeições foram omitidas, tornando a cena um diálogo comum, não apresentando elementos que possam contribuir para despertar o humor.

Quadro 13 - Exemplo de uso de Interjeições TO [OKAY] e TT [OK]



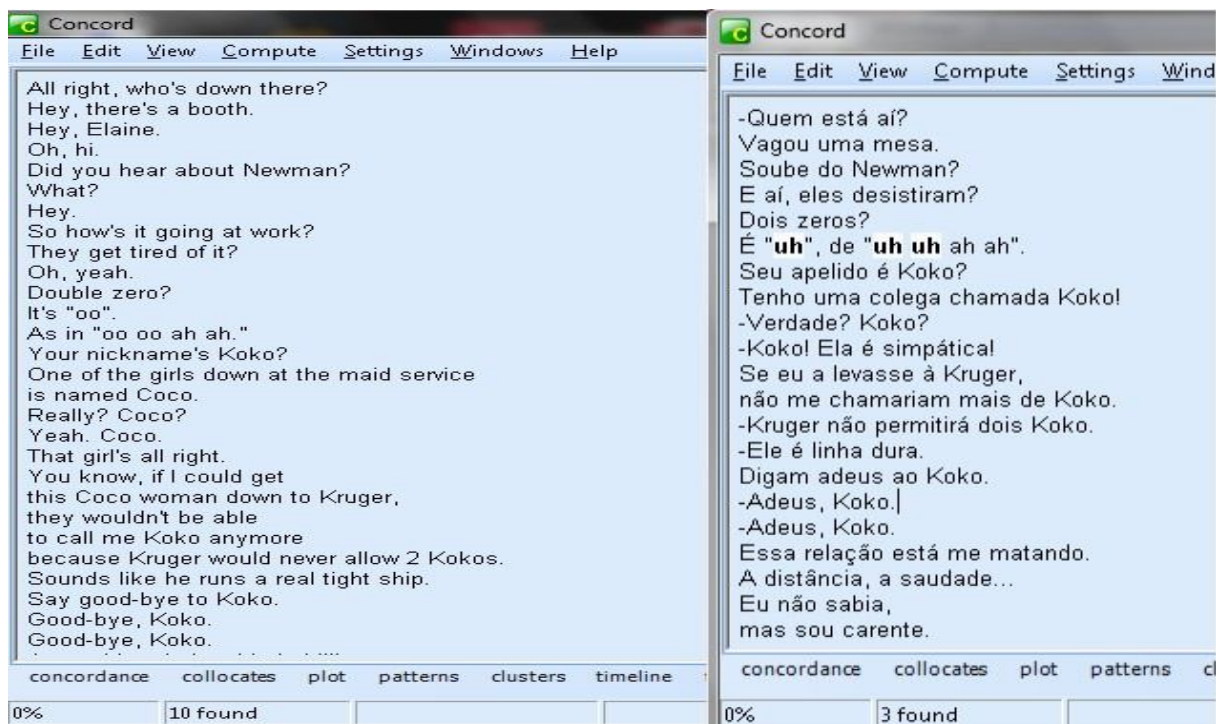
O mesmo fato ocorre no excerto do Quadro 13, em que no TO, em inglês, *OKAY* ocorre (5) vezes e, no TT, em português, *OK* (1) aparece apenas uma vez, sendo que um deles foi traduzido como *ESTÁ BEM*, efetuando-se uma mudança da interjeição. Neste recorte do TO, além da frequência de *OKAY*, ainda temos a presença de outras interjeições, como *WELL* (3) vezes e *NOW* (1) vez, ou seja, no TO temos a frequência de nove interjeições e no TT temos apenas duas delas. Mais uma vez, podemos considerar que o TO apresenta uma frequência bem mais alta de interjeições do que o TT, o que nos leva a acreditar que as omissões poderiam ter contribuído para que não se tenha a presença dos elementos constitutivos do humor do TO.

Quadro 14 - Exemplo de uso de Interjeições TO [WOW] e TT [Ø]



No Quadro 14, temos um caso análogo aos anteriores, pois a interjeição *WOW* tem frequência de duas vezes no TO, e foi omitida no TT. Neste caso, além de *WOW*, novamente temos outras interjeições presentes no trecho do TO, como *YEAH* (2) vezes, *WELL* (1) vez, *SO* (1) vez, *HEY* (1) vez, e *OH* (1) vez, num total de oito interjeições presentes no TO, mas todas as interjeições foram omitidas no TT. Mais uma vez a omissão das interjeições pode ter contribuído para que o TT não apresente elementos visíveis que possam ser constitutivos do humor na fala.

Quadro 15 - Exemplo de uso de Interjeições TO [UH] e TT [UH]



No Quadro 15, temos a interjeição *OO AH* no TO, e *UH AH* no TT, ocorrendo a utilização da forma fonética do TO, por grafemas na língua alvo. Neste sentido, tanto a presença das interjeições *OO AH-AH* no TO, quanto *UH-UH* no TT podem ser consideradas como elementos constitutivos do humor. Devido à ênfase que as Interjeições podem promover no texto, podem se tornar o gatilho necessário para desencadear o humor.

A esse respeito, a série de omissões de interjeições no TT poderia estar também evidenciando dificuldades enfrentadas pelo tradutor na sua busca ao tentar encontrar interjeições equivalentes ou correspondentes para as legendas de *Seinfeld* na língua de chegada.

Quadro 16 - Exemplo de Conhecimento Prévio em *Seinfeld*

	Source Segments	Translation Segments
296	I just saw Joe DiMaggio	Vi Joe DiMaggio
297	in Dinky Doughnuts.	no Dinky Donuts.
298	You know, I looked in there and there	Estava tomando café
299	he was having coffee and a doughnut.	e comendo um donut.
300	Joe DiMaggio?	Joe DiMaggio?
301	-In Dinky Doughnuts?	No Dinky Donuts?
302	-Yes.	
303	-Joe DiMaggio.	
304	-No.	
305	Im sorry.	
306	If Joe DiMaggio wants a doughnut,	Se ele fosse comer um donut,
307	he goes to a fancy restaurant.	iria a um restaurante ou hotel.
308	He's not sitting in Dinky Doughnuts.	Não iria ao Dinky Donuts.
309	Well, maybe he likes	Talvez goste
310	Dinky Doughnuts.	do Dinky Donuts.
315	I can't see Joe DiMaggio	Não vejo Joe DiMaggio sentado...
316	sitting at the counter...	
317	...at	
318	little, tiny, filthy,	no balcão imundo do Dinky Donuts.
319	smelly Dinky Doughnuts.	
320	Why can't he have a doughnut	Ele não pode comer um donut?
321	like everybody else?	
322	He can have a doughnut,	Claro que pode!
323	but not a Dinky.	Mas não no Dinky.
326	Look, Im telling--	
327	Im telling you,	Estou dizendo...
328	that was Joe DiMaggio.	Era Joe DiMaggio.
329	The guy slept with Marilyn Monroe.	Ele dormiu com Marilyn Monroe.
330	He's in Dinky Doughnuts.	Esta no Dinky Donuts.

No recorte do Quadro 16 acima, a cena mostra um dos personagens de *Seinfeld* – Kramer, contando ao Jerry que viu *Joe DiMaggio* comendo um donut no balcão do *Dinky Donuts*. É possível perceber, pela conversa entre eles, que o *Dinky Donuts* é uma lanchonete suja e fedida, que fica próximo de onde eles moram, e que seria difícil que um astro do beisebol norte-americano estivesse comendo em um lugar como esse. Mas a questão que envolve a cena merece reflexão acerca da tradução cultural, já discutida anteriormente por Teixeira (2009, p. 50-51): *Joe DiMaggio*, além de ser um astro do beisebol, foi agraciado no *Hall da Fama em Hollywood*, sendo assim, o astro é conhecido do público norte-americano. Como discutido por Vandaele (1999b), para alcançar o humor, é necessário ao telespectador compartilhar conhecimentos prévios e conhecimentos culturais, de forma que sem eles, o

humor pode passar despercebido. No texto da legenda em questão, o tradutor manteve o nome do astro Joe *DiMaggio*, e também o comentário de que ele dormiu com a *Marilyn Monroe*, personagem conhecida na história norte-americana como amante do ex-presidente John Kennedy. Porém, o público brasileiro pode não compartilhar do conhecimento dessas informações, o que tornaria a cena comum e o humor poderia passar despercebido.

De acordo com Veiga (2006), o tradutor de legendas só atinge a *Competência na Tradução do Humor Audiovisual* quando é capaz de desenvolver a *Competência Humorística*, que envolve a *Cumplicidade* e *Sensibilidade Humorísticas* a partir de sua experiência. Neste caso, o tradutor experiente poderia ter utilizado o que Gotlied (1992) chama de *Paráfrase* na tradução, promovendo a adaptação da piada; com isso, ao utilizar, por exemplo, um astro do futebol, tanto brasileiro quanto mundial, favoreceria o público brasileiro ao compartilhar os conhecimentos sobre o personagem, e, assim, seria possível contribuir para a manutenção do humor.

5.1.2. ANÁLISE DOS DADOS DE *FRIENDS*

A partir das legendas de *Friends*, observamos na Tabela 11 abaixo, os dados estatísticos gerados pelo *WordSmith Tools*. O número de itens da legenda traduzida em português apresenta um maior número de itens (164.983) do que o da legenda em inglês (151.184) itens, apontando para uma hipótese de *explicitação*.

Os dados referentes às formas, também se apresentam maiores no TT (10.466) do que no TO (7.438).

Tabela 11 – Legendas de *Friends* – dados estatísticos gerados pelo *WordSmith Tools*

	Legendas <i>Friends</i> Inglês	Legendas <i>Friends</i> Português
Itens (tokens)	151.184	164.983
Formas (<i>types</i>)	7.438	10.466
Razão forma/item (<i>type-token ratio</i>)	4,94	6,36
Razão forma/item padronizada (<i>standardized type-token ratio</i>)	36,94	39,69

De acordo com a Tabela 11 acima, a razão forma/item no TO (4,94) e no TT (6,36), apresentando uma variação mais alta no TT, o que pode indicar maior riqueza vocabular, não se confirmando, desse modo, a hipótese de *simplificação*.

Também de acordo com os dados fornecidos pelo programa, a razão forma/item padronizada no TO é de 36,94, apresentando um resultado mais baixo em relação à razão forma/item padronizada do TT (39,69), sinalizando maior riqueza vocabular no TT, também não rejeitando a hipótese de *simplificação*.

Como *Friends* é uma *sitcom* que se caracteriza por retratar a vida de um grupo de jovens, seus episódios são repletos de diálogos entre os personagens. Algumas palavras usadas nos diálogos das situações do dia a dia fazem parte do contexto de *Friends* e apresentam uma frequência considerável, como se pode observar nas listas de palavras das tabelas a seguir:

Tabela 12 – Lista de palavras mais frequentes em *Friends* – inglês

Tabela 13 – Lista de palavras mais frequentes em *Friends* – português

Tabela 12 - *WordList- Friends - inglês*

WordList Friends - inglês		
N	Word	Freq.
1	know	1342
2	so	1192
3	not	1108
4	just	1104
5	no	1035
6	oh	951
7	right	788
8	okay	782
9	really	518
10	yeah	506
11	gonna	462
12	good	446
13	well	418
14	sorry	379
15	great	351
16	hey	340
17	yes	233
18	kind	154
19	guess	93
20	ready	89
21	wow	85
22	excuse	74
23	pretty	73
24	cool	65
25	honey	62

Tabela 13 - *WordList - Friends - português*

WordList – Friends - português		
N	Word	Freq.
1	não	5243
2	bem	1509
3	oh	1038
4	só	814
5	então	757
6	sabe	693
7	aqui	637
8	sim	610
9	acho	512
10	certo	503
11	tá	487
12	cara	450
13	bom	400
14	oi	369
15	okay	314
16	gente	311
17	legal	287
18	aí	267
19	uh	259
20	ei	258
21	claro	246
22	desculpe	226
23	dia	225
24	noite	225
25	ok	214

Entre as palavras mais frequentes no *subcorpus* de legendas em inglês, temos a considerável presença de advérbios usados na linguagem coloquial, referentes a negações, intensificadores, além de interjeições: *NO; YEAH; YES; OKAY; RIGTH; REALLY; SURE;*

FINE; SO; JUST; OH; GOOD; WELL; SORRY; GREAT; HEY; GUYS; GUY; MAYBE; THANK; THANKS; BELIEVE; NICE; BYE; GUESS; HELLO; WOW; CRAZY; KIDDING.

Semelhante ao que ocorre no TO, temos no subcorpus de legendas em português a alta frequência de advérbios referentes a negações, interjeições e advérbios intensificadores da fala, todos comuns na linguagem oral: *NÃO; SIM; OKAY; OK; YEAH; OH; UH; AH; UHH; AHH; EI; HEI; HEY; OOH; OHH; HUH; UMM; HUM; UAU; BEM; CARA; CARAS; ENTÃO; GENTE; OBRIGADO(A); LEGAL; DESCULPE; SÉRIO; NUNCA; VERDADE; VALEU; NÉ; PERAÍ.*

Após o levantamento das palavras mais frequentes, contrastamos a lista de palavras do TO, o *subcorpus* de estudo 2.1 em inglês com a lista de palavras do corpus de referência *BNC*, tendo obtido a lista de palavras-chave do Texto-Fonte, conforme a Tabela abaixo:

Tabela 14 – Palavras-chave em *Friends* – inglês

KeyWords - Friends - inglês			
N	Keyword	Freq.	Keyness
1	so	1192	1173,19
2	not; don't; no; can't; didn't; doesn't; won't	1108; 1089; 1035; 438; 324; 129; 122	259,48; 2534,27; 879,29; 1184,96; 508,62; 206,33; 203,96
3	just	1104	2035,19
4	oh; huh	951; 40	2550,26; 229,78
5	right	788	1444,44
6	okay	782	4294,69
7	think	532	665,46
8	really	518	1166,38
9	yeah	506	645,10
10	gonna; wanna; gotta	462; 133; 111	2052,67; 671,40; 449,81
11	well	418	146,60
12	sorry; excuse	379; 74	1644,72; 274,63
13	great	351	561,49
14	hey; hi; hello	340; 196; 90	2572,95; 1476,76; 327,68
15	guys; guy	264; 261	2043,15; 1507,99
16	yes	233	159,70
17	maybe	204	677,75
18	thank; thanks	183; 171	520,25; 653,75
19	believe	177	323,26
20	actually	114	
21	guess	93	384,25
22	wow	85	627,35
23	cool	65	194,55
24	honey	62	294,80
25	sweetie; sweet	35; 55	291,19; 157,83

Similarmente, contrastamos a lista de palavras do subcorpus de estudo 2.2 em português, com a lista de palavras do *LACIO REF*, a fim de gerar a lista de palavras-chave do Texto-Meta, como mostrados na Tabela a seguir:

Tabela 15 – Palavras-chave em *Friends* – português

KeyWords - Friends - português			
N	Keyword	Freq.	Keyness
1	não	5243	6474,15
2	oh; uh; ah; ooh; ohh	1038; 259; 155; 78; 58	5440,38; 1358,31; 657,36; 421,29; 313,26
3	bem	1509	4160,87
4	então	757	1660,38
5	aqui	637	1511,15
6	sim	610	2034,30
7	acho; acha	512; 168	1853,83; 569,14
8	certo	503	1409,56
9	tá	487	2166,20
10	cara	450	1670,26
11	bom	400	969,69
12	oi; ei; hei; olá	369; 258; 121; 80	1751,00; 1330,06; 633,41; 413,57
13	okay; ok	314; 214	1672,44; 1116,66
14	gente	311	724,31
15	legal	287	1168,09
16	áí	267	580,19
17	claro	246	527,66
18	desculpe; desculpa; sinto	226; 68; 176	1139,45; 294,270; 707,51
19	talvez	212	309,01
20	ótimo	182	766,43
21	obrigada; obrigado	142; 153	615,36; 588,80
22	sério	132	478,51
23	acredito	123	412,07
24	querida	84	368,00
25	uau	67	351,59

A partir do levantamento das listas de palavras-chave dos *subcorpora* das legendas em inglês e em português, foi possível verificar que, entre as vinte e cinco palavras-chave mais frequentes, dezoito delas são equivalentes ou correspondente nos dois *subcorpora* de legendas; no entanto, as mesmas apresentam diferenças com relação à frequência, conforme mostrado na Tabela abaixo:

Tabela 16 – Palavras-chave em *Friends* – inglês/português – Equivalências/Correspondências

KeyWords - Friends - Equivalências					
Inglês			Português		
N	word	Freq.	N	word	Freq.
1	so	1192	1	então	757
2	not; don't; no; can't; didn't; doesn't; won't	1108; 1089; 1035; 438; 324; 129; 122	2	não	5243
3	oh; huh	951; 40	3	oh; uh; ah; ooh; ohh	1038; 259; 155; 78; 58
4	right	788	4	certo	503
5	okay	782	5	okay; ok	314; 214
6	think; guess	532; 93	6	acho; acha	512; 168
7	yeah; yes	506; 233	7	sim	610
8	well	418	8	bem	1509
9	sorry; excuse	379; 74	9	desculpe; desculpa; sinto	226; 68; 176
10	great	351	10	ótimo	182
11	hey; hi; hello	340; 196; 90	11	oi; ei; hei; olá	369; 258; 121; 80
12	guys; guy	264; 261	12	cara	450
13	maybe	204	13	talvez	212
14	thank; thanks	183; 171	14	obrigada; obrigado	142; 153
15	believe	177	15	acredito	123
16	wow	85	16	uau	67
17	cool	65	17	legal	287
18	honey; sweetie; sweet	62; 35; 55	18	querida	84
19	Ross; Geller	409; 33	19	Ross	517
20	Rachel; Rach; Rachel's	295; 67; 26	20	Joey	397
22	Joey; Joey's	276; 36	21	Rachel; Rach	373; 94
23	Chandler; Chandler's	200; 24	22	Chandler	288
24	Monica; Monica's	196; 24	23	Monica	291
25	Phoebe; Pheebs; Phoebe's	164; 76; 14	24	Phoebe; Pheebs	242; 100

Como podemos notar na Tabela 16, acima, entre as palavras-chave temos uma frequência alta de advérbios com função de interjeições e exclamações, além da presença das negações; porém as variações de frequência se alternam, ora apresentando maior presença no TO, ora no TT.

Importante ressaltar que os nomes dos personagens aparecem presentes na lista de palavras-chave; todavia, neste caso, a maioria deles tem frequência mais alta no TT.

Ressaltamos que os nomes próprios podem contribuir para privilegiar a ambientação da língua/cultura fonte, e também para influenciar na caracterização do humor.

5.1.2.1. Análise dos Elementos Constitutivos do Humor em *Friends*: Negações

A Tabela 17 apresenta a frequência das Negações nas legendas de *Friends*, em inglês e em português.

Tabela 17 – Frequência de Negações em *Friends* – inglês x português

KeyWords Friends - inglês		
N	word	Freq.
1	not	1108
2	don't	1089
3	no	1035
4	can't	438
5	didn't	324
6	doesn't	129
7	won't	122
8	isn't	99
9	haven't	71
10	wasn't	69
11	wouldn't	62
12	aren't	36
13	nope	14
	Total	4596

KeyWords Friends - português		
N	word	Freq.
1	não	5243

Neste caso, é possível constatar que as Negações são mais presentes nos textos das legendas traduzidas para o português. No caso das Negações em inglês, também aquelas usadas em sua forma contraída com auxiliares e modais, apresentam menor frequência no subcorpus 2.1 das legendas em inglês, como: *NOT* (1108), *doN'T* (1089), *NO* (1035), *caN'T* (438), *didN'T* (324), *doesN'T* (129), *woN'T* (122), *isN'T* (99), *haveN'T* (71), *wasN'T* (69), *wouldN'T* (62), *areN'T* (36), além da ocorrência de *NOPE* (14), com uma frequência total de 4.596 ocorrências. Outrossim, para a presença das Negações nos textos das legendas em português, *NÃO* tem uma frequência de 5243 vezes.

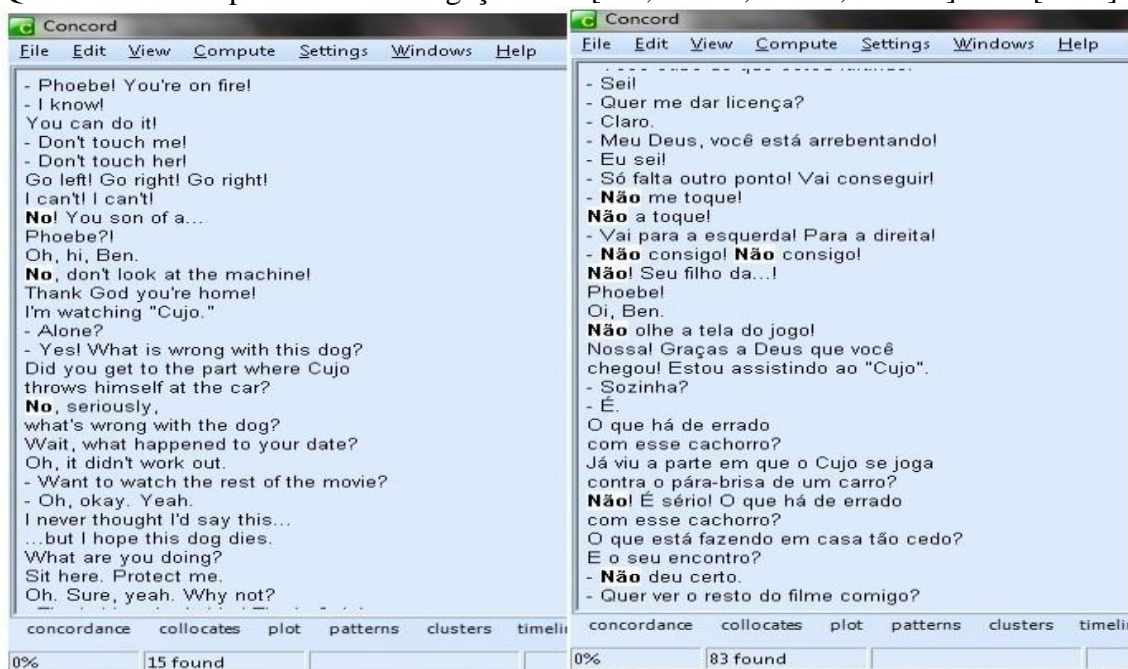
Interessante notar também que *NOPE* tem uma frequência relativamente alta nesta *sitcom*. De acordo com a definição do dicionário *Thesaurus.com*¹²³, a utilização de *NOPE* leva aos sinônimos: *ABSOLUTELY NOT, BY NO MEANS, NO WAY, NOT AT ALL, NOT BY ANY MEANS*, o que nos possibilita considerar a negativa em português interpretada de forma bem enfática como: de forma alguma, de jeito nenhum.

Em *Friends* temos a presença de *NOPE* no TO, e mostramos nos Quadros abaixo como é traduzido para o português. Por sua vez, as diferenças de uso das negativas em inglês e em português podem ser observadas por meio de alguns exemplos extraídos dos TO e TT nos Quadros adiante.

Analisamos a seguir, se a presença das Negações no TT podem ser consideradas elementos constitutivos do humor.

Por meio da ferramenta *Concord*, verificamos o contexto de uso das Negações nos dois *subcorpus* de legendas de *Friends*, pelos exemplos de uso da Negativa *NO* em inglês e *NÃO* em português:

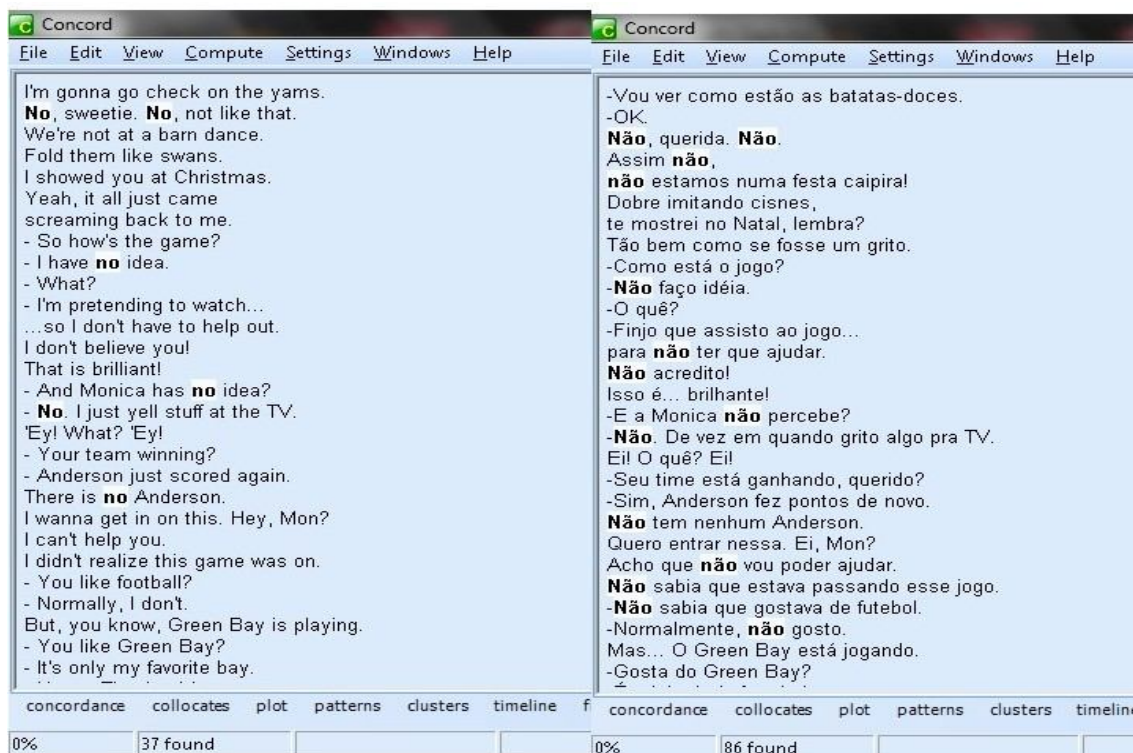
Quadro 17- Exemplo de uso de Negações TO [*NO, doN'T, caN'T, didN'T*] e TT [*NÃO*].



¹²³ Thesaurus: Disponível em: www.thesaurus.com. Acessado em: 03/07/2014.

No exemplo do Quadro 17 acima, evidencia-se a diferença de uso entre essas palavras mais frequentes. No TO temos o emprego de *NO* (3) vezes, e da forma contraída com auxiliares: *doN'T* (2), *caN'T* (1) e *didN'T* (1), num total de sete ocorrências. No respectivo trecho do TT, temos a palavra *NÃO* empregada oito vezes. Embora haja quase um empate, a mesma Negação presente na linguagem do texto em português parece intensificar mais o humor que no texto em inglês, devido à repetição da Negação na fala, podendo assim, acionar o gatilho ou *script*, como já mencionado anteriormente.

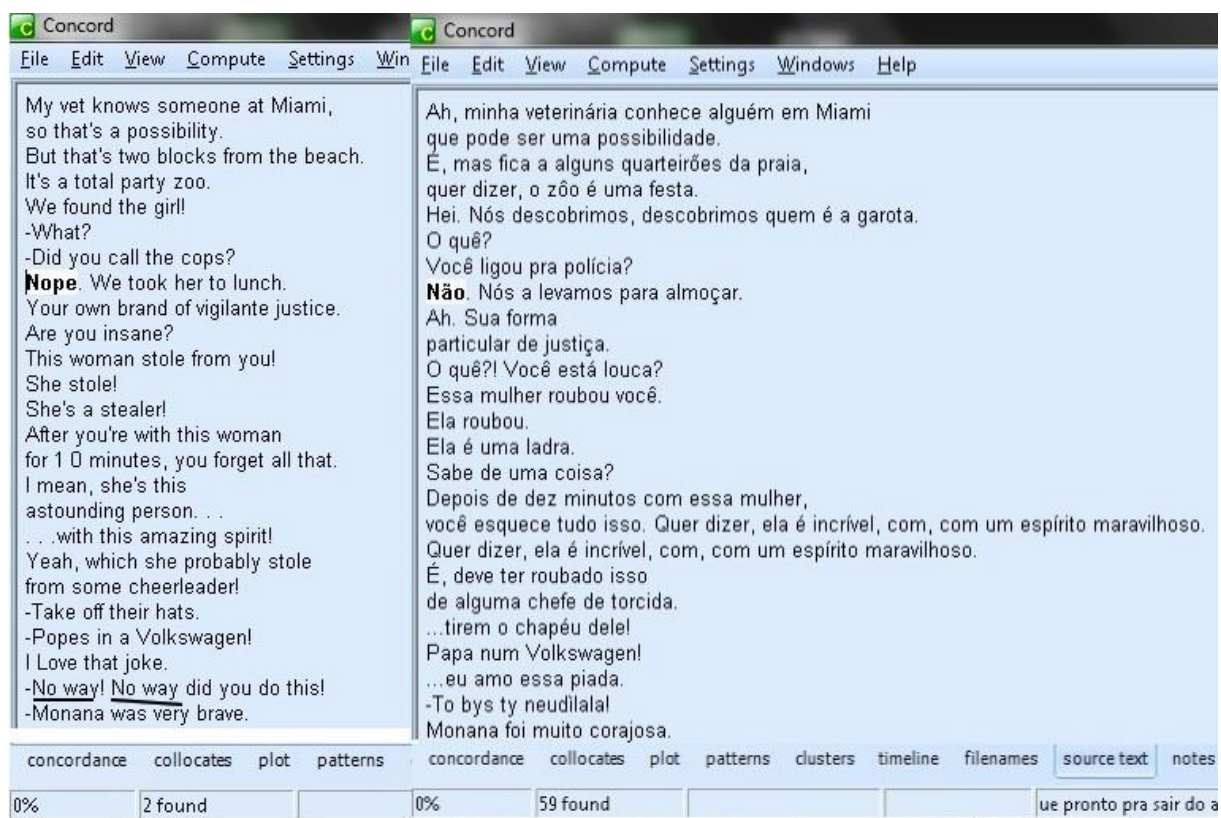
Quadro 18 - Exemplo de Negações TO [*NO*, *NOT*, *doN'T*, *didN'T*, *caN'T*] e TT [*NÃO*].



O mesmo ocorre no excerto do Quadro 18 acima, pois temos as negativas no TO em inglês utilizando *NO* (6) vezes, *NOT* (2), além da forma contraída dos auxiliares *doN'T* (3), *didN'T* (1) e *caN'T* (1) totalizando treze (13) vezes, e no TT em português temos a utilização de *NÃO* (14) vezes para todas as negativas.

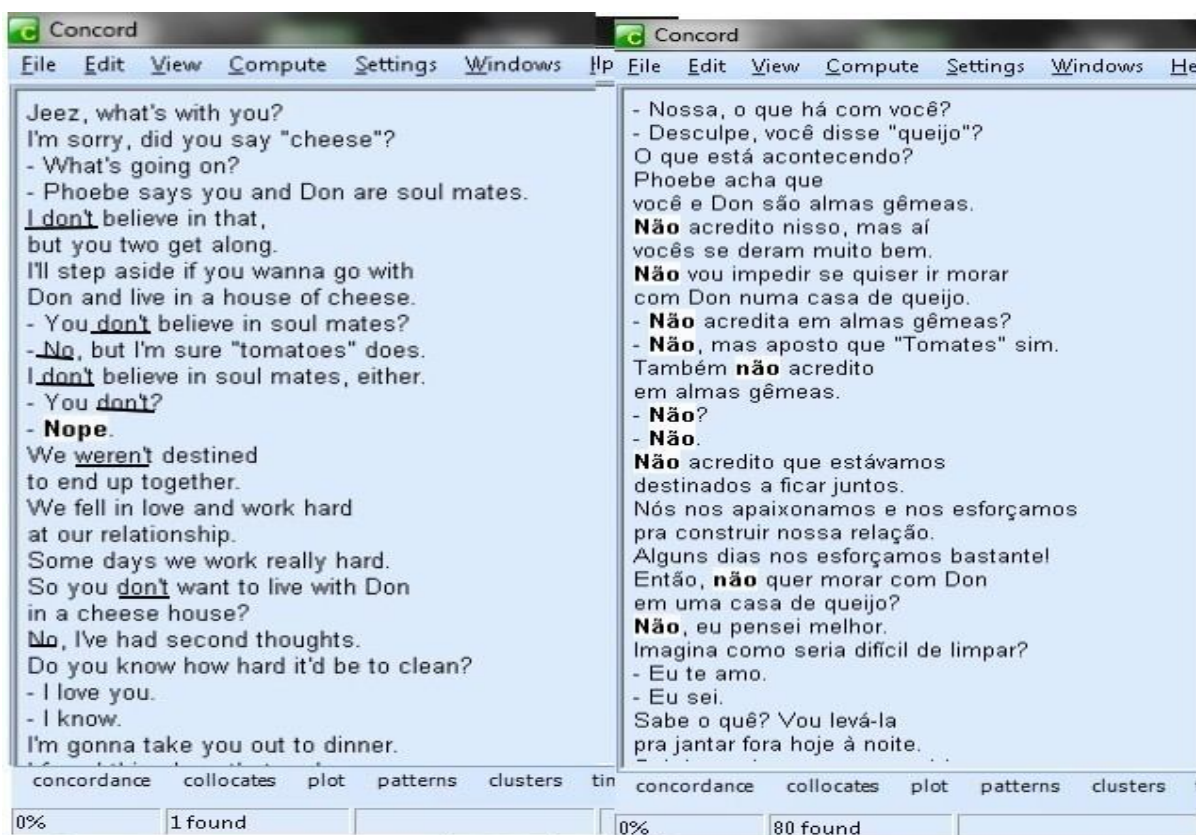
Também nesse exemplo o uso das Negações pode corroborar para que a cena se torne engraçada. Todavia, poderia haver uma ênfase maior por meio da repetição do mesmo advérbio de negação *NÃO*, em relação às formas Negativas com o uso dos auxiliares *NO*, *NOT*, *N'T* na legenda em inglês, levando a repetição a acionar o *script* do humor.

Quadro 19 - Exemplo - Negações TO [*NOPE*, *NO*] e TT [*NÃO*].



No exemplo do Quadro 19, a Negação se realiza no TO pelo uso de *NOPE* (1) vez e *NO WAY* (2) vezes, e, ao mesmo tempo, no TT, pelo uso de *NÃO* (1) vez. Neste trecho da legenda em português, não foi possível perceber a presença de elementos constitutivos do humor, devido à ausência de repetições ou de outros elementos que pudessem contribuir para o desencadeamento do humor.

Quadro 20 - Exemplo - Negações TO [*NOPE*, *NO*, *doN'T*, *wereN'T*] e TT [*NÃO*].



No trecho mostrado no Quadro 20, as Negações no TO são realizadas pelo uso de *NOPE* (1) vez, *NO* (2) vezes, e as formas contraídas dos auxiliares *doN'T* (5) vezes, *wereN'T* (1) vez, totalizando nove Negativas. Já no TT, as Negações se apresentam pelo uso de *NÃO* (10) vezes. Apesar de a quantidade de negativas ser próxima nos dois textos, ocorre maior ênfase no texto em português, por meio da repetição do mesmo advérbio de negação *NÃO*, em relação às formas negativas *NO*, e das formas contraídas com os auxiliares *doN'T* e *wereN'T*. Neste sentido, o uso das Negações da legenda em português parece corroborar para a intensificação do humor em relação ao texto das legendas em inglês, devido à maior repetição ocorrer no TT.

Quadro 21 - Exemplo - Negações TO [*NOPE*] e TT [*NÃO*].

Concord		Concord	
File Edit View Compute Settings Windows H		File Edit View Compute Settings Windows Help	
Joey? Are you in there? - That's Rachel. - You have to talk to her. I can't. Not after the other night. It's too weird. Don't tell her I'm here. Don't eat that! - Hey! - Hey, Rachel. Is Joey here? - I don't see him. You? - No. Maybe he's in the sugar bowl. Joey? Nope. Well, at least you make each other laugh. - What's up? - I haven't seen him since he said... ...how he, you know... I don't know, I think he's avoiding me. Why is that bagel on the floor? - We were playing a game. - Was Chandler naked? Sort of like a ring-toss kind of situation? - Sure! - What? No! No! ...	Joey? Você está aí? - Meu Deus, é a Rachell - Precisa conversar com ela. Não consigo! Não consigo! Não depois daquela noite. É muito estranho. Não contem a ela que estou aqui. Não comam isso! - Oi, Rachell! - O Joey está aqui? - Não o estou vendo. E você? - Não o estou vendo. Talvez esteja no açucareiro! Joey? Não. Pelo menos vocês riem um com o outro. - O que foi? - Não o vejo desde que me contou... que ele... sabem... Sei lá. Acho que ele está me evitando. Por que aquela rosca está no chão? - Estávamos jogando. - O Chandler estava pelado? Era aquilo de acertar a argola? - Claro. - O quê? Não! Não! Certo, se virem o Joey,	concordance collocates plot patterns clusters 0% 1 found	concordance collocates plot patterns clusters ti 0% 62 found

No exemplo do Quadro 21, evidencia-se mais uma vez a diferença de uso das negativas, apresentando no TO o emprego de *NOPE* (1) vez, *NO* (3) vezes, *NOT* (1) vez, além da forma contraída dos auxiliares *doN'T* (4) vezes, *haveN'T* (1) vez e *caN'T* (1) vez, totalizando onze (11) vezes. No TT, temos o emprego de *NÃO* (11) vezes, configurando a ênfase, dada à repetição do advérbio de Negação *NÃO*, constituindo assim, um elemento que pode levar ao humor no TT, por meio da repetição.

5.1.2.2. Análise dos Elementos Constitutivos do Humor em *Friends*: Intensificadores

Alguns advérbios empregados na linguagem coloquial estão presentes nas legendas de *Friends*, o que pode contribuir para uma caracterização dos diálogos nesta *sitcom*. Apresentamos, a seguir, uma Tabela com as principais ocorrências de intensificadores em *Friends*.

Tabela 18 – Frequência de Advérbios Intensificadores em *Friends* no TO – TT

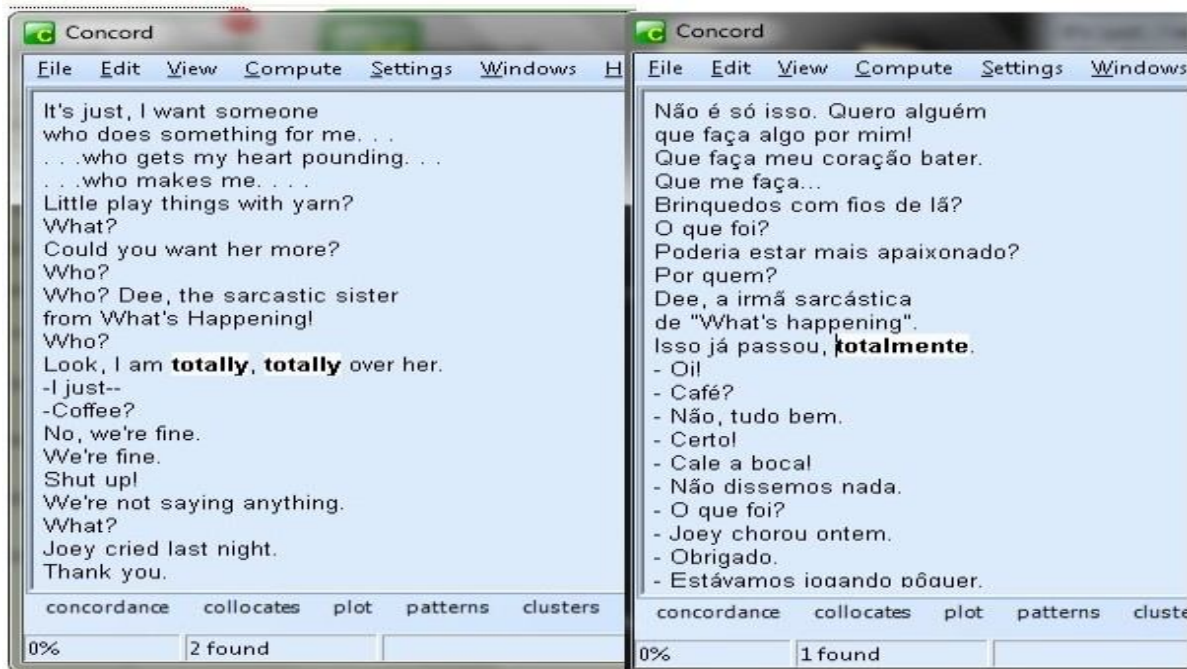
<i>KeyWords - inglês</i>				<i>KeyWords - português</i>			
N	<i>KeyWord</i>	Freq.	<i>Keyness</i>	N	<i>KeyWord</i>	Freq.	<i>Keyness</i>
1	so	1192	1173,19	1	então	757	1660,38
2	just	1104	2035,19	2	quase	46	
3	exactly	34		3	exatamente	29	
4	right	788	1444,44	4	certo	503	1409,56
5	sure	199	352,66	5	claro	246	527,66
6	really	518	1166,38	6	realmente	98	147,24
				7	tá	487	2166,20
				8	sério	132	478,51
				9	jura	13	63,15
				10	dúvida	10	
7	sorry	379	1644,72	11	desculpe(a) (as)	226; 68; 19	1139,46; 294,27; 73,30
				12	sinto	176	707,52
				13	licença	56	217,64
8	actually	114	95,57	14	verdade	194	247,11
9	cool	65	194,55	15	maneiro	11	59,41
10	amazing	54	214,90	16	incrível	56	186,06
11	incredible	18	49,74				
12	guess	93	384,25	17	acho; acha	512; 168	1853,84; 569,14
13	totally	54	106,71	18	totalmente	35	
				19	lógico	2	
				20	completamente	19	
14	probably	34		21	provavelmente	28	
15	absolutely	28		22	absolutamente	8	
16	definitely	23	36,77	23	definitivamente	16	
17	finally	22		24	finalmente	23	
18	unbelievable	21	95,66	25	inacreditável	15	
19	obviously	15		26	obviamente	12	
	Total	4755			Total	3955	

apresentando uma diferença em números de 800 entre eles, apesar de termos uma variedade menor (19) de advérbios intensificadores em inglês do que em português (26). Constatamos, também, que os intensificadores apresentam uma variedade considerável em *Friends*, principalmente aqueles utilizados no TT, pois, para um mesmo intensificador presente no TO, foi possível encontrar diversas opções de tradução no TT.

A seguir, analisamos alguns casos da presença dos advérbios atuando como intensificadores da fala, e se poderiam ser considerados elementos constitutivos do humor.

O intensificador *TOTALLY* apresenta uma frequência de (54) no *subcorpus* 2.1 de *Friends* em inglês e *TOTALMENTE* tem a frequência de (35), além de algumas modulações no *subcorpus* 2.2 das legendas em português. Para observar a sua tradução, apresentamos dois recortes das legendas de cenas com este intensificador.

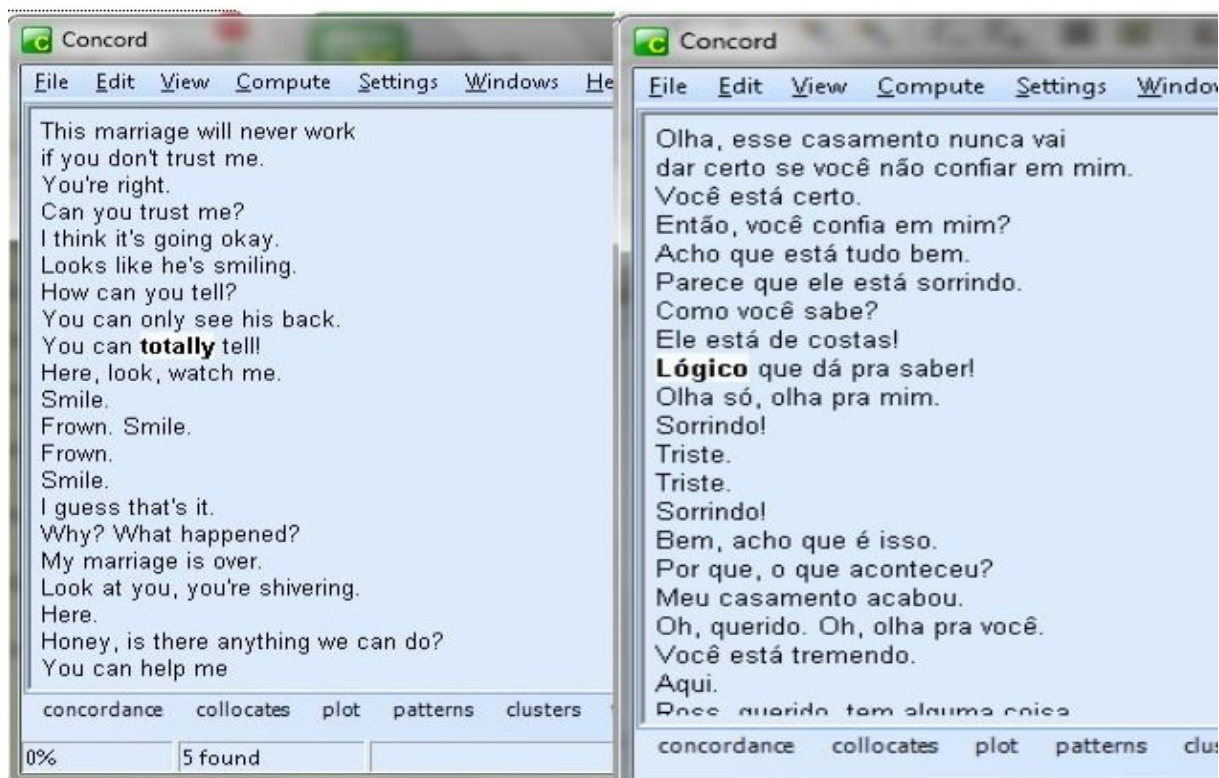
Quadro 22 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*TOTALLY*] e TT [*TOTALMENTE*]



No texto do Quadro 22, *TOTALLY* foi traduzido por *TOTALMENTE*, representando uma equivalência entre as palavras, apesar de não ser comum em português,

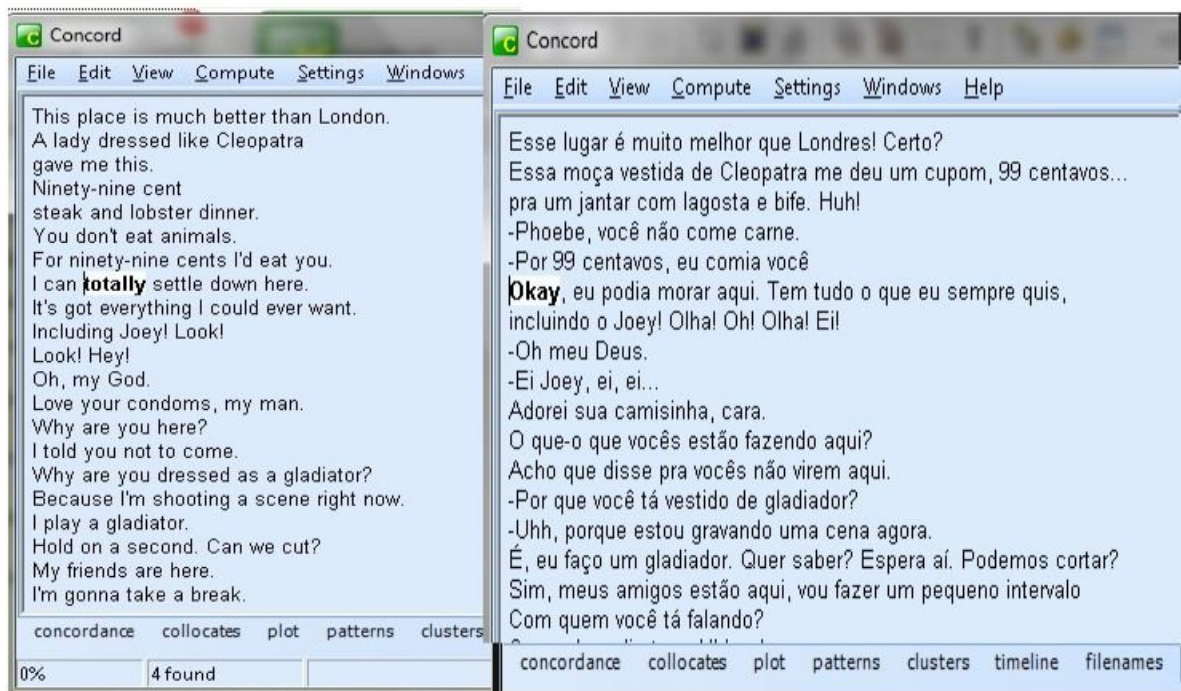
utilizarmos a palavra *TOTALMENTE* como o intensificador usado no texto em inglês, conforme mencionado anteriormente, e de acordo com a convencionalidade (TAGNIN, 2005). Neste excerto do TT, também não ocorreu a mesma ênfase no TO e não foi possível visualizar elementos constitutivos do humor.

Quadro 23 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*TOTALLY*] e TT [*LÓGICO*]

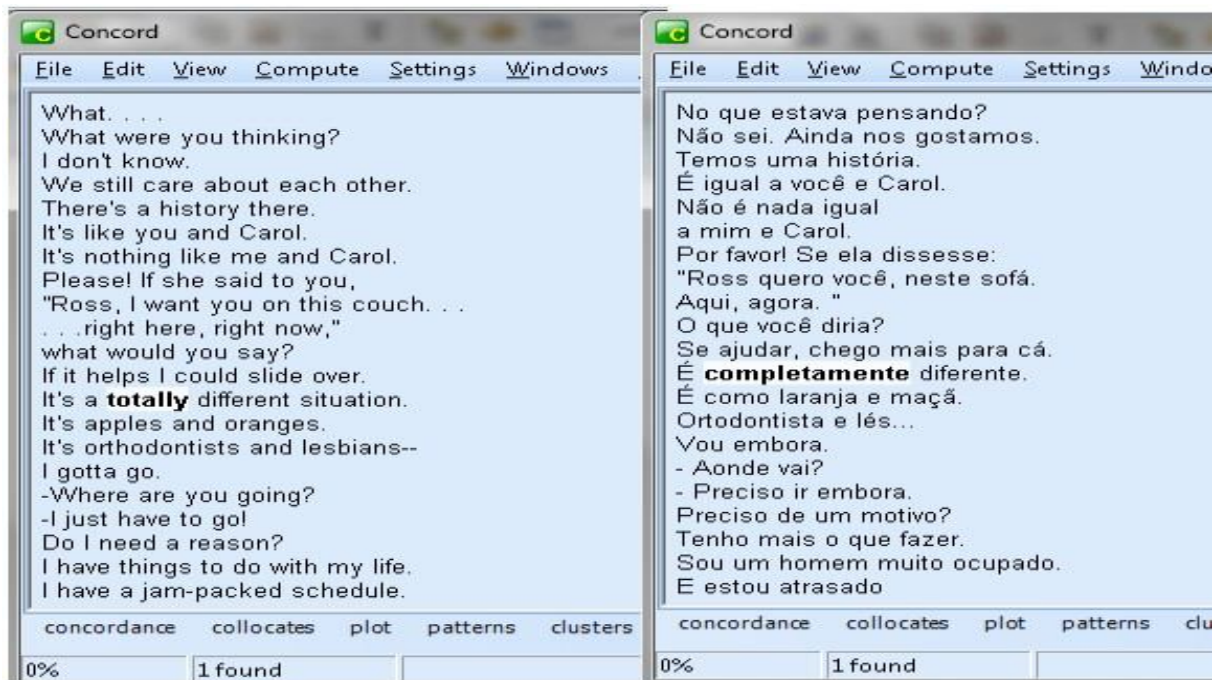


No excerto do Quadro 23, *TOTALLY* foi traduzido por *LÓGICO*, a fim de transmitir, por meio de uma modulação, o sentido do texto fonte para o leitor da língua meta. Neste trecho da legenda, o advérbio intensificador *TOTALLY* pode ter apresentado ênfase no TO, mas a tradução por *LÓGICO*, além de contribuir com a ênfase no TT, também pode ser interpretado como ironia, e ser observado como elemento constitutivo do humor, (TRAVAGLIA, 1989, 1990).

Quadro 24 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*TOTALLY*] e TT [*OKAY*]



Na cena acima, do Quadro 24, a significação foi mantida na tradução por meio da transposição com modulação pelo intensificador *OKAY*, iniciando a fala. Apesar de *OKAY* não ser uma opção comum de tradução para *TOTALLY*, esta foi empregada, mantendo-se o sentido do texto, e pode ser identificada como ironia, corroborando assim, como possível elemento constitutivo do humor. Neste caso, seria possível a constatação se ocorreu ou não humor na cena, ao assistir ao episódio.

Quadro 25 – Exemplo de uso de Intensificador TO [*TOTALLY*] e TT [*COMPLETAMENTE*]

No quadro 25, temos *TOTALLY* traduzido por *COMPLETAMENTE*, que, além de atender à equivalência de significados, pode ser considerado um Intensificador também comumente utilizado em português, e elemento enfático, constitutivo do humor, como comentado por Quaglio (2008).

É importante ressaltar que a frequência de uso de alguns advérbios como intensificadores da fala, foi destacado por Quaglio (2008), e nesta *sitcom*, observamos acentuada utilização de *TOTALLY*, *REALLY*, *SORRY* e outros, como já observado pelo autor.

De acordo com a observação de Quaglio (2008, p. 99) ocorreu uma mudança de uso na conversação natural ocorrida a partir da maior frequência de uso do advérbio *TOTALLY*, “mas não como advérbio intensificador, e sim como uma expressão de concordância enfática, similar ao uso de *ABSOLUTELY*”, como é o caso do exemplo comentado pelo autor, mostrado a seguir:

Figura 5 – Exemplo de recorte com uso de Intensificador no TO [*TOTALLY*] em *Friends*

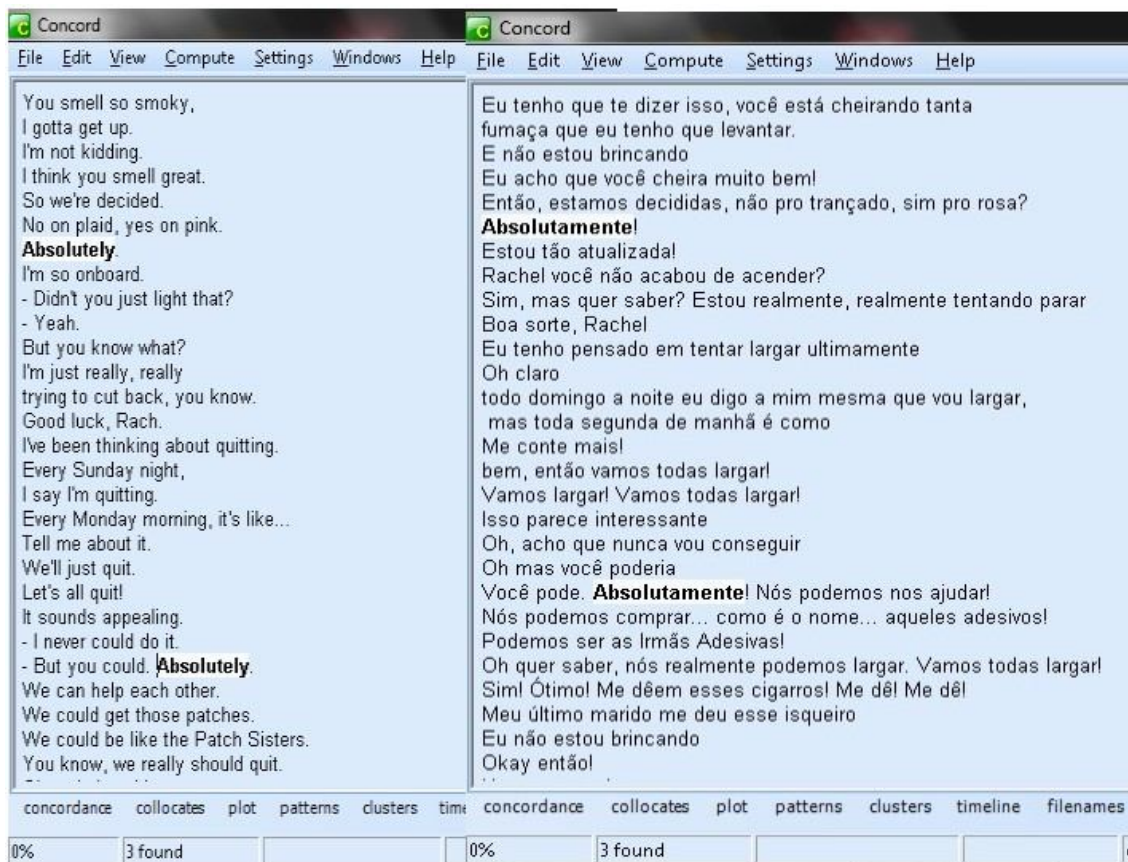
Rachel:	What? What?! You kissed him?
Phoebe:	<u>Totally.</u> (<i>Friends</i>)

A Figura 5 (reproduzida no Quadro 26 a seguir, em inglês/português), mostra a presença no TO do advérbio intensificador *TOTALLY* em uma cena de *Friends*, que pode ser interpretada como expressão de concordância enfática. No Quadro 26 a seguir, mostramos o alinhamento do mesmo recorte do texto, e é possível constatar que na tradução no TT, fez-se a opção pelo uso de *TOTALMENTE*, o que, em português, ocorre novamente o caso mencionado por Tagnin (2005) da convencionalidade. Neste caso, ao fazermos uso do convencional da língua portuguesa, as opções mais indicadas poderiam ser *CERTAMENTE* ou *NATURALMENTE*. Neste contexto, o uso de *TOTALMENTE* poderia ser interpretado como uma forma de ironia, podendo também ser considerado elemento constitutivo do humor baseado na ironia (TRAVAGLIA, 1989, 1990).

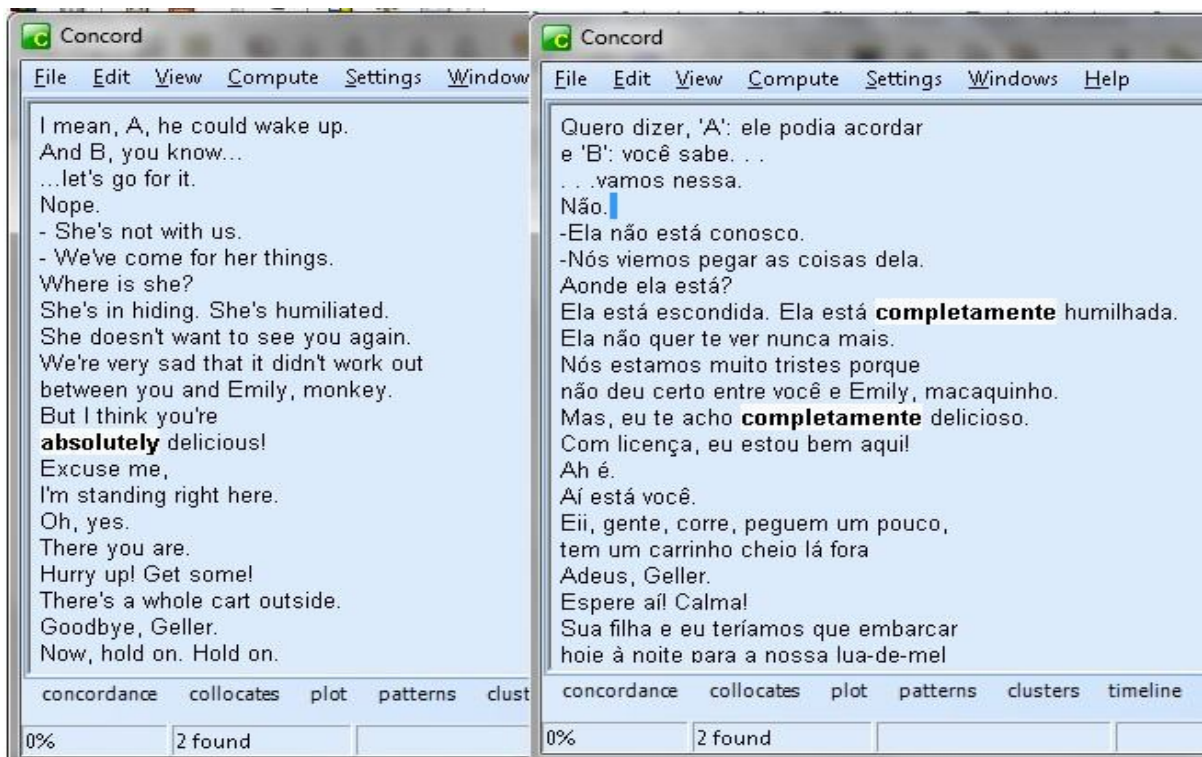
Quadro 26 – Exemplo-recorte-uso de Intensificador no TO [*TOTALLY*] e TT [*TOTALMENTE*]

	Source Segments	Translation Segments
98	Did you talk to him?	Voce falou com ele?
99	A little.	Um pouco,
100	He seems really nice.	ele é simpatico.
101	-Good kisser.	E beija bem.
102	-What?	O que?
103	What?	
104	-You kissed him?	- Voce beijou ele?
105	-Totally.	- Totalmente.
106	Phoebe, are you serious?	Voce esta falando serio?
107	He came in and introduced himself.	É, ele entrou la, se apresentou
108	The next thing I know,	e quando eu percebi...
109	we're making out!	Nós estavamos em cima da maquina dando uns amassos.

Outro intensificador comum na linguagem coloquial, apresenta-se no subcorpus do TO referente a *ABSOLUTELY*, com uma frequência (28) vezes. A cena mostrada no Quadro 27 a seguir, evidencia duas ocorrências desse intensificador em inglês e em português.

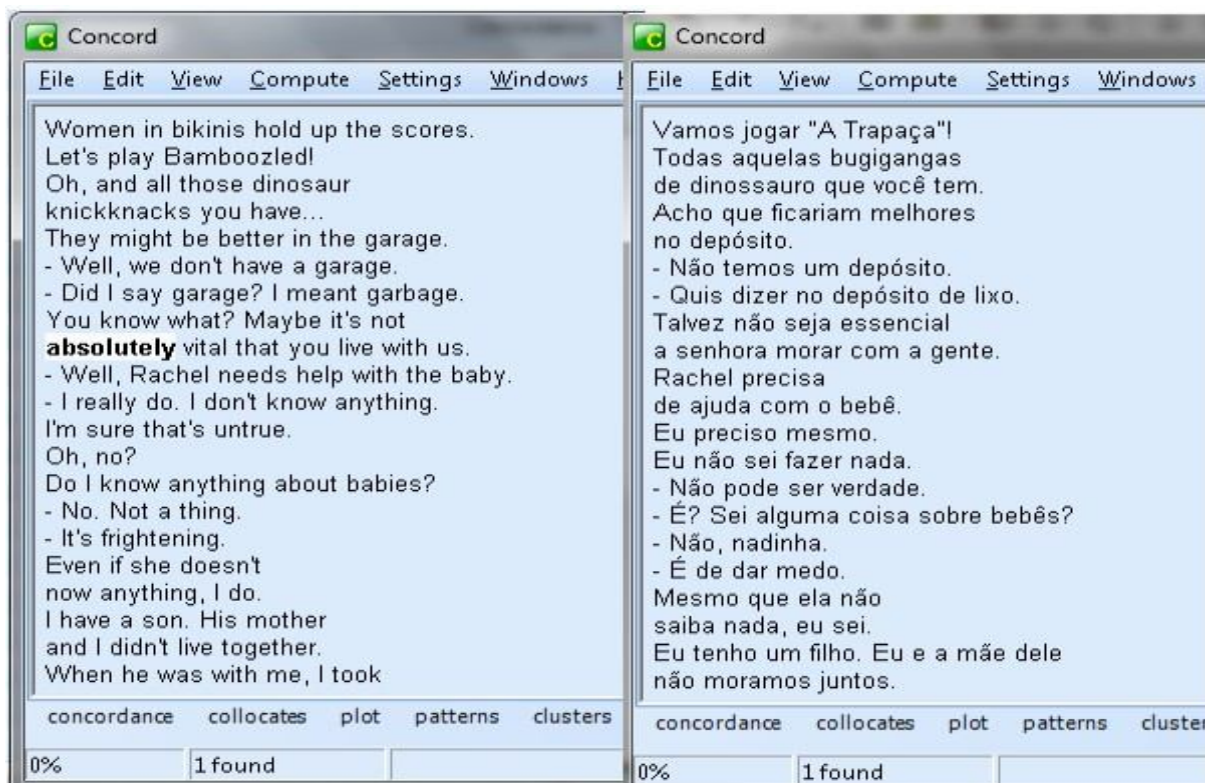
Quadro 27 – Exemplo- uso de Intensificador TO [*ABSOLUTELY*] e TT [*ABSOLUTAMENTE*]

No exemplo acima, no Quadro 27, *ABSOLUTELY* é traduzido como *ABSOLUTAMENTE*, ocorrendo o emprego em outros oito excertos do corpus de TT, embora este não seja um Intensificador frequente na fala coloquial da língua-meta. Neste caso, não seria possível afirmar que *ABSOLUTAMENTE* seja considerado elemento indicativo de humor, com base nas teorias discutidas; uma opção de confirmação seria assistir ao episódio. Já em outros recortes foi traduzido como *COMPLETAMENTE* (19 vezes). Em outras ocorrências, o intensificador *ABSOLUTELY* foi omitido no corpus do TT, como mostram os Quadros abaixo:

Quadro 28 – Exemplo-uso de Intensificador TO [*ABSOLUTELY*] e TT [*COMPLETAMENTE*]

No recorte acima, do Quadro 28, temos *ABSOLUTELY* uma vez no TO e no TT foi traduzido por *COMPLETAMENTE*, aparecendo duas vezes no mesmo trecho do texto. Neste sentido, por meio da repetição do intensificador, o mesmo pode ter se tornado um elemento constitutivo do humor.

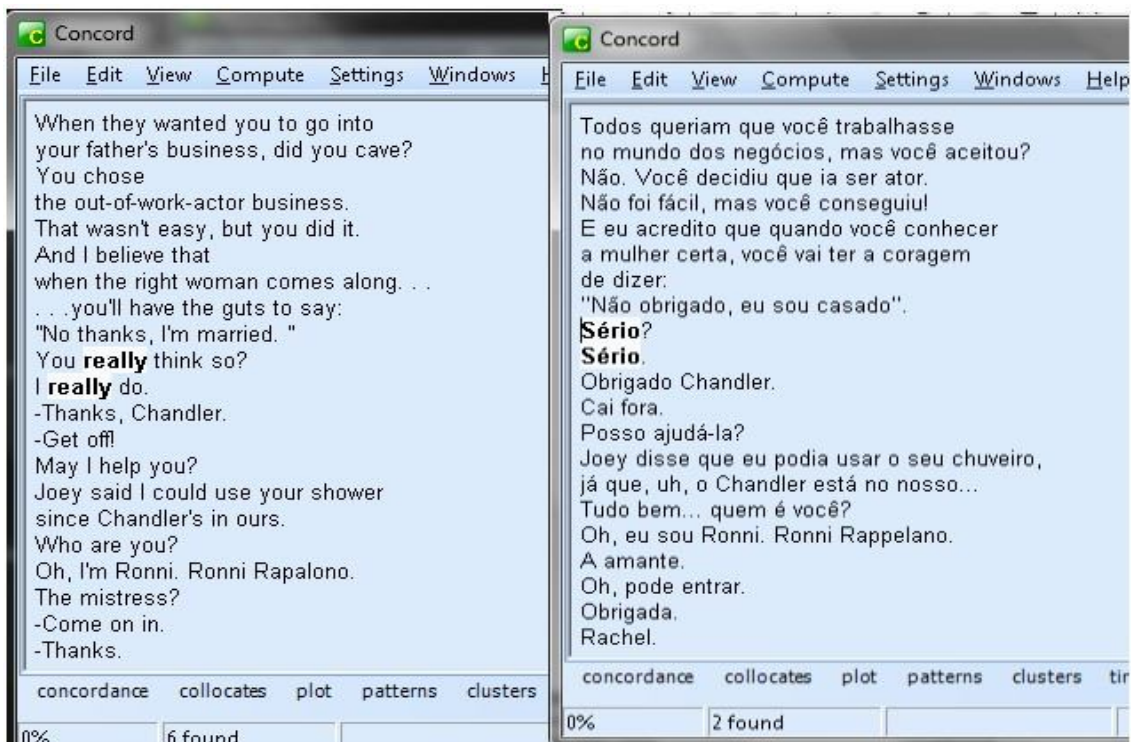
Quadro 29 - Exemplo de uso de Intensificador TO [*ABSOLUTELY*] e TT [\emptyset]



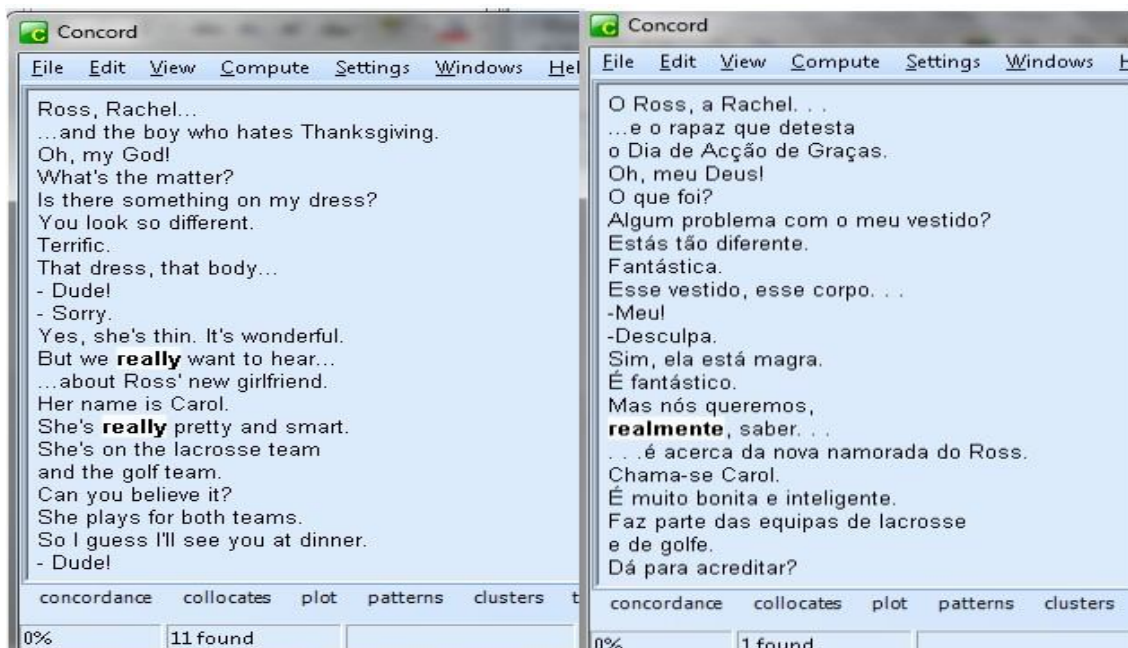
No exemplo do Quadro 29, no TO temos o intensificador *ABSOLUTELY*, que foi omitido no TT, não ocorrendo nenhum dos elementos esperados para constituição do humor na legenda da língua meta.

No tocante ao intensificador *REALLY*, este apresenta uma frequência de 518 vezes no TO em inglês. Encontramos nos TTs em português os correspondentes da tradução literal *REALMENTE* (98 vezes); e observamos as modulações *TÁ* (487 vezes), *SÉRIO* (132 vezes) e *JURA* (13 vezes); e temos ainda, com menor frequência: *DE FATO* (6 vezes) e *SEM DÚVIDA* (10 vezes).

Quadro 30 - Exemplo de uso de Intensificador TO [*REALLY*] e TT [*SÉRIO?*, *SÉRIO*]



No exemplo acima, do Quadro 30, temos a presença do intensificador *REALLY* no *subcorpus* do TO e foi traduzido no TT por *SÉRIO?* *SÉRIO*, transmitindo o sentido por meio de modulação. A maior frequência encontrada no TT para *SÉRIO* foi principalmente com sentido interrogativo, que pode ser entendido como dúvida ou ênfase. A repetição do intensificador junta-se com a interrogativa, que pode ser interpretada como ironia, levando à representação da dúvida. Tanto no TO quanto no TT, os intensificadores podem ser considerados como elementos indicativos do humor.

Quadro 31 - Exemplo de uso de Intensificador TO [*REALLY*] e TT [*REALMENTE, MUITO*]

No recorte do texto acima, do Quadro 31, temos *REALLY* no TO traduzido de duas formas diferentes no TT, por meio da tradução literal *REALMENTE* e da modulação *MUITO*. Em ambos os casos no TT, os intensificadores ajudam a promover a ênfase na fala e, com isto, podem ser considerados elementos indicativos de humor como mostrado anteriormente.

Com respeito ao intensificador *SORRY*, é usado nos TOs das legendas em inglês com uma frequência de 379 vezes e, na maioria dos casos, como adjetivo ou advérbio; já como correspondentes utilizados no TT, encontram-se *DESCULPE* (226), de forma coloquial, como verbo e substantivos *DESCULPA* (68), *DESCULPAS* (19), totalizando 313 vezes, além de *SINTO MUITO* (96) vezes, como mostrado nos Quadros a seguir:

Quadro 32 - Exemplo de uso de Intensificador TO [*SORRY*] e TT [*DESCULPE(AS)*, *SINTO MUITO*, *ARREPENDIDO*]

File Edit View Compute Settings	File Edit View Compute Settings Windows	File Edit View Compute Settings Windows
<p>- Yeah, all right. - All right. "It's a typical New York apartment." "Two guys are hanging out." "Hey, man." "What is up?" "About yesterday. I was really wrong. I am sorry." "No, it was me. I'm sorry." I overreacted." "Maybe it was both of us. But we had our best friend's inter... But we had our best friend's interest at heart." "Could I be more sorry?" "I don't know. I am one sorry... ...paleontologist." All right, Joey, we get it. - I'm sorry. - I'm sorry too. Keep reading. The good part's coming up. "I am sorry, Chandler." "I am sorry, Ross." "A handsome man enters." "I don't know what you're talking about, but I'd like to thank you both." "You. You wouldn't let me</p>	<p>-Tá. -Tudo bem. "É um típico apartamento nova-iorquino. Dois caras se encontram." "Ei, cara." "E aí?" "Sobre ontem, eu estava errado. Me desculpe." "Não, fui eu. Me desculpe. Eu exagerei." "Talvez tenhamos sido os dois, mas estávamos pensando no bem do nosso melhor- Mas estávamos pensando no bem do nosso melhor amigo." "Podia eu estar mais arrependido?" "Eu não sei, sou apenas um paleontologista." Tá legal, Joey, já entendemos. -Me desculpe. -Também peço desculpas. h não! Não-não, continuem a ler! A parte boa está vindo. Continuem. "Sinto muito, Chandler." "Sinto muito, Ross." "Um cara lindo entra." "Não sei do que vocês estavam falando, mas gostaria de agradecer aos dois. A você, por não me deixar</p>	<p>-Tá. -Tudo bem. "É um típico apartamento nova-iorquino. Dois caras se encontram." "Ei, cara." "E aí?" "Sobre ontem, eu estava errado. Me desculpe." "Não, fui eu. Me desculpe. Eu exagerei." "Talvez tenhamos sido os dois, mas estávamos pensando no bem do nosso melhor- Mas estávamos pensando no bem do nosso melhor amigo." "Podia eu estar mais arrependido?" "Eu não sei, sou apenas um paleontologista." Tá legal, Joey, já entendemos. -Me desculpe. -Também peço desculpas. h não! Não-não, continuem a ler! A parte boa está vindo. Continuem. "Sinto muito, Chandler." "Sinto muito, Ross." "Um cara lindo entra." "Não sei do que vocês estavam falando, mas gostaria de agradecer aos dois. A você, por não me deixar</p>
concordance collocates plot pattern	concordance collocates plot patterns cluste	concordance collocates plot patterns clust

No recorte mostrado no Quadro 32, *SORRY* aparece oito vezes no TO, enquanto no TT, *DESCULPE* (verbo) aparece três vezes, *DESCULPAS* (1 vez) (substantivo), *SINTO MUITO* (2 vezes) além de *ARREPENDIDO* (1 vez), mostrando que um deles foi omitido no TT. No trecho em questão, a repetição de *SORRY* no TO torna-se um elemento indicativo de humor, o que não se repete no TT, pois não ocorre a mesma repetição esperada.

Na sequência, analisamos as interjeições como elementos constitutivos do humor.

5.1.2.3. Análise de Elementos Constitutivos do Humor em *Friends*: Interjeições

As interjeições encontram-se presentes na fala de *Friends*, e também podem ser consideradas como intensificadores do discurso. Em *Friends*, temos a presença de cenas de diálogos entre o grupo de personagens, com algumas interjeições e advérbios presentes nas legendas.

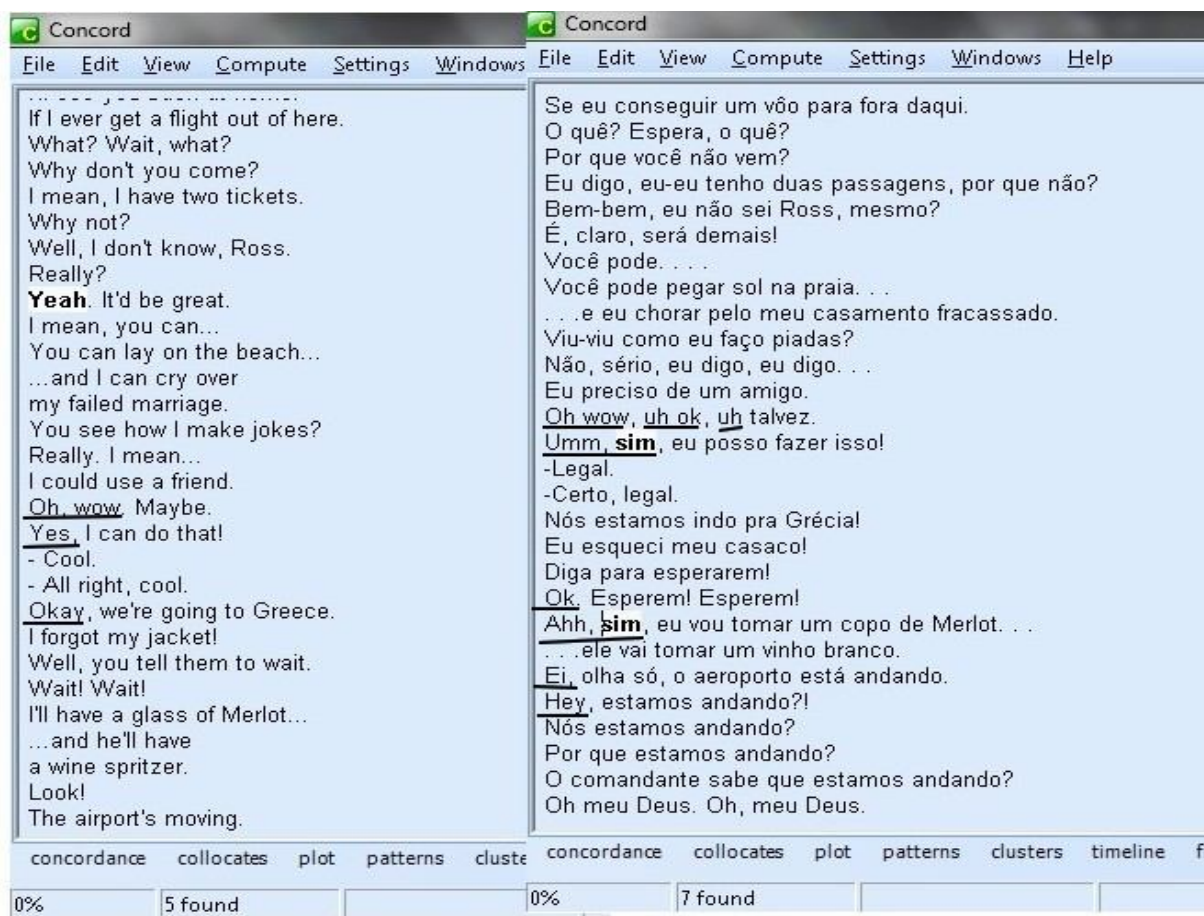
Tabela 19 – Frequência de Interjeições / Advérbios em *Friends* – TO – TT

Keywords Friends - inglês			Keywords Friends - português		
N	Keyword	Freq.	N	Keyword	Freq.
1	oh; uh	951; 40	1	oh; ooh; ohh; uh; huh; uhh; ah; ahh	1038; 78; 58; 259; 38; 25; 155; 11
2	okay	782	2	okay; ok	314; 214
3	yeah; yes	506; 233	3	sim; yeah	610; 25
4	well	418	4	bem	1509
5	hey; hi; hello	340; 196; 90	5	oi; olá; ei; hei; hey	369; 80; 258; 121; 37
6	guys; guy	264; 261	6	cara; caras	450; 52
7	great	351			
8	cool	65	7	legal	287
9	cute	67			
10	wow	85	8	uau	67
11	honey; sweet; sweetie	62; 55; 35	9	querido	53
12	kidding	48	10	brincando (tá brincando)	53
			11	per aí	30
13	damn	35	12	droga	37
14	huh	9	13	hein	24
15	whoa	14	14	whoa	12
16	gosh	10			
17	bitch	16			
			15	ugh	17
			16	umm; hum	80; 41
			17	né	41
			18	gente; pessoal; galera	311; 73; 22
	Total	4933		Total	6849

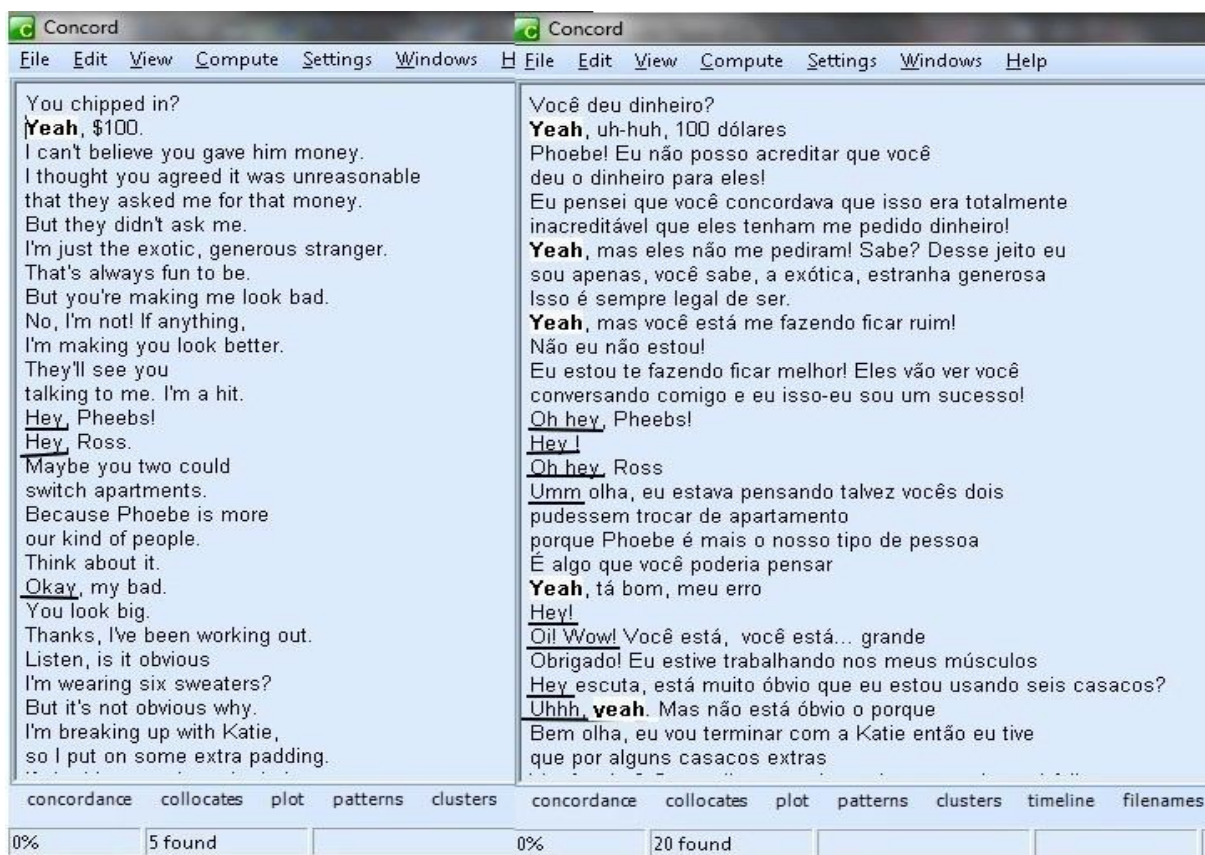
Conforme apresentado na Tabela 19, entre as interjeições/advérbios de maior frequência no TO (24 diferentes), temos [*OH, UH, OKAY, YEAH, YES, WELL, HEY, HI, HELLO, GUYS, GUY, GREAT, COOL, CUTE, WOW, HONEY, SWEET, SWEETIE, KIDDING, DAMN, HUH, GOSH, WHOA, BITCH*]. Já no TT apresenta-se uma frequência de (35 diferentes); assim temos [*OH, OOH, OHH, UH, HUH, UHH, AH, AHH, OKAY, OK, SIM, YEAH, BEM, OI, OLÁ, EI, HEI, HEY, CARAS, CARA, LEGAL, UAU, QUERIDO, BRINCANDO, PERAI, DROGA, HEIN, WHOA, UGH, UMM, HUM, NÉ, GENTE, PESSOAL, GALERA*]. Entre as interjeições, aquelas de espanto ou de cumprimentos se sobressaem com frequência considerável. Além de encontrarmos uma maior variedade de interjeições / advérbios do que aqueles presentes em outras *sitcoms*, também a sua frequência é mais alta no TT (6849) do que no TO (4933), com uma diferença de 1916 para maior no TT. Acreditamos que essa ocorrência considerável de interjeições pode se caracterizar como um dos elementos constitutivos do humor.

Analisamos abaixo, alguns casos em que as interjeições/advérbios estão presentes nas legendas.

Quadro 33 - Exemplo de uso de Interjeições TO [YEAH, YES] e TT [CLARO, SIM]



No recorte do texto do Quadro 33 temos a presença de *YEAH*, *YES* e *OKAY* representados (1 vez) cada um, e ainda temos *OH*, *WOW* também (1 vez) no TO; já no TT, temos *SIM* [*AHH*, *SIM*; *UMM*, *SIM*] (2 vezes), *OK* (1 vez) e temos também *OH WOW*; *UH OK*; *UH* (1 vez), *EI*; *HEY* (1 vez) cada um. Neste recorte, temos a frequência e também a variedade maior de interjeições presentes no TT, em relação ao TO, o que acreditamos constituir elementos indicativos do humor. As Interjeições observadas ajudam a compor um conjunto de elementos que podem contribuir para a constituição do humor nos textos das legendas.

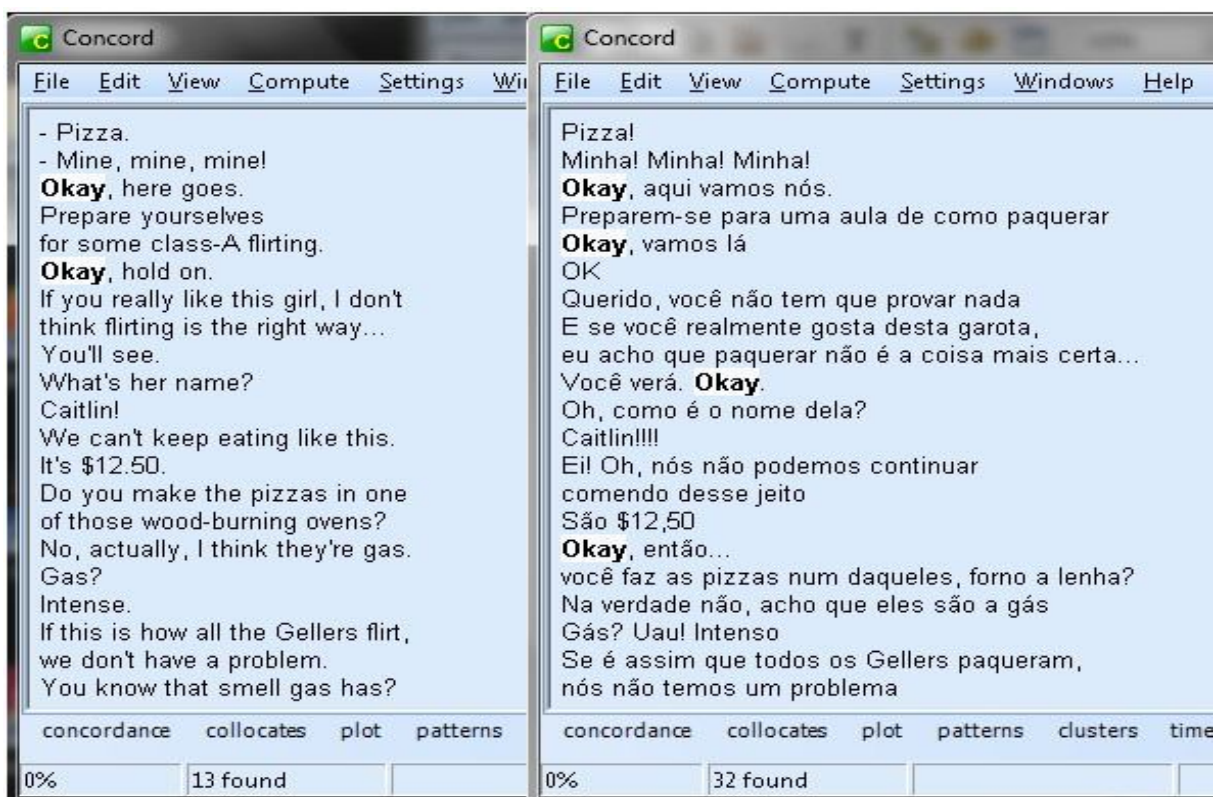
Quadro 34 - Exemplo-uso de Interjeições TO [*YEAH, HEY, OKAY*] e TT [*YEAH, HEY, WOW*]


The screenshot displays a Concordance software window with two panes. The left pane shows the original English text with interjections like 'Yeah', 'Hey', and 'Okay' underlined. The right pane shows the Portuguese translation with corresponding interjections like 'Yeah', 'Hey', 'Umm', 'Oh hey', 'Oii!', 'Uhhh', and 'Yeah' underlined. The status bar at the bottom indicates search results for 'concordance' (5 found) and 'collocates' (20 found).

Neste outro excerto do Quadro 34, no TO temos a ocorrência de *YEAH* (1 vez), *OKAY* (1 vez), e ainda a interjeição *HEY* (2 vezes), totalizando a presença de três interjeições, (4) quatro vezes no texto. Já no mesmo excerto, no TT temos a ocorrência de *YEAH* (5 vezes), que já denota uma frequência maior que no TO, que já evidenciaria um elemento constitutivo do humor. Além das interjeições mencionadas, temos *HEY* (5 vezes), *WOW* (1 vez), e outras como *UMM* (1 vez), *OH* (2 vezes), *OI* (1 vez), e *UHHH* (1 vez), totalizando sete interjeições diferentes e uma frequência de (16) dezesseis vezes no mesmo trecho. A maior frequência e a repetição de diferentes interjeições no TT pode ser considerada um elemento constitutivo do humor.

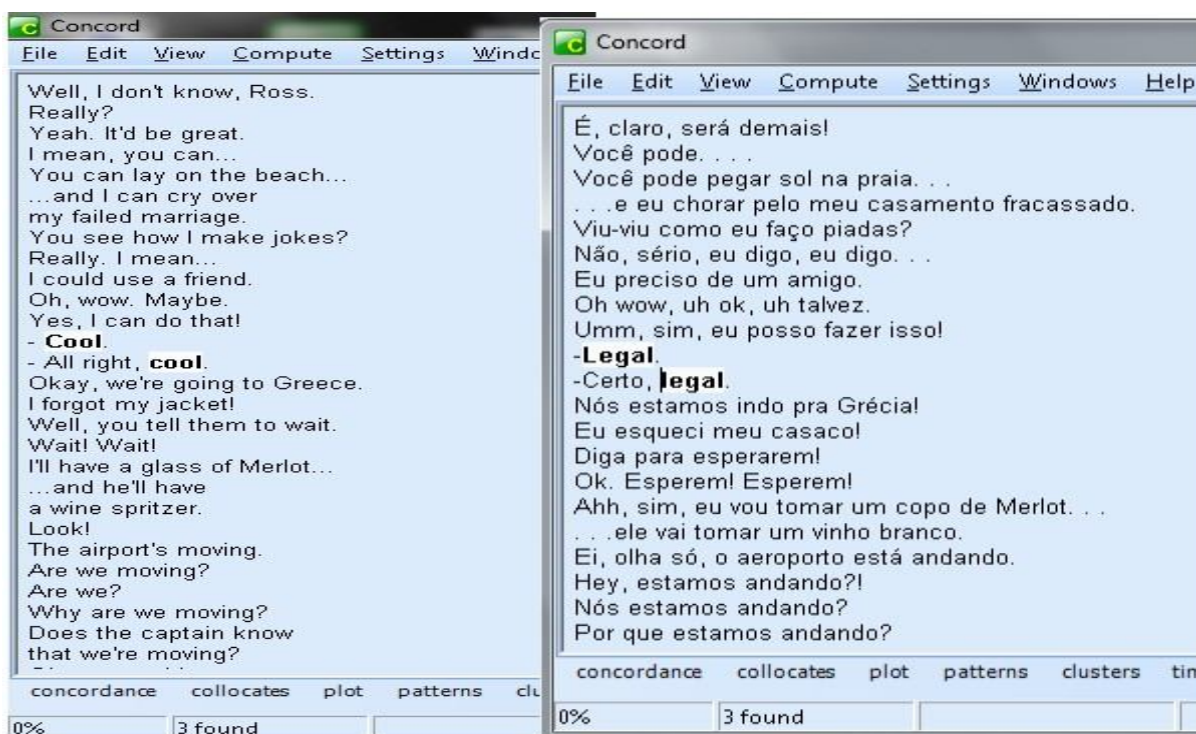
É interessante que neste recorte do Quadro 34, notamos a grande utilização das interjeições da língua inglesa presentes no texto da língua meta, caracterizando empréstimo, uma vez que *YEAH*, *HEY*, *UMM* e *UH* não constam de dicionários da língua portuguesa.

Quadro 35 - Exemplo de uso de Interjeições TO [OKAY] e TT [OKAY]

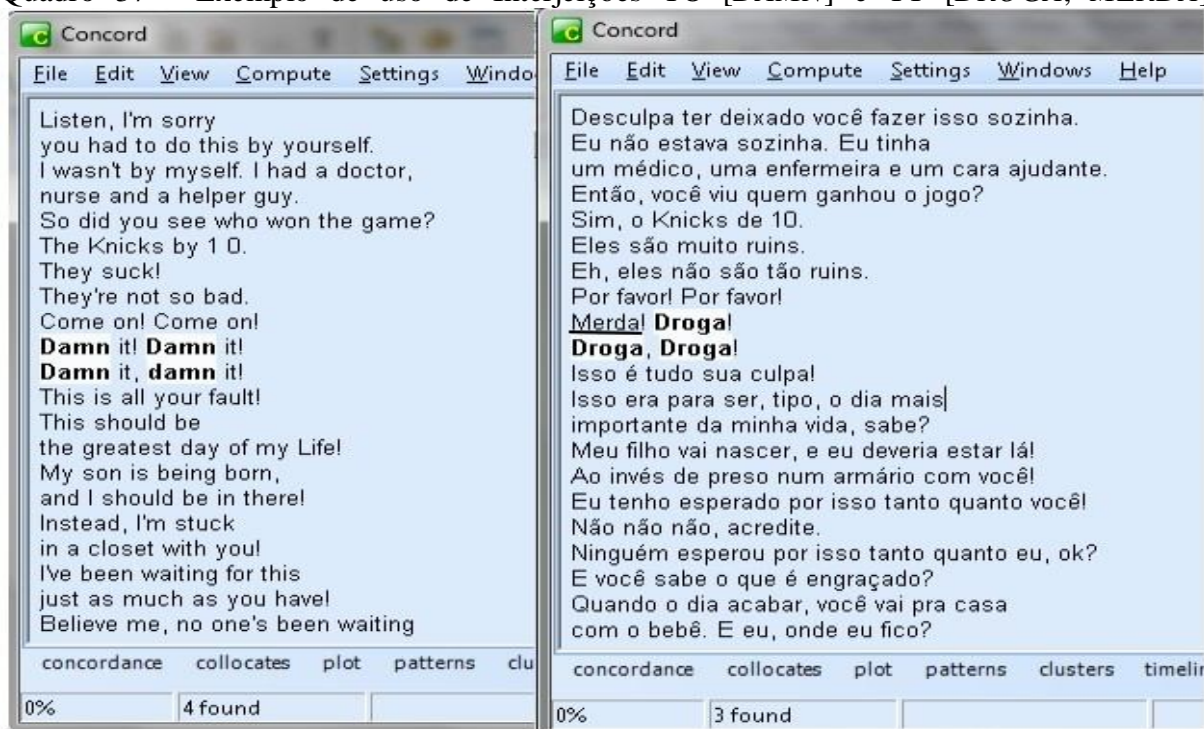


No texto do Quadro 35 acima, temos a presença, no TO, da interjeição *OKAY* (2 vezes); já, no TT, temos também a interjeição *OKAY* (4 vezes) e *OK* (1 vez), além de *QUERIDO* (1 vez), *OH* (2 vezes) e *EI* (1 vez), totalizando a presença de nove interjeições no texto em português. Consideramos a presença de tantas interjeições no texto como elemento constitutivo do humor. Detectamos a mesma ocorrência das interjeições da língua inglesa no texto da língua meta, uma vez que *OKAY* e *OK* não constam dos dicionários da língua portuguesa.

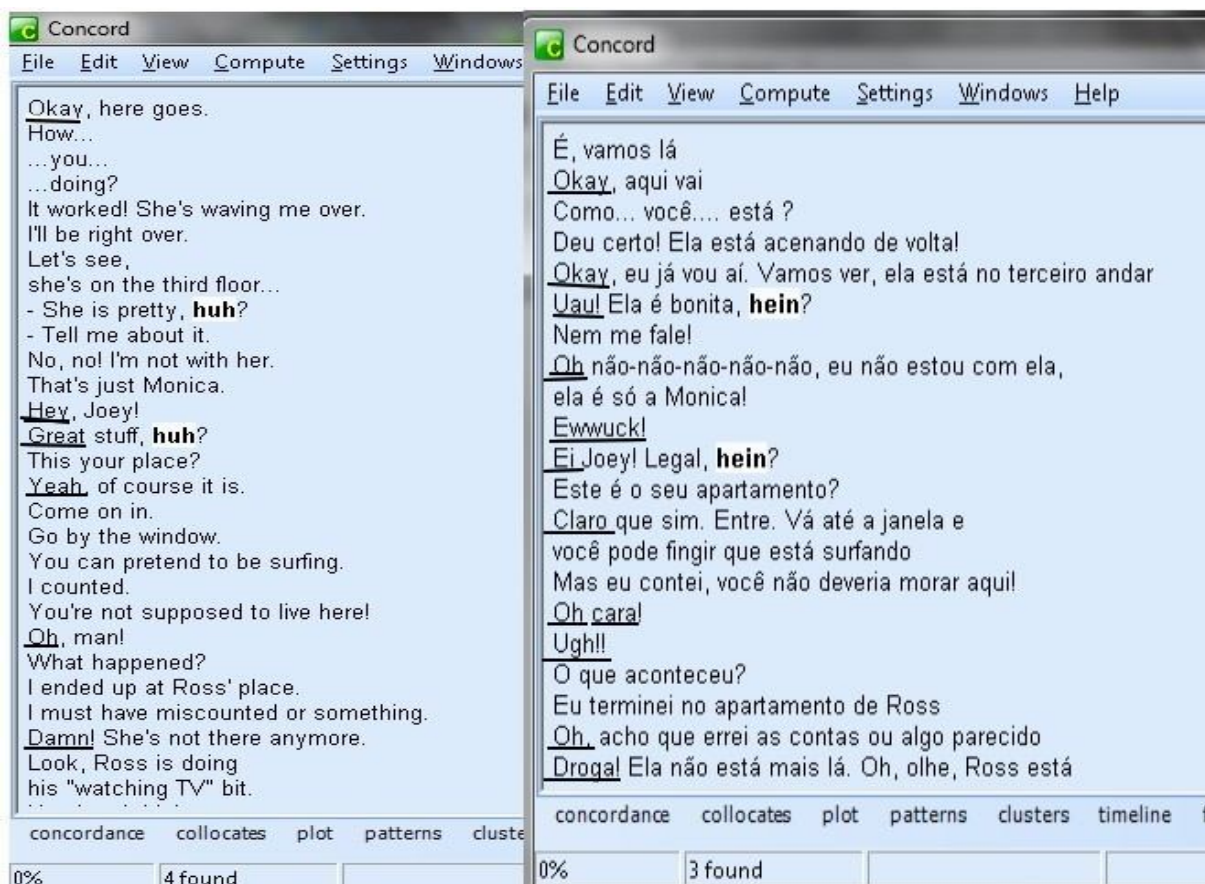
Quadro 36 - Exemplo de uso de Interjeições TO [*COOL*] e TT [*LEGAL*]



O exemplo do Quadro 36, já analisado anteriormente, apresenta *COOL* (2 vezes) no TO, e *LEGAL* (2 vezes) no TT. Como o TT apresenta muitas outras interjeições além daquelas analisadas, acreditamos que este excerto apresenta elementos constitutivos do humor, também relacionados à repetição e ênfase.

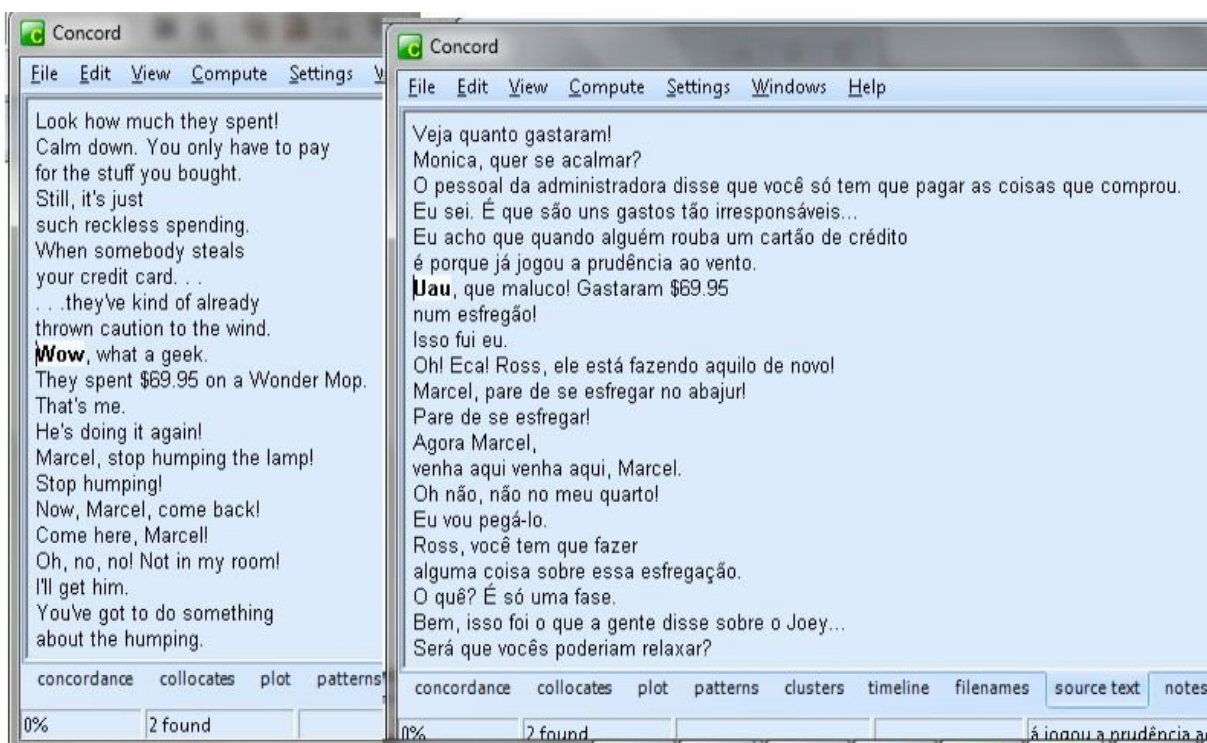
Quadro 37 - Exemplo de uso de Interjeições TO [*DAMN*] e TT [*DROGA, MERDA*]

No recorte do texto do Quadro 37 acima, temos a interjeição *DAMN IT* (4 vezes) no TO, que é representada por *DROGA* (3 vezes) e *MERDA* (1 vez) no TT. No texto em inglês, temos apenas a presença da interjeição mencionada, porém no texto em português, além das duas interjeições, o texto *BELIEVE ME*, foi traduzido por *NÃO, NÃO, NÃO, ACREDITE*, tendo-se assim um acréscimo no texto, e o que pode contribuir para que o texto em português se torne engraçado pelo uso da repetição, e também poder ser interpretado como ironia, como já descrito anteriormente.

Quadro 38 - Exemplo de uso de Interjeições TO [*HUH*] e TT [*HEIN*]

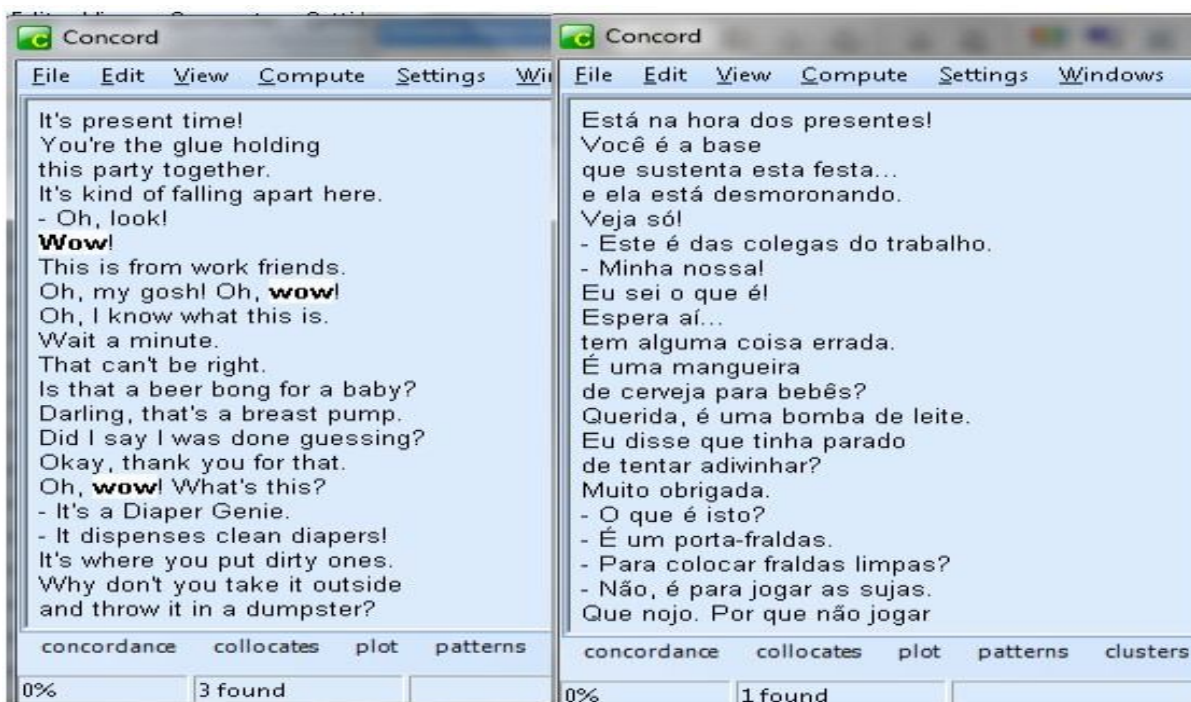
No texto do Quadro 38, a interjeição *HUH* que aparece duas vezes no TO, foi traduzida por *HEIN* também duas vezes no TT. No TO, além da interjeição mencionada, temos a presença de outras interjeições como *OKAY*, *HEY*, *GREAT*, *YEAH*, *OH* e *DAMN* todos uma vez cada uma, totalizando seis interjeições diferentes além de *HUH*, ou seja, oito interjeições no texto. Já no TT, além de *HEIN*, temos ainda a presença das interjeições *OKAY* (2 vezes), *OH* (3 vezes), *UAU*, *EWWUCK*, *EI*, *CLARO*, *CARA*, *UGH*, *DROGA*, totalizando nove interjeições diferentes, e quatorze no total no mesmo trecho do texto.

Além da grande variedade das interjeições presente no texto em português, temos a repetição de *NÃO* (5 vezes), contribuindo para considerarmos como elementos constitutivos do humor.

Quadro 39 - Exemplo de uso de Interjeições TO [*WOW*] e TT [*UAU*]

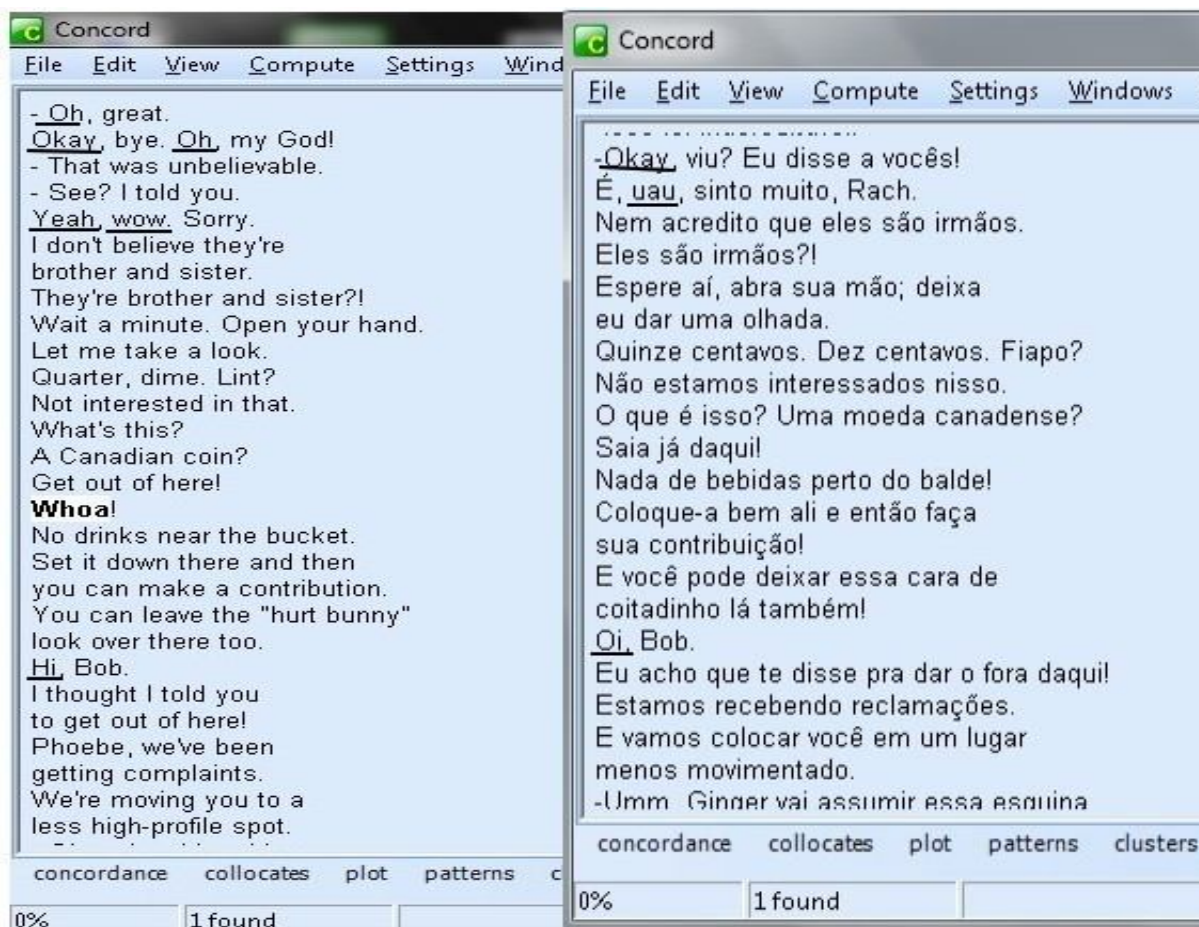
No recorte de texto do Quadro 39, acima, temos a presença, no TO, da interjeição *WOW* (1 vez), e, no TT, temos *UAU* (1 vez). No TO temos ainda *OH* (1 vez), e no TT, temos *OH* (2 vezes) e *ECA* (1 vez), mostrando que, em diversos casos, o trecho do TT apresenta uma frequência mais alta de interjeições do que no TO, podendo ser considerado indicativo do humor no TT, devido à ênfase provocada, como acionadora do gatilho constitutivo do humor.

Quadro 40 - Exemplo de uso de Interjeições TO [WOW] e TT [Ø]



No Quadro 40, acima, no TO temos a presença de *WOW* (3 vezes), *OH* (5 vezes) e *OKAY* (1 vez), totalizando a presença de nove interjeições no texto em inglês. Já no TT, todas as interjeições foram omitidas, apontando para que não se mantivessem esses elementos constitutivos do humor no TT.

Quadro 41 - Exemplo de uso de Interjeições TO [WHOA] TT [Ø]



No excerto acima, do Quadro 41, temos no TO a presença de *WHOA* (1 vez), *OKAY* (1 vez), *OH* (2 vezes), *YEAH* (1 vez), *WOW* (1 vez), *HI* (1 vez), totalizando a frequência de sete interjeições. Já no TT, a interjeição *WHOA* foi omitida, e temos a presença de *OKAY* (1 vez), *UAU* (1 vez) e *OI* (1 vez), e o restante delas também foi omitida do texto. Neste excerto, também aponta para que não tenhamos a presença dos elementos constitutivos do humor no TT.

5.1.3. ANÁLISE DOS DADOS DE *THE SIMPSONS*

O arquivo que compõe o *subcorpus* de legendas de *The Simpsons* em inglês e o *subcorpus* de legendas em português apresenta, com o auxílio da *WordList*, a quantidade de itens, os dados sobre formas, razão forma/item e razão forma/item padronizada, apresentados na Tabela a seguir.

Tabela 20 - Legendas de *The Simpsons* - dados estatísticos gerados pelo *WordSmith Tools*

	Legendas <i>The Simpsons</i> Inglês	Legendas <i>The Simpsons</i> Português
Itens (<i>tokens</i>)	155.302	148.500
Formas (<i>types</i>)	13.331	15.903
Razão forma/item (<i>type-token ratio</i>)	8,62	10,77
Razão forma/item padronizada (<i>standardized type-token ratio</i>)	45,42	48,13

Com base na Tabela 20 acima, o texto da legenda em português apresenta um menor número de itens (148.500) do que o texto da legenda em inglês (155.302) itens, indicando não se confirmar a hipótese da *explicitação*. Por sua vez, o número de formas é mais alto no TT (15.903) do que no TO (13.331), o que contraria a hipótese de *simplificação*.

A razão forma/item apresenta uma variação lexical mais alta no TT (10,77) do que no TO (8,62), indicando maior riqueza vocabular no TT, e assim, mais uma vez, não se confirmando a hipótese de *simplificação*.

De acordo com os dados da Tabela 20 acima, a razão forma-item padronizada no TT também se apresenta maior (48,13) do que no TO (45,42), o que também sinaliza maior

riqueza vocabular no TT, não se evidenciando a hipótese de *simplificação*. Analisamos os traços de textos traduzidos em um capítulo a parte.

Por se tratar de diálogos, acreditamos que o predomínio da fala e da linguagem coloquial possam influenciar a constituição do humor nos textos das legendas de *Os Simpsons*, fato que analisamos a seguir.

A seguir, nas Tabelas 21 e 22, apresentamos as palavras mais frequentes (substantivos, adjetivos, advérbios e interjeições), encontradas nos dois *subcorpora* de legendas em inglês e em português, levantadas pelo *WordList*.

Tabela 21 – Lista de palavras mais frequentes em *The Simpsons* em inglês

Tabela 22 – Lista de palavras mais frequentes em *The Simpsons* em português

Tabela 21 - <i>WordList</i> - inglês			Tabela 22 - <i>WordList</i> - português		
WordList - The Simpsons - inglês			WordList - The Simpsons - português		
N	Word	Freq.	N	Word	Freq.
1	Oh; D'oh	1158; 51	1	não; nunca	3719; 298
2	no; not; never	956; 784; 304	2	bem	905
3	just	705	3	sim	393
4	so	670	4	ah; oh	384; 61
5	well	616	5	pai; mãe; homem; senhor; papai; mamãe	350; 218; 150; 146; 92; 52
6	right; sure	531; 183	6	ei	295
7	hey; hello	463; 130	7	então	280
8	good; better	421; 155	8	bom	269
9	yeah; yes	375; 262	9	certo; claro; verdade; certeza	258; 117; 130; 65
10	man; dad; mom; sir	327; 300; 158; 124	10	acho	253
11	okay; great	311; 182	11	melhor; ótimo	216; 91
12	really	201	12	áí	214
13	sorry	177	13	cara	213
14	boy; kids; son; guy	174; 156; 100; 97	14	casa	208
15	please	166	15	obrigado	167
16	thank; thanks	143; 111	16	Springfield; cidade	158; 78
17	home	145	17	vida	156
18	life	145	18	favor	142
19	stop	139	19	tempo; hora	142; 139
20	God	137	20	dinheiro	132
21	maybe	137	21	filho; garoto; crianças	128; 104; 102
22	money	134	22	desculpe	103
23	school	117	23	pessoas; pessoal; gente	103; 78; 69
24	guess	100	24	escola	99
25	Springfield	100	25	legal	85

Entre as palavras de maior frequência no *subcorpus* de legendas em inglês, temos uma frequência alta de negações, interjeições e intensificadores, e destacamos os advérbios e interjeições e alguns substantivos como: *OH; D'OH; NO; NOT; NEVER; JUST; SO; WELL; RIGHT; SURE; HEY; HELLO; GOOD; BETTER; YEAH; YES; OKAY; GREAT; REALLY; SORRY; PLEASE; THANK(S); STOP; MAYBE; GUESS*; e os substantivos *MAN; DAD; MOM; SIR; BOY; KIDS; SON; GUY; HOME; LIFE; GOD; MONEY; SCHOOL; SPRINGFIELD*. Verificamos que entre as palavras mais frequentes no *subcorpus* de legendas em inglês temos advérbios, interjeições, demonstrativos e substantivos.

Semelhante ao que ocorre no TO, no *subcorpus* de legendas em português, temos a ocorrência de advérbios de negações, interjeições, intensificadores e alguns substantivos, e os mais frequentes são: *NÃO; NUNCA; BEM; SIM; AH; OH; EI; ENTÃO; BOM; CERTO; CLARO; VERDADE; CERTEZA; ACHO; MELHOR; ÓTIMO; AÍ; CARA; OBRIGADO; FAVOR; DESCULPE; LEGAL*, e os substantivos *PAI; MÃE; HOMEM; SENHOR; PAPAI; MAMÃE; CASA; SPRINGFIELD; CIDADE; VIDA; TEMPO; HORA; DINHEIRO; FILHO; GAROTO; CRIANÇAS; PESSOAS; PESSOAL; GENTE; ESCOLA*. A mesma ocorrência vale para as palavras mais frequentes no *subcorpus* de legendas em português que também são advérbios, interjeições, demonstrativos e substantivos.

No *subcorpus* das legendas em inglês notamos que os nomes dos personagens principais da série *The Simpsons*, como *HOMER; HOMIE; e HOMER'S; BART e BART'S; MARGIE e MARGE'S; SIMPSON e SIMPSONS*; e *LISA* também aparecem entre as palavras com frequência alta. No *subcorpus* das legendas em português, os nomes dos personagens principais *HOMER, BART, LISA, SIMPSON e MARGE* apresentam menor variação e uma frequência mais baixa do que no *subcorpus* das legendas em inglês.

A partir do levantamento das palavras mais frequentes (advérbios, interjeições, demonstrativos e substantivos), efetuamos o contraste da lista de palavras do TO com a lista de palavras do corpus de referência *BNC*, e obtivemos a lista de palavras-chave do TO, como mostrado na Tabela abaixo:

Tabela 23 – Palavras-chave em *The Simpsons* – inglês

Key Words -The Simpsons - inglês			
N	keyword	Freq.	Keyness
1	oh; uh; huh; ooh; eh; aah; ow	1158; 144; 91; 71; 36; 13; 17	3458,47; 1349,71; 657,51; 198,44; 76,51; 73,78; 77,44
2	no; don't; can't; won't; isn't; doesn't; aren't; ain't	956; 887; 350; 108; 100; 90; 49; 35	681,03; 1713,74; 113,71; 792,89; 155,20; 91,65; 74,30; 70,02
3	just	705	779,07
4	so	670	189,41
5	well	616	467,10
6	right; sure	531; 183	623,64; 291,66
7	hey; hello; hi	463; 130; 84	3734,75; 555,89; 496,35
8	yeah; yes	375; 262	305,67; 209,55
9	man; dad(dy)('s); mom(my)('s); sir; mama	327; 300-23-17; 158; 124; 15; 10; 9	391,79; 1512,21-55,56-57,07; 1504,71-93,73-85,60; 171,27; 60,51
10	okay; great; cool	311; 182; 49	1151,68; 114,85; 119,71
11	never	304	345,97
12	really	201	152,44
13	sorry; excuse	177; 59	510,45; 191,41
14	boy(s); son; kid(s); guy(s)	174-47; 100; 47-156; 97-90	467,52- 57,18; 171,32; 187,57-684,94; 374,44-512,18
15	please	166	387,40
16	thank; thanks	143; 111	337,51; 330,81
17	money	134	75,30
18	Springfield('s)	100-12	928,39; 112,85
19	guess	100	421,66
20	wow; whoa	89; 58	659,58; 560,12
21	stupid	84	319,52
22	d'oh; beer	51; 49	659,31; 136,21
23	damn	40	133,57
24	cute	21	117,82
25	folks	20	96,34

Da mesma forma, contrastamos a lista de palavras do subcorpus das legendas em português com a lista de palavras do *LACIO REF*, para que pudéssemos gerar a lista de palavras-chave do Texto-Meta como mostrado na Tabela a seguir:

Tabela 24 – Palavras-chave em *The Simpsons* – português

KeyWords - The Simpsons - português			
N	Keyword	Freq.	Keyness
1	não	3719	3491,64
2	bem	905	2048,94
3	sim	393	1179,75
4	ah; oh; hein	384; 61; 26	1909,30; 261,83; 115,42
5	pai; mãe; sr; senhor; papai; mamãe	350; 218; 195; 146; 92; 52	1140,11; 566,01; 853,21; 365,57; 470,66; 257,85
6	nunca	298	610,18
7	ei; olá	295; 91	1586,25; 490,39
8	então	280	287,70
9	certo; claro	258; 117	542,32; 153,07
10	acho; acha	253; 88	761,03; 246,50
11	áí	214	438,08
12	cara; caras	213; 27	653,63; 89,55
13	casa	208	250,80
14	Deus	195	483,75
15	obrigado; obrigada	167; 44	688,07; 151,86
16	Springfield	158	884,61
17	favor	142	429,45
18	verdade; certeza	130; 65	119,21; 118,37
19	garoto; filho; garota	104; 128; 39	388,12; 200,18; 115,09
20	desculpe; sinto	103; 94	510,31; 338,81
21	ótimo; legal; demais; puxa; tá; valeu; caramba	91; 85; 82; 52; 52; 21; 19	344,54; 253,41; 76,35; 234,13; 120,72; 63,26; 93,40
22	droga	63	178,63
23	idiota; idiotas	57; 23	263,88; 115,07
24	cerveja; duff	47; 13	165,70; 72,77
25	uau	43	231,30

A partir do levantamento das listas de palavras-chave dos dois subcorpora de legendas em inglês e em português, é possível atestarmos que muitas das palavras são correspondentes nos dois textos, tanto em inglês, quanto em português; porém, as mesmas apresentam diferenças quanto à frequência, como mostramos na Tabela abaixo:

Tabela 25 – Palavras-chave em *The Simpsons* inglês/português – Equivalências/Correspondências

KeyWords - <i>The Simpsons</i> – Equivalências – inglês/português							
inglês				português			
N	KeyWord	Freq.	Keyness	N	KeyWord	Freq.	Keyness
1	oh; uh; huh; ooh; eh; aah; ow	1158; 144; 91; 71; 36; 13; 17	3458,47; 1349,71; 657,51; 198,44; 76,51; 73,78; 77,44	1	ah; oh; hein	384; 61; 26	1909,30; 261,83; 115,42
2	no; don't; can't; won't; isn't; doesn't; aren't; ain't	956; 887; 350; 108; 100; 90; 49; 35	681,03; 1713,74; 113,71; 792,89; 155,20; 91,65; 74,30; 70,02	2	não	3719	3491,64
3	so	670	189,41	3	então	280	287,70
4	well	616	467,10	4	bem	905	2048,94
5	right; sure	531; 183	623,64; 291,66	5	certo; claro	258; 117	542,32; 153,07
6	hey; hello; hi	463; 130; 84	3734,75; 555,89; 496,35	6	ei; olá	295; 91	1586,25; 490,39
7	yeah; yes	375; 262	305,67; 209,55	7	sim	393	1179,75
8	dad(dy)('s); mom(my)('s); sir; mama	300(23)(17); 158(10)(9); 124; 15;	1512,21-55,56-57,07; 1504,71-93,73-85,60; 171,27; 60,51	8	pai; mãe; sr; senhor; papai; mamãe	350; 218; 195; 146; 92; 52	1140,11; 566,01; 853,21; 365,57; 470,66; 257,85
9	okay; great; cool	311; 182; 49	1151,68; 114,85; 119,71	9	ótimo; legal; demais; puxa; tá; valeu; caramba	91; 85; 82; 52; 52; 21; 19	344,54; 253,41; 76,35; 234,13; 120,72; 63,26; 93,40
10	never	304	345,97	10	nunca	298	610,18
11	really	201	152,44	11	verdade; certeza	130; 65	119,21; 118,37
12	sorry; excuse	177; 59	510,45; 191,41	12	desculpe; sinto	103; 94	510,31; 338,81
13	boy(s); son; kid(s); guy(s)	174(47); 100; 47(156); 97(90)	467,52- 57,18; 171,32; 187,57-684,94; 374,44-512,18	13	garoto(a); filho; garota	104(39); 128	388,12; 200,18; 115,09
14	please	166	387,40	14	favor	142	429,45
15	thank; thanks	143; 111	337,51; 330,81	15	obrigado(a)	167(44)	688,07; 151,86
16	Springfield('s)	100(12)	928,39; 112,85	16	Springfield	158	688,07; 151,86
17	guess	100	421,66	17	acho(a)	253(88)	761,03; 246,50
18	wow; whoa	89; 58	659,58; 560,12	18	uau	43	231,30
19	stupid	84	319,52	19	idiota(s)	57(23)	263,88; 115,07
20	d'oh; beer	51; 49	659,31; 136,21	20	cerveja; duff	47; 13	165,70; 72,77
21	damn	40	133,57	21	droga	63	178,63
22	man; folks	327; 20	391,79; 96,34	22	cara(s)	213(27)	653,63; 89,55

Como podemos verificar na Tabela 25 acima, entre as palavras com frequência mais alta temos a presença de advérbios de negação e afirmação, interjeições e exclamações, e também de alguns substantivos, com variações de frequência entre eles.

Tabela 26 – Palavras-chave em *The Simpsons* inglês/português – Equivalências personagens

<i>KeyWords - The Simpsons – Equivalências dos personagens – inglês/português</i>							
inglês				português			
N	Keyword	Freq.	Keyness	N	Keyword	Freq.	Keyness
1	Homer('s); Simpson(s); Homie	497(7); 261(29); 46	5723,42; 64,64; 2216,13; 274,00; 585,00	1	Homer; Simpson(s); Homie	489; 273(25); 44	2738,85; 1528,68; 246,32; 139,95
2	Bart('s)	333(19)	3748,66; 152,14	2	Bart	361	2007,98
3	Lisa; Lis	282; 16	2261,06; 136,18	3	Lisa	279	1538,77
4	Marge('s); Maggie	281(6); 49	3230,88; 66,12; 161,46	4	Marge; Maggie	269; 51	1506,27; 285,51
5	Burns; Montgomery	107; 15	627,60; 58,57	5	Burns; Montgomery	114; 16	638,23; 60,02
6	Dog	95	232,00	6	Cachorro; Ajudante; Noel	68; 18; 15	294,70; 65,52; 68,13
7	Flanders; Ned	56; 46	400,17; 380,49	7	Flanders; Ned	52; 50	291,10; 279,91
8	Moe('s)	50; 14	555,49; 168,94	8	Moe; Mo	71; 13	397,48; 57,71
9	Milhouse	49	633,46	9	Milhouse	45	251,91
10	Smithers	42	430,91	10	Smithers	42	235,12
11	Ball(s); Cat; Snowball; Snow	40(6); 32; 5; 9	42,61; 58,70	11	Gato; Bola	32; 40	84,20
12	Grampa('s)	38(7)	481,96; 90,49	12	Vovô	41	213,59
13	Nelson	35	154,69	13	Nelson	37	65,18
14	Skinner; Seymour	33; 18	187,35; 93,52	14	Skinner; Seymour	34; 14	157,27; 78,37
15	Edna; Krabappel	30; 12	191,78; 155,13	15	Edna; Krabappel	32; 13	101,16; 72,77
16	Krusty('s); Clown	23(4); 11	297,34; 46,71; 45,37	16	Krusty; Palhaço	37; 16	207,13; 51,31
17	Selma	27	285,00	17	Selma	33	159,89
18	Patty	19	178,37	18	Patty	21	117,56
19	Itchy	22	172,86	19	Comichão	26	145,55
20	Scratchy	18	147,58	20	Coçadinha	25	139,95
21	Hibbert	18	175,41	21	Hibbert	18	100,76
22	Lenny	17	114,88	22	Lenny	22	123,16
23	Willie	16	40,85	23	Willie	17	95,16
24	Barney	14	68,09	24	Barney	15	76,61
25	Dave	19		25	Dave	30	124,21
26	Kent	17		26	Kent	17	87,57
27	Jerry	9		27	Jerry	12	52,54
28	Bucks	27	149,98				
29	Brockman	14	159,10				

Nota-se também a presença de diversos nomes próprios, dos personagens da série, a maioria deles frequente mesmo na lista de palavras-chave. Reiteramos que, uma vez que os nomes próprios fazem parte do contexto da linguagem coloquial e dos diálogos, a manutenção de sua frequência no texto traduzido pode influenciar na ambientação da língua/cultura fonte e ainda influenciar na caracterização do humor.

5.1.3.1. Análise dos Elementos Constitutivos do Humor em *The Simpsons*: Negações x Afirmações

As Negações apresentam uma frequência alta no TO: *NO*; *doN'T*; *NOT*; *caN'T*; *NEVER*; *didN'T*; *woN'T*; *isN'T*; *doesN'T*; *areN'T*; *couldN'T*; *wasN'T*; *aiN'T* e *NOPE*, totalizando a frequência de 3.953. A palavra de maior frequência no TT em português é *NÃO* com a frequência total de 4017 vezes.

Salientamos que, como a Negativa em inglês pode ser construída de forma contraída com auxiliares e modais, estas se apresentam no TO com uma frequência inferior ao total de Negações presentes no texto em português. Mesmo somando todas as Negativas em inglês, temos a frequência total de 3.953 no TO, e no TT *NÃO* tem a frequência de 4.017 vezes, constituindo-se uma diferença de frequência da Negativa próxima de (64) entre os dois *subcorpora*, mas com maior variedade para constituir o mesmo significado de negação no *subcorpus* de legendas em inglês, como mostrado na Tabela 26.

Tabela 27 – Frequência de Negações em *The Simpsons* – inglês x português.

Keyword <i>The Simpsons</i> - inglês		
N	Keyword	Freq.
1	no	956
2	don't	887
3	not	784
4	can't	350
5	never	304
6	didn't	197
7	won't	108
8	isn't	100
9	doesn't	90
10	aren't	49
11	couldn't	48
12	wasn't	43
13	ain't	35
14	nope	2
	Total	3953

Keyword <i>The Simpsons</i> - português		
N	Keyword	Freq.
1	não	3719
2	nunca	298
	Total	4017

Em *The Simpsons* temos *NOPE* (2) vezes, como mencionado anteriormente. Considerado uma negativa enfática, pode ser traduzida para o português como: *DE FORMA ALGUMA, DE JEITO NENHUM*.

Entre as palavras de maior frequência nos dois *subcorpora* de legendas em *The Simpsons*, é possível notar que além das *Negações*, temos também uma frequência relativamente alta de palavras de conotação positiva ou de *Afirmativas*, que não foram encontradas nas outras *sitcoms* analisadas, como mostramos na Tabela a seguir:

Tabela 28 – Frequência de Afirmações em *The Simpsons* – inglês x português.

Keyword The Simpsons - inglês			Keyword The Simpsons - português		
N	Keyword	Freq.	N	Keyword	Freq.
1	well	616	1	bem	905
2	right	531	2	sim	393
3	good	421	3	bom	269
4	yeah	375	4	certo	258
5	okay	311	5	melhor	216
6	yes	262	6	claro	117
7	sure	183	7	ótimo	91
8	great	182	8	legal	85
9	wow	89	9	demais	82
10	cool	49	10	puxa	52
	Total	3019	11	tá	52
			12	uau	43
			13	valeu	21
			14	caramba	19
				Total	2553

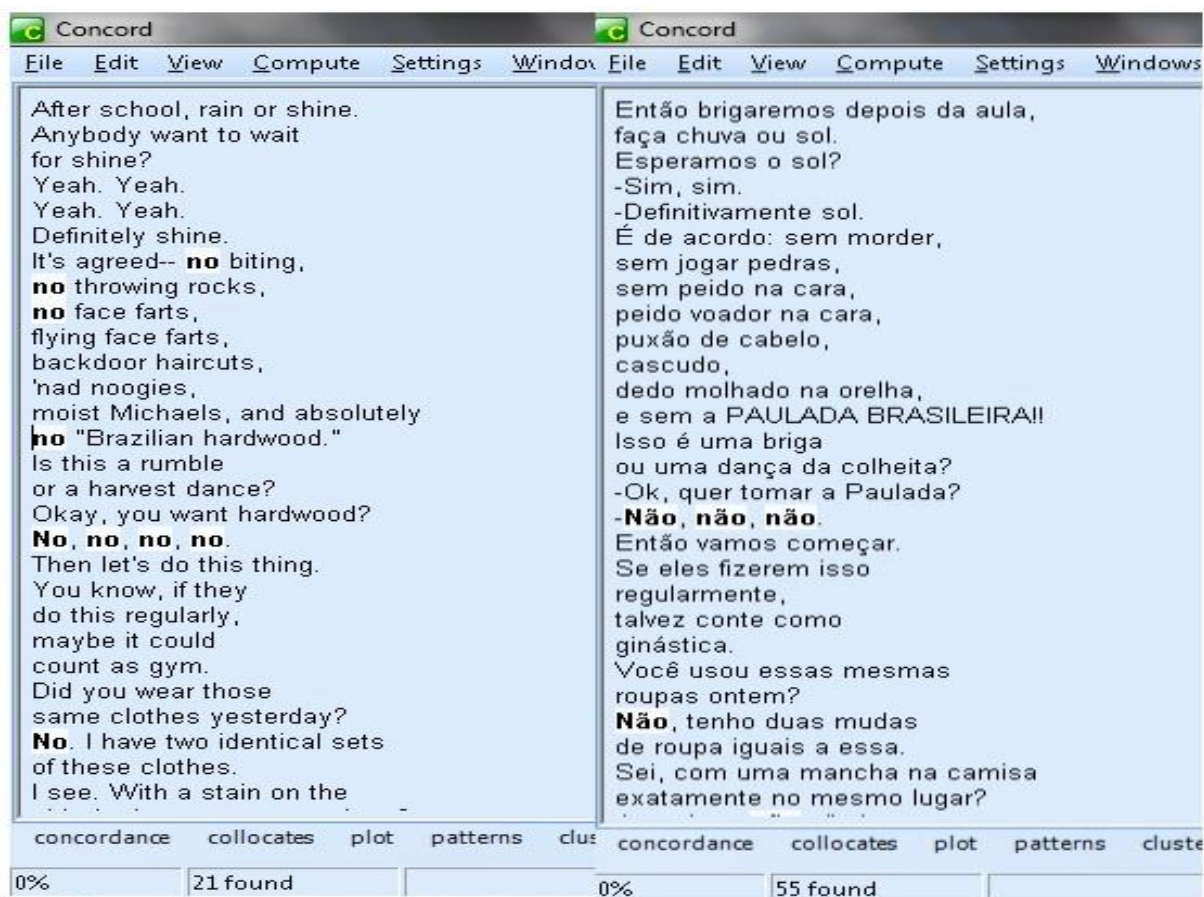
Entre as palavras de conotação positiva com significado semelhante, temos a frequência de: *WELL, RIGHT, GOOD, YEAH, OKAY, YES, SURE, GREAT, WOW* e *COOL* no *subcorpus* de legendas em inglês, e somam 3019 vezes; no *subcorpus* de legendas em português: *BEM, SIM, BOM, CERTO, MELHOR, CLARO, ÓTIMO, LEGAL, DEMAIS,*

PUXA, TÁ, UAU, VALEU, CARAMBA aparecem 2553 vezes, apresentando uma diferença de 466 entre os dois *subcorpora* de legendas.

Podemos notar a presença das Negações com frequência mais alta nos TT em português do que nos TO em inglês. Mas contrariamente, no caso das palavras Afirmativas, a frequência no TO é mais alta, mesmo apresentando um menor número de variações entre palavras para representar conotação positiva do que no TT.

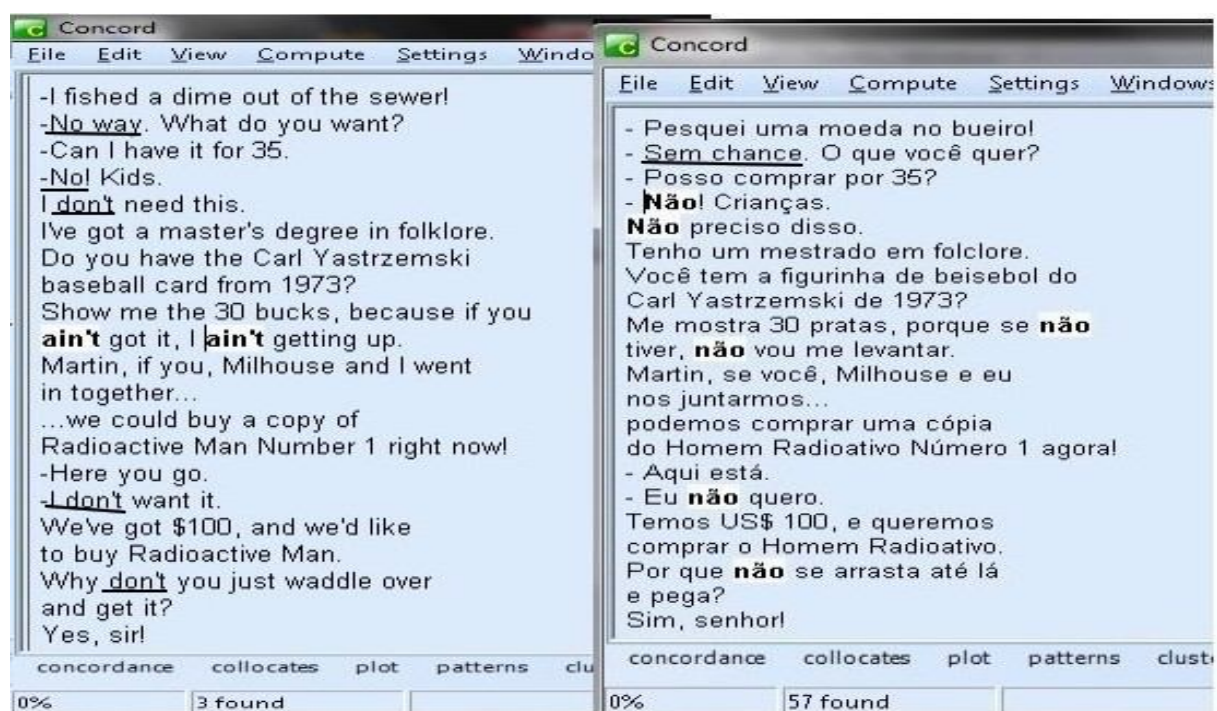
Por meio da ferramenta Concord, buscamos o contexto de uso por meio de exemplos de Negações e de Afirmações nos dois *subcorpora* de legendas de *The Simpsons*, para verificar se poderiam ser consideradas elementos constitutivos do humor, como mostramos nos Quadros a seguir:

Quadro 42 - Exemplo de uso de Negações TO [*NO*] e TT [*NÃO,SEM*]



No recorte de texto do Quadro 42, no TO, a Negação se realiza pelo uso de *NO* (9) vezes, e, no TT, temos a negação por meio de *NÃO* (4) vezes, e *SEM* (3) vezes, também com sentido de negação. Neste excerto, o uso da Negação no TO, com a repetição de *NO* diversas vezes, torna a negativa mais intensa, e também se torna um elemento constitutivo do humor no texto em inglês, mas o mesmo não se repete no TT, em português, pois muitas das negativas no texto em português foram suprimidas. Nos casos em que não ocorre a mesma repetição da Negação, podem ser considerados sem a presença dos elementos desencadeadores do humor, pelos parâmetros de Raskin (1986) Attardo e Raskin (1991).

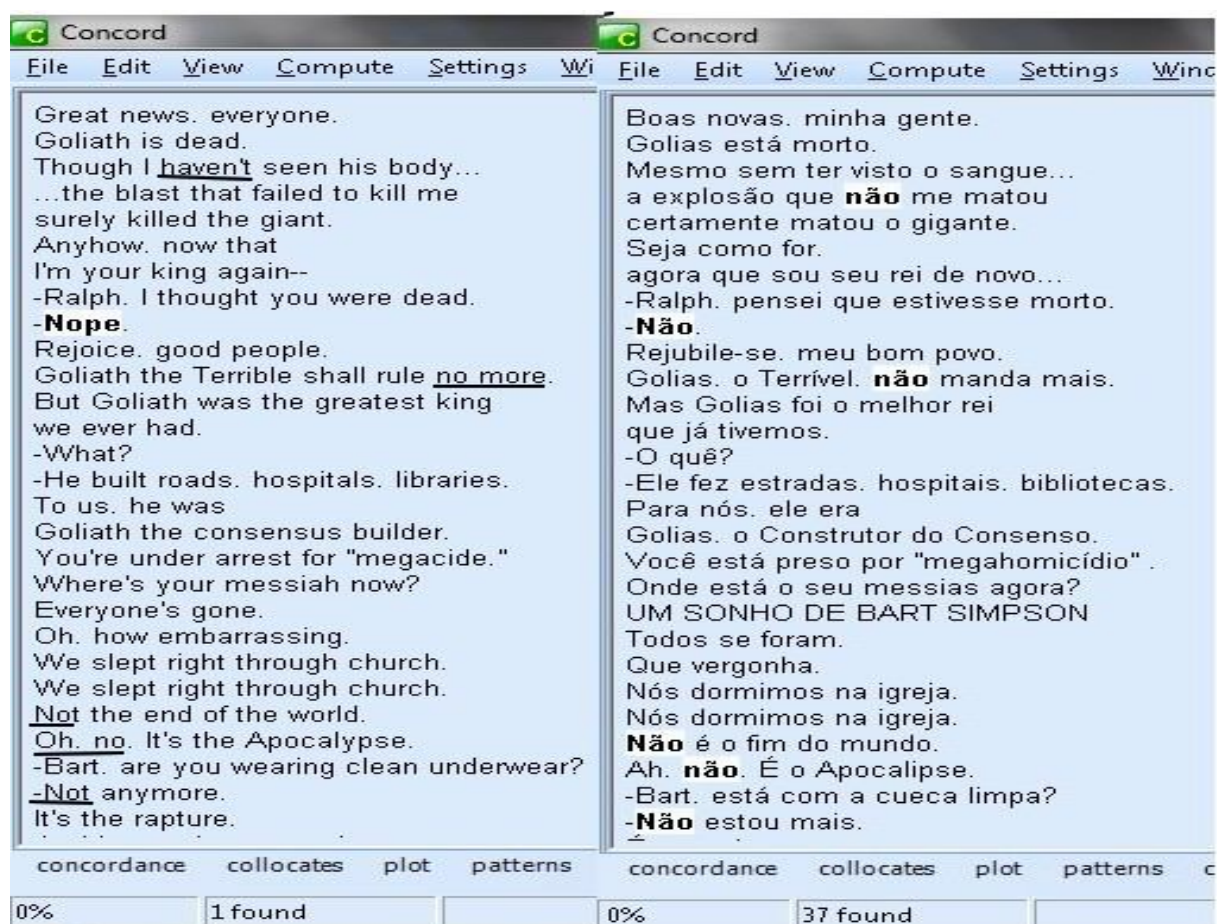
Quadro 43 - Exemplo de uso de Negações TO [*NO,doN'T,aiN'T*] e TT[*NÃO, SEM CHANCE*]



No exemplo do Quadro 43, no TO temos *NO* (1) vez, *NO WAY* (1) vez, *doN'T* (3) vezes, e *aiN'T* (2) vezes. No TT, em português, *NÃO* aparece (6) vezes, e *SEM CHANCE* (1) vez. Como já comentado em exemplos anteriores, embora tenhamos a mesma quantidade de negativas presentes tanto no texto em inglês quanto no texto em português, a Negação no

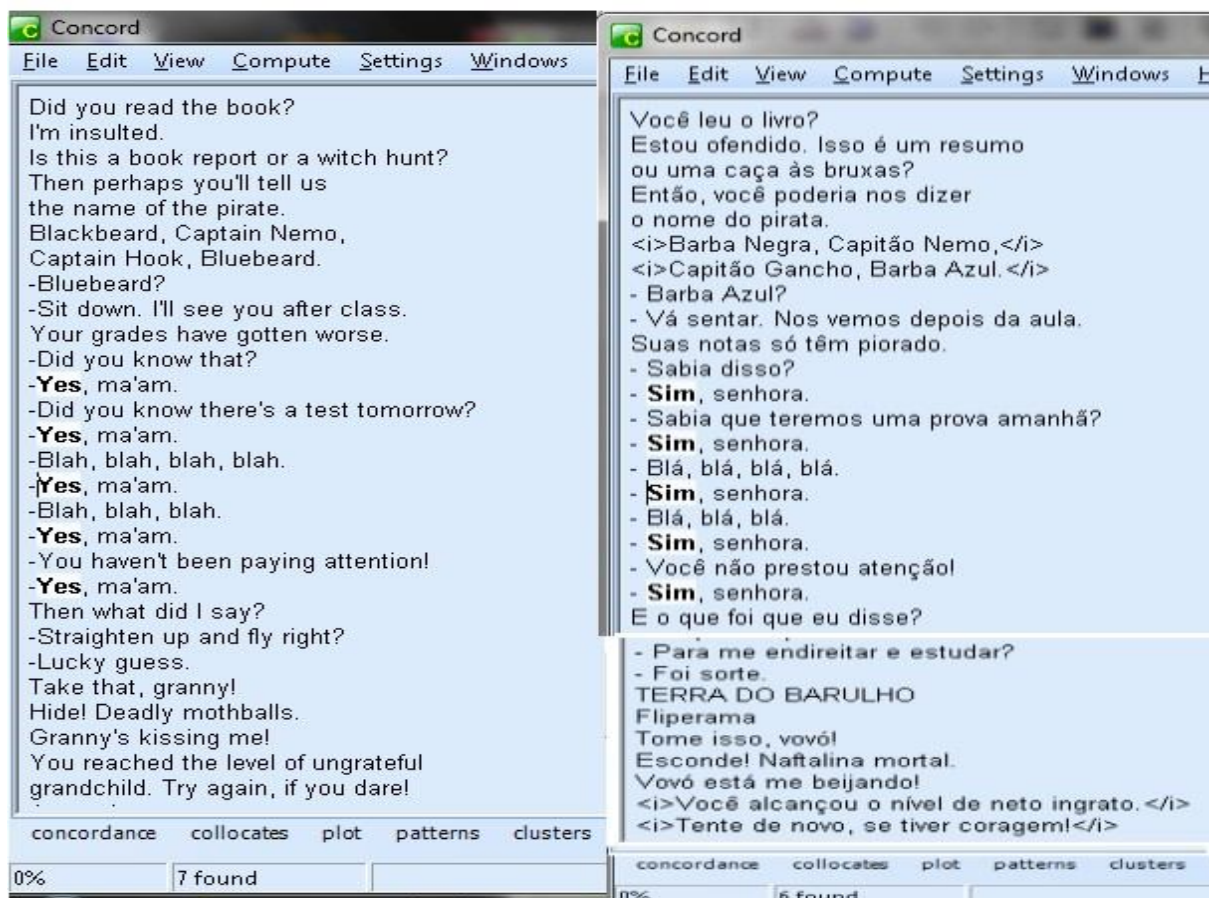
texto em português parece estar mais intensificada, em decorrência da repetição da palavra *NÃO*, o que também pode contribuir para intensificar o humor.

Quadro 44 - Exemplo de uso de Negações TO [*NOPE-NO*] e TT [*NÃO*]



No exemplo do Quadro 44 acima, a Negação no TO se realiza por meio de *NOPE* (1) vez, *haveN'T* (1) vez, *NOT* (2) vezes, *OH NO* (1) vez e *NO MORE* (1) vez; ao mesmo tempo, no TT, pelo uso de *NÃO* (6) vezes. Neste excerto, no texto em inglês são utilizadas diversas palavras para representar a Negação, e, no texto em português, o *NÃO* se repete diversas vezes, o que poderia ser considerado elemento constitutivo do humor mais evidente no texto em português, devido à repetição.

Quadro 45 – Exemplo de uso de Afirmações TO [YES] e TT [SIM]



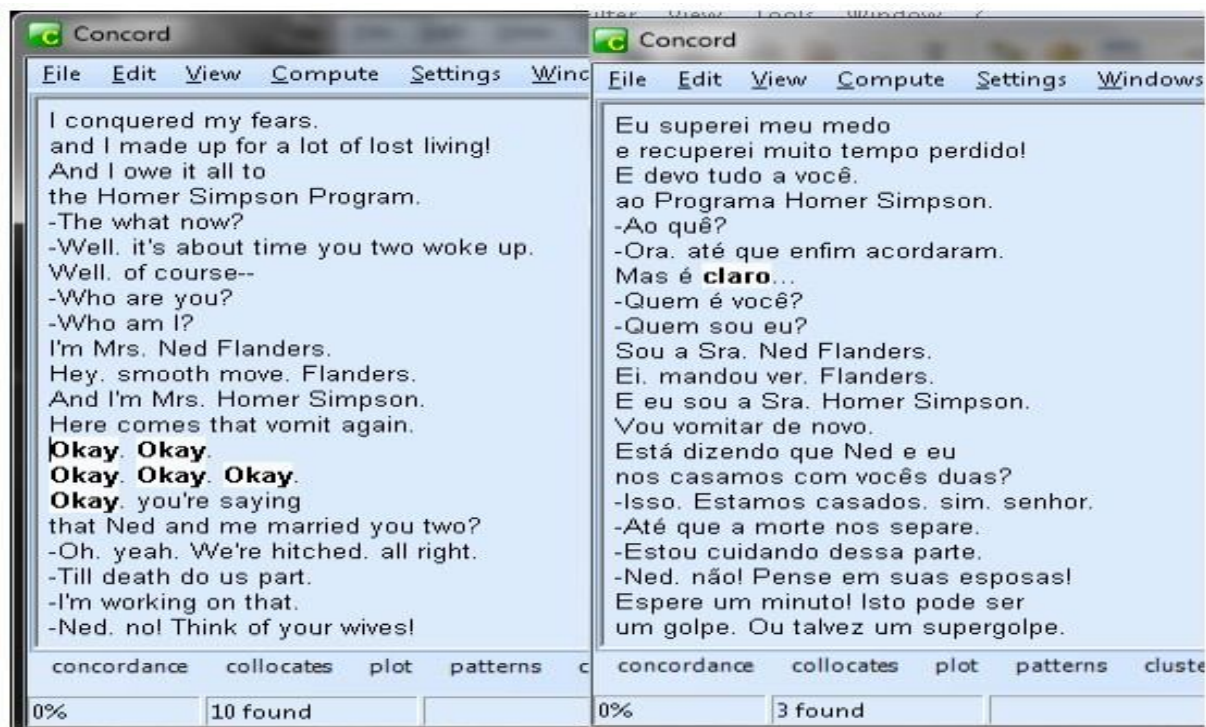
No recorte acima, do Quadro 45, temos o emprego no TO de *YES* (5) vezes, e no TT temos sua tradução em *SIM* também empregada (5) vezes. Em ambos os casos, tanto no TO quanto no TT, acreditamos que o emprego repetitivo da afirmativa *YES – SIM* corroboram para serem considerados como elementos constitutivos do humor. A presença da repetição das Afirmações, como no caso das Negações, também poderia ter se constituído em elemento desencadeador do humor, nos moldes de acionamento dos *scripts* de humor, de acordo com as propostas de Raskin (1986) Attardo e Raskin (1991).

Quadro 46 - Exemplo de uso de Afirmações TO [*OKAY*] e TT [*TUDO BEM, TÁ*]

Concord	Concord
<p>Homer, you're his father. Reason with him. That never works. He's a goner. Come on, Homer, a heart-to-heart talk with your son. -You've got to try. -Okay, okay. I'll try. -Bart? What are you doing?! -Nothing. -You were gonna jump the gorge. -Maybe. Look, I know I can't stop you. I can only ask you... -...to promise me you won't do it. -Okay, I promise. -What? -You didn't mean that! This isn't a promise I don't expect you to keep. -If you promise, you have to keep it. -Why? If you don't, I'll never believe you ever again. -Come on. -I mean it, boy! Okay, Dad. I promise. I won't jump Springfield Gorge. That's my boy.</p>	<p>Homer, você é pai dele. Fale com ele. Isso nunca funciona. Ele dançou. Anda, Homer, uma conversa franca com seu filho. - Precisa tentar. - Tudo bem. Vou tentar. - Bart? O que está fazendo?! - Nada. - Você ia pra garganta? - Talvez. Olha, sei que não posso te impedir. Só posso te pedir... - para prometer que não vai. - Tá, eu prometo. - O que foi? - Não falou sério! Essa não é uma promessa que não espero que cumpra. - Se prometer, terá que cumprir. - Por quê? Senão, nunca mais vou acreditar em você. - Qual é. - É sério, guril! Tá, pai. Prometo. Não vou à Garganta de Springfield.</p>
<p>concordance collocates plot patterns</p>	<p>concordance collocates plot patterns cluste</p>
<p>0% 7 found</p>	<p>0% 3 found</p>

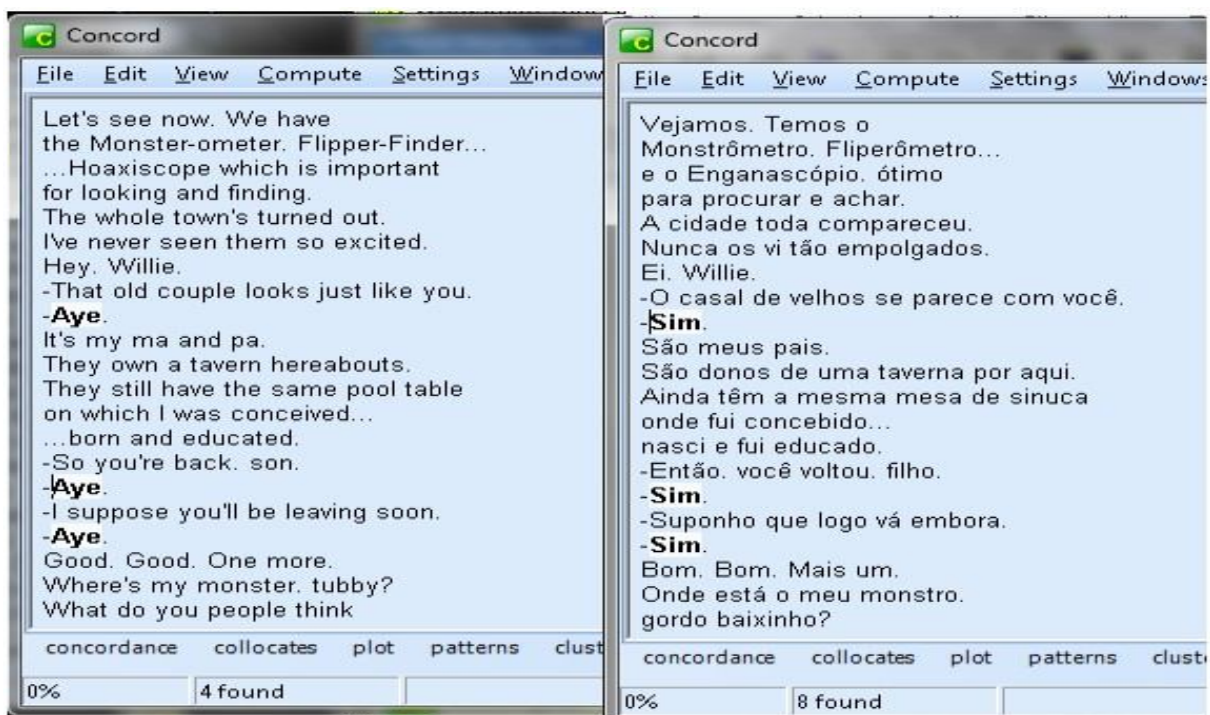
No recorte do Quadro 46, no TO temos o uso de *OKAY* (4) vezes, e no TT temos *TUDO BEM* (1) vez e *TÁ* (2) vezes. Neste caso, nos parece que a repetição de *OKAY* no TO pode ser considerada um elemento constitutivo do humor, com base nos modelos já apresentados, devido à menor ênfase dada às Afirmações no TT.

Quadro 47 - Exemplo de uso de Afirmações TO [OKAY] e TT [Ø]



Neste trecho, no Quadro 47, temos a repetição no TO de *OKAY* (6) vezes, e o mesmo foi omitido no TT. A repetição da afirmativa *OKAY* no TO pode ser interpretada como um elemento constitutivo do humor, e no TT, pode ter sido comprometido pela sua omissão no texto traduzido, pois assim, não temos a presença do elemento gatilho no TT, necessário para acionar os mecanismos do humor.

Quadro 48 - Exemplo de uso de Afirmações TO [*AYE*] e TT [*SIM*]



No Quadro 48, no TO temos *AYE* (3) vezes, e no TT temos a tradução como *SIM* (3) vezes. Neste excerto, a utilização repetitiva de *AYE*, assim como *SIM* podem ser considerados elementos constitutivos do humor na fala, contribuindo para o acionamento dos *scripts* de humor, de acordo com as propostas de Raskin (1986) Attardo e Raskin (1991).

5.1.3.2. Análise dos Elementos Constitutivos do Humor em *The Simpsons*: Intensificadores

Diversos advérbios que empregamos na linguagem coloquial estão presentes nas legendas de *The Simpsons*, o que pode contribuir para marcar uma característica dos diálogos ocorridos nesta *sitcom*. Apresentamos na Tabela a seguir as principais ocorrências de Intensificadores em *The Simpsons*, usados em nossa análise.

Tabela 29 – Frequência de Advérbios Intensificadores em *The Simpsons* no TO – TT

KeyWords - inglês				KeyWords - port			
N	Keyword	Freq.	Keyness	N	Keyword	Freq.	Keyness
1	just	705	779,07	1	nunca	298	610,18
2	so	670	189,41	2	então	280	287,70
3	right	531	623,65	3	certo	258	542,32
4	sure	183	291,67	4	melhor	216	203,45
5	great	182	114,85	5	aí	214	438,08
6	never	304	345,97	6	favor	142	429,45
7	really	201	152,44	7	verdade	130	118,37
8	sorry	177	510,45	8	claro	117	153,07
9	please	166	387,40	9	legal	85	253,41
10	excuse	59	191,41	10	demais	82	76,35
11	cool	49	119,71	11	certeza	65	119,21
12	damn	40	133,57	12	droga	63	178,63
	Total	3267		13	tá	52	120,72
				14	puxa	52	234,13
				15	sério	41	98,83
				16	valeu	21	63,26
					Total	2198	

Como mostrado na Tabela 29 acima, encontramos uma frequência mais alta de advérbios intensificadores no TO (Total = 3267) que os presentes no TT (Total = 2198), apresentando uma diferença maior em números de 1069, apesar de mostrar uma menor variedade no TO. É possível constatar que para um mesmo advérbio intensificador presente

no TO (*REALLY* = *REALMENTE*, *VERDADE*, *CLARO*); (*COOL* = *LEGAL*, *DEMAIS*) foi utilizada mais de uma tradução diferente no TT em português.

Tabela 30 – Frequência de outros Advérbios Intensificadores em *The Simpsons* no TO – TT

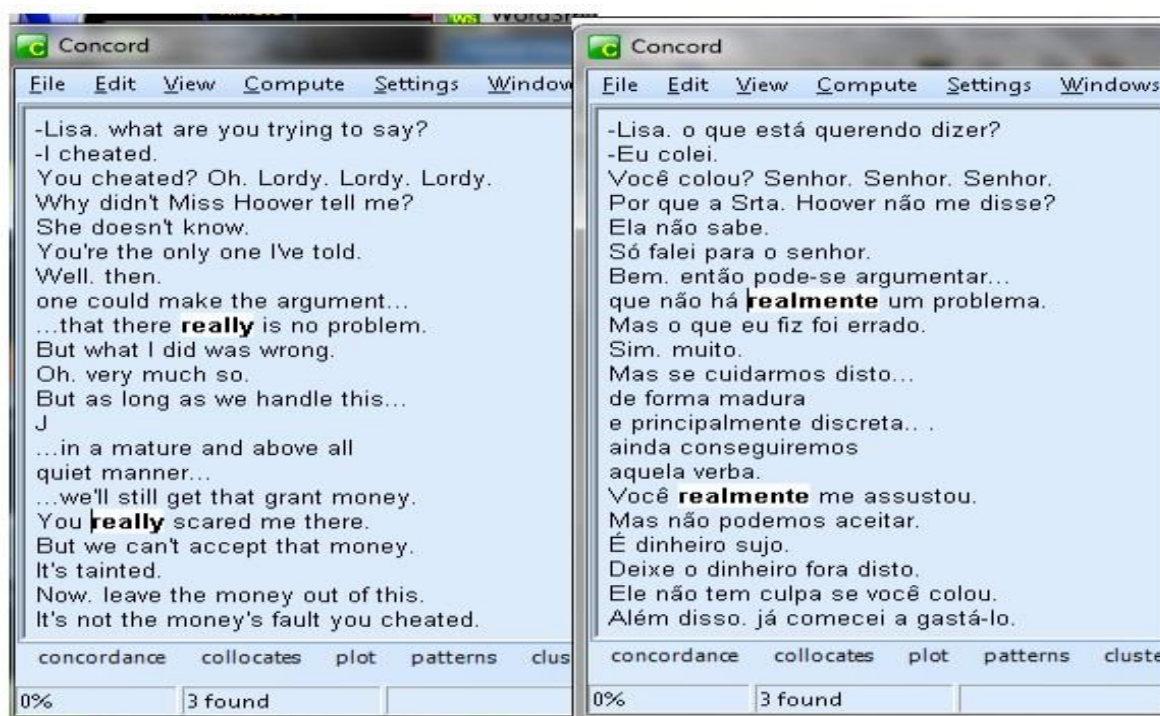
WordList - inglês				WordList - português			
N	WordList	Freq.	Keyness	N	WordList	Freq.	Keyness
1	actually	53		1	realmente	43	
2	finally	35		2	horrível	32	
3	probably	34		3	finalmente	30	
4	terrible	24		4	incrível	19	
5	absolutely	21		5	terrível	19	
6	exactly	19		6	provavelmente	18	
7	certainly	18		7	exatamente	13	
8	usually	18		8	possível	12	
9	possibly	13		9	certamente	9	
10	horrible	12		10	especialmente	8	
11	especially	11		11	simplesmente	8	
12	totally	11		12	totalmente	8	
13	completely	9		13	absolutamente	7	
14	simply	7		14	praticamente	7	
15	unbelievable	7		15	normalmente	5	
16	possible	7		16	impossível	5	
17	apparently	5		17	aparentemente	4	
18	frankly	5		18	francamente	4	
19	seriously	5		19	perfeitamente	4	
20	impossible	5		20	provável	4	
21	perfectly	4		21	inacreditável	3	
22	reliable	2		22	confiável	3	
	Total	325			Total	265	

Também pode-se observar pela Tabela 30, que no TO os advérbios com as terminações em inglês, como *LY*, *ABLE*, *IBLE*, e seus equivalentes no TT, com as terminações de advérbios em português, como *MENTE*, *ÁVEL*, *ÍVEL*, apresentam frequência mais baixa. Sendo assim, no tocante a estes outros intensificadores mencionados, como *ACTUALLY*, *FINALLY*, *PROBABLY*, *ABSOLUTELY*, *CERTAINLY*, *TOTALLY*, *COMPLETELY*, que apresentam frequência considerável nas outras *sitcoms* analisadas, no caso de *The Simpsons*, apresentam-se com frequências mais baixas.

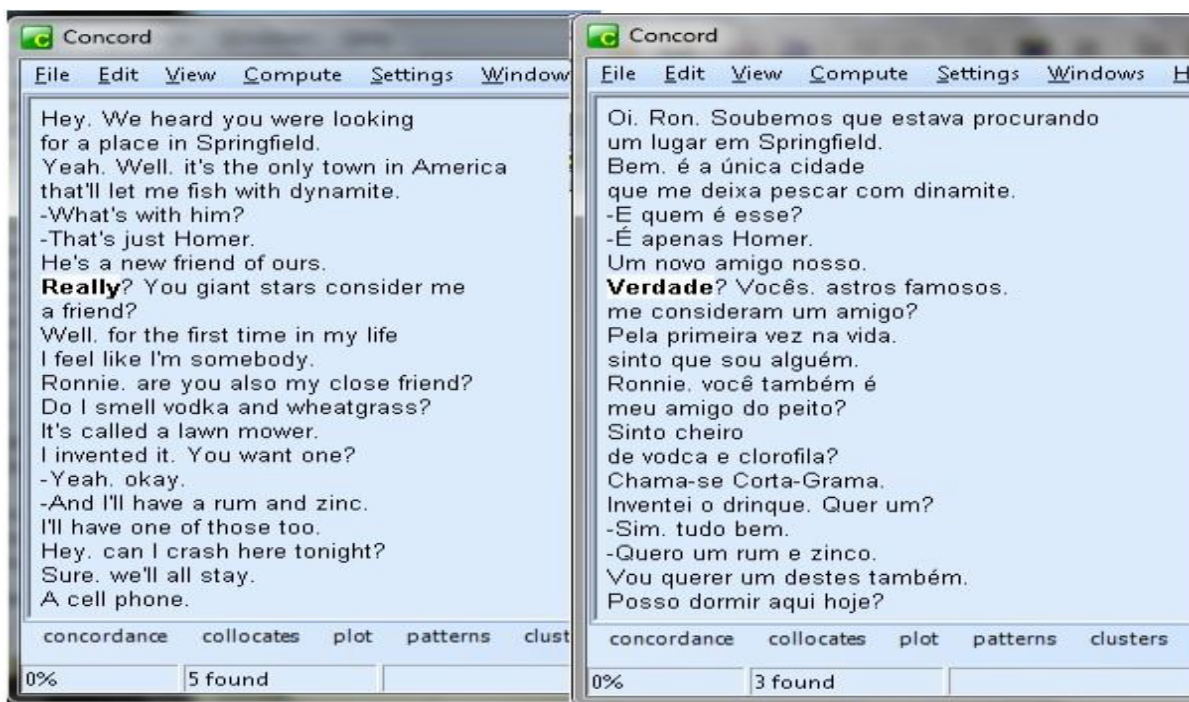
Como exemplo, notamos que embora *REALLY* apareça na lista das *KeyWords*, com frequência de 201 vezes e *REALMENTE* aparece com frequência de 43 vezes.

Analisamos a seguir, alguns advérbios empregados como intensificadores da fala e presentes nas legendas de *The Simpsons*, e se estes podem ser considerados elementos constitutivos do humor.

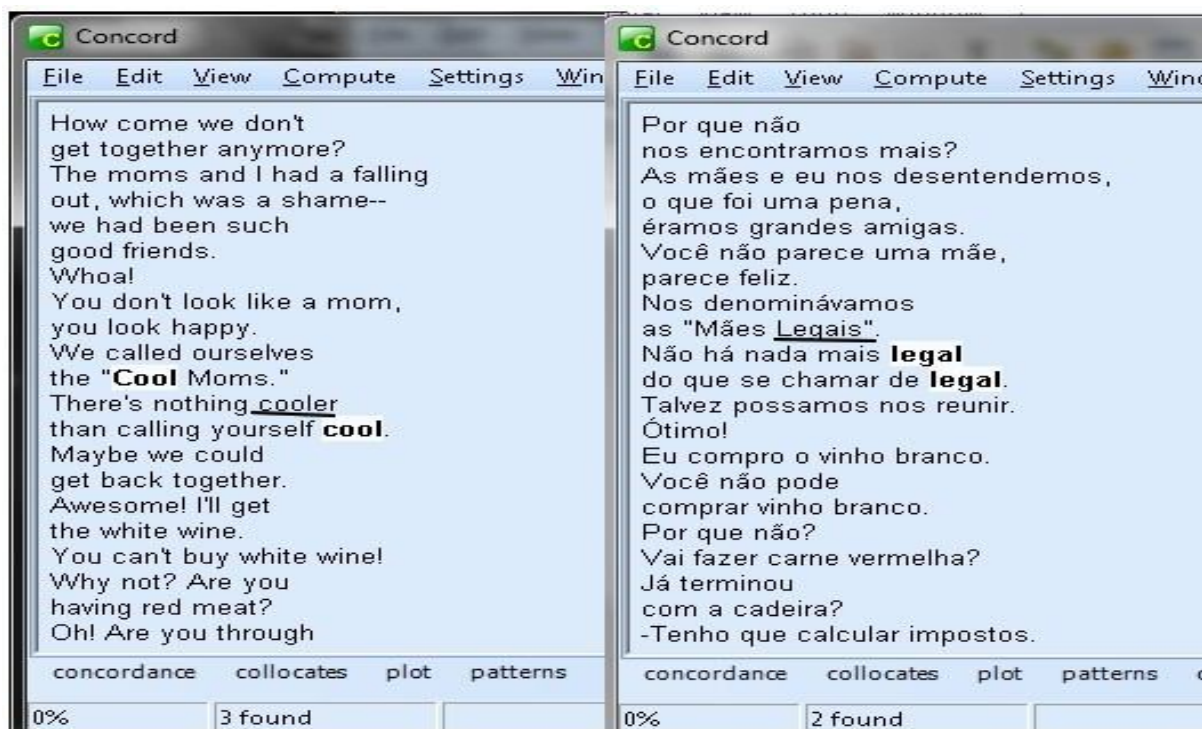
Quadro 49 - Exemplo de uso de Intensificadores TO [*REALLY*] e TT [*REALMENTE*]



No exemplo acima, do Quadro 49, temos a presença do intensificador *REALLY* (2) vezes no TO, que foi traduzido por *REALMENTE* (2) vezes. Nos dois casos, os intensificadores contribuem para promover a ênfase na fala, o que pode ser considerado o *script*, tornando-se elemento constitutivo do humor.

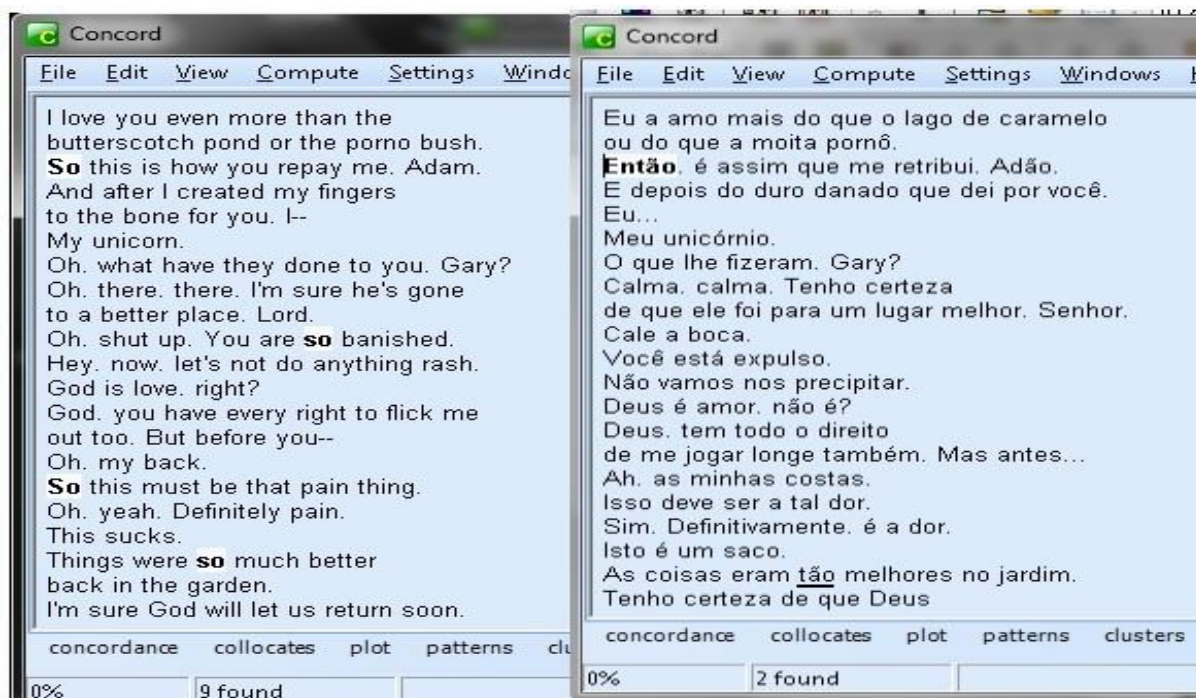
Quadro 50 - Exemplo de uso de Intensificadores TO [*REALLY*] e TT [*VERDADE*]

No exemplo do Quadro 50, o intensificador *REALLY* está presente no TO e foi traduzido no TT por *VERDADE*, transmitindo o sentido por meio da modulação. Neste caso, o intensificador poderia ser interpretado como irônico, tanto no TO quanto no TT, e assim ser considerado elemento constitutivo do humor. (TRAVAGLIA, 1989, 1990).

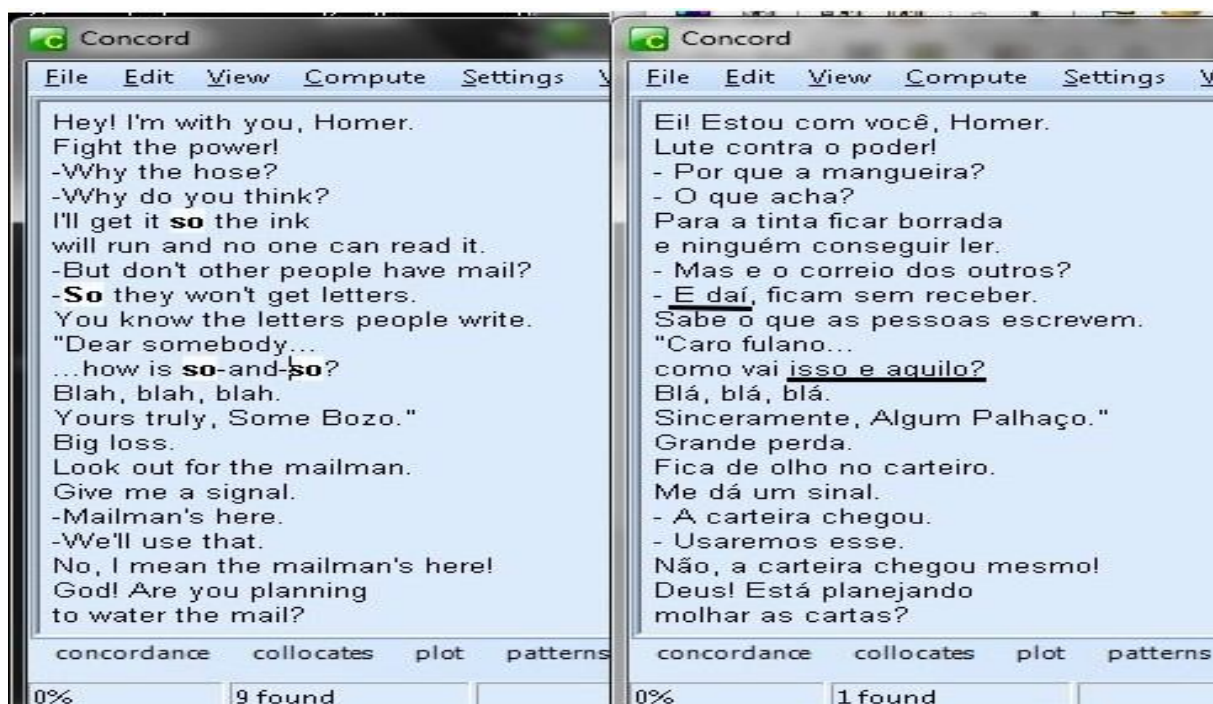
Quadro 51 - Exemplo de uso de Intensificador TO [*COOL*] e TT [*LEGAL*]

No exemplo acima, no Quadro 51, no TO, temos o intensificador *COOL(ER)* (3) vezes, e no TT foi traduzido por *LEGAL(IS)* (3) vezes. Neste caso, pode ter ocorrido ironia tanto no TO quanto no TT, e assim, os intensificadores poderiam considerados elementos constitutivos do humor, como proposto por Travaglia (1989, 1990).

Quadro 52 - Exemplo de uso de Intensificador TO [SO] e TT [ENTÃO, TÃO]

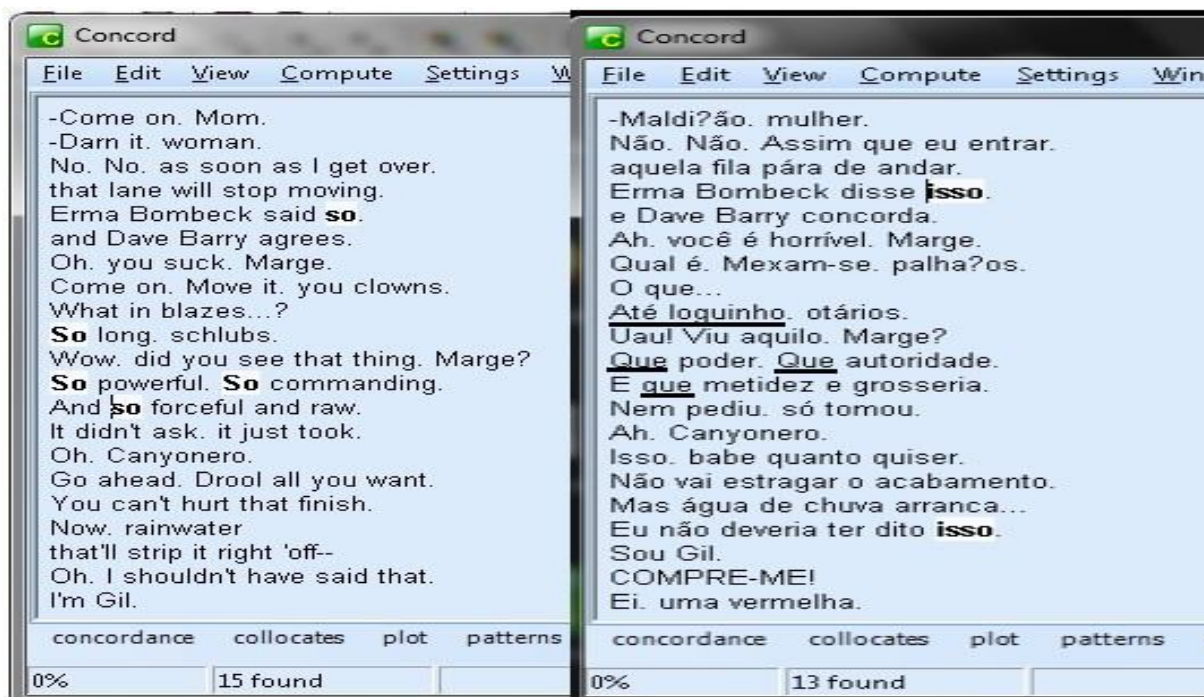


No exemplo do Quadro 52, no TO, temos a presença do intensificador *SO* (4) vezes, e no TT, temos o emprego de *ENTÃO* (1) vez, e *TÃO* (1) vez, e os outros foram omitidos no texto traduzido. A repetição do intensificador *SO* pode ser considerada um elemento constitutivo do humor, e no texto em português, mesmo acontecendo algumas omissões, a situação aponta para a ocorrência de ironia, o que pode desencadear o humor, de acordo com Travaglia (1989, 1990).

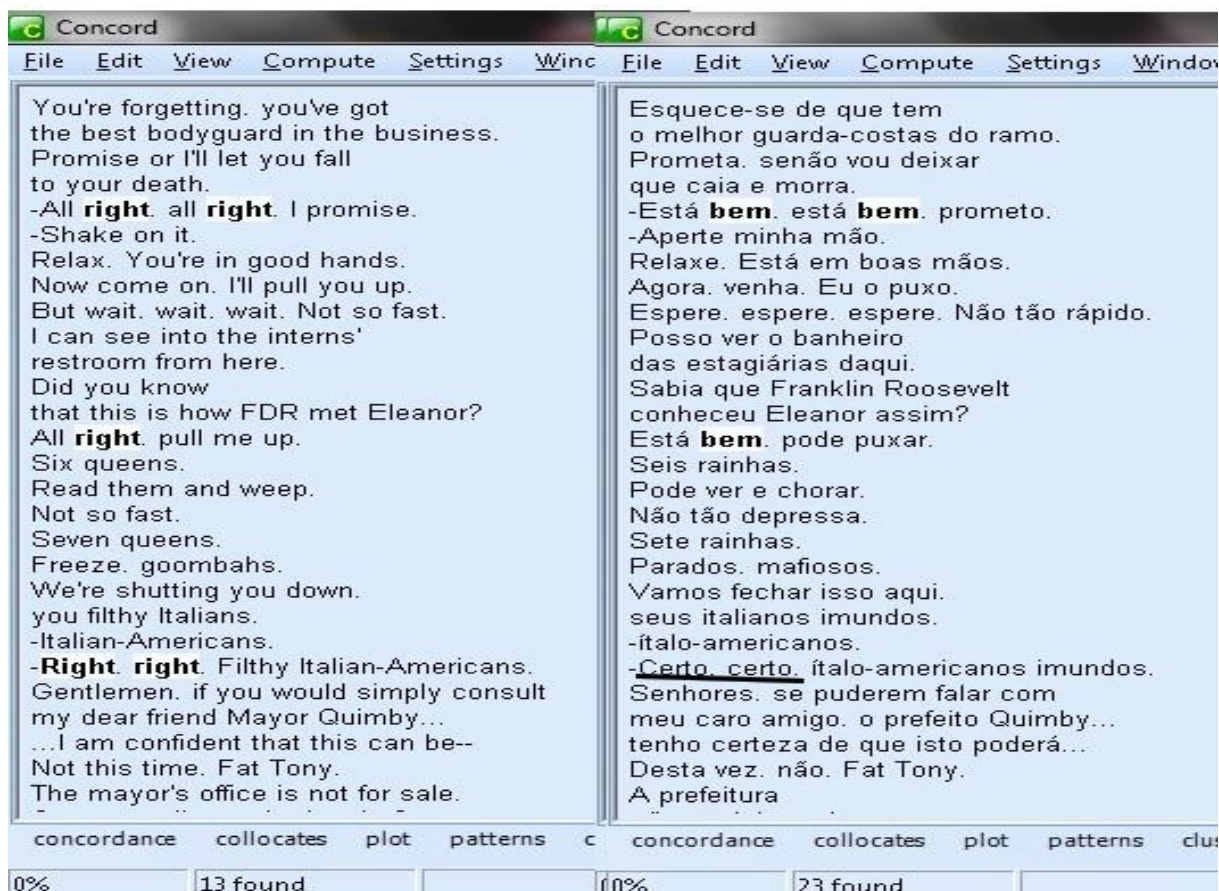
Quadro 53 - Exemplo de uso de Intensificador TO [*SO*] e TT [*E DAÍ, ISSO, AQUILO*]

No recorte do Quadro 53, no TO, encontramos *SO* (4) vezes, e no TT, este foi traduzido por *E DAÍ* (1) vez, e *ISSO* e *AQUILO* (1) vez. A repetição que ocorre no TO não se repete com tanta intensidade no TT, porém, a maneira como o texto foi traduzido para o português, pode garantir que, em ambos os casos, sejam considerados elementos constitutivos do humor pela ironia (TRAVAGLIA, 1989, 1990).

Quadro 54 - Exemplo de uso de Intensificador TO [SO] e TT [QUE]

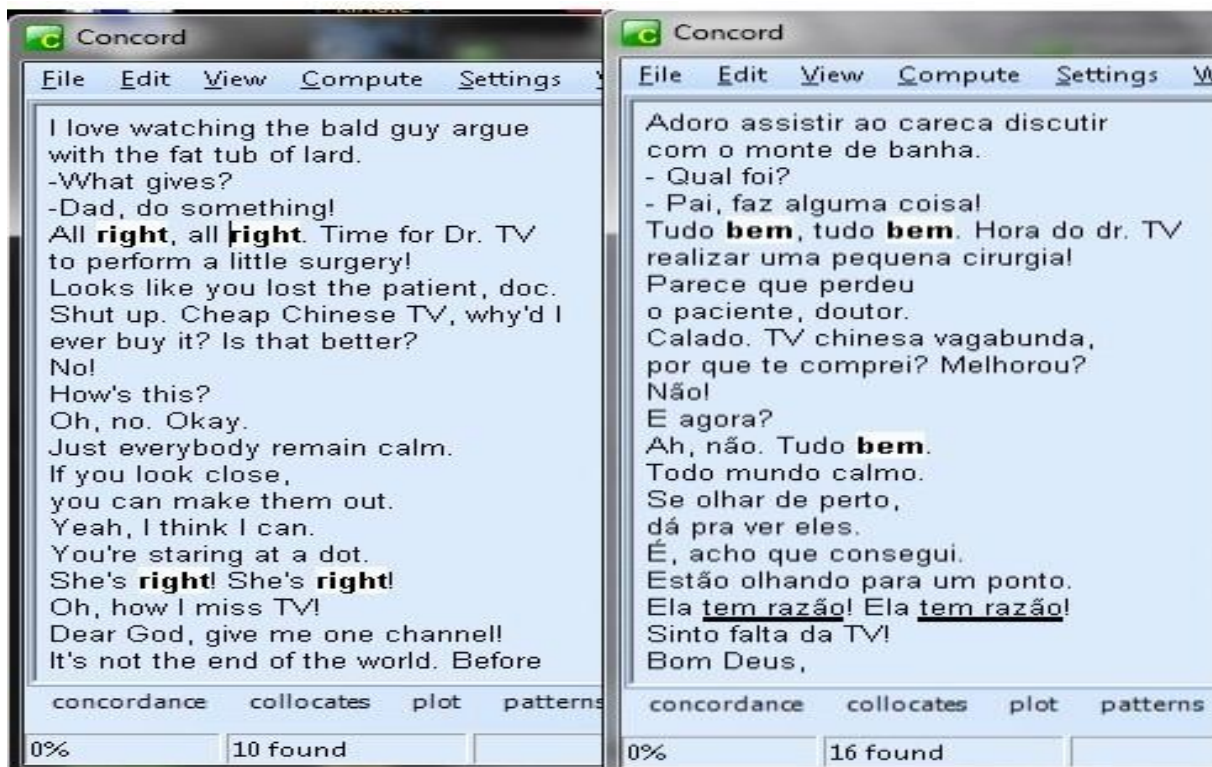


No recorte do Quadro 54, no TO, temos a presença de *SO* (4) vezes, e no TT, temos a presença de *QUE* (3) vezes referindo-se a *SO*, e *ISSO* (2) vezes. Em ambos os casos, a repetição do intensificador *SO*, assim como a repetição de *QUE* e *ISSO*, podem se constituir elementos do humor. Temos ainda a expressão *SO LONG* (1) vez, que foi traduzido por *ATÉ LOGUINHO* (1) vez, como diminutivo de *ATÉ LOGO*, e o diminutivo *ATÉ LOGUINHO* pode ser interpretado como ironia, podendo ser considerado elemento constitutivo do humor. (TRAVAGLIA, 1989, 1990).

Quadro 55 - Exemplo de uso de Intensificador TO [*RIGHT*] e TT [*ESTÁ CERTO, ESTÁ BEM*]

No exemplo acima, do Quadro 55, no TO temos a presença de *RIGHT* (5) vezes: [*ALL RIGHT*] (3) vezes, e [*RIGHT*] (2) vezes. No TT, temos a tradução de *RIGHT* por *CERTO* (2) vezes) e a tradução de *ALL RIGHT* por *ESTÁ BEM* (3) vezes). Em todos os casos, tanto no TO quando no TT, a presença do intensificador repetidas vezes pode ser o gatilho que contribui para que estes sejam considerados elementos constitutivos do humor.

Quadro 56 - Exemplo de uso de Intensificador TO [*RIGHT*] e TT [*TUDO BEM, TEM RAZÃO*]



Neste recorte do texto do Quadro 56, no TO, temos o intensificador *RIGHT* (4) vezes: *ALL RIGHT* (2) vezes e *RIGHT* (2) vezes, que foram traduzidos no TT como: *TUDO BEM* (2) vezes, *TEM RAZÃO* (2) vezes, e ainda temos a presença de *OKAY* (1) vez no TO que também foi traduzido por *TUDO BEM* (1) vez no TT. Em todos os casos, tanto no TO quanto no TT, temos o uso dos intensificadores repetidas vezes, o que pode nos levar a considerá-los como elementos constitutivos do humor.

5.1.3.3. Análise dos Elementos Constitutivos do Humor em *The Simpsons*: Interjeições

As Interjeições também encontram-se presentes na fala e nos diálogos de *The Simpsons*, e acreditamos poder considerá-las como intensificadores do discurso. Em *The Simpsons*, temos a presença de cenas de diálogos constantes entre os principais personagens, a família Simpson, e os outros personagens da série, com muitas interjeições e advérbios presentes nas legendas.

Tabela 31 – Frequência de Interjeições / Advérbios em *The Simpsons* - TO - TT

KeyWords - The Simpsons - inglês				KeyWords - The Simpsons - português			
N	Keyword	Freq.	Keyness	N	Keyword	Freq.	Keyness
1	oh; uh; huh; ooh; eh; aah; ow	1158; 144; 91; 71; 36; 13; 17	3458,47; 1349,71; 657,51; 198,44; 76,51; 73,78; 77,44	1	bem	905	2048,94
2	well	616	467,10	2	sim	393	1179,75
3	hey; hello; hi	463; 130; 84	3734,75; 555,89; 496,35	3	ah; oh	384; 61	1909,30; 261,83
4	yeah; yes	375; 262	305,67; 209,55	4	ei	295	1586,25
5	okay	311	1151,68	5	droga	63	178,63
6	wow; whoa	89; 58	659,58; 560,12	6	uau	43	231,30
7	damn	40	133,57	7	hein	26	115,42

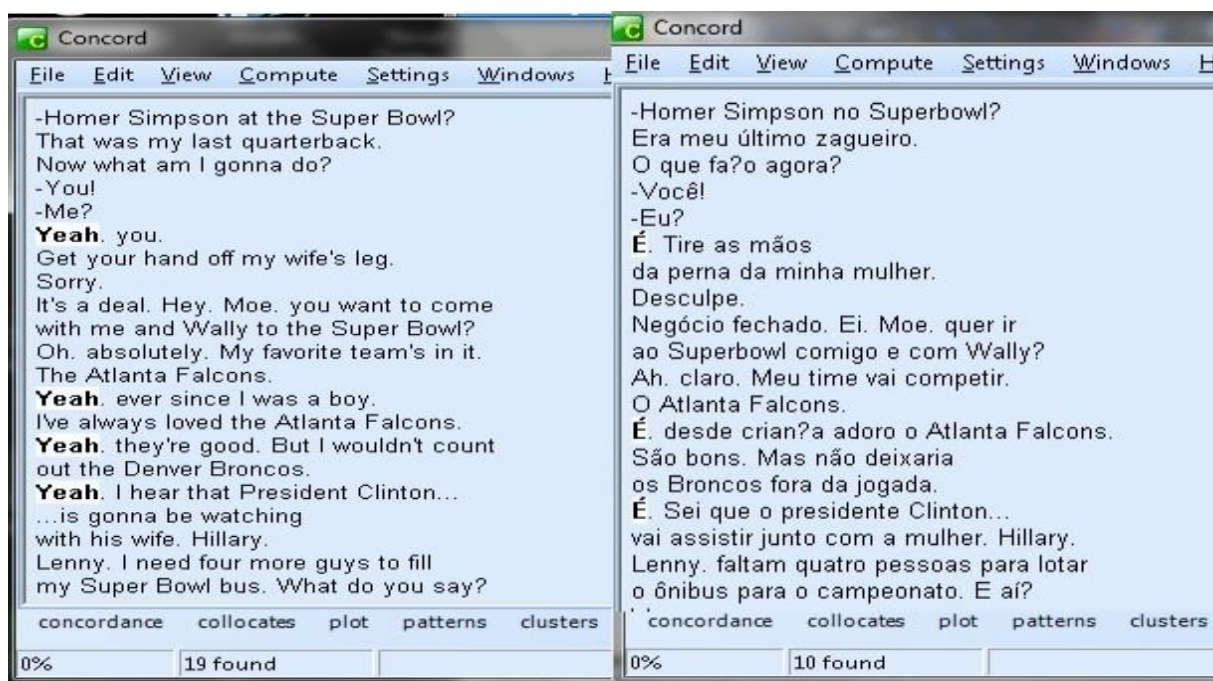
Conforme podemos notar pela Tabela 31 acima, entre as interjeições/advérbios de maior frequência no TO (16 diferentes), temos [*OH, UH, HUH, OOH, EH, AAH, OW, WELL, HEY, HELLO, HI, YEAH, YES, OKAY, WOW, WHOA*] e no TT temos apenas (8 diferentes) [*BEM, SIM, AH, OH, EI, DROGA, UAU, HEIM*]. Nota-se que encontrarmos uma variedade e frequência bem maior das interjeições no TO, como em [*OH, UH, HUH, OOH, EH, AAH, OW*], que somam 1530 vezes, e tem como equivalentes no TT apenas [*AH e OH*] que somam 508 vezes.

Chamamos a atenção para algumas discrepâncias encontradas nos textos das legendas, como, por exemplo, o caso da interjeição *AAH*, com a frequência de 13 vezes no TO, e seu equivalente em português *AH*, com a frequência de 384 vezes. Porém, a interjeição *AAH*, no TO em inglês, só ocorre nos episódios da Temporada 22, enquanto a interjeição *AH*, no TT em português, só ocorre nas Temporadas 02 e 10. Neste sentido, elas não são equivalentes nos textos, pois não temos a tradução de *AAH* para os textos das legendas em português, assim como não encontramos equivalentes para o *AH* utilizado no TT em português.

Acreditamos ser possível que a maior incidência das interjeições / advérbios possa se caracterizar como elemento constitutivo do humor no TO do que no TT.

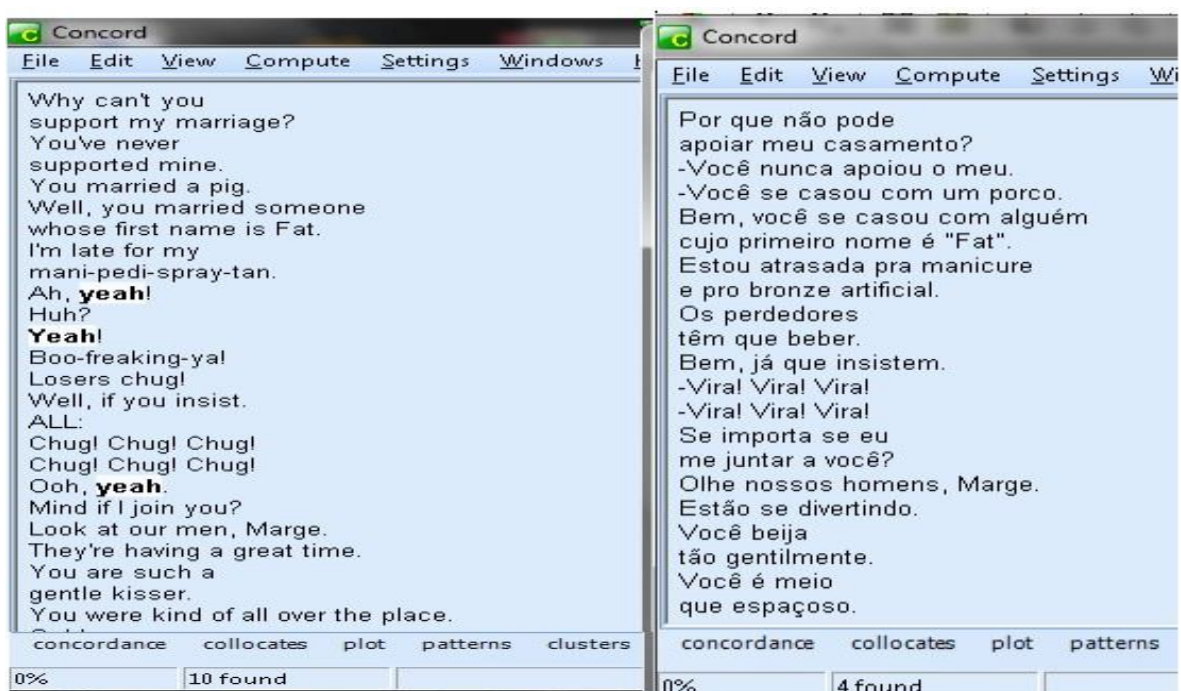
Analisamos a seguir, alguns exemplos de interjeições / advérbios frequentes nas legendas de *The Simpsons*, e se estes poderiam ser considerados elementos desencadeadores do humor.

Quadro 57 - Exemplo de uso de Interjeições TO [*YEAH*] e TT [*É*]

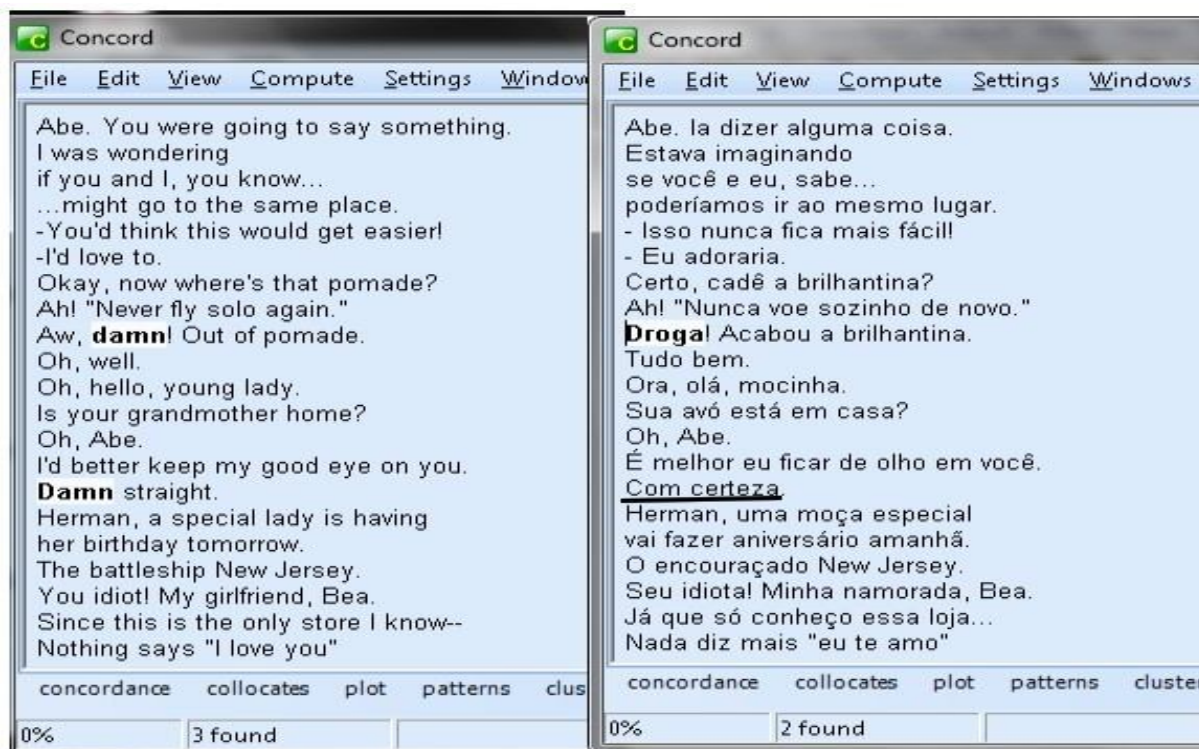


No exemplo do Quadro 57 acima, *YEAH* foi traduzido por *É* em três falas, e em outra foi suprimido. A repetição de *YEAH* no TO pode ser entendida como elementos constitutivo do humor, e no TT a tradução da afirmativa *YEAH* para o verbo ser [*É*], pode parecer uma concordância irônica e configurar também como elemento constitutivo do humor, de acordo com Travaglia, (1989, 1990).

Quadro 58 - Exemplo de uso de Interjeições TO [*YEAH*] e TT [\emptyset]

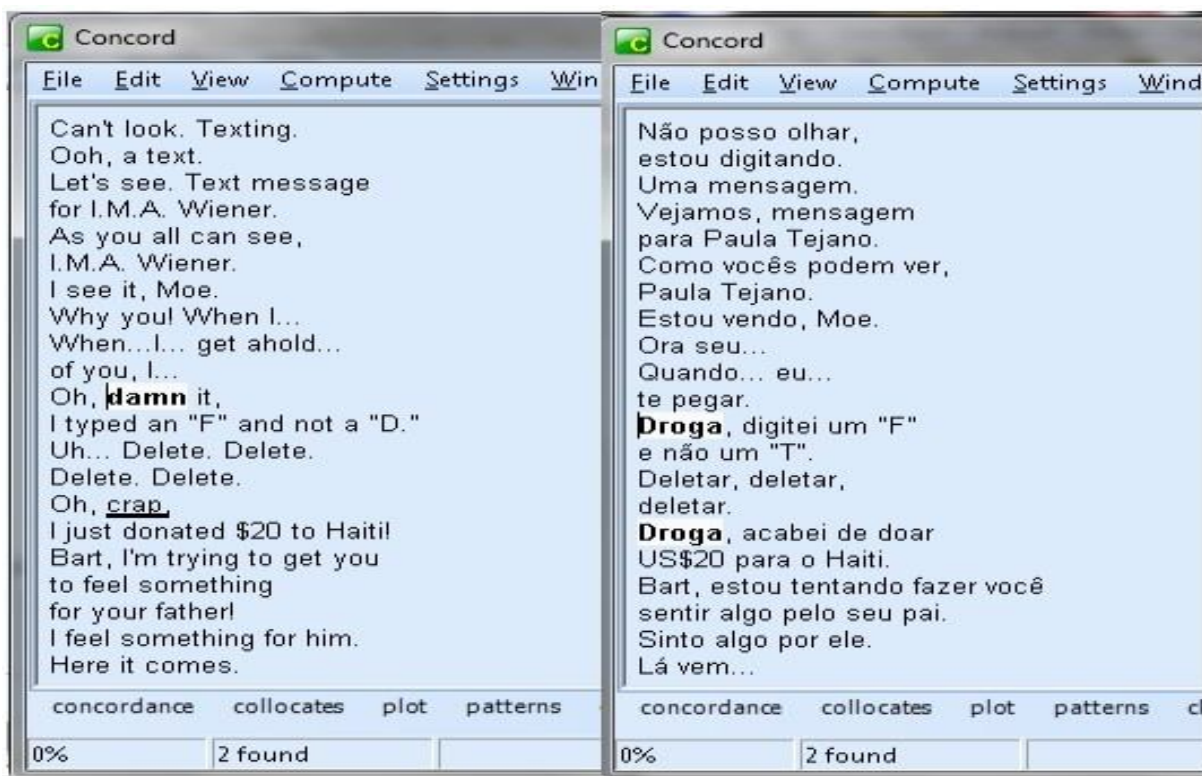


No exemplo acima, do Quadro 58, temos a afirmativa *YEAH* 3 (três) vezes no TO, e no TT todas foram suprimidas. Podemos dizer que *YEAH* no TO seja considerado elemento constitutivo do humor, o que não se repete no TT, pela ausência das Interjeições.

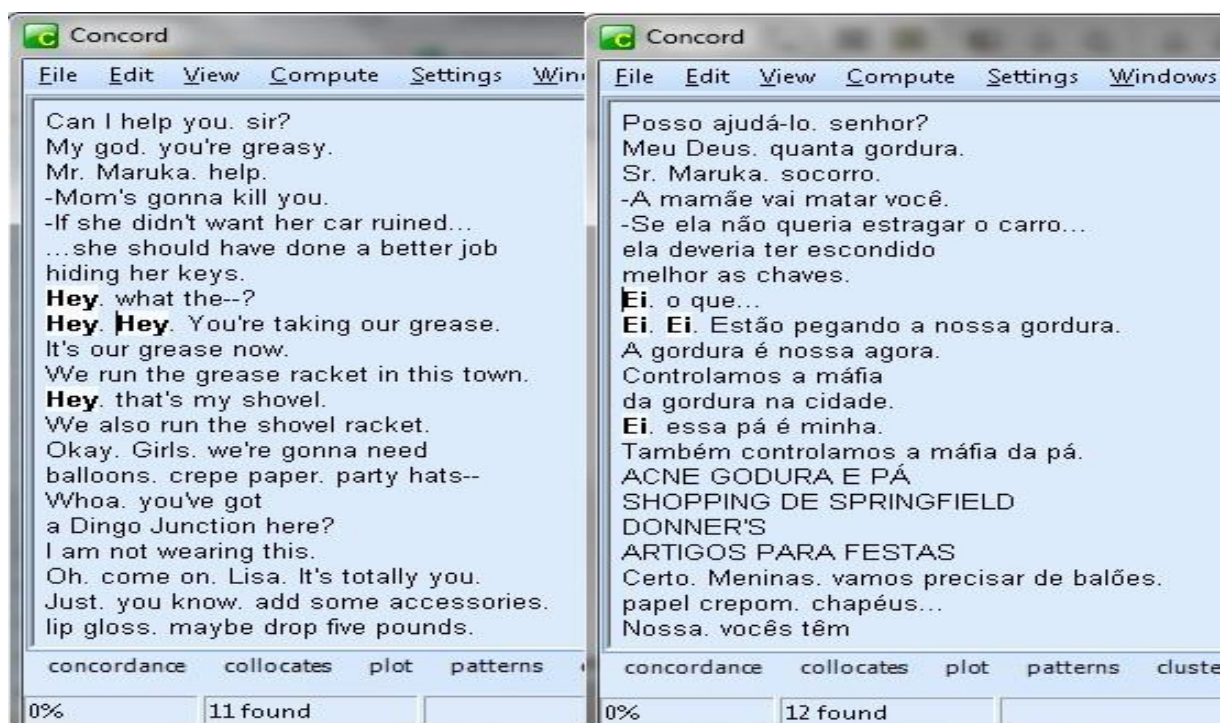
Quadro 59 - Exemplo de uso de Interjeição TO [*DAMN*] e TT [*DROGA*]

No recorte do exemplo do Quadro 59, no TO temos a presença de *DAMN* (2) vezes, que foi traduzido no TT como *DROGA* (1) vez. O outro *DAMN* presente no texto foi traduzido por *COM CERTEZA* (1) vez, o que não seria muito comum, pois a palavra *DAMN* geralmente está associada a conotações negativas. Neste exemplo, *COM CERTEZA* poderia ser interpretado como ironia, o que poderia ser considerado elemento constitutivo do humor, segundo Travaglia (1989, 1990).

Quadro 60 - Exemplo de uso de Interjeição TO [*DAMN*] e TT [*DROGA*]

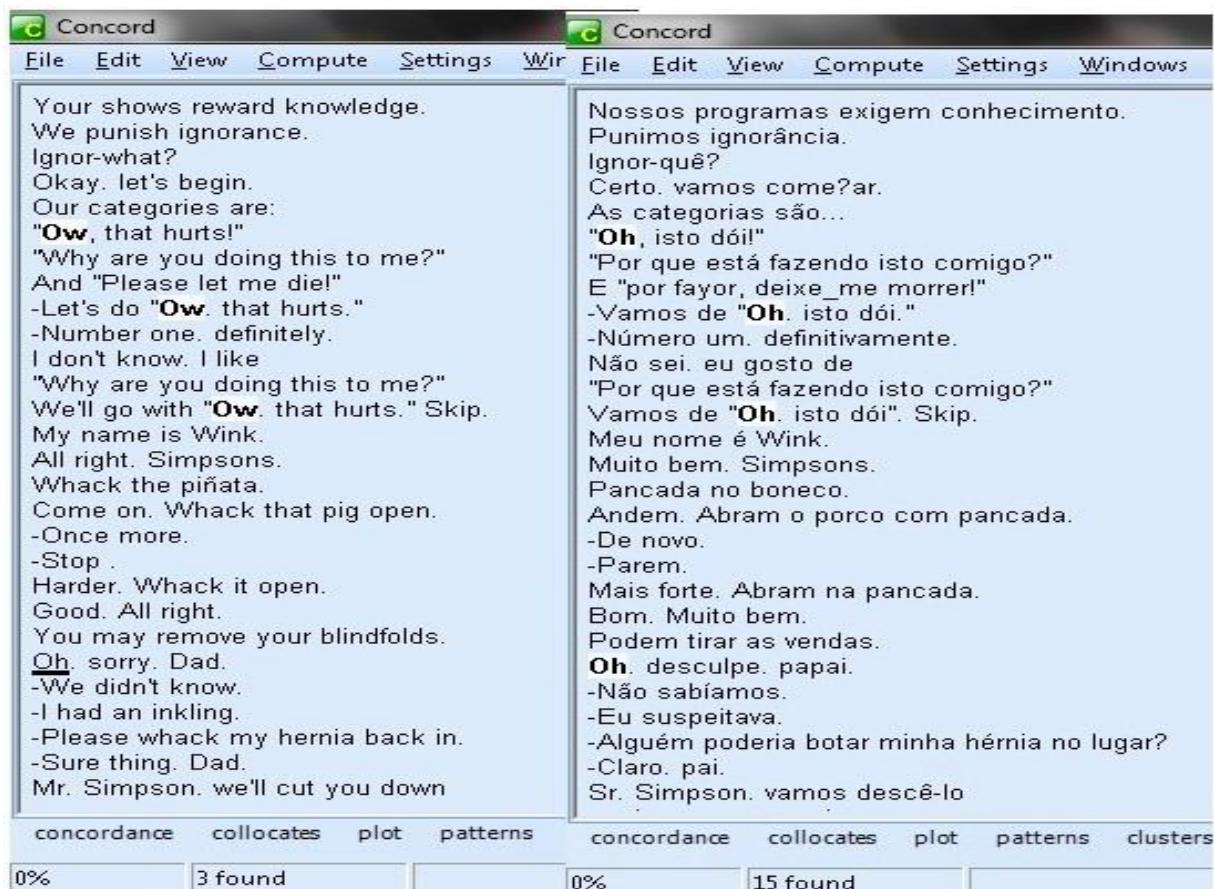


No exemplo do Quadro 60, no TO temos a interjeição *DAMN* (1 vez) e *CRAP* (1) vez; no TT temos *DROGA* (2) vezes. Neste excerto, tanto *DAMN* como *DROGA* são utilizados para proporcionar ênfase na fala, e podem se constituir em elementos constitutivos do humor, como mostrado por Raskin (1986) e Attardo e Raskin (1991).

Quadro 61 - Exemplo de uso de Interjeição TO [*HEY*] e TT [*EI*]

No exemplo acima, do Quadro 61, no TO temos a interjeição *HEY* (4) vezes, e no TT temos a frequência do equivalente *EI* (4) vezes. Notamos que a interjeição aparece repetidas vezes nos 2 textos, tanto no TO quanto no TT, e a repetição pode ser considerada elemento constitutivo do humor.

Quadro 62 - Exemplo de uso de Interjeição TO [OW, OH] e TT [OH]

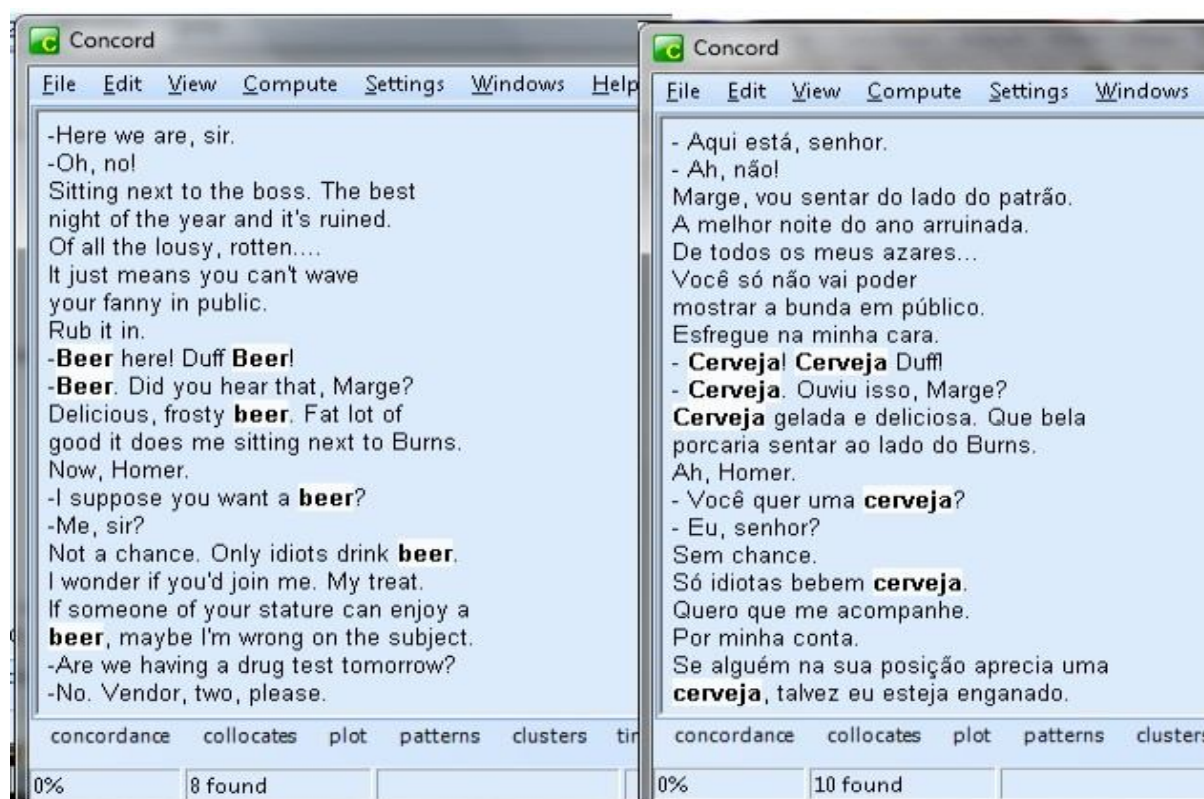


No recorte do texto acima, do Quadro 62, a interjeição *OW* aparece (3) vezes e *OH* aparece (1) vez no TO; já no TT, as duas interjeições são traduzidas por *OH* (4) vezes. Nos dois textos, TO e TT, a repetição das interjeições também corroboraria para se tornar um elemento constitutivo do humor.

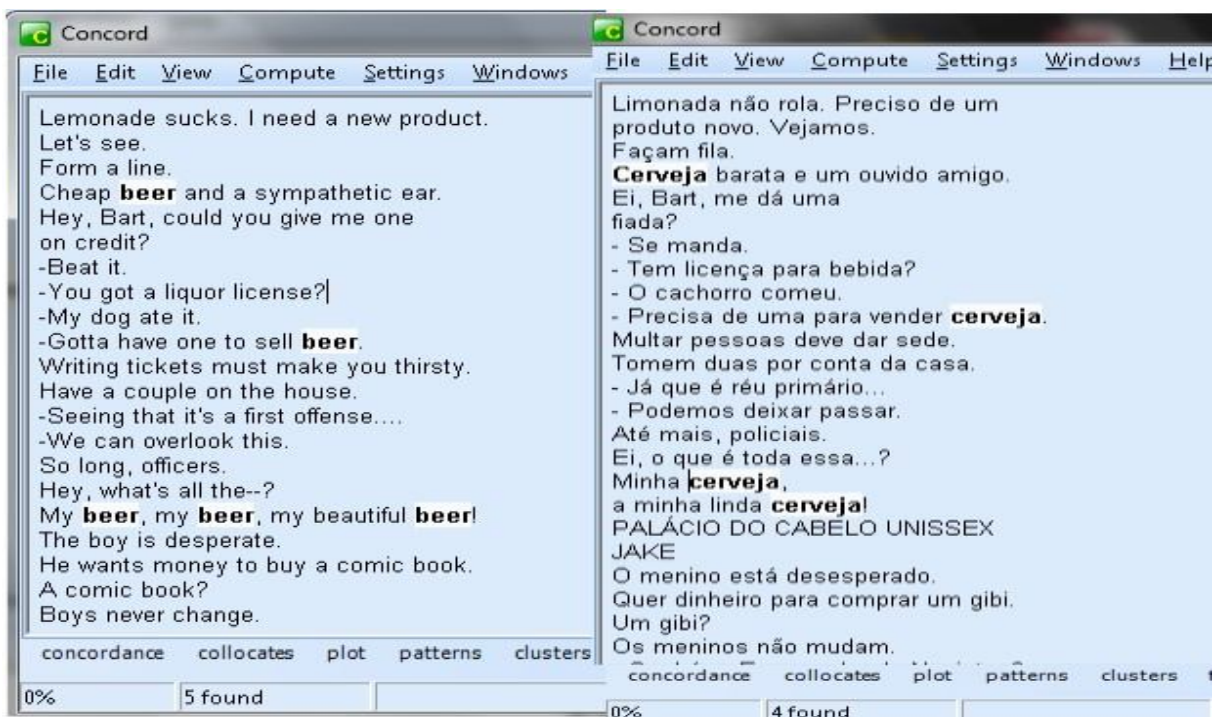
Seria conveniente citar outro exemplo, embora não se trate de interjeição, nem de advérbio, nem de nenhum intensificador da fala, como já analisados nas outras séries; e trata-se de um substantivo que está presente nas legendas de *The Simpsons* em diversos episódios, muitas vezes de maneira repetitiva, o que também poderia ser considerado um elemento constitutivo de humor. Refere-se à cerveja *DUFF BEER*, que *Homer Simpson* bebe em praticamente todos os episódios e, como o personagem gosta muito da cerveja, ele sempre

exagera ao falar dela, ou ao pedi-la no bar que costuma frequentar. Mostramos dois exemplos a seguir:

Quadro 63 - Exemplo de uso no TO [BEER] e TT [CERVEJA]

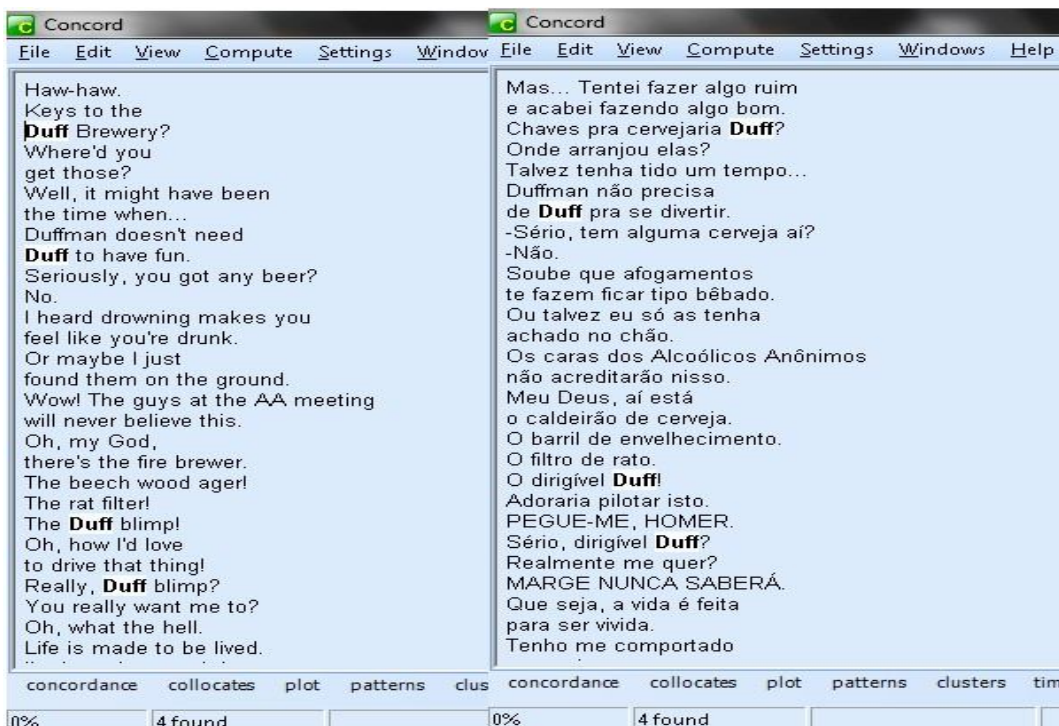


Quadro 64 - Exemplo de uso no TO [BEER] e TT [CERVEJA]



Como é possível notar, nos dois exemplos, dos Quadros 63 e 64, em quase todas as vezes que o Homer Simpson se refere à cerveja (*DUFF*), ele repete diversas vezes. No recorte do Quadro 63, no TO, *BEER* aparece (7) vezes, e no TT, *CERVEJA* aparece (7) vezes; no Quadro 64, *BEER* aparece (5) vezes no TO, e *CERVEJA* é mantida (4) vezes no TT. Neste caso, acreditamos que esta repetição pode ser considerada um elemento de humor, pois o personagem parece enlouquecido todas as vezes que fala de sua cerveja preferida.

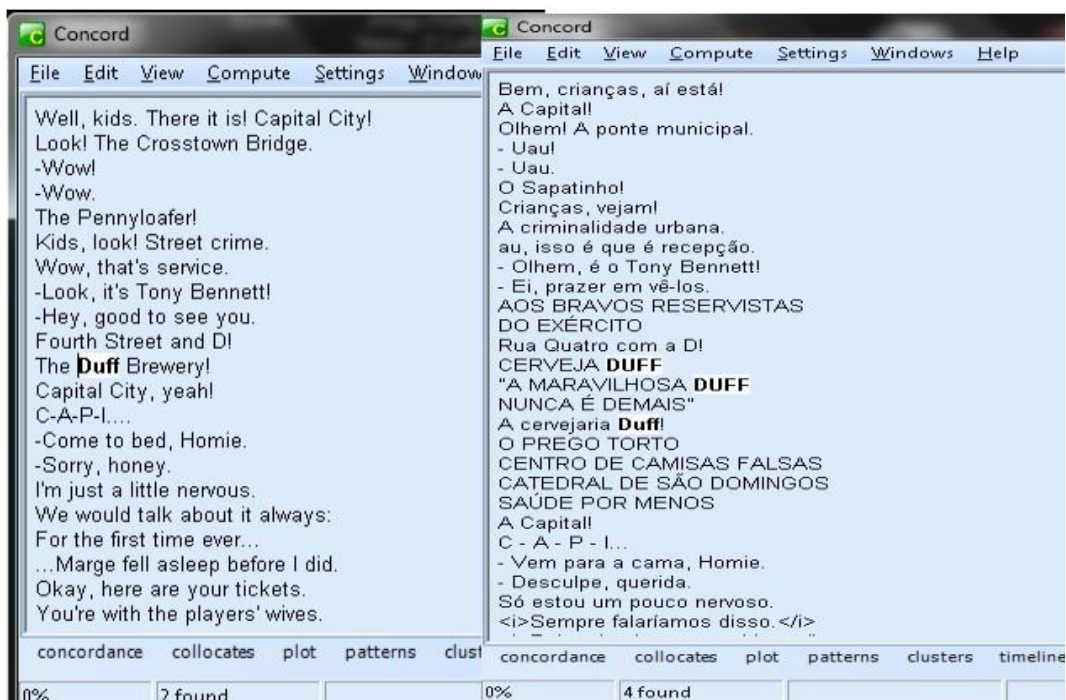
Quadro 65 - Exemplo de uso no TO [*DUFF*] e TT [*DUFF*]



No recorte do Quadro 65 acima, no TO temos *DUFF* (4) vezes, que é mantido também no TT, em que *DUFF* aparece (4) vezes. Já no Quadro 66 a seguir, ocorre um fato interessante, pois no TO, *DUFF* aparece apenas (1) vez, mas no TT, *DUFF* aparece (3) vezes.

A repetição que é sempre utilizada quando a cerveja *DUFF* é mencionada, pode ser considerada o gatilho para desencadear o humor.

Quadro 66 - Exemplo de uso no TO [DUFF] e TT [DUFF]



A cerveja *DUFF* é tão valorizada pelo personagem, que faz parte do acervo de bugingangas e souvenirs que a marca vende em todo o mundo, como copos, canecas, e diversos outros objetos que também possuem a marca da cerveja estampada.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscamos analisar as palavras mais frequentes nas legendas das três *sitcoms*, nos TOs em inglês e nos TTs em português, e identificar se era possível encontrar características de textos de humor a partir do vocabulário utilizado nas legendas.

Nas análises, nos atentamos ao levantamento do vocabulário utilizado, sobre como se compõe o texto das legendas, a partir da utilização de possíveis elementos constitutivos do humor como Advérbios de *Negação*, *Intensificadores* e *Interjeições*. Neste sentido, observamos a conexão que poderia ser feita entre as legendas analisadas com as teorias do humor baseadas nos *Scripts Semânticos* propostos por Raskin (1986) e na *Teoria Geral do Humor Verbal* proposta por Attardo e Raskin (1991). Além destes, buscamos também conexão com os Estudos da Tradução Baseados em *Corpus* propostos por Baker (1992, 1993, 1995, 1998), a *Tradução para Legendagem* proposta por Díaz-Cintas e Remael (2007), *Tradução para Legendagem Audiovisual* por Gottlieb (1992), Carvalho (2005), Díaz-Cintas e Sánchez (2006), *Legendagem Amadora* realizados por Ferrer Simó (2005), Feitosa (2009), O'Hagan (2009), Díaz-Cintas e Anderman (2009) e Ribeiro-Neto (2013).

De acordo com os dados fornecidos pelo *WordSmith Tools*, levantamos a frequência de palavras e nos deparamos com uma presença marcante de Advérbios de Negação, de Advérbios Intensificadores, além de Interjeições, que, a partir daí, foram escolhidos para nossa análise.

Foi possível observar que as Negações em *Seinfeld* estão presentes em maior número no TO (TO = 5.572 x TT = 4.699) do que no TT, em *Friends* é menor no TO (TO = 4.596 x TT = 5.243) do que no TT, e em *The Simpsons*, as Negações estão em menor número no TO (TO = 3.953 x TT = 4.107) do que no TT. Verificamos ainda que, em *The Simpsons*, temos a frequência de Afirmações, fato que não ocorre em *Seinfeld* e em *Friends*, e as Afirmações se apresentam mais altas no TO (TO = 3.109 x TT = 2.553) do que no TT.

Após a análise das Negações, consideramos que, em muitos casos, como nas legendas de *Seinfeld*, acontecem muitas repetições da Negação no texto, principalmente no TO, e observamos que estas repetições podem se constituir como elementos constitutivos do humor a partir de sua repetição. Esses elementos, quando repetidos na fala, podem acionar o gatilho ou *script*, nomeado por Raskin (1986) e Attardo e Raskin (1991), desencadeador do humor nos textos. Sendo assim, em muitos casos em que não ocorre a mesma repetição da Negação, tal fato pode ter contribuído para que a presença dos elementos desencadeadores do humor não fosse percebida. A presença maior de Afirmações em *The Simpsons* também poderia ter se constituído, como no caso das Negações, em elemento desencadeador do humor, nos moldes de acionamento dos *scripts* de humor, de acordo com as propostas de Raskin (1986) e Attardo e Raskin (1991).

Nossa análise apontou que a frequência dos Advérbios Intensificadores em *Seinfeld* mostrou maior ocorrência no TO do que no TT, além de também apresentarem variedade maior nas legendas em inglês. Verificamos que, em alguns casos, isto se deve ao fato da convencionalidade na fala, como apontado por Tagnin (2005), pois alguns dos Advérbios Intensificadores encontrados nos textos das legendas em inglês não são costumeiramente utilizados em português da mesma maneira como aparecem no texto em inglês. Um exemplo é o uso de *REALLY* (560) nas legendas em inglês, e sua tradução para português, *EXATAMENTE*, *CERTAMENTE* e *REALMENTE*, a frequência dos três

intensificadores juntos soma (33), menor do que *REALLY*. Todos os Intensificadores (*REALLY, ACTUALLY, PROBABLY, EXACTLY, FINALLY, COMPLETELY, CERTAINLY, ABSOLUTELY, TOTALLY*) presentes nas legendas de *Seinfeld* em inglês, apresentam frequência mais alta que os Intensificadores presentes nos textos das legendas em português.

No *subcorpus* de legendas de *Friends*, a variedade de Intensificadores *SO, JUST, RIGHT, SURE, SORRY, COOL, AMAZING, INCREDIBLE, GUESS, DEFINITELY, UNBELIEVABLE* e *OBVIOUSLY*, é maior do que os Intensificadores presentes em *Seinfeld*. Em *Friends*, um mesmo intensificador frequente no TO, tem diferentes traduções no TT, por exemplo, *TOTALLY* (54) foi traduzido por *TOTALMENTE* (35) no *subcorpus* das legendas em português, além de modulações como *LÓGICO* e *COMPLETAMENTE*.

Os Intensificadores observados em *The Simpsons* também apresentam-se em número maior no TO (3.592) do que no TT (2.463), apesar de apresentarem menor variedade no TO. Assim como observado em *Seinfeld* e em *Friends*, um mesmo Intensificador presente no TO em *The Simpsons*, apresenta traduções diferentes no TT (*REALLY = REALMENTE, VERDADE, CLARO*); (*COOL = LEGAL, DEMAIS*). Como exemplo de maior variedade de Intensificadores em *The Simpsons* citamos: *PLEASE, EXCUSE, DAMN, TERRIBLE, USUALLY, POSSIBLY, HORRIBLE, ESPECIALLY, SIMPLY, POSSIBLE, APPARENTLY, FRANKLY, SERIOUSLY, IMPOSSIBLE, PERFECTLY, RELIABLE*, do que os presentes nas legendas de *Seinfeld* e *Friends*. É possível observar também em *The Simpsons*, que os advérbios com as terminações em inglês *LY, ABLE, IBLE*, como *REALLY* (201), os seus equivalentes em português *MENTE, ÁVEL, ÍVEL*, apresentam uma frequência mais baixa, *REALMENTE* (43).

A outra parte da análise foi dedicada às Interjeições / Advérbios de maior frequência nos textos da legendas. Em *Seinfeld*, foi possível observar a presença de algumas Interjeições no TO como: *YEAH, YES, OH, UH, HUH, WELL, HEY, HI, HELLO, OKAY, OK,*

WOW; e no TT: *BEM, SIM, OI, LEGAL, OK, UH*, e dentre aquelas presentes no TT, apenas quatro (*BEM, SIM, AH, EI*) se sobressaem com frequência mais alta. Além de observarmos a frequência mais alta de Interjeições no TO, sua variedade também é maior no TO em *Seinfeld*.

Em *Friends*, também verificamos maior variedade de Interjeições do que aquelas presentes em *Seinfeld*, elas se sobressaem com frequência maior e se caracterizam principalmente de cumprimentos, e se apresentam no TO (4.933) como: *OH, UH, OKAY, YEAH, YES, WELL, HEY, HI, HELLO, GUYS, GUY, GREAT, COOL, CUTE, WOW, HONEY, SWEET, SWEETIE, KIDDING, DAMN, HUH, GOSH, WHOA, BITCH*. Por outro lado, a frequência no TT (6.849) é mais alta, e temos: *OH, OOH, OHH, UH, HUH, UHH, AH, AHH, OKAY, OK, SIM, YEAH, BEM, OI, OLÁ, EI, HEI, HEY, CARAS, CARA, LEGAL, UAU, QUERIDO, BRINCANDO, PERAÍ, DROGA, HEIN, WHOA, UGH, UMM, HUM, NÉ, GENTE, PESSOAL, GALERA*.

Em *The Simpsons*, entre as Interjeições de frequência mais alta no TO (Total = 1530), temos maior variedade delas, e, como em *Friends*, muitas são de espanto, cumprimentos, e de comemoração, como: *OH, UH, HUH, OOH, EH, AAH, OW, WELL, HEY, HELLO, HI, YEAH, YES, OKAY, WOW, WHOA*; já no TT, estas somam (508), e verificamos apenas: *BEM, SIM, AH, OH, EI, DROGA, UAU, HEIM*. Algumas discrepâncias foram encontradas nas análises das legendas de *The Simpsons*, como por exemplo, no TO, temos a interjeição *AAH* (13 vezes no TO), e seu equivalente em português é *AH* (384 vezes no TT). Porém, *AAH*, ocorre no TO apenas nos episódios da Temporada 22, enquanto *AH*, apresenta-se no TT, somente nas Temporadas 02 e 10. Neste sentido, elas não são equivalentes nos textos das legendas de uma mesma temporada.

Em muitos casos analisados acima, as Negação, as Afirmações, os Intensificadores e as Interjeições observadas compõem um conjunto de elementos que podem ser considerados como contribuição para a constituição do humor nos textos das legendas, de

acordo com a proposta de Raskin (1986) e Attardo e Raskin (1991). Esses elementos seriam o gatilho, o *Script Oposto* (SO) e Mecanismo Lógico (LM), necessários e capazes de desencadear o humor, a partir de sua ocorrência nas cenas dos episódios.

Além dos Advérbios de Negação, Intensificadores e Interjeições utilizados na pesquisa como elementos que poderiam contribuir para a constituição do humor, achamos importante salientar que entre as legendas de *Seinfeld* analisadas, observamos um caso envolvendo conhecimentos prévios e conhecimentos culturais, que já foram discutidos em Teixeira (2009). Apresentamos o recorte da cena visando destacar a importância do compartilhamento de conhecimentos prévios e culturais para favorecer o desencadeamento do humor, como discutido por Vandaele (1999b). Além de ser necessário ao telespectador compartilhar conhecimentos, o Tradutor de Humor Audiovisual precisa buscar desenvolver a *Cumplicidade e Sensibilidade Humorística* que possibilite perceber as nuances de humor que ocorrem durante o trabalho de Tradução. (VEIGA, 2006).

Foi possível observar também, apesar de este não ser o foco de nosso estudo, a partir dos dados fornecidos pelo *WordSmith Tools* que, em *Seinfeld*, o texto da legenda do TO em inglês apresentou um maior número de itens (200.132) que o texto das legendas do TT em português (143.408), indicando inicialmente a hipótese da *simplificação*. Os outros dados apontaram que o número de formas nas legendas do TO (10.309) apresentou-se menor em relação ao TT (11.527). Da mesma maneira, a razão forma/item apresentou uma variação lexical mais baixa nos TO (5,17) do que nos TT (8,09), indicando maior riqueza vocabular nos TTs, não se confirmando a hipótese de *simplificação*. Além disso, de acordo com os índices fornecidos pelo programa, a razão forma/item padronizada no TO foi de (36,82) apresentando assim, um resultado mais baixo que a razão forma/item padronizada no TT (42,08), também sinalizando maior riqueza vocabular nos TTs, não se evidenciando a hipótese

de *simplificação*. Contrariando nossas expectativas iniciais, após as análises, em *Seinfeld*, tivemos um predomínio de traços de *simplificação*.

Paralelamente, observamos os dados estatísticos gerados a partir das legendas de *Friends*, que apresentou o número de itens (151.184) da legenda em inglês menor que o número de itens (164.983) da legenda traduzida em português, apontando para uma hipótese de *explicitação*. Os dados sobre as formas, também apresentaram-se menores no TO (7.438) do que no TT (10.466). A razão forma/item mostrou que o TO (4,94) apresentou variação menor em relação ao TT (6,36), indicando maior riqueza vocabular no TT, não se confirmando, desse modo, a hipótese de *simplificação*. Ainda com relação aos dados das legendas de *Friends*, a razão forma/item padronizada no TO foi de (36,94), apresentou resultado mais baixo em relação à razão forma/item padronizada do TT (39,69), sinalizando maior riqueza vocabular no TT, também não se confirmando a hipótese de *simplificação*. Após a realização das análises nas legendas de *Friends*, observamos maior variação e riqueza vocabular nas legendas dos TTs em português, e que prevaleceram os traços de *explicitação*, apesar de ocorrer também *simplificação*.

Ao realizarmos as análises das legendas de *The Simpsons*, foi possível observar que o texto da legenda do TO em inglês apresentou um número maior de itens (155.302) do que o texto da legenda em português TT com (148.500) itens, não se confirmando a hipótese da *explicitação*. Por outro lado, o número de formas é mais alto no TT (15.903) do que no TO (13.331); a razão forma/item apresentou variação lexical mais alta no TT (10,77) do que no TO (8,62), indicando maior riqueza vocabular nos TTs, e assim, não se confirmou a hipótese de *simplificação*. A razão forma-item padronizada no TT também se apresentou maior (48,13) do que no TO (45,42), o que nos levou a considerar uma maior riqueza vocabular nos TT, não se evidenciando a hipótese de *simplificação*. Após a realização das análises das legendas de *The Simpsons*, observamos a presença de *simplificação* e de *explicitação*.

Após realizar as análises, observamos que os tradutores de *Seinfeld* tenderam, em sua maior parte, para a utilização de traços de *simplificação*; os tradutores de *Friends*, apesar de apresentarem *simplificações* no texto, a tendência mais utilizada foi de *explicitação*; e no caso de *The Simpsons*, temos a tendência da presença de *simplificação* e *explicitação*. Acreditamos que em outro estudo poderíamos aprofundar esses dados, fornecendo novas perspectivas de análise.

Na análise das legendas, houve casos em que não encontramos a presença de elementos constitutivos do humor, ou até a perda de humor ter sido notada em situações em que o tradutor poderia ter optado por uma *Paráfrase* como proposto por Gottlieb (1992), ou utilizar uma piada equivalente, fazendo uma Adaptação, ou até uma *Resignação* (GOTTLIEB, 1992) substituindo uma piada por outra piada em português, na tentativa de manter o humor na situação. A opção, em muitos casos, foi de *Transferência*, ou seja, uma tradução próxima de cada frase do TO. Foi possível observar que esta é uma prática comum adotada pelos tradutores de legendas, como apontam Gottlieb (1992), Gambier (1994), Carvalho (2005), Ferrer Simó (2005), Díaz-Cintas e Sánchez (2006), Díaz-Cintas e Remael (2007), Feitosa (2009), O'Hagan (2009) e Ribeiro Neto (2013), para que estes mantenham seus trabalhos sem a interferência das pessoas de outras áreas, principalmente na pós produção, ao mudar a tradução já realizada ou corrigir o que acharem necessário. O que pode também ser notado e explicado pela preocupação com a Tradução do Humor Audiovisual, de acordo com Martinez-Sierra (2003, 2004), Veiga (2006, 2009) e Vandaele (2010).

Esperamos, com este trabalho, abrir caminho para que outras pesquisas possam ser desenvolvidas. Observamos que esses dados fornecidos pelo *WordSmith Tools* também poderiam ser utilizados para uma análise mais aprofundada dos traços de textos traduzidos, como *simplificação*, *explicitação*, *normalização* e *estabilização*, oferecendo assim uma nova alternativa de levantamento de dados para outra pesquisa.

Muitas podem ser suas aplicações, como fornecer subsídios para os professores de línguas estrangeiras, a partir da utilização de uma linguagem voltada ao público jovem, contribuindo para vencer barreiras por meio da utilização de textos formais que possam ser confrontados com a fala coloquial. A abordagem das diferenças culturais por meio de discussões e reflexões também podem se apresentar como alternativa para utilização em sala de aula. Outra alternativa que vislumbramos seria a utilização por professores que atuam na formação do tradutor.

A utilização de materiais autênticos em sala de aula de língua estrangeira pode ser proporcionado pelo trabalho com as legendas das *sitcoms*. Estas podem ser utilizadas como material de ensino estimulante nas aulas, ao propiciar aos alunos assistir a séries e *sitcoms*, ouvir as cenas na língua original, e, ao mesmo tempo, ter acesso à legenda do contexto dos diálogos, como contribuição para o enriquecimento do vocabulário e a consolidação do aprendizado. As *sitcoms* também podem contribuir para o aluno se familiarizar com a cultura estrangeira, pois muitos aspectos da cultura podem ser vivenciadas nas situações do dia a dia dos personagens.

Esperamos que a pesquisa possa também servir de auxílio aos estudantes e profissionais da tradução, por meio da compreensão dos aspectos que envolvem a tradução do humor, além da tradução para legendagem, tornando-se subsídios importantes para os Estudos da Tradução Baseados em *Corpus*.

O trabalho direcionou seu foco para os Estudos da Tradução, e acreditamos que a contribuição de nossas análises pode se dar a partir da averiguação / confirmação de quais elementos do humor podem ser mantidos na tradução.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANIMENEWSNETWORK. *A New Ethical Code for Digital Fansubbing*, 2003. Disponível em: *Animenewsnetwork.com* <http://www.animenewsnetwork.com/feature/2003-06-08/2>. Acesso em: 21/10/2014.

ANIMENEWSNETWORK. *Unethical Fansubbers*, 2003. *Animenewsnetwork.com*. Disponível em: <http://www.animenewsnetwork.com/editorial/2003-06-08/2>. Acesso em 21.10.2014.

ANTONINI, Rachele. The perception of subtitled humor in Italy: an empirical study. In: CHIARO, Delia. (Ed.), *Humor: International Journal of Humor Research (Special issue). Humor and Translation*, v. 18, n. 2, p. 209-225, 2005.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. "Closed subtitling in Brazil". In: ORERO, Pilar. *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdã/Filadélfia: John Benjamins Publishing Company, 2004.

ARISTÓTELES, HORÁCIO, LONGINO. *A poética clássica*. 7. ed. São Paulo: Cultrix, 1995.

ASIMAKOULAS, Dimitri. Towards a model of describing humour translation: a case study of the Greek subtitled versions of 'Airplane' and 'Naked Gun'. *Meta: Translators Journal*, Quebec, v. 49, n. 4, p. 822-842, dez/2004. Disponível em: <http://id.erudit.org/iderudit/009784ar>. Acesso em: 24/04/2013.

ATTARDO, Salvatore; RASKIN, Victor. Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model. *Humor*, v. 4, n. 3/4, p. 293-347, 1991.

ATTARDO, Salvatore. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 1994.

ATTARDO, Salvatore. Translation and Humour: an approach based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH). *The Translator: studies in intercultural communication*, v. 8, n. 2 special, p. 173-194, 2002.

BAKER, Mona. *In other words: a coursebook on translation*. London e New York: Routledge, 1992.

BAKER, Mona. Corpus Linguistics and Translation Studies: Implications and Applications. In: BAKER, Mona; FRANCIS, Gill; TOGNINI-BONELLI, Elena (eds) *Text and Technology: In Honour of John Sinclair*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 1993, p. 233-250.

BAKER, Mona. Corpora in Translation Studies: An Overview and Suggestions for Future Research, *Target*, v. 7, n. 2, p. 223-243, 1995.

BAKER, Mona. Corpus-based Translation Studies: The Challenges that Lie Ahead. In: SOMERS, Harold (ed) *Terminology, LSP and Translation*. Amsterdam: John Benjamins, 1996, p. 175-86.

BAKER, Mona. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London / New York: Routledge, 1998, 2001.

BAKER, Mona. Corpus-based Towards a methodology for investigating the style of a literary translator. *Target*, Amsterdam: John Benjamins, v. 12, n. 2, p. 241-266, 2000.

BAKER, Mona. A corpus-based view of similarity and differences in translation. In: ARDUINI, S.; HODGSON, R. (Ed.). *Translating similarity and difference*. Manchester: St. Jerome, 2004.

BAKER, Mona e HOECHEL, Braño. Dubbing. In: BAKER, Mona. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London / New York: Routledge, 1998, 2001, p. 74-76.

BASSNETT, Susan. *Estudos de tradução: Fundamentos de uma disciplina*. 4. ed. Tradução de Vivina de Campos Figueiredo. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.

BERBER-SARDINHA, Tony. Linguística de Corpus: histórico e problemática. *Delta*, v. 16, n. 2, p. 323-367, 2000.

BERBER-SARDINHA, Tony. *Linguística de Corpus*. São Paulo: Manole, 2004.

BERGSON, Henri. *O Riso: ensaio sobre a significação do cômico*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

BIBER, Douglas et al., *LGC: Longman Grammar Corpus*. Harlow: Pearson Education Limited, 1999.

BILLIG, Michael. *Laughter and ridicule: towards a social critique of humour*. London: Sage, 2005.

BOLD, Bianca. The power of fan communities: an overview of fansubbing in Brazil. *Tradução em Revista*, v. 11, n. 2, p. 1-19, 2011.

BROOK, Vincent. *Something Ain't Kosher Here: The Rise of the 'Jewish' Sitcom*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2003.

BROWN, Gillian; YULE, George. *Discourse analysis*. Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

CALDWELL, John Thornton. *Televisuality: Style, Crisis, and Authority in American Television*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 1995.

CAMARGO, Diva Cardoso de. *Metodologia de pesquisa em tradução e linguística de corpus*. São Paulo: Cultura Acadêmica; São José do Rio Preto, SP: IBILCE, UNESP, 2007.

CAMARGO, Diva Cardoso de. Pesquisas em tradução e linguística de corpus. In: ENCONTRO NACIONAL DA ANPOLL, 23, 2008, Goiânia. *Anais...* Goiânia: UFG, julho de 2008, 1-9.

CARVALHO, Carolina Alfaro de. *A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor*. 2005. 160 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2005.

CATFORD, John Cunnison. *A Linguistic Theory of Translation: An Essay in Applied Linguistics*. Oxford: Oxford University Press, 1965.

CHAUME-VARELA, Frederic. “La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción”. In: CHAUME-VARELA, Frederic; AGOST, R. (Ed.) *La traducción en los medios audiovisuales*. Barcelona: Publicacions de la Universitat Jaume I, 2001.

CHIARO, Délia. *The language of jokes: analysing verbal play*. New York: Routledge, 1992.

CHIARO, Delia. Verbally expressed humour on screen: reflections on translation and reception. *The Journal of Specialized Translation*, Forti, Italy: University of Bologna, v. 6, p. 198-208, July 2006.

CHIARO, Delia. *Audiovisual Translation*. The Encyclopedia of Applied Linguistics, Ed. By Carol A. Chapelle. Hoboken, New Jersey: Blackwell Publishing Ltd. 2013.

CHILE, Daniela Maria Ioppi. *Friends: The Translation of humor in a polysemiotic text*. 2001. 132p. Dissertação (Mestrado em Letras: Inglês e Literatura Correspondente) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001.

CHILE, Daniela Maria Ioppi. The Sitcom Revisited: The Translation of Humor in a Polysemiotic Text. *Cadernos de Tradução*, v. 1, n. 4, p. 167-204, 1999. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/5531>. Acesso em: 12/10/2013.

COLLINS THESAURUS OF THE ENGLISH LANGUAGE – Complete and Unabridged, 2nd Edition. London: HarperCollins Publishers 1995, 2002. Disponível em: <http://www.collins.co.uk/index.html>

COLLINS ENGLISH DICTIONARY – Complete and Unabridged. London: HarperCollins Publishers, 2003. Disponível em: <http://www.collinsdictionary.com/>

COULTHARD, Malcolm. “Linguistic Constraints on Translation”. In: COULTHARD, M. (Ed.) *Ilha do Desterro*. Florianópolis: Editora da Universidade Federal de Santa Catarina, n. 28, p. 9-23, 1992.

DAVIES, Mark. *BYU-BNC*. The British National Corpus from Oxford University Press, 2004. Disponível online em: <http://corpus.byu.edu/bnc/>. Acesso em: 10/03/2013.

DELABASTITA, Dirck. (ed.) *Traductio*. Essays on Punning and Translation. Manchester: St Jerome Publishing, 1997.

DÍAZ-CINTAS, Jorge. Dubbing or subtitling: the eternal dilemma. *Perspectives: Studies in Translatology*, v. 7, n. 1, p. 31-40, 1999. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/0907676X.1999.9961346>. Acesso em 03/04/2014.

DÍAZ-CINTAS, Jorge. *Teoría y práctica de la subtitulación: inglés-español*. Madrid: Ariel, 2003.

DÍAZ-CINTAS, Jorge; SÁNCHEZ, Pablo Muñoz. Fansubs: Audiovisual Translation in an amateur environment. *The Journal of Specialised Translation*. n. 6, p. 37-52, julho de 2006.

DÍAZ-CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester, UK: Kinderhook. New York: St. Jerome Publishing, 2007.

DÍAZ-CINTAS, Jorge; ANDERMAN, Gunilla M. (eds.). *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Great Britain: Macmillan, 2009.

DOBSON, Hugo. Mister Sparkle meets the Yakuza: depictions of Japan in The Simpsons. *The Journal of Popular Culture*, v. 39, n.1, p. 44-68, 2006.

DUARTE, Elizabeth Bastos. Sitcoms: entre o lúdico e o sério. In: ENCONTRO DA COMPÓS, 16, 2007, Curitiba. *Anais...* Curitiba: UNIP, junho de 2007. s/p.

ELLIS, John. *Visible Fictions: Cinema: Television: Video*. London: Routledge and Kegan Paul, 1982.

EVEN-ZOHAR, Itamar. The position of translated literature within the literary polysystem. In: VENUTI, L. (ed.). *The translation studies reader*. London: Routledge, 2000, p. 192-197.

EVEN-ZOHAR, Itamar. First version published under the title "The Position of Translated Literature within the Literary Polysystem." In: *Literature and Translation: New Perspectives in Literary Studies*. HOLMES, James S.; LAMBERT, J. and BROECK, R. van den. eds. Leuven: Acco, 1978.

FEITOSA, Marcos Pereira. *Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparativo*. 152 f. Tese (Doutorado em Letras) Universidade Federal de Minas Gerais, UFMG, Belo Horizonte, MG, 2009.

FERRER-SIMÓ, María Rosário. Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Puentes*, n. 6, p. 27-44, 2005.

FEUER, Jane. Genre Study and Television. In: ALLEN, Robert C. (ed) *Channels of Discourse: Television and Contemporary Criticism*. London: Methuen, 1987, p. 113-133.

FILLMORE, Charles. An Alternative to Checklist Theories of Meaning. *Proceedings...* Berkeley, California, 1975, p. 123-131.

FILLMORE, Charles J. Innocence: a second idealization for linguistics. *Berkeley Linguistic Society*, v. 5, p. 63-76, 1979.

FILLMORE, Charles J. Frames and the semantics of understanding. *Quaderni di Semantica*, v. 6, n. 2, p. 222-254, 1985.

FIRTH, John Rupert. Linguistics and Translation. In: PALMER, F. R. *Selected papers of J. R. Firth 1952-59*. London: Longman, 1956, 1968, p. 84-95.

- FOLARON, Debbie. "A Discipline Coming of Age in the Digital Age". In: DUNNE, Keiran (ed.) *Perspectives on Localization*. Amsterdam: John Benjamins, 2006. p.195-219.
- FRANCIS, Gill; HUNSTON, Susan. *Grammar patterns 1: verbs*. Londres, Harper-Collins, Cobuild, 1996.
- FRANCIS, Gill; HUNSTON, Susan. *Grammar patterns 2: verbs*. Londres, Harper-Collins, Cobuild, 1998.
- FRY, Deborah et al. *The localization industry primer*. 2. ed. Switzerland: LISA, 2003.
- FUENTES, Adrián Luque. *La recepción del humor audiovisual traducido: estudio comparativo de fragmentos de las versiones doblada y subtitulada al español de la película Duck Soup, de los Hermanos Marx*. 2000. 374 f. Tese. (Departamento de Filología Inglesa), Universidad de Granada, Granada, 2000.
- GAMBIER, Yves. Audiovisual Communication: Typological Detour. In: DOLLERUP, Cay e LINDEGAARD, Annette. LANGUAGE INTERNATIONAL CONFERENCE, 2. Teaching translation and interpreting 2: insights, aims, visions. *Proceedings...*, Elsinore, Denmark, 1994, p. 275-286.
- GEORGAKOPOULOU, Panayota. Subtitling for the DVD Industry, In: DÍAZ CINTAS, Jorge; ANDERMAN, Gunilla M. (eds.). *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Great Britain: Macmillan, 2009, p. 21-35.
- GEORGAKOPOULOU, Panayota. Challenges for the Audiovisual Industry. In: The Digital Age: The Ever-Changing Needs of Subtitle Production. *JoSTrans: The Journal of Specialized Translation*. Meta Forum Conference, n. 17, November 2010, Brussels, 2010.
- GHAEMI, Farid; BENYAMIN, Janin. Strategies used in the Translation of Interlingual Subtitling. *Journal of English Studies*. Islamic Azad University, Sciency & Research Branch, v. 1, n. 1, p. 39-49, 2010. Disponível em: www.SID.ir.
- GINSTROM IT Solutions (GITS). *Align Assist Translation File Alignment Tool*. Felix Translation Memory System (Felix TMs). 2008. Disponível em: <http://felix-cat.com/tools/align-assist/>
- GOTTLIEB, Henrik. Subtitling - A New University Discipline. In: DOLLERUP, Cay et al. *Teaching Translation and Interpreting: Training, Talent and Experience*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. 1992, p. 161-170.
- GOTTLIEB, Henrik. Subtitling. In: Mona Baker, ed. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London/New York: Routledge, 1998, 2001, p. 244-248.
- GOTTLIEB, Henrik. Texts, Translation and Subtitling: Theory, and in Denmark. In: GOTTLIEB, Henrik, ed. *Screen Translation: Eight Studies in Subtitling, Dubbing and Voice-over*. Copenhagen: University of Copenhagen, 2005, p. 1-40.

GRAY, Jonathan. *Watching with The Simpsons: Television, Parody and Intertextuality*. London: Routledge, 2006.

GRICE, Paul. Logic and Conversation. In: COLE et al. *Syntax and Semantics 3: Speech acts*. London: Elsevier, 1975, p. 41-58.

GRIMM, Elisa Lúcia. Humor and equivalence at the level of words, expressions, and grammar in an episode of "The Nanny". *Cadernos de Tradução*. UFSC, Florianópolis, v.2, p. 379-399. 1997. Disponível em: <<http://www.cadernos.ufsc.br/online/volume2.html>>. Acesso em: 04/03/2014.

GROTE, David. *The end of comedy: the sitcom and the comedic tradition*. Hamden, Connecticut: Archon, 1983.

HENRY, Matthew. The Triumph of Popular Culture: Situation Comedy, Post-Modernism and The Simpsons. *Studies in Popular Culture*, v. 1, p. 85-99, 1994.

HUNSTON, Susan; FRANCIS, Gill. *Pattern Grammar: a corpus-driven approach to the lexical Grammar of English*. Amsterdam/Filadélfia, John Benjamins, 2000.

HURTADO ALBIR, Amparo. *Traducción y Traductología: Introducción a la Traductología*. Madri: Cátedra, 2001

IRWIN, William. *Seinfeld e a filosofia: um livro sobre tudo e nada*. São Paulo: Madras, 2004.

IVARSSON, Jan. *Subtitling for the Media: A Handbook of an Art*. Stockholm: Transedit, 1992.

IVARSSON, Jan e CARROLL, Mary. *Code of Good Subtitling Practice*. 1998a. Disponível em: <http://www.transedit.se/code.htm>. Acesso em 10/09/2014.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1969.

JONES, Gerald. *Honey, I'm Home! Sitcoms: Selling the American Dream*. New York: St Martins Press, 1992.

KAPSASKIS, Dionysis. New Voices in Translation studies, Special Conference Issue: 'With/out Theory: The Role of Theory in Translation Studies Research', UCL, UK. *Translation and Film: On the Defamiliarizing Effect of Subtitles*, p.42-52, 2008. Disponível em: http://www.iatis.org/newvoices/issues/2008/kapsaskis_paper_2008.pdf. Acesso em 12/09/2014.

KING, Geoff. *Film Comedy*. London: Wallflower, 2002.

LACEY, Nick. *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies*. Macmillan: Basingstoke, 2000.

LACIO-REF. NILC – Núcleo Interinstitucional de Linguística Computacional (The Interinstitutional Center for Computational Linguistics), 1993. Disponível em: <http://www.nilc.icmc.usp.br/lacioweb/>. Acesso em 13/10/2013.

LIPSET, Seymour Martin. *American Exceptionalism: a Double-Edge Sword*. New York e London: W. W. Norton, 1996.

LITTLEFIELD, Warren. How Seinfeld Broke The Mold. *Electronic Media*. v. 20, n. 46, November 12, 2001.

LUYKEN, Georg-Michael et al. *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience*. Manchester: European Institute for Media, 1991.

MARC, David. *Demographic Vistas: Television in the American Culture*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1984.

MARC, David. *Comic Visions: Television Comedy and American Culture*. Boston and London: Unwin Hyman, 1989.

MARC, David. *Comic Visions: Television Comedy and American Culture*. 2. ed. Malden and Oxford: Blackwell, 1997.

MARSHALL, Lisa Marie. "I'll be there for you" if you are just like me: an analysis of hegemonic social structures in "Friends". 2007, 235 f. Tese (Doutoramento em Filosofia) Bowling Green State University, Ohio, United States, 2007.

MARTINEZ-SIERRA, Juan José. La traducción del humor en los medios audiovisuales desde una perspectiva transcultural: el caso de The Simpsons. *Interlingüística*, nº. 14, p. 743-750, 2003.

MARTINEZ-SIERRA, Juan José. *Estúdio descritivo y discursivo de la traducción: el caso de los Simpson*. 2004. 552 f. Tese (Doutorado em Tradução e Comunicação) - Universitat Jaume I, Castellón, Espanha, 2004.

McALLISTER, Matthew P. et al. Fetishizing Flo: Constructing retail space and flexible gendered labor in digital-era insurance advertising. *Critical Studies in Media Communication*, v. 32, n. 5, p. 347-362, 2015.

MELLO, Giana Maria Gandini Giani de. *O tradutor de legendas como produtor de significados*. 2005. 185 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Universidade de Campinas, São Paulo, 2005.

MIGUEZ, Ricardo. The Simpsons takes on the United States: postmodernism and (de)construction of the American dream. *Palimpsesto*, ano 2, v. 2, n. 2, UERJ, Rio de Janeiro, jan/dez-2002. Disponível em: <http://www.uerj.br/~institutodeletras/palimpsesto/apresentacao/apresentacao.htm>.

MIGUEZ, Ricardo. The American Dreams: A Brief Historical Outline. In: MIGUEZ, Ricardo (Ed.) *American Dreams: Dialogues in U.S. Studies*. Newcastle, UK: Cambridge Scholars Press, 2007a., p. 2-33.

- MIGUEZ, Ricardo. The Critique of the American Dream on Television: A Case-study of The Simpsons. In: MIGUEZ, Ricardo (Ed.) *American Dreams: Dialogues in U.S. Studies*. Newcastle, UK: Cambridge Scholars Press, 2007b., p. 353-369.
- MILLS, Brett. Humour Theory. In: CREEBER, Glen. (ed.) *The Television Genre Book*. London: BFI, 2001b.
- MINSKY, Marvin. A framework for representing knowledge. In: WINSTON, Patrick Henry. (ed.). *The psychology of computer vision*. New York: McGraw-Hill, 1975, p. 211-274.
- MINSKY, Lee Marvin. *The Society of Mind*. New York, USA: Irving Perkins Associates, 1985.
- MINTZ, Lawrence E. Situation Comedy. In: ROSE, Brian G. (ed). *TV Genres: A Handbook and Reference Guide*. Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 1985, p. 107-130.
- MITTELL, Jason. *Genre and Television: From Cop Show to Cartoons in American Culture*. New York and London: Routledge. 2004.
- MORREALL, John. *Taking laughter seriously*. Albany: State University of New York Press, 1983.
- NEALE, Steve; KRUTNIK, Frank. *Popular Film and Television Comedy*. London: Routledge, 1990.
- NIDA, Eugene Albert. *Towards a science of translating*. Leiden, Netherlands: E. J. Brill, 1964.
- NIJLAND, Natalie. *La subtitulación del humor em la serie 'Friends'*, 2012. 109f. Tese, Universitet Utrecht, Netherlands, 2012.
- NOVO CÓDIGO DE ÉTICA PARA *FANSUBBING* (Legendagem Amadora) Digital – *New Ethical Code for Digital Fansubbing*, 1998.
- O'CONNOR, John. The Simpsons: U.S. Cartoon Situation Comedy. In: MCALLISTER, Matthew P. *The Museum of Broadcast Communications*. 2015. Disponível em: <<http://www.museum.tv/eotv/simpsonsthe.htm>>.
- O'HAGAN, Minaki. Evolution of user-generated translation: fansubs, translation hacking and crowdsourcing. *The Journal of Internationalisation and Localisation*. v. 1, 2009.
- PALMER, Jerry. *The logic of the absurd: on film and television comedy*. London: BFI, 1987.
- PALMER, Jerry. *Taking Humour Seriously*. London: Routledge, 1994. USA, Canadá: Taylor & Francis, 2004.
- PARTINGTON, Alan. *Patterns and meanings: using corpora for English language research and teaching*. Amsterdam/Filadélfia, John Benjamins, 1998.

PEREGO, Elisa. Evidence of explicitation in subtitling: towards a categorization. *Across languages and cultures*, v. 4, n. 1, p. 63-88, 2003.

POSSENTI, Sírio. *Os humores da língua: análises linguísticas de piadas*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 1998.

PROPP, Vladimir. *Comicidade e riso*. São Paulo: Ática, 1992.

QUAGLIO, Paulo. *Television Dialogue: The Sitcom Friends vs. natural conversation* (Studies in Corpus Linguistics). New York: John Benjamins Publishing, 2009.

QUAGLIO, Paulo. Television dialogue and natural conversation: Linguistic similarities and functional differences. In: ADEL, Annelie and REPEL, Randi (Ed.). *Corpora and discourse: the challenges of different settings*. Philadelphia, USA: John Benjamins, 2008, p. 189-210.

RASKIN, Victor. Semantic Mechanisms of Humor. *Proceedings...* Berkeley, 1979, p. 325-335.

RASKIN, Victor. *Semantic mechanisms of humour*. Dordrecht: D. Reidel, 1986.

RIBEIRO NETO, João Antonio Pimenta. *Fansubs e legendas comerciais no seriado Dexter: um estudo comparativo-descritivo dos termos de linguagem vulgar e dos parâmetros técnicos*. 47 f. Monografia (Especialização em Formação de Tradutores), Universidade Estadual do Ceará, 2013.

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

SANCHES, Rogério. *The use of Teletext subtitled television programmes in second language teaching and learning*. Bauru: Universidade do Sagrado Coração, 1994.

SANTOS, Maíra Bianchini dos. De I Love Lucy à Lost: aspectos históricos, estruturais e de conteúdo das narrativas seriadas televisivas norte-americanas. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 11, 2010, Novo Hamburgo, RS. *Anais...* Novo Hamburgo: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, maio de 2010, p. 1-15.

SCANDURA, Gabriela. Wanna translate sitcoms? Gotta read People magazine! Can a translator's lack of cultural knowledge ruin humor? In: CONGRESO MUNDIAL DE LA FIT, 15, 1999. Mons, *Proceedings...* Mons, Bélgica, 1999.

SCOTT, Maria Nélia. *Normalisation and readers' expectation: a study of literary translation with reference to Lispector's A Hora da Estrela*. Ph.D Thesis. Liverpool: AELSU University of Liverpool, 1998.

SCOTT, Michael. *Wordsmith Tools*. Oxford: Oxford University Press, 1996. Disponível em: <http://www.lexically.net/wordsmith/version6/>.

SEARLE, John Rogers. *Speech Acts*. Cambridge: Cambridge University Press, 1969.

SEINFELD, Jerry; DAVID, Larry. *The Seinfeld Chronicles: Pilot*. Seinfeld. NBC. New York City, New York, 1989.

SEINFELD, Jerry; DAVID, Larry. Inside Looks. In: *Seinfeld: Seasons 1-3 DVD*. Castle Rock Entertainment. 2004.

SINCLAIR, John. M. *Corpus, concordance, collocation*. Oxford: Oxford University Press, 1991.

SINCLAIR, John. The Automatic Analysis of Corpora. In: SVARTVIK, Jan (Ed.). NOBEL SYMPOSIUM 82, August 1991. Directions in Corpus Linguistics. *Proceedings...* Stockholm. Berlin e New York: Mouton de Gruyter. 1992, p. 379-397.

SINCLAIR, John. M.c.H. From theory to practice. In: LEECH, Geoffrey; MYERS, G.; THOMAS, J. *Spoken English on Computer: Transcription, Mark-up and Application*. Londres, Longman, 1995. p. 99-112.

SOUSA, Inês Fernandes e. *O fenómeno do 'fansubbing' em inglês: principais normas de tradução e legendagem*. 112 f. Mestrado (Especialização em Tradução), Universidade de Lisboa, 2011.

STUBBS, Michael. *Words and phrases: corpus-based studies of lexical semantics*. Oxford, Routledge, 2001.

TAFLINGER, Richard F. *Sitcom: what it is, how it works*. 1996. Disponível em: <http://www.wsu.edu:8080/~taflinger/sitcom.html>. Acesso em: 28/02/2008.

TAGNIN, Stella Esther Ortweiler. Os Corpora: instrumentos de auto-ajuda para o tradutor. *Cadernos de Tradução*, v. 9. Florianópolis: UFSC, 2002. Disponível em: <http://www.cadernos.ufsc.br/online/9/stella.htm>.

TAGNIN, Stella Ester Ortweiler. *O jeito que a gente diz: expressões convencionais e idiomáticas*. São Paulo: Disal, 2005.

TEIXEIRA, Leonardo. Tradução para legendagem: considerações. *Boletim Abrates*, Rio de Janeiro, outubro de 2002. Disponível em: <http://www.abrates.com.br/>.

TEIXEIRA, Patricia Vieira e. *For new game Standards: a localização de games no Brasil sob a perspectiva do analista e do usuário*. 2015. 92 f. Monografia (Graduação em Tradução), Universidade Federal de Uberlândia, MG. 2015.

TEIXEIRA, Walkiria França Vieira e. *O humor na sitcom Seinfeld: a (re)construção de sentidos nas traduções das legendas para o português*. 2009. 189 f. Dissertação (Mestrado em Linguística e Linguística Aplicada), Universidade Federal de Uberlândia, MG, 2009.

THE AMERICAN HERITAGE Roget's Thesaurus. Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company. 2013, 2014. Disponível em: <https://www.ahdictionary.com/>

THE MERRIAM-WEBSTER'S ONLINE DICTIONARY. Massachusetts, USA: Merriam-Webster, Incorporated, 2015. Disponível em: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/>

THESAURUS.com Dictionary. Disponível em: www.thesaurus.com

THE SEINFELD CHRONICLES – Pilot. 1989. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Seinfeld_Chronicles. Acessado em: 18/02/2015.

TOSCHI, Hugo. A tradução para o cinema e a televisão. In: PORTINHO, Waldivia Marchiori (Org.). *A tradução técnica e seus problemas*. São Paulo: Álamo, 1983. p. 147-174.

TOURY, Gideon. Publicado originalmente com o título “The nature and role of norms in literary translation” na obra HOLMES, J. S.; LAMBERT, J.; van den BROECK, R. (Ed.). *Literature and Translation*. Leuven: ACCO, 1978, p. 83-100.

TOURY, Gideon. The nature and role of norms in literary translation. In: VENUTI, L. (ed.). *The translation studies reader*. London: Routledge, 2000, p. 198-213.

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

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. (a) O que é engraçado? - categorias do risível e o humor brasileiro na televisão. *Estudos Linguísticos e Literários*, v.5 e 6, p.42-79, 1989. Disponível em: http://www.mel.ileel.ufu.br/homepages/travaglia/pub_area_humor.asp?TB_iframe=true&height=550&width=800>.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. Uma introdução ao estudo do humor pela linguística. *Delta - Revista de Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada*, v.6, p.55-82, 1990. Disponível em: http://www.mel.ileel.ufu.br/homepages/travaglia/pub_area_humor.asp?TB_iframe=true&height=550&width=800>.

TREVISAN, Eunice Maria Castegnaro. Leitura e conhecimento prévio. In: *Revista Letras*, Santa Maria: UFSM, s/n., 1992.

VANDAELE, Jeroen. Each time we laugh: Translated humour in Screen Comedy. In: *Translation and the (re)location of Meaning*. Leuven: Katholieke Universiteit Leuven, 1999b, p. 237-272.

VANDAELE, Jeroen. Humor in Translation. In: GAMBIER, Yves and VAN DOORSLAER, Luc (eds.) *Handbook of Translation Studies*. v. 1, Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2010, p. 147-152.

VASCONCELLOS, Maria Lúcia. “Can the translator play with the system, too? A study of thematic structure in some Portuguese translations”. In: *Cadernos de Tradução*, Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, n. 2, p.149-184, 1997.

VEIGA, Maria José. *O Humor na Tradução para Legendagem: Inglês/Português*. 2006. 379 f. Tese (Doutorado em Tradução), Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal, 2006.

VEIGA, Maria José. Linguistic Mechanisms of Humour Subtitling. FÓRUM DE PARTILHA LINGUÍSTICA, 4º / FORUM FOR LINGUISTIC SHARING, 4th. *Proceeding...* Universidade Nova Lisboa, Lisboa, Portugal, 2009, p. 1-14.

VENUTI, Lawrence. *The Translator's Invisibility: a history of translation*. London, New York: Routledge, 1995.

VENUTI, Lawrence. Interview with Lawrence Venuti. In: THE INTERNATIONAL CONFERENCE "TRANSLATING POWER, EMPOWERING TRANSLATION: ITINERARIES IN TRANSLATION HISTORY." *Proceedings...* University of Tallinn, Estonia, 2012. Disponível em: http://cw.routledge.com/textbooks/translationstudies/data/Tallinn_Conference_Interview.pdf.

WILLIAMSON, Lisa. *Contentious Comedy: negotiating issues of form, content, and representation in American sitcoms of the post-network era*. 2008. 271 f. Tese (Doutorado em Filosofia do Departamento de Teatro, Filme e Estudos sobre Televisão) - University of Glasgow, Glasgow, Scotland, 2008.

Legendas *Seinfeld* em Inglês. Disponível em: <www.tvsubtitles.net>.

Legendas *Seinfeld* em Português. Disponível em: <<http://legendas.tv>>.

Legendas *Friends* em Inglês. Disponível em: <www.tvsubtitles.net>.

Legendas *Friends* em Português. Disponível em: <<http://legendas.tv>>.

Legendas *The Simpsons* em Inglês. Disponível em: <www.tvsubtitles.net>.

Legendas *The Simpsons* em Português. Disponível em: <<http://legendas.tv>>.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS DAS SITCOMS:

A Diarista. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Diarista Acessado em: 16/10/2014.

A Grande Família. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Grande_Fam%C3%ADlia_%282001%29
https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Grande_Fam%C3%ADlia_%281972%29 Acessado em: 16/10/2014.

A Lei e o Crime. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Lei_e_o_Crime Acessado em: 16/10/2014.

American Dad! Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/American_Dad! Acessado em: 16/10/2014.

Bewitched. A Feiticeira. Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Bewitched> Acessado: 10/07/2013.

Carga Pesada. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Carga_Pesada Acessado em: 16/10/2014.

CSI. Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/CSI: Crime Scene Investigation> Acessado em: 16/10/2014.

CSI. Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/CSI: Crime Scene Investigation>. Acessado em: 16/10/2014.

CSI: Miami. Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/CSI: Miami> Acessado em: 16/10/2014.

CSI: Miami. Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/CSI: Miami>. Acessado em: 16/10/2014.

CSI: NY. Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/CSI: NY> Acessado em: 16/10/2014.

CSI: NY. Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/CSI: NY>. Acessado em: 16/10/2014.

CSI: Cyber. Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/CSI: Cyber> Acessado em: 16/10/2014.

CSI: Cyber. Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/CSI: Cyber>. Acessado em: 16/10/2014.

Cold Case. Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cold Case> Acessado em: 16/10/2014.

Cold Case. Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cold Case>. Acessado em: 16/10/2014.

E.R. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/ER_%28TV_series%29 Acessado em: 16/10/2014.

E.R. Plantão Médico. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/ER_%28s%C3%A9rie%29 Acessado em: 16/10/2014.

Dexter. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Dexter_%28TV_series%29 Acessado em: 16/10/2014.

Dexter. Wikipedia. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Dexter \(série de televisão\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Dexter_(s%C3%A9rie_de_televis%C3%A3o)). Acessado em: 16/10/2014.

Friends. Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Friends> Acessado em: 02/06/2012.

Friends. Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Friends> Acessado em: 02/06/2012.

Grey's Anatomy. Wikipedia. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Grey's Anatomy](https://en.wikipedia.org/wiki/Grey's_Anatomy) Acessado em: 16/10/2014.

Grey's Anatomy. Wikipedia. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Grey's Anatomy](https://pt.wikipedia.org/wiki/Grey's_Anatomy) Acessado em: 16/10/2014.

JAG. Wikipedia. Disponível em: [http://en.wikipedia.org/wiki/JAG \(TV series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/JAG_(TV_series)). Acessado em: 15/01/2014.

JAG. Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/JAG>. 15/01/2014. Acessado em: 15/01/2014.

King of the Hill. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/King_of_the_Hill
Acessado em: 16/10/2014.

O Rei do Pedaco. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/King_of_the_Hill
Acessado em: 16/10/2014.

Malu Mulher. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Malu_Mulher
Acessado em: 16/10/2014.

NCIS. Wikipedia. Disponível em: [http://en.wikipedia.org/wiki/NCIS_\(TV_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/NCIS_(TV_series)). Acessado em: 16/10/2014.

NCIS. Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/NCIS>. Acessado em: 16/10/2014.

NCIS. Los Angeles. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/NCIS:_Los_Angeles Acessado em: 16/10/2014.

NCIS. New Orleans. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/NCIS:_New_Orleans Acessado em: 16/10/2014.

Os Normais. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Normais Acessado em: 16/10/2014.

Plantão de Polícia. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Plant%C3%A3o_de_Pol%C3%ADcia Acessado em: 16/10/2014.

Sai de Baixo. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Sai_de_Baixo
Acessado em: 16/10/2014.

Seinfeld. Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Seinfeld> Acessado em: 02/06/2012.

Seinfeld. Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Seinfeld> Acessado em: 02/06/2012.

Sex and the City. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Sex_and_the_City
Acessado em: 10/07/2013.

Sex and the City. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Sex_and_the_City
Acessado em: 10/07/2013.

The Flintstones. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Flintstones
Acessado em: 16/10/2014.

Os Flintstones. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Flintstones
Acessado em: 16/10/2014.

The Jetsons. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jetsons Acessado em: 10/07/2013.

Os Jetsons. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Jetsons Acessado em: 10/07/2013.

The Simpsons. Wikipedia. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Simpsons.
Acessado em: 02/06/2012.

Os Simpsons. Wikipedia. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Simpsons. Acessado em: 02/06/2012.

The X-Files. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/The_X-Files Acessado em: 10/07/2013.

Arquivo X. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_X-Files Acessado em: 10/07/2013.

Two and a Half Men. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Two_and_a_Half_Men Acessado em: 16/10/2014.

Dois Homens e Meio. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dois_Homens_e_Meio Acessado em: 16/10/2014.

Ugly Betty. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Ugly_Betty Acessado em: 16/10/2014.

Betty, A Feia. Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Yo_soy_Betty_la_fea Acessado em: 16/10/2014.

ANEXOS

ANEXO 1 – *WordList Seinfeld* – 50 palavras: inglês/português

<i>WordList Seinfeld - inglês</i>			<i>WordList Seinfeld - português</i>		
N	Word	Freq.	N	Word	Freq.
1	WHAT	2479	1	QUE	4975
2	NO, NOT	1798, 1132	2	NÃO	4699
3	YEAH	1371	3	BEM	585
4	SO	1365	4	JÁ	461
5	WELL	1324	5	NADA	434
6	OH	1319	6	TUDO	404
7	ALL	1199	7	JERRY	392
8	RIGHT	1135	8	SIM	314
9	JUST	1048	9	BOM	312
10	HEY	918	10	GEORGE	310
11	JERRY	721	11	CARA	295
12	GONNA	573	12	KRAMER	230
13	GOOD	572	13	NUNCA	230
14	REALLY	560	14	ENTÃO	224
15	NOW	556	15	ASSIM	223
16	GEORGE	529	16	ÁÍ	211
17	YES	423	17	ELAINE	205
18	KRAMER	400	18	CERTO	187
19	OKAY	367	19	MELHOR	175
20	ELAINE	351	20	CLARO	166
21	VERY	329	21	DEPOIS	158
22	NEVER	324	22	SEMPRE	158
23	GUY	320	23	NOVO	157
24	LITTLE	306	24	TEMPO	153
25	HI	303	25	ANOS	144
26	HELLO	291	26	GENTE	144
27	MEAN	276	27	AMIGO	141
28	DOWN	270	28	BOA	137
29	PEOPLE	258	29	AINDA	134
30	WAY	258	30	TALVEZ	130
31	MAYBE	257	31	HOJE	128
32	SURE	246	32	MULHER	128
33	CAR	243	33	PROBLEMA	126
34	MAN	239	34	HOMEM	125
35	BIG	237	35	VERDADE	124
36	GOTTA	231	36	ANTES	122
37	SORRY	228	37	FORA	122
38	GREAT	216	38	VEZ	120
39	DAY	194	39	NOME	109
40	WANNA	184	40	FAVOR	109
41	NICE	174	41	NOITE	109
42	AGAIN	173	42	LEGAL	106
43	AROUND	173	43	PAI	106

44	GOD	169		44	PESSOAS	105
45	WOMAN	167		45	OBRIGADO	103
46	LOVE	166		46	HORA	98
47	EVER	155		47	TELEFONE	97
48	FRIEND	155		48	MÃE	93
49	ONLY	150		49	JOGO	90
50	ALWAYS	148		50	ÓTIMO	90

ANEXO 2 - *WordList Friends* – 50 palavras: inglês/português

<i>WordList - Friends-inglês</i>			<i>WordList - Friends - português</i>		
N	Word	Freq.	N	Word	Freq.
1	KNOW	1342	1	NÃO	5243
2	SO	1192	2	BEM	1509
3	NOT, NO	1108, 1035	3	OH	1038
4	JUST	1104	4	SÓ	814
5	OH	951	5	ENTÃO	757
6	RIGHT	788	6	SABE	693
7	OKAY	782	7	SIM	610
8	REALLY	518	8	ACHO	512
9	YEAH	506	9	CERTO	503
10	GONNA	462	10	TÁ	487
11	GOOD	446	11	CARA	450
12	WELL	418	12	BOM	400
13	GOD	398	13	OI	369
14	LOOK	388	14	OKAY	314
15	SORRY	379	15	GENTE	311
16	GREAT	351	16	LEGAL	287
17	HEY	340	17	ÁÍ	267
18	LOVE	301	18	UH	259
19	GUYS, GUY	264, 261	19	EI	258
20	YES	233	20	CLARO	246
21	MAYBE	204	21	DESCULPE	226
22	SURE	199	22	DIA	225
23	HI	196	23	NOITE	225
24	NEVER	188	24	OK	214
25	FINE	187	25	TALVEZ	212
26	THANK, THANKS	183, 171	26	NUNCA	209
27	PEOPLE	164	27	ACHA	168
28	KIND	154	28	AH	155
29	NICE	153	29	OBRIGADO	153
30	AGAIN	147	30	PAI	145
31	PLEASE	140	31	OBRIGADA	142
32	WANNA	133	32	TIPO	141
33	NIGHT	127	33	SEMPRE	131
34	STOP	124	34	MÃE	126
35	BETTER	122	35	HEI	121
36	ACTUALLY	114	36	MUNDO	117
37	FRIEND	111	37	PESSOAS	117
38	GOTTA	111	38	FELIZ	110
39	WOMAN	105	39	CASA	107
40	BAD	104	40	REALMENTE	98
41	FUN	103	41	DEMAIS	93
42	HAPPY	101	42	AMIGO	88
43	BEST	96	43	CERTEZA	86
44	REMEMBER	96	44	QUERIDA	84
45	WRONG	96	45	JUNTOS	81
46	GUESS	93	46	OLÁ	80

47	READY	89		47	UMM	80
48	WOW	85		48	OOH	78
49	TOTALLY	54		49	AMANHÃ	74
50	ABSOLUTELY	28		50	AMIGOS	73

ANEXO 3 - *WordList The Simpsons* – 50 palavras: inglês/português

WordList - Os Simpsons-inglês			WordList - Os Simpsons-português		
N	Word	Freq.	N	Word	Freq.
1	OH	1158	1	NÃO	3719
2	NO; NOT	956; 784	2	BEM	905
3	JUST	705	3	SIM	393
4	SO	670	4	AH; OH	384; 61
5	WELL	616	5	PAI; PAPAI	350; 92
6	RIGHT	531	6	EI	295
7	HEY	463	7	ENTÃO	280
8	IF	434	8	BOM	269
9	GOOD	421	9	CERTO	258
10	YEAH	375	10	ACHO	253
11	MAN	327	11	MELHOR; ÓTIMO	216; 91
12	OKAY	311	12	ÁÍ	214
13	NEVER	304	13	CARA	213
14	DAD	300	14	CASA	208
15	GONNA	288	15	OBRIGADO	167
16	YES	262	16	SPRINGFIELD	158
17	DAY	215	17	VIDA	156
18	LOVE	223	18	FAVOR	142
19	REALLY	201	19	TEMPO; HORA	142; 139
20	DOWN	208	20	HOJE	137
21	PEOPLE	194	21	DINHEIRO	132
22	SURE	183	22	FILHO	128
23	GREAT	182	23	DESCULPE	103
24	SORRY	177	24	PESSOAS; PESSOAL	103; 78
25	BOY	174	25	QUERIDA	100
26	MOM	158	26	ESCOLA	99
27	PLEASE	166	27	LEGAL	85
28	KIDS	156	28	VELHO	82
29	BETTER	155	29	FAMÍLIA	80
30	NEW	146	30	PARE	80
31	HOME	145	31	CABELO	83
32	LIFE	145	32	CARRO	78
33	THANK; THANKS	143; 111	33	FELIZ	78
34	STOP	139	34	AMIGO; AMIGOS	66; 62
35	MAYBE	137	35	DROGA	63
36	MONEY	134	36	CHEFE	52
37	HELP	132	37	FILME	52
38	HELLO	130	38	PUXA	52
39	NAME	124	39	NADA	223
40	SIR	124	40	NUNCA	298
41	AGAIN	120	41	MÃE; MAMÃE	218; 52
42	STILL	118	42	HOMEM	150
43	LAST	117	43	SENHOR	146
44	SHOW	117	44	CIDADE	78
45	SCHOOL	117	45	CLARO	117
46	GUESS	100	46	VERDADE	130

47	SON	100		47	CERTEZA	65
48	SPRINGFIELD	100		48	GAROTO	104
49	GUY	97		49	CRIANÇAS	102
50	D'OH	51		50	GENTE	69

ANEXO 4 - KeyWords Seinfeld – 50 palavras: inglês

KeyWords Seinfeld - inglês			
N	Key word	Freq.	Keyness
1	NO; DON'T; NOT; CAN'T	1798; 1405; 1132; 554	8001,88; 3203,32; 73,78; 1452,11
2	YEAH	1371	4605,20
3	SO	1365	3641,75
4	WELL	1324	3354,26
5	OH	1319	3103,77
6	RIGHT	1135	2975,99
7	JUST	1048	2469,80
8	HEY	918	2411,43
9	THINK	736	968,54
10	JERRY; JERRY'S	721; 25	2349,04; 255,75
11	GOOD	572	615,82
12	REALLY	560	2215,62
13	GEORGE; COSTANZA	529; 63	1973,45; 656,49
14	YES	423	468,72
15	KRAMER	400	1795,94
16	OKAY	367	1543,00
17	ELAINE; BENES	351; 27	1378,10; 326,75
18	GUY; GUYS	320; 72	1297,89; 344,02
19	HI	303	1297,13
20	HELLO	291	1129,67
21	THING	271	343,65
22	MAYBE	257	1076,53
23	ANYTHING	248	358,31
24	SURE	246	408,31
25	CAR	243	357,65
26	BIG	237	362,24
27	SORRY	228	956,46
28	TALK	179	315,41
29	NICE	174	367,67
30	UH	146	839,94
31	THANKS	124	337,40
32	HUH	117	829,22
33	GUESS	113	447,84
34	EXCUSE	98	363,09
35	SEINFELD	77	772,26
36	BYE	75	309,76
37	FUNNY	101	309,21
38	FAVOR	36	296,10
39	HAPPENED	155	289,53
40	BOY	147	287,63
41	TAKE	384	285,91
42	APARTMENT	63	284,38
43	NEVER	324	282,74
44	KRUGER	34	282,32
45	UP	805	280,62

46	THANK	144	279,22
47	BALD	50	273,47
48	HELL	96	265,94
49	MEAN	276	261,13
50	KEYS	72	259,36

ANEXO 5 - KeyWords Seinfeld – 50 palavras: português

KeyWords Seinfeld - português			
N	KeyWord	Freq.	Keyness
1	NÃO	4699	6083,52
2	BEM	585	2186,18
3	AQUI	537	1395,23
4	NADA	434	1278,33
5	JERRY; SEINFELD	392; 67	1262,94; 316,86
6	ACHO	352	1220,69
7	SIM	314	1081,60
8	BOM	312	1037,91
9	GEORGE; COSTANZA	310; 52	1012,47; 294,52
10	CARA	295	1006,01
11	COISA	245	882,83
12	AGORA	232	871,38
13	KRAMER	230	762,55
14	NUNCA	230	745,90
15	ACHA	224	726,54
16	ELAINE	205	401,82
17	CERTO	187	398,61
18	OI	168	395,54
19	CLARO	166	305,05
20	AMIGO	141	391,54
21	TALVEZ	130	132,73
22	LEGAL	106	381,93
23	OBRIGADO	103	379,48
24	ÓTIMO	90	351,27
25	SINTO	90	345,45
26	DESCULPE	80	320,75
27	LICENÇA	53	216,88
28	SABIA	87	213,61
29	ODEIO	40	210,71
30	BOCA	67	201,85
31	CANETA	49	201,73
32	NOITE	109	199,32
33	BOA	137	196,89
34	PARE	43	196,72
35	DÁ	154	193,18
36	CASA	180	192,17
37	SALADA	39	190,33
38	CARECA	38	189,29
39	LANCE	45	186,61
40	PAI	106	184,30
41	ENTÃO	224	178,91
42	APARTAMENTO	44	172,13
43	COSMO	36	166,53
44	SÉRIO	57	165,60
45	HORA	98	164,32
46	SHOW	58	161,77

47	JOE	32	161,13
48	MULHER	128	158,87
49	NAMORADO	36	156,94
50	NAMORADA	40	156,89

ANEXO 6 - *KeyWords Friends* – anglais

KeyWords - Friends - anglais			
N	KeyWord	Freq.	Keyness
1	SO	1192	1173,19
2	NOT; DON'T; NO; CAN'T; DIDN'T; DOESN'T; WON'T	1108; 1089; 1035; 438; 324; 129; 122	259,481903076171; 2534,2724609375; 879,294494628906; 1184,96667480468; 508,622802734375; 206,331024169921; 203,967987060546
3	JUST	1104	2035,19
4	OH; HUH	951; 40	2550,26293945312; 229,78970336914
5	RIGHT	788	1444,44
6	OKAY	782	4294,69
7	THINK	532	665,46
8	REALLY	518	1166,38
9	YEAH	506	645,10
10	GONNA; WANNA; GOTTA	462; 133; 111	2052,67626953125; 671,404357910156; 449,81997680664
11	WELL	418	146,60
12	SORRY; EXCUSE	379; 74	1644,72229003906; 274,631286621093
13	GREAT	351	561,49
14	HEY; HI; HELLO	340; 196; 90	2572,958984375; 1476,76672363281; 327,681335449218
15	GUYS; GUY	264; 261	2043,15710449218; 1507,99450683593
16	YES	233	159,70
17	MAYBE	204	677,75
18	THANK; THANKS	183; 171	520,259460449218; 653,758361816406
19	BELIEVE	177	323,26
20	ACTUALLY	114	
21	GUESS	93	384,25
22	WOW	85	627,35
23	COOL	65	194,55
24	HONEY	62	294,80
25	SWEETIE; SWEET	35; 55	291,190124511718; 157,8359375
26			
27	ROSS; GELLER	409; 33	3196,28295898437; 345,891174316406
28	RACHEL; RACH; RACHEL'S	295; 67; 26	2095,5654296875; 788,440734863281; 182,940658569335
29	JOEY; JOEY'S	276; 36	2725,3154296875; 408,077880859375
30	CHANDLER; CHANDLER'S	200; 24	1975,48962402343; 241,109466552734
31	MONICA; MONICA'S	196; 24	1817,96032714843; 250,979827880859
32	PHOEBE; PHEEB'S; PHOEBE'S	164; 76; 14	1493,42041015625; 986,607116699218; 113,214401245117

ANEXO 7 - *KeyWords Friends* – português

KeyWords - Friends - português			
N	KeyWord	Freq.	Keyness
1	NÃO	5243	6474,15
2	OH; UH; AH; OOH; OHH	1038; 259; 155; 78; 58	5440,3828125; 1358,310546875; 657,365600585937; 421,295043945312; 313,264099121093
3	BEM	1509	4160,87
4	TÁ	487	2166,20
5	SIM	610	2034,30
6	BOM	400	969,69
7	ACHO; ACHA	512; 168	1853,83959960937; 569,141174316406
8	OI; EI; HEI; OLÁ	369; 258; 121; 80	1751,00939941406; 1330,06225585937; 633,411376953125; 413,571319580078
9	OKAY; OK	314; 214	1672,44189453125; 1116,66931152343
10	CARA	450	1670,26
11	ENTÃO	757	1660,38
12	AQUI	637	1511,15
13	CERTO	503	1409,56
14	LEGAL	287	1168,09
15	DESCULPE; DESCULPA; SINTO	226; 68; 176	1139,45849609375; 294,270111083984; 707,519104003906
16	GENTE	311	724,31
17	OBRIGADA; OBRIGADO	142; 153	615,363647460937; 588,808837890625
18	AÍ	267	580,19
19	CLARO	246	527,66
20	TALVEZ	212	309,01
21	ÓTIMO	182	766,43
22	SÉRIO	132	478,51
23	ACREDITO	123	412,07
24	UAU	67	351,59
25	QUERIDA	84	368,00
26			
27	ROSS	517	2720,36
28	JOEY	397	2145,00
29	RACHEL; RACH	373; 94	1931,2724609375; 507,723022460937
30	CHANDLER	288	1522,89
31	MONICA	291	1472,76
32	PHOEBE; PHEEBS	242; 100	1307,3193359375; 540,13427734375

ANEXO 8 - KeyWords *The Simpsons* – inglês

KeyWords -The Simpsons - inglês			
N	KeyWord	Freq.	Keyness
1	OH; UH; HUH; OOH; EH; AAH	1158; 144; 91; 71; 36; 13	3458,474609375; 1349,71594238281; 657,511291503906; 198,448532104492; 76,5106658935546; 73,7874450683593
2	NO; DON'T; CAN'T; ISN'T; WONT'; DOESN'T; AREN'T; AIN'T	956; 887; 350; 100; 108; 90; 49; 35	681,036743164062; 1713,74230957031; 792,896484375; 113,713356018066; 155,202682495117; 91,6559448242187; 74,3016967773437; 70,0284118652343
3	JUST	705	779,07
4	SO	670	189,41
5	WELL	616	467,10
6	RIGHT; SURE	531; 183	623,646423339843; 291,66943359375
7	HEY; HELLO; HI	463; 130; 84	3734,75854492187; 555,897033691406; 496,351593017578
8	YEAH; YES	375; 262	305,672332763671; 209,557067871093
9	MAN; DAD; MOM; SIR; DADDY; DAD'S; MAMA; MOMMY; MOM'S	327; 300; 158; 124; 23; 17; 15; 10; 9	391,799346923828; 1512,21533203125; 1504,71765136718; 171,270065307617; 55,5663757324218; 57,0762023925781; 60,51222290039; 93,734504699707; 85,6026611328125
10	OKAY; GREAT	311; 182	1151,68176269531; 114,852157592773
11	NEVER	304	345,97
12	REALLY	201	152,44
13	SORRY	177	510,45
14	BOY; KIDS; SON; KID; BOYS	174; 156; 100; 47; 47	467,525848388671; 684,944580078125; 171,328918457031; 187,574813842773; 57,1802024841308
15	PLEASE	166	387,40
16	THANK; THANKS	143; 111	337,516998291015; 330,814086914062
17	MONEY	134	75,30
18	SPRINGFIELD; SPRINGFIELD'S; SPRINGFIELD	100; 12; 8	928,392456054687; 112,853340148925; 103,420455932617
19	GUESS	100	421,66
20	GUY; GUYS	97; 90	374,446502685546; 512,184753417968
21	WOW; WHOA	89; 58	659,5859375; 560,126159667968
22	STUPID	84	319,52
23	D'OH; BEER	51; 49	659,319519042968; 136,219146728515
24	COOL	49	119,71
25	DAMN	40	133,57
26	EXCUSE	59	191,41
27	SWEETIE	28	220,47
28	CUTE	21	117,82
29	FOLKS	20	96,34
30	OW	17	77,44
31	NEIGHBOR	15	158,52

ANEXO 9 - KeyWords *The Simpsons* – português

KeyWords – The Simpsons português			
N	KeyWord	Freq.	Keyness
1	NÃO	3719	3491,64
2	BEM	905	2048,94
3	AQUI	465	988,18
4	AH	384	1909,30
5	PRA	375	1347,39
6	NUNCA	298	610,18
7	EI	295	1586,25
8	ENTÃO	280	287,70
9	CERTO	258	542,32
10	ACHO	253	761,03
11	MELHOR	216	203,45
12	ÁÍ	214	438,08
13	CARA	213	653,63
14	OBRIGADO	167	688,07
15	FAVOR	142	429,45
16	VERDADE	130	118,37
17	CLARO	117	153,07
18	GAROTO	104	388,12
19	DESCULPE	103	510,31
20	ÓTIMO	91	344,54
21	LEGAL	85	253,41
22	DEMAIS	82	76,35
23	PARE	80	390,69
24	DROGA	63	178,63
25	OH	61	261,83
26	OBRIGADA	44	151,86
27	UAU	43	231,30
28	SORTE	42	69,74
29	CARAS	27	89,55
30	APOSTO	21	63,26
21	VALEU	21	63,26
32	LANCE	20	64,51
33	CARAMBA	19	93,40
34	SIM	393	1179,75
35	PAI; PAPAÍ	350; 92	1140,11; 470,66
36	SPRINGFIELD	158	884,61
37	NUNCA	298	610,18
38	MÃE; MAMÃE	218; 52	566,01; 257,85
39	OLÁ	91	490,39
40	DEUS	195	483,75
41	QUERIDA	100	468,78
42	SENHOR; SR	146; 195	365,57; 853,21
43	ÓTIMO	91	344,54
44	NADA	223	304,45
45	HORA	139	292,10
46	IDIOTA	57	263,88

47	FILHO	128	200,18
48	CASA	208	250,80
49	ACHA	88	246,50
50	PUXA	52	234,13
51	FELIZ	78	231,47
52	UAU	43	231,30
53	CERVEJA; DUFF	47; 13	165,70; 72,77
54	HEIN	26	115,42
55	GAROTA	39	115,09
56	IDIOTAS	23	115,07
57	SINTO	94	338,81
58	CERTEZA	65	119,21

ANEXO 10 – Legendas *Seinfeld* DVD Original x Pirata (em inglês)

Legendas <i>Seinfeld</i> DVD (inglês) Temporada/Episódio: 3x01 – <i>The Note</i>	Legenda <i>Seinfeld</i> Pirata (inglês) Temporada/Episódio: 3x01 – <i>The Note</i>
<p>Every time somebody recommends a doctor, he's always the best. "This guy's the best." They can't all be the best. There can't be this many bests. Someone's graduating at the bottom of these classes. Where are these doctors? Is somewhere someone saying to their friend: "You should see my doctor. He's the worst. Oh, yeah. He's the worst. He's the absolute worst there is. Whatever you've got, it'll be worse after you see him. He's just a-- He's a butcher. The man's a butcher." Then there's always that, "Make sure you tell him that you know me." Why? What's the difference? He's a doctor. What is he--? "Oh, you know Bob. Oh, okay, I'll give you the real medicine. Everybody else I'm giving Tic Tacs." And usually for lunch, I'll have a salad. And for dinner, I eat whatever I want. What do you think the worst part of being blind is? Excuse me? You know, if you were blind... ...what do you think the worst part of it would be? I don't know. I think it would be not being able to tell if there was bugs in my food. How could you ever enjoy a meal like that? I'd constantly be feeling around with my lips and my tongue. Well, that's how my 5-year-old eats. He's a very picky eater. Hear about that kid that was kidnapped the other day in Pennsylvania? No. He was at a carnival with his mother.</p>	<p>Every time somebody recommends a doctor, he's always the best. "This guy's the best." They can't all be the best. There can't be this many bests. Someone's graduating at the bottom of these classes. Where are these doctors? Is somewhere someone saying to their friend: "You should see my doctor. He's the worst. Oh, yeah. He's the worst. He's the absolute worst there is. Whatever you've got, it'll be worse after you see him. He's just a-- He's a butcher. The man's a butcher." Then there's always that, "Make sure you tell him that you know me." Why? What's the difference? He's a doctor. What is he--? "Oh, you know Bob. Oh, okay, I'll give you the real medicine. Everybody else I'm giving Tic Tacs." And usually for lunch, I'll have a salad. And for dinner, I eat whatever I want. What do you think the worst part of being blind is? Excuse me? You know, if you were blind... ...what do you think the worst part of it would be? I don't know. I think it would be not being able to tell if there was bugs in my food. How could you ever enjoy a meal like that? I'd constantly be feeling around with my lips and my tongue. Well, that's how my 5-year-old eats. He's a very picky eater. Hear about that kid that was kidnapped the other day in Pennsylvania? No. He was at a carnival with his mother.</p>

<p>She gets a hot dog... ...next thing you know, she turns around, boom, he's gone. Imagine how sick a person has to be to do something like that. And these people are all over the place. You never know who's crazy. I could be one of these people. Have you seen any good movies? Who takes care of your boy during the day? We have a woman. Why? -No, I'm just saying. -She had references. I'm sure she did. I'm sure they're impeccable. I'm talking about the ones that forge them. You know, I think this is really helping. I don't live near here, you know. So she's giving me the massage and I'm just making conversation. -I don't like to talk during a massage. -Neither do I, but I do it for them. -I figure they're bored. -Yeah, I do that too. I feel guilty about getting the pleasure. I feel like I don't deserve it, so I talk. It stops me from enjoying it. There's nothing to eat in here. -I forgot to tell you. -I'm in the middle of a story. -Okay, go ahead. -Why don't you ever go shopping? It's not like it's a really funny story. -What happened? -So she mentioned that she had a son. And then for some reason... ...I launch into the story about the kid from Pennsylvania who was abducted. -Oh, wasn't that terrible? -Yes, it was. Not even an apple. She doesn't wanna hear that. That was stupid. -I know it was stupid. -Really stupid. Hey, I just said it was stupid. -What about this Chinese food? -Take it. -I can't believe you said that. -Hey, would you stop it already. So, what did she say?</p>	<p>She gets a hot dog... ...next thing you know, she turns around, boom, he's gone. Imagine how sick a person has to be to do something like that. And these people are all over the place. You never know who's crazy. I could be one of these people. Have you seen any good movies? Who takes care of your boy during the day? We have a woman. Why? -No, I'm just saying. -She had references. I'm sure she did. I'm sure they're impeccable. I'm talking about the ones that forge them. You know, I think this is really helping. I don't live near here, you know. So she's giving me the massage and I'm just making conversation. -I don't like to talk during a massage. -Neither do I, but I do it for them. -I figure they're bored. -Yeah, I do that too. I feel guilty about getting the pleasure. I feel like I don't deserve it, so I talk. It stops me from enjoying it. There's nothing to eat in here. -I forgot to tell you. -I'm in the middle of a story. -Okay, go ahead. -Why don't you ever go shopping? It's not like it's a really funny story. -What happened? -So she mentioned that she had a son. And then for some reason... ...I launch into the story about the kid from Pennsylvania who was abducted. -Oh, wasn't that terrible? -Yes, it was. Not even an apple. She doesn't wanna hear that. That was stupid. -I know it was stupid. -Really stupid. Hey, I just said it was stupid. -What about this Chinese food? -Take it. -I can't believe you said that. -Hey, would you stop it already. So, what did she say?</p>
--	--

<p>She actually seemed to get a little paranoid. This is terrible. What is this, ginger? I hate ginger. I can't understand how anyone can eat ginger. -I have a good masseuse. -No, she's really good. She's not just a masseuse. She's a physical therapist. There's a big difference. She uses the ultrasound. It's a real medical procedure. In fact, if you get a doctor's note, it's covered by insurance. Physical therapy is covered by insurance? Yeah. -You don't pay for the massage? -Not if you have a doctor's note. So where do you get this note? I've never actually done it, but if I wanted to... ...I could probably get one from Roy, the dentist. Right. Your friend Roy. What's the name of this physical therapist? I'll tell you, but don't ask her anything about her kid. She's a little off. And you don't have to pay? We have 3:00 appointments. -George and Elaine, right? -Right. Could you fill these out, please? And, Elaine, you'll be seeing Julianna. And, George, you'll be with Raymond. Excuse me. Did you say Raymond? Yes. But Raymond is a man. That's right. I can't get a massage from a man. -Why not? -What, are you crazy? I can't have a man touching me. Switch with me. I don't want the man either. What? You're a woman. They're supposed to be touching you. -He'd just be touching your back. -He'd just be touching your back too. -No, it could get sexual. -I know.</p>	<p>She actually seemed to get a little paranoid. This is terrible. What is this, ginger? I hate ginger. I can't understand how anyone can eat ginger. -I have a good masseuse. -No, she's really good. She's not just a masseuse. She's a physical therapist. There's a big difference. She uses the ultrasound. It's a real medical procedure. In fact, if you get a doctor's note, it's covered by insurance. Physical therapy is covered by insurance? Yeah. -You don't pay for the massage? -Not if you have a doctor's note. So where do you get this note? I've never actually done it, but if I wanted to... ...I could probably get one from Roy, the dentist. Right. Your friend Roy. What's the name of this physical therapist? I'll tell you, but don't ask her anything about her kid. She's a little off. And you don't have to pay? We have 3:00 appointments. -George and Elaine, right? -Right. Could you fill these out, please? And, Elaine, you'll be seeing Julianna. And, George, you'll be with Raymond. Excuse me. Did you say Raymond? Yes. But Raymond is a man. That's right. I can't get a massage from a man. -Why not? -What, are you crazy? I can't have a man touching me. Switch with me. I don't want the man either. What? You're a woman. They're supposed to be touching you. -He'd just be touching your back. -He'd just be touching your back too. -No, it could get sexual. -I know.</p>
---	---

<p>That's the point. If it's gonna get sexual, it should get sexual with you. -I wouldn't be comfortable. -I would? -What if something happens? -Oh, what could happen? What if it felt good? -It's supposed to feel good. -I don't want it to feel good. -Then why get the massage? -Exactly. George. -Yes. -I'm Raymond. Hello. Are you ready? And then Julianna asked me if I wanted to join her here in the office. Really? Used to be a flight attendant. Oh, boy. Why don't you open those pants. It's gonna be a lot easier that way. -So, what do you do? -What? I said, what do you do? I don't know. -You don't know what you do? -No. Oh, come on. -You're very tense. -Coffee. Too much coffee. Take off those pants. I'll work the hamstring. Oh, the hamstring's fine. -But you wrote that it was tender. -I wrote. I wrote. I'll check it out. -Are you sure? -Yeah. Take them off. How did you hurt this? I don't know. -You don't know? -No. -But you just told me. -Korea. -You hurt it in Korea? -What? -The hamstring. -Korea. How? Hamstring. How did you hurt the hamstring? Hotel. How'd it go?</p>	<p>That's the point. If it's gonna get sexual, it should get sexual with you. -I wouldn't be comfortable. -I would? -What if something happens? -Oh, what could happen? What if it felt good? -It's supposed to feel good. -I don't want it to feel good. -Then why get the massage? -Exactly. George. -Yes. -I'm Raymond. Hello. Are you ready? And then Julianna asked me if I wanted to join her here in the office. Really? Used to be a flight attendant. Oh, boy. Why don't you open those pants. It's gonna be a lot easier that way. -So, what do you do? -What? I said, what do you do? I don't know. -You don't know what you do? -No. Oh, come on. -You're very tense. -Coffee. Too much coffee. Take off those pants. I'll work the hamstring. Oh, the hamstring's fine. -But you wrote that it was tender. -I wrote. I wrote. I'll check it out. -Are you sure? -Yeah. Take them off. How did you hurt this? I don't know. -You don't know? -No. -But you just told me. -Korea. -You hurt it in Korea? -What? -The hamstring. -Korea. How? Hamstring. How did you hurt the hamstring? Hotel. How'd it go?</p>
--	--

<p>George? No appointments at all? Because my neck is still tight. What about Thursday? And Friday? Oh, boy. Okay. Thanks anyway. What's with you? A.... Yes. A.... A man gave me.... Yes. A man gave you.... A man gave me... ...a massage. -So? -So he... ...had his hands and.... He was.... -He was what? -He-- He was... ...touching and rubbing. That's a massage. -Then I took my pants off. -You took your pants off? For my hamstring. He got about... ...two inches from... -...there. -Really? I think it moved. -It moved? -It may have moved. I don't know. -I'm sure it didn't move. -It moved! It was imperceptible, but I felt it. Maybe it just wanted to change positions. You know... -...shift to the other side. -No, no. It wasn't a shift. I've shifted. This was a move. -Okay. So what if it moved? -That's the sign, the test. If a-- If a man makes it move. That's not the test. Contact is the test. If it moves as a result of contact. Do you think it's contact? It has to be touched? That's what a gym teacher once told me. -Hey. -Hey. I just saw Joe DiMaggio in Dinky Doughnuts. You know, I looked in there and there</p>	<p>George? No appointments at all? Because my neck is still tight. What about Thursday? And Friday? Oh, boy. Okay. Thanks anyway. What's with you? A.... Yes. A.... A man gave me.... Yes. A man gave you.... A man gave me... ...a massage. -So? -So he... ...had his hands and.... He was.... -He was what? -He-- He was... ...touching and rubbing. That's a massage. -Then I took my pants off. -You took your pants off? For my hamstring. He got about... ...two inches from... -...there. -Really? I think it moved. -It moved? -It may have moved. I don't know. -I'm sure it didn't move. -It moved! It was imperceptible, but I felt it. Maybe it just wanted to change positions. You know... -...shift to the other side. -No, no. It wasn't a shift. I've shifted. This was a move. -Okay. So what if it moved? -That's the sign, the test. If a-- If a man makes it move. That's not the test. Contact is the test. If it moves as a result of contact. Do you think it's contact? It has to be touched? That's what a gym teacher once told me. -Hey. -Hey. I just saw Joe DiMaggio in Dinky Doughnuts. You know, I looked in there and there</p>
--	--

<p>he was having coffee and a doughnut. Joe DiMaggio? -In Dinky Doughnuts? -Yes. -Joe DiMaggio. -No. I'm sorry. If Joe DiMaggio wants a doughnut, he goes to a fancy restaurant. He's not sitting in Dinky Doughnuts. Well, maybe he likes Dinky Doughnuts. I don't like to sit next to men on airplanes... ...because our knees might touch. I can't see Joe DiMaggio sitting at the counter... ...at little, tiny, filthy, smelly Dinky Doughnuts. Why can't he have a doughnut like everybody else? He can have a doughnut, but not a Dinky. I don't even like to use urinals. Always been a stall man. Look, I'm telling-- I'm telling you, that was Joe DiMaggio. The guy slept with Marilyn Monroe. He's in Dinky Doughnuts. What about this doctor's note? -Let's go see Roy. -I never said I'd do that. What are you talking about? That's 75 bucks. I'm not working. I can't afford that. I don't know how I feel about it. Oh, what are you, like a Quaker now? All right, all right. A stall man, huh? So we were wondering if it was possible for you to write us a note. And if you can't, believe me, it's fine. -He didn't say he can't. -If you feel funny about it at all. -He doesn't feel funny. -If he does. -Do you feel funny? -Forget it. -He didn't say anything. -He feels funny. -You don't have to do this. -He knows that! Should we go?</p>	<p>he was having coffee and a doughnut. Joe DiMaggio? -In Dinky Doughnuts? -Yes. -Joe DiMaggio. -No. I'm sorry. If Joe DiMaggio wants a doughnut, he goes to a fancy restaurant. He's not sitting in Dinky Doughnuts. Well, maybe he likes Dinky Doughnuts. I don't like to sit next to men on airplanes... ...because our knees might touch. I can't see Joe DiMaggio sitting at the counter... ...at little, tiny, filthy, smelly Dinky Doughnuts. Why can't he have a doughnut like everybody else? He can have a doughnut, but not a Dinky. I don't even like to use urinals. Always been a stall man. Look, I'm telling-- I'm telling you, that was Joe DiMaggio. The guy slept with Marilyn Monroe. He's in Dinky Doughnuts. What about this doctor's note? -Let's go see Roy. -I never said I'd do that. What are you talking about? That's 75 bucks. I'm not working. I can't afford that. I don't know how I feel about it. Oh, what are you, like a Quaker now? All right, all right. A stall man, huh? So we were wondering if it was possible for you to write us a note. And if you can't, believe me, it's fine. -He didn't say he can't. -If you feel funny about it at all. -He doesn't feel funny. -If he does. -Do you feel funny? -Forget it. -He didn't say anything. -He feels funny. -You don't have to do this. -He knows that! Should we go?</p>
--	--

<p>Is this a breach of our friendship? Oh, can you be any more dramatic? Don't be ridiculous. Holyfield. He's a good friend of one of my patients. He's got a hell of a body, doesn't he? How would I know? Do you like him? What do you mean, like him? -Do you like him? -Well, I mean, he's a good fighter... ...and a nice guy, but I don't like him. -How come you don't like him? -Why should I? -What is the matter with you? -Nothing. Why? You think something's wrong? Am I different? -So you want the notes? -You don't have to, really. No, no. It's okay. We should probably get one for Elaine too, right, George? George? George. What about the week after? No appointments at all? What? Well, can I--? Can I at least just talk to her so I can apologize? Forget it. I can't believe this. I make one innocent comment... ...about some lunatic in Pennsylvania, and I'm cut off. This woman is insane. What's with you? What? You were too close to me. I was all scrunched in there. Hey, you scrunched me. I sat down here first. Hey. I saw DiMaggio in the doughnut shop again. -Yeah. -Joe DiMaggio? Joe DiMaggio. This time I went in and I sat down across from him... ...and I really watched him. I studied his every move. For example, he dunks.</p>	<p>Is this a breach of our friendship? Oh, can you be any more dramatic? Don't be ridiculous. Holyfield. He's a good friend of one of my patients. He's got a hell of a body, doesn't he? How would I know? Do you like him? What do you mean, like him? -Do you like him? -Well, I mean, he's a good fighter... ...and a nice guy, but I don't like him. -How come you don't like him? -Why should I? -What is the matter with you? -Nothing. Why? You think something's wrong? Am I different? -So you want the notes? -You don't have to, really. No, no. It's okay. We should probably get one for Elaine too, right, George? George? George. What about the week after? No appointments at all? What? Well, can I--? Can I at least just talk to her so I can apologize? Forget it. I can't believe this. I make one innocent comment... ...about some lunatic in Pennsylvania, and I'm cut off. This woman is insane. What's with you? What? You were too close to me. I was all scrunched in there. Hey, you scrunched me. I sat down here first. Hey. I saw DiMaggio. in the doughnut shop again. -Yeah. -Joe DiMaggio? Joe DiMaggio. This time I went in and I sat down across from him... ...and I really watched him. I studied his every move. For example, he dunks.</p>
--	---

<p>-Joe DiMaggio dunks his doughnuts? -That's right. See, now I know it's not him. Joe DiMaggio could not be a dunker. Oh, he's a dunker. -Why couldn't he be a dunker? -Nothing diverts his attention. Like, I'm sitting in there, you know... ...and I start banging on the table so that he'll look up. Like I'm sitting there, and I-- He wouldn't move. So then I started doing these yelping noises, like: No reaction, because the guy is so focused, you see. He can just block out anything that's going on around him. See, that's how he played baseball. He dunks like he hits. -So then what? -Well... ...then the waitress, she comes up and she tells me to shut up... ...or they're gonna throw me out. Why didn't you just call out his name? What happened to you? These kids called me a Mary. A what? I was jumping over a puddle. For some reason, I went like this: And they called me a Mary. So I chased them and I tripped and I fell. Yeah, you know kids. They can be very perceptive. Hey, George. What is this? What is that? No, really. What is that? Hello. Oh, hi, Roy. What? Oh, my God. How did this happen? What can I do? I am so sorry. Okay. Bye. That was Roy. He's under investigation for insurance fraud. -I told you. -Told me what? -I told you we shouldn't do it. -I didn't say anything.</p>	<p>-Joe DiMaggio dunks his doughnuts? -That's right. See, now I know it's not him. Joe DiMaggio could not be a dunker. Oh, he's a dunker. -Why couldn't he be a dunker? -Nothing diverts his attention. Like, I'm sitting in there, you know... ...and I start banging on the table so that he'll look up. Like I'm sitting there, and I-- He wouldn't move. So then I started doing these yelping noises, like: No reaction, because the guy is so focused, you see. He can just block out anything that's going on around him. See, that's how he played baseball. He dunks like he hits. -So then what? -Well... ...then the waitress, she comes up and she tells me to shut up... ...or they're gonna throw me out. Why didn't you just call out his name? What happened to you? These kids called me a Mary. A what? I was jumping over a puddle. For some reason, I went like this: And they called me a Mary. So I chased them and I tripped and I fell. Yeah, you know kids. They can be very perceptive. Hey, George. What is this? What is that? No, really. What is that? Hello. Oh, hi, Roy. What? Oh, my God. How did this happen? What can I do? I am so sorry. Okay. Bye. That was Roy. He's under investigation for insurance fraud. -I told you. -Told me what? -I told you we shouldn't do it. -I didn't say anything.</p>
--	--

<p>He's got a house, a family. They could take away his license. Three notes. How stupid was that? We never should've got three notes. -Three notes? -Yeah. You, me and George. -You got me a note? -Yeah. -But I got my own note. -You what? -I got a note from my gynecologist. -Why'd you do that? -I didn't know you'd get me a note. -Of course I'd get you a note. -You didn't say anything. -Neither did you. That's how he got caught. We sent in four notes from two doctors. How could you do that to your friend? He's got a wife, kids and a lot of other stuff. Oh, yeah. -Hi, Pam. -Hello. Hello. I just thought maybe I could talk to Roy if-- Pam, did the x-ray from Mrs. Sloane--? -Hi. -Hi, Roy. -How you doing? -Come on back. I have a patient, but she's under. -I don't even know what to say. -Me neither. -I knew this would happen. -Me too. I mean, the whole thing, it's just.... -Tragic. -Well, it's not tragic. -No? -No. It's.... -Unsettling? -Okay. -I mean, what if they--? -I hope you're both happy. I'm not happy. Me, neither. I've never been happy. I mean, I'm happy sometimes, but not now. In college, maybe. -Those were fun times.</p>	<p>He's got a house, a family. They could take away his license. Three notes. How stupid was that? We never should've got three notes. -Three notes? -Yeah. You, me and George. -You got me a note? -Yeah. -But I got my own note. -You what? -I got a note from my gynecologist. -Why'd you do that? -I didn't know you'd get me a note. -Of course I'd get you a note. -You didn't say anything. -Neither did you. That's how he got caught. We sent in four notes from two doctors. How could you do that to your friend? He's got a wife, kids and a lot of other stuff. Oh, yeah. -Hi, Pam. -Hello. Hello. I just thought maybe I could talk to Roy if-- Pam, did the x-ray from Mrs. Sloane--? -Hi. -Hi, Roy. -How you doing? -Come on back. I have a patient, but she's under. -I don't even know what to say. -Me neither. -I knew this would happen. -Me too. I mean, the whole thing, it's just.... -Tragic. -Well, it's not tragic. -No? -No. It's.... -Unsettling? -Okay. -I mean, what if they--? -I hope you're both happy. I'm not happy. Me, neither. I've never been happy. I mean, I'm happy sometimes, but not now. In college, maybe. -Those were fun times.</p>
--	--

<p>-Yeah, college was fun. You know the whole practice is in jeopardy. You know that. -Don't mind her. -Oh, please. I love her. I've just met her, but I'm very impressed. I've never had a problem with these notes before. What's gonna happen now? Nothing, as long as we get the physical therapist to go along with our story. What? The physical therapist? Why? She has to say the complaint was related to a dental problem. How you doing? Hi. Look, I know I don't have an appointment... ...but it's really important that I talk with Julianna. I'm sorry. She's not in. I know she's mad at me, but I really have to speak with her. I told you she's not here. Look, you have to leave. Wait a second. Don't you--? Hi. Look, I don't know what you think-- -Please. -But, you see.... Let me talk to you for a second. What I did is inadvertently-- I treated you, so please just get out of the office. Can't you listen to me? Run, Billy! Run to the office and close the door. Call the police. The police. What is the--? Hi, George. Hello. Raymond? Well, I mean, it's only a six-month probation. It's a slap on the wrist. I still don't see any dinner invitations forthcoming. Men have been popping into my sexual fantasies. All of a sudden, I'll be in the middle. Of what? And a guy will appear from out of nowhere. I said, "Get out of here.</p>	<p>-Yeah, college was fun. You know the whole practice is in jeopardy. You know that. -Don't mind her. -Oh, please. I love her. I've just met her, but I'm very impressed. I've never had a problem with these notes before. What's gonna happen now? Nothing, as long as we get the physical therapist to go along with our story. What? The physical therapist? Why? She has to say the complaint was related to a dental problem. How you doing? Hi. Look, I know. I don't have an appointment... ...but it's really important that I talk with Julianna. I'm sorry. She's not in. I know she's mad at me, but I really have to speak with her. I told you she's not here. Look, you have to leave. Wait a second. Don't you--? Hi. Look, I don't know what you think-- -Please. -But, you see.... Let me talk to you for a second. What I did is inadvertently-- I treated you, so please just get out of the office. Can't you listen to me? Run, Billy! Run to the office and close the door. Call the police. The police. What is the--? Hi, George. Hello. Raymond? Well, I mean, it's only a six-month probation. It's a slap on the wrist. I still don't see any dinner invitations forthcoming. Men have been popping into my sexual fantasies. All of a sudden, I'll be in the middle. Of what? And a guy will appear from out of nowhere. I said, "Get out of here.</p>
---	--

<p>What do you want? You don't belong here." -What do they do? -They talk back. They go, "Hey, George, how's it going?" I said, "Get the hell out of here." Hey, it's the K-Man. Maybe it's time you got a different hobby. Oh, man. Just came from Roy's. I threw up from the gas. -Did he say anything? -No, no. He's fine. Oh, my God. It's.... -What? -Joe DiMaggio. Having a cup of coffee. -And he's dunking. -Yeah. Look at him. The Yankee Clipper. Here. You see? Now, that is a handsome man. Oh, please. Wait. Hold on a minute. Wait. See? I told you. What causes homophobia? What is it that makes a heterosexual man worry? I think it's because men know that deep down... ...we have weak sales resistance. We're constantly buying shoes that hurt us, pants that don't fit right. Men think, "Obviously, I can be talked into anything. What if I accidentally wander into some sort of homosexual store... ...thinking it's a shoe store, and the salesman goes: 'Just hold this guy's hand, walk around the store. See how you feel. No obligation, no pressure, just try it. Would you like to see him in a sandal?'"</p>	<p>What do you want? You don't belong here." -What do they do? -They talk back. They go, "Hey, George, how's it going?" I said, "Get the hell out of here." Hey, it's the K-Man. Maybe it's time you got a different hobby. Oh, man. Just came from Roy's. I threw up from the gas. -Did he say anything? -No, no. He's fine. Oh, my God. It's.... -What? -Joe DiMaggio. Having a cup of coffee. -And he's dunking. -Yeah. Look at him. The Yankee Clipper. Here. You see? Now, that is a handsome man. Oh, please. Wait. Hold on a minute. Wait. See? I told you. What causes homophobia? What is it that makes a heterosexual man worry? I think it's because men know that deep down... ...we have weak sales resistance. We're constantly buying shoes that hurt us, pants that don't fit right. Men think, "Obviously, I can be talked into anything. What if I accidentally wander into some sort of homosexual store... ...thinking it's a shoe store, and the salesman goes: 'Just hold this guy's hand, walk around the store. See how you feel. No obligation, no pressure, just try it. Would you like to see him in a sandal?'"</p>
---	---

ANEXO 11 – Legendas *Seinfeld* DVD Original x Pirata (em português)

Legendas <i>Seinfeld</i> DVD (português) Temporada/Episódio: 3x01 – <i>The Note</i>	Legenda <i>Seinfeld</i> Pirata (português) Temporada/Episódio: 3x01 – <i>The Note</i>
<p>Sempre que recomendam um médico, dizem que ele é bárbaro. Não dá para todos serem o melhor. Não pode haver tantos melhores. Alguém deve ter sido o pior aluno da turma. Onde estão esses médicos? Alguém devia dizer: "O meu médico é o pior. É o pior médico que já vi. Seja qual for o seu médico, ele é muito pior. Ele é um carnicheiro!" E tem aquele lance: "Diga que me conhece." Por quê? Tanto faz, ele é médico. "Você conhece o Bob?" Tudo bem, vou dar o remédio de verdade. Para os outros, eu dou balinhas." No almoço, eu como salada e no jantar, o que eu quiser. Qual a pior parte de ser cego? Como é? Se você fosse cega, qual seria a pior parte? Sei lá. Para mim seria não saber se há bichos na minha comida. Como poderia comer assim? Ficaria preocupado com a língua e os lábios. É assim que o meu filho come, é nojento para comer. Soube do garoto que foi seqüestrado na Pensilvânia? Estava numa festa com a mãe, ela foi comprar um hot dog... e ele sumiu. A pessoa só pode ser louca. Tem gente assim em todo lugar. Quem é essa gente? Eu poderia ser um louco. Tem ido ao cinema? Quem cuida do seu filho? Tenho uma babá. Por quê? -Só para saber.. -Ela tinha referências. E deviam ser ótimas.</p>	<p>Sempre que recomendam um médico, dizem que ele é bárbaro. Não dá para todos serem o melhor. Não pode haver tantos melhores. Alguém deve ter sido o pior aluno da turma. Onde estão esses médicos? Alguém devia dizer: "O meu médico é o pior. É o pior médico que já vi. Seja qual for o seu médico, ele é muito pior. Ele é um carnicheiro!" E tem aquele lance: "Diga que me conhece." Por quê? Tanto faz, ele é médico. "Você conhece o Bob?" Tudo bem, vou dar o remédio de verdade. Para os outros, eu dou balinhas." No almoço, eu como salada e no jantar, o que eu quiser. Qual a pior parte de ser cego? Como é? Se você fosse cega, qual seria a pior parte? Sei lá. Para mim seria não saber se há bichos na minha comida. Como poderia comer assim? Ficaria preocupado com a língua e os lábios. É assim que o meu filho come, é nojento para comer. Soube do garoto que foi seqüestrado na Pensilvânia? Estava numa festa com a mãe, ela foi comprar um hot dog... e ele sumiu. A pessoa só pode ser louca. Tem gente assim em todo lugar. Quem é essa gente? Eu poderia ser um louco. Tem ido ao cinema? Quem cuida do seu filho? Tenho uma babá. Por quê? -Só para saber.. -Ela tinha referências. E deviam ser ótimas.</p>

<p>Mas algumas falsificam. Isso está ajudando muito. Não moro perto daqui, falou? Ela estava me massageando, eu estava puxando papo. Não gosto de falar durante a massagem. -Nem eu, mas ficam entediados. -Eu também faço isso... sinto culpa por sentir prazer. Acho que não mereço... e falar acaba com o prazer. Não tem nada para comer. -Esqueci de contar. -Estou no meio da história. -Está bem, continua. -Por que não vai ao mercado? Não é uma história engraçada! -O que houve? -Ela disse que tinha um filho... e por algum motivo... eu falei do menino que foi seqüestrado. -Foi horrível, não? -Foi, sim! Nem uma maçã. Não devia ter falado isso. Foi uma idiotice. -Eu sei. -Uma grande idiotice. Eu concordei. -E esta comida chinesa? -Pode comer! -Não acredito que falou isso! -Quer parar? O que ela disse? Ficou meio paranóica. Que horrível! Isto é gengibre? Odeio gengibre! Como podem comer gengibre? Conheço uma massagista ótima. Não é só isso, ela é fisioterapeuta... ela usa ultra-som e tal... é um procedimento médico. Com receita, o seguro até cobre. O seguro cobre fisioterapia? -Não paga pela massagem? -Não, se tiver uma receita. Onde consegue uma receita? Nunca pedi, mas se quisesse... pediria para o Roy, o meu dentista. Seu amigo Roy!</p>	<p>Mas algumas falsificam. Isso está ajudando muito. Não moro perto daqui, falou? Ela estava me massageando, eu estava puxando papo. Não gosto de falar durante a massagem. -Nem eu, mas ficam entediados. -Eu também faço isso... sinto culpa por sentir prazer. Acho que não mereço... e falar acaba com o prazer. Não tem nada para comer. -Esqueci de contar. -Estou no meio da história. -Está bem, continua. -Por que não vai ao mercado? Não é uma história engraçada! -O que houve? -Ela disse que tinha um filho... e por algum motivo... eu falei do menino que foi seqüestrado. -Foi horrível, não? -Foi, sim! Nem uma maçã. Não devia ter falado isso. Foi uma idiotice. -Eu sei. -Uma grande idiotice. Eu concordei. -E esta comida chinesa? -Pode comer! -Não acredito que falou isso! -Quer parar? O que ela disse? Ficou meio paranóica. Que horrível! Isto é gengibre? Odeio gengibre! Como podem comer gengibre? Conheço uma massagista ótima. Não é só isso, ela é fisioterapeuta... ela usa ultra-som e tal... é um procedimento médico. Com receita, o seguro até cobre. O seguro cobre fisioterapia? -Não paga pela massagem? -Não, se tiver uma receita. Onde consegue uma receita? Nunca pedi, mas se quisesse... pediria para o Roy, o meu dentista. Seu amigo Roy!</p>
--	--

<p>Como chama a fisioterapeuta? Eu digo, mas não pergunte nada do filho dela. E não vamos pagar? Temos uma consulta às 1 5h. George e Elaine? Preencham isto, por favor. Elaine será com Julianna. George, com Raymond. Você disse Raymond? Raymond é um homem. Isso mesmo. Não pode ser com um homem. -Por que não? -Ficou louca? Não quero um cara me tocando. Troque comigo. Também não quero o cara. Qual a diferença? Você é mulher, eles devem tocar em você. -Só vai tocar nas suas costas. -Nas suas também. -Pode ficar sexual. -Eu sei. Se for para acontecer, que seja com o sexo oposto. -Não ficaria à vontade! -E eu ficaria? -E se rolar alguma coisa? -O que pode rolar? E se for gostoso? -É para ser gostoso. -Não quero que seja gostoso. Então, para que a massagem? Eu sou Raymond. Está pronto? Aí ela me convidou para vir trabalhar aqui. Eu era comissário. Abra a calça, vai facilitar. -O que você faz? -O quê? Perguntei o que faz. Não sei... Não sabe o que faz? -Está tenso. -Muito café. Tire a calça, vou massagear as pernas. As pernas estão legais. -Escreveu que estão doloridas. -Eu escrevi... Vou dar uma olhada. -Tem certeza? -Sim, tire.</p>	<p>Como chama a fisioterapeuta? Eu digo, mas não pergunte nada do filho dela. E não vamos pagar? Temos uma consulta às 1 5h. George e Elaine? Preencham isto, por favor. Elaine será com Julianna. George, com Raymond. Você disse Raymond? Raymond é um homem. Isso mesmo. Não pode ser com um homem. -Por que não? -Ficou louca? Não quero um cara me tocando. Troque comigo. Também não quero o cara. Qual a diferença? Você é mulher, eles devem tocar em você. -Só vai tocar nas suas costas. -Nas suas também. -Pode ficar sexual. -Eu sei. Se for para acontecer, que seja com o sexo oposto. -Não ficaria à vontade! -E eu ficaria? -E se rolar alguma coisa? -O que pode rolar? E se for gostoso? -É para ser gostoso. -Não quero que seja gostoso. Então, para que a massagem? Eu sou Raymond. Está pronto? Aí ela me convidou para vir trabalhar aqui. Eu era comissário. Abra a calça, vai facilitar. -O que você faz? -O quê? Perguntei o que faz. Não sei... Não sabe o que faz? -Está tenso. -Muito café. Tire a calça, vou massagear as pernas. As pernas estão legais. -Escreveu que estão doloridas. -Eu escrevi... Vou dar uma olhada. -Tem certeza? -Sim, tire.</p>
--	--

<p>Como se machucou? Não sei. Não sabe? -Acabou de me contar. -Coréia. Machucou na Coréia? -A perna? -Coréia. Como? A perna. Como machucou? Hotel. Como foi? Não tem hora? Meu pescoço ainda está duro. E na quinta? Sexta? Bom, obrigado. O que foi? Um... Um o quê? Um cara me deu... Um cara te deu... Um cara me deu... uma massagem! E daí? Ele pôs as mãos e... ele... -Ele o quê? -Ele... me tocou e esfregou. Isso é massagem. -Aí tirei a calça... -Você tirou a calça? Para massagear as pernas. Ele chegou... a uns cinco centímetros... -de lá. -Jura? Eu acho que mexeu. -Mexeu? -Acho que sim. -Não deve ter mexido. -Mexeu! Foi imperceptível, mas eu senti. Talvez quisesse mudar de posição... para o outro lado. Não foi isso. Mexeu. -E daí? -É o sinal, a prova... se um homem fizer mexer. Contato é a prova...</p>	<p>Como se machucou? Não sei. Não sabe? -Acabou de me contar. -Coréia. Machucou na Coréia? -A perna? -Coréia. Como? A perna. Como machucou? Hotel. Como foi? Não tem hora? Meu pescoço ainda está duro. E na quinta? Sexta? Bom, obrigado. O que foi? Um... Um o quê? Um cara me deu... Um cara te deu... Um cara me deu... uma massagem! E daí? Ele pôs as mãos e... ele... -Ele o quê? -Ele... me tocou e esfregou. Isso é massagem. -Aí tirei a calça... -Você tirou a calça? Para massagear as pernas. Ele chegou... a uns cinco centímetros... -de lá. -Jura? Eu acho que mexeu. -Mexeu? -Acho que sim. -Não deve ter mexido. -Mexeu! Foi imperceptível, mas eu senti. Talvez quisesse mudar de posição... para o outro lado. Não foi isso. Mexeu. -E daí? -É o sinal, a prova... se um homem fizer mexer. Contato é a prova...</p>
--	--

<p>se mexer como resultado de um contato. Contato? Tem que ser tocado. Meu professor que disse. Vi Joe DiMaggio no Dinky Donuts. Estava tomando café e comendo um donut. Joe DiMaggio? No Dinky Donuts? Se ele fosse comer um donut, iria a um restaurante ou hotel. Não iria ao Dinky Donuts. Talvez goste do Dinky Donuts. Nem no avião sento ao lado de um homem... para não encostar. Não vejo Joe DiMaggio sentado... no balcão imundo do Dinky Donuts. Ele não pode comer um donut? Claro que pode! Mas não no Dinky. Eu odeio usar mictórios, sou um homem de privada. Estou dizendo... Era Joe DiMaggio. Ele dormiu com Marilyn Monroe. Está no Dinky Donuts. E o lance da receita? -Vamos falar com Roy. -Não falei que faria isso. Mas são US\$ 75. Estou desempregado. Não sei o que acho disso. Vai dar uma de bundão? Tudo bem! Homem de privada? Pode nos dar uma receita? Se não puder, tudo bem. -Ele não disse isso. -Se não concordar... -Ele não discorda. -Se discordar! Você discorda? -Ele não disse nada. -Ele discorda. -Não precisa fazer isso. -Ele sabe. Devemos ir embora? Nossa amizade acabou? Pode ser mais dramático? Não seja ridículo! Holyfield é amigo de um dos meus pacientes. Não tem um corpo maravilhoso? Como vou saber?</p>	<p>se mexer como resultado de um contato. Contato? Tem que ser tocado. Meu professor que disse. Vi Joe DiMaggio no Dinky Donuts. Estava tomando café e comendo um donut. Joe DiMaggio? No Dinky Donuts? Se ele fosse comer um donut, iria a um restaurante ou hotel. Não iria ao Dinky Donuts. Talvez goste do Dinky Donuts. Nem no avião sento ao lado de um homem... para não encostar. Não vejo Joe DiMaggio sentado... no balcão imundo do Dinky Donuts. Ele não pode comer um donut? Claro que pode! Mas não no Dinky. Eu odeio usar mictórios, sou um homem de privada. Estou dizendo... Era Joe DiMaggio. Ele dormiu com Marilyn Monroe. Está no Dinky Donuts. E o lance da receita? -Vamos falar com Roy. -Não falei que faria isso. Mas são US\$ 75. Estou desempregado. Não sei o que acho disso. Vai dar uma de bundão? Tudo bem! Homem de privada? Pode nos dar uma receita? Se não puder, tudo bem. -Ele não disse isso. -Se não concordar... -Ele não discorda. -Se discordar! Você discorda? -Ele não disse nada. -Ele discorda. -Não precisa fazer isso. -Ele sabe. Devemos ir embora? Nossa amizade acabou? Pode ser mais dramático? Não seja ridículo! Holyfield é amigo de um dos meus pacientes. Não tem um corpo maravilhoso? Como vou saber?</p>
--	--

<p>Gosta dele? Como assim? -Gosta? -Ele luta bem... e é legal, mas eu não gosto dele. -Por que não? -Por que devia gostar? -O que deu em você? -Por quê? Acha que estou diferente? -Ainda quer a receita? -Não precisa! Devíamos levar uma para a Elaine. E na outra semana? Não tem nenhuma hora? O quê? Posso falar com ela para pedir desculpas? Esqueça. Não acredito. Eu fiz um comentário inocente... sobre um doido varrido, e ela não me atende mais. Ela é louca. O que deu em você? O quê? Estava me apertando. Você é que me apertou. Eu sentei primeiro. Vi DiMaggio na loja de donuts de novo. Joe DiMaggio? Desta vez entrei, sentei ao lado dele... e o observei. Estudei seus movimentos. Por exemplo, ele molha. Joe DiMaggio molha o donut? Agora sei que não é ele. Ele jamais faria isso. Faz sim. -Por que não faria isso? -E nada o distrai! Eu estava sentado lá... e comecei a bater na mesa, para ele olhar para mim. Ele não se mexeu. Aí comecei a fazer barulho. Não reagiu, porque estava tão concentrado... que bloqueou tudo ao redor dele. Era assim que ele jogava beisebol. Ele molha como rebatia.</p>	<p>Gosta dele? Como assim? -Gosta? -Ele luta bem... e é legal, mas eu não gosto dele. -Por que não? -Por que devia gostar? -O que deu em você? -Por quê? Acha que estou diferente? -Ainda quer a receita? -Não precisa! Devíamos levar uma para a Elaine. E na outra semana? Não tem nenhuma hora? O quê? Posso falar com ela para pedir desculpas? Esqueça. Não acredito. Eu fiz um comentário inocente... sobre um doido varrido, e ela não me atende mais. Ela é louca. O que deu em você? O quê? Estava me apertando. Você é que me apertou. Eu sentei primeiro. Vi DiMaggio na loja de donuts de novo. Joe DiMaggio? Desta vez entrei, sentei ao lado dele... e o observei. Estudei seus movimentos. Por exemplo, ele molha. Joe DiMaggio molha o donut? Agora sei que não é ele. Ele jamais faria isso. Faz sim. -Por que não faria isso? -E nada o distrai! Eu estava sentado lá... e comecei a bater na mesa, para ele olhar para mim. Ele não se mexeu. Aí comecei a fazer barulho. Não reagiu, porque. estava tão concentrado... que bloqueou tudo ao redor dele. Era assim que ele jogava beisebol Ele molha como rebatia.</p>
---	---

<p>E aí? A garçonete mandou que eu me calasse... senão iriam me expulsar. Por que não gritou o nome dele? O que houve? Uns garotos me chamaram de Mary. O quê? Ia pular sobre uma poça. Por algum motivo, fiz assim. Eles me xingaram... fui atrás deles, tropecei e caí. As crianças têm um senso de percepção enorme. George, o que é isso? Sério, o que é? Oi, Roy. O quê? Meu Deus! Como isso foi acontecer? O que posso fazer? Eu sinto muito. Roy será investigado por fraude de seguro. -Eu disse! -O quê? -Que não devíamos fazer aquilo. -Eu não disse nada. Ele tem casa, família... Podem caçar o diploma dele. Três receitas, que idiotice! Não devíamos ter pego três. Você, eu e ele. Pegou uma para mim? Eu arranjei uma para mim. Pedi para a minha ginecologista. -Não sabia que ia pedir para mim. -Claro que ia pedir. Você não falou nada. Por isso ele foi pego. Quatro receitas de dois médicos. Como fez isso com seu amigo? Ele tem mulher, filhos... e várias outras coisas. Oi, Pam. Quero falar com o Roy. O raio-x da Sra. Sloane... -Como vai? -Entrem. Estou com uma paciente, mas ela está desacordada. -Não sei o que dizer. -Nem eu. -Sabia que isso ia acontecer. -Eu também.</p>	<p>E aí? A garçonete mandou. que eu me calasse... senão iriam me expulsar. Por que não gritou o nome dele? O que houve? Uns garotos me chamaram de Mary. O quê? Ia pular sobre uma poça. Por algum motivo, fiz assim. Eles me xingaram... fui atrás deles, tropecei e caí. As crianças têm. um senso de percepção enorme. George, o que é isso? Sério, o que é? Oi, Roy. O quê? Meu Deus! Como isso foi acontecer? O que posso fazer? Eu sinto muito. Roy será investigado. por fraude de seguro. -Eu disse! -O quê? -Que não devíamos fazer aquilo. -Eu não disse nada. Ele tem casa, família... Podem caçar o diploma dele. Três receitas, que idiotice! Não devíamos ter pego três. Você, eu e ele. Pegou uma para mim? Eu arranjei uma para mim. Pedi para a minha ginecologista. -Não sabia que ia pedir para mim. -Claro que ia pedir. Você não falou nada. Por isso ele foi pego. Quatro receitas de dois médicos. Como fez isso com seu amigo? Ele tem mulher, filhos... e várias outras coisas. Oi, Pam. Quero falar com o Roy. O raio-x da Sra. Sloane... -Como vai? -Entrem. Estou com uma paciente, mas ela está desacordada. -Não sei o que dizer. -Nem eu. -Sabia que isso ia acontecer. -Eu também.</p>
---	--

<p>A coisa toda é... -Uma tragédia. -Não é uma tragédia. É... Irritante? Espero que estejam felizes. Eu não estou feliz. Eu também não. Eu nunca fui feliz. Fico feliz às vezes, mas agora não estou. Na faculdade, talvez. -Foi uma época divertida. -Foi mesmo. O consultório pode fechar! -Não liguem para ela. -Imagina, ela é demais. Acabei de conhecê-la, mas estou impressionado. Nunca tive problema antes! E o que vai acontecer agora? Nada, é só a fisioterapeuta confirmar a história. Por quê? Ela só precisa dizer que tem a ver com um problema dentário. Como vai? Sei que não marquei hora... mas preciso falar com Julianna. Lamento, ela não está. Sei que ela está brava comigo, mas é importante. Ela não está. É melhor ir embora. Calma... Não sei o que está pensando... Mas ouça só um minuto. Tudo que eu fiz foi... Já curei você, vá embora. Corra, Billy! E feche a porta! Chame a polícia! A polícia? Raymond? São só seis meses de sursis. Vai ser moleza. Não recebi nenhum convite para jantar. Homens aparecem nas minhas fantasias. Eu estou no meio... Do quê? E um cara surge do além. Eu digo: "O que você quer? Você não pertence a este lugar!" -O que eles fazem?</p>	<p>A coisa toda é... -Uma tragédia. -Não é uma tragédia. É... Irritante? Espero que estejam felizes. Eu não estou feliz. Eu também não. Eu nunca fui feliz. Fico feliz às vezes, mas agora não estou. Na faculdade, talvez. -Foi uma época divertida. -Foi mesmo. O consultório pode fechar! -Não liguem para ela. -Imagina, ela é demais. Acabei de conhecê-la, mas estou impressionado. Nunca tive problema antes! E o que vai acontecer agora? Nada, é só a fisioterapeuta confirmar a história. Por quê? Ela só precisa dizer que tem a ver com um problema dentário. Como vai? Sei que não marquei hora... mas preciso falar com Julianna. Lamento, ela não está. Sei que ela está brava comigo, mas é importante. Ela não está. É melhor ir embora. Calma... Não sei o que está pensando... Mas ouça só um minuto. Tudo que eu fiz foi... Já curei você, vá embora. Corra, Billy! E feche a porta! Chame a polícia! A polícia? Raymond? São só seis meses de sursis. Vai ser moleza. Não recebi nenhum convite para jantar. Homens aparecem nas minhas fantasias. Eu estou no meio... Do quê? E um cara surge do além. Eu digo: "O que você quer? Você não pertence a este lugar!" -O que eles fazem?</p>
---	---

<p>-Respondem! "E aí, George, como vai?" Eu digo: "Cai fora daqui." É o Kramer. Devia arranjar outro hobby. Acabei de vir do Roy. Vomitei por causa do gás. -Ele disse algo? -Ele está bem. Meu Deus! É... Joe DiMaggio. Está tomando café. E está molhando. Olha só. Um jogador de beisebol... aqui. Viu? Esse é um cara bonito! Por favor... Eu não disse? O que causa homofobia? Por que o homem se preocupa? É porque homens sabem que, no fundo... não resistem a um bom vendedor. Compramos sapatos pequenos, calças apertadas. Eles acham que podem ser influenciados a fazer qualquer coisa. "E se eu for a uma loja homossexual... achando que é uma loja de sapatos e o vendedor disser... 'Segure na mão dele e dê uma voltinha por aí. Sem obrigação, sem pressão. Experimente. Quer vê-lo de sandália?"</p>	<p>-Respondem! "E aí, George, como vai?" Eu digo: "Cai fora daqui." É o Kramer. Devia arranjar outro hobby. Acabei de vir do Roy. Vomitei por causa do gás. -Ele disse algo? -Ele está bem. Meu Deus! É... Joe DiMaggio. Está tomando café. E está molhando. Olha só. Um jogador de beisebol... aqui. Viu? Esse é um cara bonito! Por favor... Eu não disse? O que causa homofobia? Por que o homem se preocupa? É porque homens sabem que, no fundo... não resistem a um bom vendedor. Compramos sapatos pequenos, calças apertadas. Eles acham que podem ser influenciados a fazer qualquer coisa. "E se eu for a uma loja homossexual... achando que é uma loja. de sapatos e o vendedor disser... "Segure na mão dele e dê uma voltinha por aí. Sem obrigação, sem pressão. Experimente. Quer vê-lo de sandália?"</p>
---	--

ANEXO 12 – Legendas *Friends* DVD Original x Pirata (em inglês)

Legendas <i>Friends</i> DVD (inglês) Temporada/Episódio: 8x19 – <i>The One with Joey's Interview</i>	Legenda <i>Friends</i> Pirata (inglês) Temporada/Episódio: 8x19 – <i>The One with Joey's Interview</i>
<p>Hi. So I'm doing the "Soap Opera Digest" crossword puzzle... ...and guess who is the clue for three down? "Days of Our Lives" star, blank Tribbiani." That's me! I'm blank! How cool! We know three down! I'm touching three down. Yeah, you are, baby. Three down knows I'm married. What's three down doing? Do they call to tell you you're in it? No. They wanted to do a profile on me. I said no. Why'd you say no? Remember the last interview I did? I said I write my own lines, the writers got mad... ...and I fell down an elevator shaft. Who knows what I'd say now? If only there was something in your head to control what you say. Come on, you'll keep it in check this time. The publicity would be good for you. You deserve that. In the interview, you could mention, I don't know, "gal pal Rachel Green." Is that "gal pal" spelled L-O-S-E-R? - Okay, don't listen to him. Please? - Fine, all right, I'll do it. You have to be there to stop me if I say something stupid. Just then, or all the time? Because we have jobs, you know? We'll be there the whole time. Just remember: Gal pal, Rachel Green. I'm gonna be in "Soap Opera Digest"! And not just in the dumb crossword. Seriously, proud of you. The One With Joey's Interview - Thanks for taking the time for this. - Not at all. Happy to do it. You think we're being obvious? No. We're just four people with neck problems, who talk like this. It's great that we met here.</p>	<p>Hi. So I'm doing the "Soap Opera Digest" crossword puzzle... ...and guess who is the clue for three down? "Days of Our Lives" star, blank Tribbiani." That's me! I'm blank! How cool! We know three down! I'm touching three down. Yeah, you are, baby. Three down knows I'm married. What's three down doing? Do they call to tell you you're in it? No. They wanted to do a profile on me. I said no. Why'd you say no? Remember the last interview I did? I said I write my own lines, the writers got mad... ...and I fell down an elevator shaft. Who knows what I'd say now? If only there was something in your head to control what you say. Come on, you'll keep it in check this time. The publicity would be good for you. You deserve that. In the interview, you could mention, I don't know, "gal pal Rachel Green." Is that "gal pal" spelled L-O-S-E-R? - Okay, don't listen to him. Please? - Fine, all right, I'll do it. You have to be there to stop me if I say something stupid. Just then, or all the time? Because we have jobs, you know? We'll be there the whole time. Just remember: Gal pal, Rachel Green. I'm gonna be in "Soap Opera Digest"! And not just in the dumb crossword. Seriously, proud of you. The One With Joey's Interview - Thanks for taking the time for this. - Not at all. Happy to do it. You think we're being obvious? No. We're just four people with neck problems, who talk like this. It's great that we met here.</p>

<p>When people hear the magazine's paying, they want a big, fancy restaurant. Actually, I didn't know the magazine was paying. Wouldn't have mattered. I do this for the fans, not the free food.</p> <p>- Can I get you anything? - Coffee.</p> <p>And I'll have all the muffins.</p> <p>- Hey. - We're not talking.</p> <p>Oh, finally. According to your bio, you've done quite a bit of work. Anything that you're particularly proud of? All you want is a dingle What you envy's a shwang A thing through which you can tinkle "Or play with", "or simply let hang" This ever happen? You want a glass of milk... ... but these darn cartons are so hard to open! "Boy", "you said it", "Mike." - There's gotta be a better way! "- There is", "Kevin!"</p> <p>This is the first time he's ever used this. It's easy.</p> <p>- This works in any milk carton. - It is easy.</p> <p>Now I can have milk every day. So this is it, Victor? Yeah, I guess it is. And so... ...I'm gonna get on this spaceship... ...and I'm gonna go to Blargon 7 in search of alternative fuels. But when I return 200 years from now, you'll be long gone. But I won't have aged at all. So you tell your great-great-granddaughter to look me up. Because, Adrian... ...baby... ...I'm gonna want to meet her. Here I come. I'm coming to fix the copier. I can't get to the copier. I'm thinking, "What do I do?" So I just watch them have sex. And then I say... Wait, here's my line: "You know", "that's bad" for the paper tray.</p> <p>- Nice work, my friend. - Wait, you see me again.</p>	<p>When people hear the magazine's paying, they want a big, fancy restaurant. Actually, I didn't know the magazine was paying. Wouldn't have mattered. I do this for the fans, not the free food.</p> <p>- Can I get you anything? - Coffee.</p> <p>And I'll have all the muffins.</p> <p>- Hey. - We're not talking.</p> <p>Oh, finally. According to your bio, you've done quite a bit of work. Anything that you're particularly proud of? All you want is a dingle What you envy's a shwang A thing through which you can tinkle "Or play with", "or simply let hang" This ever happen? You want a glass of milk... ... but these darn cartons are so hard to open! "Boy", "you said it", "Mike." - There's gotta be a better way! "- There is", "Kevin!"</p> <p>This is the first time he's ever used this. It's easy.</p> <p>- This works in any milk carton. - It is easy.</p> <p>Now I can have milk every day. So this is it, Victor? Yeah, I guess it is. And so... ...I'm gonna get on this spaceship... ...and I'm gonna go to Blargon 7 in search of alternative fuels. But when I return 200 years from now, you'll be long gone. But I won't have aged at all. So you tell your great-great-granddaughter to look me up. Because, Adrian... ...baby... ...I'm gonna want to meet her. Here I come. I'm coming to fix the copier. I can't get to the copier. I'm thinking, "What do I do?" So I just watch them have sex. And then I say... Wait, here's my line: "You know", "that's bad" for the paper tray.</p> <p>- Nice work, my friend. - Wait, you see me again.</p>
---	---

<p>Hang on, the guy's butt's blocking me. There I am. There I am. There I am. There are so many things, it's hard to pick just one. I'm getting coffee. Want anything? - A blueberry muffin and chamomile tea. - Double latte. - A bagel with only... - I was just being polite. How about when you're not working? What do you do in your spare time? Look at this clown. He thinks he can take up the whole river. Get out of the way, jackass! Who names their boat "Coast Guard", anyway? That is the Coast Guard. What are they doing out here? The coast is way over there! This is unbelievable. Joey has been holding his breath for almost four minutes. Dude, are you trying to kill me? Well, I see you've had a very productive day. - Isn't the cowboy hat a little much? - Come on, it's fun! All right. Isn't this a woman's hat? Dude, stop talking crazy and make us some tea. We have to turn off the porn. I think you're right. - All right, ready? - One. - Two, three. - Three. That's kind of nice. - It's kind of a relief. - Yeah. - You wanna see if we still have it? - Yeah. Free porn! We have free porn here! In my spare time, I read to the blind. And I'm also a mento for kids. - A mento? - You know, a mento. A role model. - A mento? Right. - Like the candy? - As a matter of fact, I do. Our readers always want to know how soap stars stay in such great shape. Do you have a fitness regime? We stars usually just try to eat right</p>	<p>Hang on, the guy's butt's blocking me. There I am. There I am. There I am. There are so many things, it's hard to pick just one. I'm getting coffee. Want anything? - A blueberry muffin and chamomile tea. - Double latte. - A bagel with only... - I was just being polite. How about when you're not working? What do you do in your spare time? Look at this clown. He thinks he can take up the whole river. Get out of the way, jackass! Who names their boat "Coast Guard", anyway? That is the Coast Guard. What are they doing out here? The coast is way over there! This is unbelievable. Joey has been holding his breath for almost four minutes. Dude, are you trying to kill me? Well, I see you've had a very productive day. - Isn't the cowboy hat a little much? - Come on, it's fun! All right. Isn't this a woman's hat? Dude, stop talking crazy and make us some tea. We have to turn off the porn. I think you're right. - All right, ready? - One. - Two, three. - Three. That's kind of nice. - It's kind of a relief. - Yeah. - You wanna see if we still have it? - Yeah. Free porn! We have free porn here! In my spare time, I read to the blind. And I'm also a mento for kids. - A mento? - You know, a mento. A role model. - A mento? Right. - Like the candy? - As a matter of fact, I do. Our readers always want to know how soap stars stay in such great shape. Do you have a fitness regime? We stars usually just try to eat right</p>
--	--

<p>and get lots of exercise. You know we've thrown this without dropping it for an hour? Are you serious? I realized it a half-hour ago, but I didn't want to jinx it. - Wow, we are pretty good at this. - Yeah. Hey, we totally forgot about lunch. That's the first time I've ever missed a meal. My pants are a little loose. What's wrong with you? I got this blinding pain in my stomach when I was lifting weights. And then I passed out. I haven't been able to stand up since. But I don't think it's serious. Sounds like a hernia. o to the doctor. No way! If I go to the doctor, it's for this thing sticking out of my stomach! Why'd I have to start working out again? Damn you, fifteens! - What is it? - A trifle. It has layers. A layer of ladyfingers, then a layer of jam. Then custard, which I made from scratch. Raspberries, more ladyfingers, beef sauteed with peas and onions. Then a little bit more custard. It tastes like feet. I like it. - Are you kidding? - What's not to like? Custard, good. Jam, good. Meat, good! Well, you don't look good, Joe. Well, the fridge broke, so I had to eat everything. Cold cuts, ice cream, limes. Hey, what was in that brown jar? - That's still in there? - Not anymore. This piece doesn't have floor on it. - Stick to your side. - Hey, come on, now. All right, what are we having? I don't believe in these crazy diets. Just everything in moderation. Your muffins. I'll take those to go.</p>	<p>and get lots of exercise. You know we've thrown this without dropping it for an hour? Are you serious? I realized it a half-hour ago, but I didn't want to jinx it. - Wow, we are pretty good at this. - Yeah. Hey, we totally forgot about lunch. That's the first time I've ever missed a meal. My pants are a little loose. What's wrong with you? I got this blinding pain in my stomach when I was lifting weights. And then I passed out. I haven't been able to stand up since. But I don't think it's serious. Sounds like a hernia. o to the doctor. No way! If I go to the doctor, it's for this thing sticking out of my stomach! Why'd I have to start working out again? Damn you, fifteens! - What is it? - A trifle. It has layers. A layer of ladyfingers, then a layer of jam. Then custard, which I made from scratch. Raspberries, more ladyfingers, beef sauteed with peas and onions. Then a little bit more custard. It tastes like feet. I like it. - Are you kidding? - What's not to like? Custard, good. Jam, good. Meat, good! Well, you don't look good, Joe. Well, the fridge broke, so I had to eat everything. Cold cuts, ice cream, limes. Hey, what was in that brown jar? - That's still in there? - Not anymore. This piece doesn't have floor on it. - Stick to your side. - Hey, come on, now. All right, what are we having? I don't believe in these crazy diets. Just everything in moderation. Your muffins. I'll take those to go.</p>
---	---

<p>For the kids. I know what I wanted to ask. They killed you off years ago. What happened there? I said some stuff in an interview I shouldn't have said. - But that is not gonna happen today. - Understood. - So, what'd you say back then? - I said that l... - Hey, Joey! - How you doing? This is Shelly. She's interviewing me. Shelly, these are my friends. Hi, I'm gal pal Rachel Green. If you want the dirt, come to me. This might be Joey's baby, who knows? I'm just kidding. Seriously, gal pal Rachel Green. Who just lost the respect of her unborn child. I'm gonna go get this warmed up. - You're doing great. - So far, nothing stupid. - Mento? - No, thanks. As Joey's friends, is there anything our readers should know? No, just that he is a great guy. That'll get you into "Soap Opera Digest." Well, l... I'd like to say that Joey... ...truly has enriched the days of our lives. I think that you don't expect someone so hot to be so sweet. - I like that. What's your name? - Phoebe Buffay. - How do you spell that? - It's P as in Phoebe. H as in Heebie. O as in Obie. E as in Ebie. B as in Beebee. And E as in, "ello there, mate!" Great. It was nice meeting you. - Yeah, you too. - Thanks. It seems you have a lot of friends. Who is your best friend? How come you have two? Well, this one's for you. - Get out! - No, I can't. I know how much this means to you. This isn't just about jewelry.</p>	<p>For the kids. I know what I wanted to ask. They killed you off years ago. What happened there? I said some stuff in an interview I shouldn't have said. - But that is not gonna happen today. - Understood. - So, what'd you say back then? - I said that l... - Hey, Joey! - How you doing? This is Shelly. She's interviewing me. Shelly, these are my friends. Hi, I'm gal pal Rachel Green. If you want the dirt, come to me. This might be Joey's baby, who knows? I'm just kidding. Seriously, gal pal Rachel Green. Who just lost the respect of her unborn child. I'm gonna go get this warmed up. - You're doing great. - So far, nothing stupid. - Mento? - No, thanks. As Joey's friends, is there anything our readers should know? No, just that he is a great guy. That'll get you into "Soap Opera Digest." Well, l... I'd like to say that Joey... ...truly has enriched the days of our lives. I think that you don't expect someone so hot to be so sweet. - I like that. What's your name? - Phoebe Buffay. - How do you spell that? - It's P as in Phoebe. H as in Heebie. O as in Obie. E as in Ebie. B as in Beebee. And E as in, "ello there, mate!" Great. It was nice meeting you. - Yeah, you too. - Thanks. It seems you have a lot of friends. Who is your best friend? How come you have two? Well, this one's for you. - Get out! - No, I can't. I know how much this means to you. This isn't just about jewelry.</p>
---	---

<p>It's about you and me and the fact that we're best buds. Is this friendship? I think so! Check it out! We're bracelet buddies! That's what they'll call us! - I'm sorry. - It's all right. Don't worry about it. That's gonna leave a stain. Rach, hey, it's fine. You're at Joey's. - Really? - Yeah, look. - I've never lived like this before. - I know! Well, don't waste it. I mean, it's still food. Jeez! I feel guilty. I wanna be a good friend... ...and damn it, I am a good friend. So shut up and close your eyes. You are a good friend. The audition was this morning, and I didn't get it. But that was a hell of a kiss. Rachel is a very lucky girl. Let's get the contestants out of their isolation booths. And they're off! Get your foot off my contestant! Judge! Judge rules: No violation. - The duck gets the Nutter Butter! - No! That's just an old won ton. Judge rules: Nutter Butter! Tough call. - I saw it on the Discovery Channel. - Wait a minute. I saw that! Yeah, about jellyfish, and how if you... You peed on yourself? You can't say that! You don't know! I thought I'd pass out from the pain. Anyway, I tried, but I couldn't bend that way. So... That's right, I stepped up! She's my friend and she needed help! If I had to, I'd pee on any one of you! Nope. No best friend. Just a lot of close friends. So now back to the show. How does it feel to have a huge gay fan base? Really? Me? Wow, I don't even know</p>	<p>It's about you and me and the fact that we're best buds. Is this friendship? I think so! Check it out! We're bracelet buddies! That's what they'll call us! - I'm sorry. - It's all right. Don't worry about it. That's gonna leave a stain. Rach, hey, it's fine. You're at Joey's. - Really? - Yeah, look. - I've never lived like this before. - I know! Well, don't waste it. I mean, it's still food. Jeez! I feel guilty. I wanna be a good friend... ...and damn it, I am a good friend. So shut up and close your eyes. You are a good friend. The audition was this morning, and I didn't get it. But that was a hell of a kiss. Rachel is a very lucky girl. Let's get the contestants out of their isolation booths. And they're off! Get your foot off my contestant! Judge! Judge rules: No violation. - The duck gets the Nutter Butter! - No! That's just an old won ton. Judge rules: Nutter Butter! Tough call. - I saw it on the Discovery Channel. - Wait a minute. I saw that! Yeah, about jellyfish, and how if you... You peed on yourself? You can't say that! You don't know! I thought I'd pass out from the pain. Anyway, I tried, but I couldn't bend that way. So... That's right, I stepped up! She's my friend and she needed help! If I had to, I'd pee on any one of you! Nope. No best friend. Just a lot of close friends. So now back to the show. How does it feel to have a huge gay fan base? Really? Me? Wow, I don't even know</p>
---	---

<p>any huge gay people. It hurts me. It physically hurts me. Now, off the record, you're not... What? Are you referring to my man's bag? At first, it just looked good, but it's practical. It's got compartments for stuff: Your wallet, your keys. Your makeup. Should I climb down your front so we're face to face... ...or should I climb down your back so we're butt to face? - I think face is best. - Yeah, face. - Okay, here I come. - All right. Oh, my... How much do you weigh, Ross? I prefer not to answer that. I'm still carrying a little holiday weight. When we said "face to face," we didn't hink it all the way through! - Hey, Pheebs. - Hey! Check it out. How much of a man am I? Nice. Manly and also kind of a slut. You're turning into a woman. No, I'm not! Why would you say that? That's just mean! Now I've upset you? What did I say? Not what you said, it's just the way you said it. Oh, my God! I'm a woman! - Great nap. - It really was. Me? Gay? No. No. No. But I have a number of close friends who are. So let's talk about women. I'm sure our female readers are interested in your romantic life. What I do is, I look a woman up and down and I say: "Hey. How you doing?" Oh, please. Hey. How you doing? Hey. How you doing? He has an amazing Porsche under there. I'd love to show you, but I just tucked her in. She's sleeping. Would you two girls like to go for a drink?</p>	<p>any huge gay people. It hurts me. It physically hurts me. Now, off the record, you're not... What? Are you referring to my man's bag? At first, it just looked good, but it's practical. It's got compartments for stuff: Your wallet, your keys. Your makeup. Should I climb down your front so we're face to face... ...or should I climb down your back so we're butt to face? - I think face is best. - Yeah, face. - Okay, here I come. - All right. Oh, my... How much do you weigh, Ross? I prefer not to answer that. I'm still carrying a little holiday weight. When we said "face to face," we didn't hink it all the way through! - Hey, Pheebs. - Hey! Check it out. How much of a man am I? Nice. Manly and also kind of a slut. You're turning into a woman. No, I'm not! Why would you say that? That's just mean! Now I've upset you? What did I say? Not what you said, it's just the way you said it. Oh, my God! I'm a woman! - Great nap. - It really was. Me? Gay? No. No. No. But I have a number of close friends who are. So let's talk about women. I'm sure our female readers are interested in your romantic life. What I do is, I look a woman up and down and I say: "Hey. How you doing?" Oh, please. Hey. How you doing? Hey. How you doing? He has an amazing Porsche under there. I'd love to show you, but I just tucked her in. She's sleeping. Would you two girls like to go for a drink?</p>
---	---

<p>- Is Rachel here? I'm her sister. - Oh, my God! Jill! - Oh, my God! Rachel! - Oh, hi! - Oh, my God! Introduce us! - Well, this is Chandler. You know Monica and Ross. That's Phoebe. That's Joey. - Hey, how you doing? - Don't! You're a really nice guy. I'm happy to be your roommate and friend. I'm just... You know, I just don't feel that way about you. I see what happened. It's because I was trying to repel you. Right? Believe me, you'd feel a lot different if I turned it on. - I don't think so. - Oh, I do. How you doing? I'm okay. What? Oh, dear God! Not much to tell there. I'm really shy. So that's it. I guess that's all I need. Thank you so much. I think they'll run this next month. Oh, great. Great. Thank you. - Bye. - Bye-bye. - I did it. - Amazing. Wait, I almost forgot. We have to ask everybody this: Other than "Days", what's your favorite soap opera? Oh, I don't watch soap operas. Excuse me? I have a life, you know? The readers at "Soap Opera Digest" will be happy to learn that. Good enough. So close. They didn't put in the part about you not watching soaps. I called the lady and said I was joking. She was nice about it. - You slept with her, didn't you? - A little bit. This picture of you is steamy. That's just a little something for my huge gay fan base. - Did you just wink at me?</p>	<p>- Is Rachel here? I'm her sister. - Oh, my God! Jill! - Oh, my God! Rachel! - Oh, hi! - Oh, my God! Introduce us! - Well, this is Chandler. You know Monica and Ross. That's Phoebe. That's Joey. - Hey, how you doing? - Don't! You're a really nice guy. I'm happy to be your roommate and friend. I'm just... You know, I just don't feel that way about you. I see what happened. It's because I was trying to repel you. Right? Believe me, you'd feel a lot different if I turned it on. - I don't think so. - Oh, I do. How you doing? I'm okay. What? Oh, dear God! Not much to tell there. I'm really shy. So that's it. I guess that's all I need. Thank you so much. I think they'll run this next month. Oh, great. Great. Thank you. - Bye. - Bye-bye. - I did it. - Amazing. Wait, I almost forgot. We have to ask everybody this: Other than "Days", what's your favorite soap opera? Oh, I don't watch soap operas. Excuse me? I have a life, you know? The readers at "Soap Opera Digest" will be happy to learn that. Good enough. So close. They didn't put in the part about you not watching soaps. I called the lady and said I was joking. She was nice about it. - You slept with her, didn't you? - A little bit. This picture of you is steamy. That's just a little something for my huge gay fan base. - Did you just wink at me?</p>
--	--

- You're the one who loves the picture.	- You're the one who loves the picture.
---	---

ANEXO 13 – Legendas *Friends* DVD Original x Pirata (em português)

Legendas <i>Friends</i> DVD (português) Temporada/Episódio: 8x19 – <i>The One with Joey's Interview</i>	Legenda <i>Friends</i> Pirata (português) Temporada/Episódio: 8x19 – <i>The One with Joey's Interview</i>
<p>Oi! Eu estava em casa, fazendo as cruzadinhas da "Soap Digest"... e adivinha quem é a pista da 3 vertical? 3 vertical. "Astro de 'Days Of Our Lives', espaço Tribbiani. " Sou eu! Eu sou o espaço! Que legal! Conhecemos o 3 vertical! Estou tocando nele! Está mesmo, gatinha. O 3 vertical sabe que sou casada. O que ele está fazendo? Ligaram para dizer que seu nome ia aparecer? Gostam de mim. Querem fazer uma entrevista, mas eu recusei. Recusou por quê? Lembra a última vez que dei uma entrevista para eles? Eu disse que escrevia minhas falas, os roteiristas se zangaram... e jogaram meu personagem no poço do elevador. Vai saber o que posso dizer desta vez? Se ao menos o seu cérebro controlasse o que você diz! Por favor, Joey. Você vai se segurar desta vez. A publicidade seria ótima para a sua carreira. Você merece isso. E, se fizer a entrevista, pode mencionar... Sei lá... sua amiguinha, Rachel Green? "Amiguinha" se soletra como "babaca"? Não liga para ele. Por favor? Está bem, eu aceito. Mas vocês vão ficar pertinho para evitar que eu diga alguma bobagem. Só na entrevista ou o tempo todo? A gente trabalha, sabia? Vamos te ajudar na entrevista. Mas lembre-se: Amiguinha Rachel Green. Meu nome vai aparecer</p>	<p>Oi! Eu estava em casa, fazendo as cruzadinhas da "Soap Digest"... e adivinha quem é a pista da 3 vertical? 3 vertical. "Astro de 'Days Of Our Lives', espaço Tribbiani. " Sou eu! Eu sou o espaço! Que legal! Conhecemos o 3 vertical! Estou tocando nele! Está mesmo, gatinha. O 3 vertical sabe que sou casada. O que ele está fazendo? Ligaram para dizer que seu nome ia aparecer? Gostam de mim. Querem fazer uma entrevista, mas eu recusei. Recusou por quê? Lembra a última vez que dei uma entrevista para eles? Eu disse que escrevia minhas falas, os roteiristas se zangaram... e jogaram meu personagem no poço do elevador. Vai saber o que posso dizer desta vez? Se ao menos o seu cérebro controlasse o que você diz! Por favor, Joey. Você vai se segurar desta vez. A publicidade seria ótima para a sua carreira. Você merece isso. E, se fizer a entrevista, pode mencionar... Sei lá... sua amiguinha, Rachel Green? "Amiguinha" se soletra como "babaca"? Não liga para ele. Por favor? Está bem, eu aceito. Mas vocês vão ficar pertinho para evitar que eu diga alguma bobagem. Só na entrevista ou o tempo todo? A gente trabalha, sabia? Vamos te ajudar na entrevista. Mas lembre-se: Amiguinha Rachel Green. Meu nome vai aparecer</p>

<p>na revista... e não só nas cruzadinhas ridículas! Sério, estou muito orgulhosa. Agradeço ceder seu tempo para esta entrevista. O que é isso? É um prazer. Acha que estamos sendo óbvios? Não, somos só 4 pessoas com problemas no pescoço... e que falam deste jeito. Fiquei surpresa por ter marcado neste lugar. A maioria, já que a revista paga, marca num restaurante chique. Eu não sabia que a revista é que ia pagar. Não importa. Faço isto pelos fãs, não pela comida. - Aceita alguma coisa? - Uma xícara de café. Eu quero todos os "muffins". - Não é para a gente conversar. - Até que enfim! Segundo seu currículo, você fez muita coisa antes da novela. Tem orgulho de algum trabalho em particular? Isso já aconteceu com vocês? Vocês querem tomar um leitinho... mas essas embalagens são tão difíceis de abrir! Tem toda razão, Mike. - Tem que haver um jelto melhor. - E tem mesmo, Kevin! Ele nunca usou o produto. Vão ver como é fácil. Enfie. - Funciona com qualquer embalagem. - É fácil mesmo. Agora, posso tomar leite todos os dias. Então acabou, Victor? Sim, acho que acabou. Então... Eu vou entrar nessa nave espacial... e irei para Blargon 7 em busca de combustíveis alternativos. Mas, quando eu voltar, daqui a 200 anos... você já terá morrido... mas eu permanecerei jovem. Peça para sua tataraneta me procurar. Porque, Adrienne, meu amor...</p>	<p>na revista... e não só nas cruzadinhas ridículas! Sério, estou muito orgulhosa. Agradeço ceder seu tempo para esta entrevista. O que é isso? É um prazer. Acha que estamos sendo óbvios? Não, somos só 4 pessoas com problemas no pescoço... e que falam deste jeito. Fiquei surpresa por ter marcado neste lugar. A maioria, já que a revista paga, marca num restaurante chique. Eu não sabia que a revista é que ia pagar. Não importa. Faço isto pelos fãs, não pela comida. - Aceita alguma coisa? - Uma xícara de café. Eu quero todos os "muffins". - Não é para a gente conversar. - Até que enfim! Segundo seu currículo, você fez muita coisa antes da novela. Tem orgulho de algum trabalho em particular? Isso já aconteceu com vocês? Vocês querem tomar um leitinho... mas essas embalagens são tão difíceis de abrir! Tem toda razão, Mike. - Tem que haver um jelto melhor. - E tem mesmo, Kevin! Ele nunca usou o produto. Vão ver como é fácil. Enfie. - Funciona com qualquer embalagem. - É fácil mesmo. Agora, posso tomar leite todos os dias. Então acabou, Victor? Sim, acho que acabou. Então... Eu vou entrar nessa nave espacial... e irei para Blargon 7 em busca de combustíveis alternativos. Mas, quando eu voltar, daqui a 200 anos... você já terá morrido... mas eu permanecerei jovem. Peça para sua tataraneta me procurar. Porque, Adrienne, meu amor...</p>
--	--

<p>eu vou querer conhecê-la. Está chegando. Está chegando. Eu entro para consertar a copiadora... mas não posso chegar até ela e fico pensando o que devo fazer. Então, fico vendo os dois transando. Olha a minha fala chegando. Isso prejudica a bandeja de papel. - Belo trabalho, meu amigo. - Obrigado. Vou aparecer de novo. O traseiro do cara está na minha frente. Olha eu aí. Olha eu aí. Olha eu aí. Foram tantos trabalhos que é difícil escolher um só. Vou pegar café. Alguém aceita alguma coisa? "Muffin" de mirtilo e chá de camomila. - Café com leite com espuma extra. - Uma rosca com... Eu só estava sendo educada. E quando não está trabalhando? O que faz no seu tempo livre? Que palhaço. Só porque seu barco é maior, acha que é dono do rio. Sai da frente, paspalho! Que ridículo, batizar o barco de Guarda Costeira! - É a Guarda Costeira. - E o que está fazendo aqui? A costa é para lá. Olha só que incrível. Joey está segurando o fôlego... há quase 4 minutos. Cara, está querendo me matar? Estou vendo que seu dia foi produtivo. Não acha que o chapéu de caubói é exagero? É divertido! Está bem. Isto não é chapéu de mulher? Pára de dizer besteira e vai fazer um chá! Quer saber? Temos que parar de assistir a filme pornô. Você tem razão. - Pronto? - Um... - Dois.</p>	<p>eu vou querer conhecê-la. Está chegando. Está chegando. Eu entro para consertar a copiadora... mas não posso chegar até ela e fico pensando o que devo fazer. Então, fico vendo os dois transando. Olha a minha fala chegando. Isso prejudica a bandeja de papel. - Belo trabalho, meu amigo. - Obrigado. Vou aparecer de novo. O traseiro do cara está na minha frente. Olha eu aí. Olha eu aí. Olha eu aí. Foram tantos trabalhos que é difícil escolher um só. Vou pegar café. Alguém aceita alguma coisa? "Muffin" de mirtilo e chá de camomila. - Café com leite com espuma extra. - Uma rosca com... Eu só estava sendo educada. E quando não está trabalhando? O que faz no seu tempo livre? Que palhaço. Só porque seu barco é maior, acha que é dono do rio. Sai da frente, paspalho! Que ridículo, batizar o barco de Guarda Costeira! - É a Guarda Costeira. - E o que está fazendo aqui? A costa é para lá. Olha só que incrível. Joey está segurando o fôlego... há quase 4 minutos. Cara, está querendo me matar? Estou vendo que seu dia foi produtivo. Não acha que o chapéu de caubói é exagero? É divertido! Está bem. Isto não é chapéu de mulher? Pára de dizer besteira e vai fazer um chá! Quer saber? Temos que parar de assistir a filme pornô. Você tem razão. - Pronto? - Um... - Dois.</p>
--	--

<p>- Três. Até que é legal. É um alívio. Quer ver se ainda pega? Pornô de graça! Temos pornô de graça! No meu tempo livre, eu leio para cegos... e também sou "menta" de crianças. - "Menta"? - É, um exemplo. - Menta? - Isso. - Como a bala? - Na verdade, como sim. Bem, outra coisa que os leitores sempre querem saber... é como os astros de novelas mantêm a boa forma. Faz algum programa de exercícios? Nós, astros, tentamos comer direito e nos exercitar bastante. Sabia que não deixamos a bola cair há quase uma hora? - Sério? - Percebi há meia hora... mas não disse nada para não dar azar. Nossa, somos bons nisso! Esquecemos de almoçar. É a primeira vez que perco uma refeição. Minhas calças estão mais largas. Qual é o problema? Senti uma dor lancinante enquanto levantava pesos... então, eu desmaiei... e não consegui levantar desde então. Mas não deve ser nada grave. Parece ser uma hérnia. Vá ao médico. De jeito nenhum. Se eu for ao médico... vai ser para examinar este negócio para fora da minha barriga. Por que resolvi voltar a malhar? Malditos pesos de 7 quilos! - O que é isso? - Um pavê com várias camadas. A primeira é de biscoito champanhe, depois vem geléia... creme de baunilha, que eu mesma fiz... framboesas,</p>	<p>- Três. Até que é legal. É um alívio. Quer ver se ainda pega? Pornô de graça! Temos pornô de graça! No meu tempo livre, eu leio para cegos... e também sou "menta" de crianças. - "Menta"? - É, um exemplo. - Menta? - Isso. - Como a bala? - Na verdade, como sim. Bem, outra coisa que os leitores sempre querem saber... é como os astros de novelas mantêm a boa forma. Faz algum programa de exercícios? Nós, astros, tentamos comer direito e nos exercitar bastante. Sabia que não deixamos a bola cair há quase uma hora? - Sério? - Percebi há meia hora... mas não disse nada para não dar azar. Nossa, somos bons nisso! Esquecemos de almoçar. É a primeira vez que perco uma refeição. Minhas calças estão mais largas. Qual é o problema? Senti uma dor lancinante enquanto levantava pesos... então, eu desmaiei... e não consegui levantar desde então. Mas não deve ser nada grave. Parece ser uma hérnia. Vá ao médico. De jeito nenhum. Se eu for ao médico... vai ser para examinar este negócio para fora da minha barriga. Por que resolvi voltar a malhar? Malditos pesos de 7 quilos! - O que é isso? - Um pavê com várias camadas. A primeira é de biscoito champanhe, depois vem geléia... creme de baunilha, que eu mesma fiz... framboesas,</p>
--	--

<p>mais biscoito champanhe... carne moída com ervilha e cebola... um pouco mais de creme... Tem gosto de pé. Eu gostei! - Está de brincadeira? - Não tem nada ruim. Creme é bom, geléia é bom, carne é bom. Bom, você não parece nada bem, Joe. A geladeira quebrou, então tive que comer tudo. Frios, sorvete, limão... - O que tinha naquele vidro marrom? - Ainda estava lá dentro? Não está mais. Esta parte não pegou no chão. - Não coma a minha parte! - Qual é? O que estamos comendo? Não acredito em dietas malucas. Como tudo, com moderação. Seus "muffins". Embrulhe para viagem. Para as crianças. Já sei o que eu queria perguntar. Anos atrás, mataram seu personagem na novela. - O que aconteceu? - Foi tão idiota. Eu disse coisas numa entrevista que não deveria ter dito... mas isso não vai acontecer hoje. Já entendi. - O que você disse? - Eu disse que... Ei, Joey! Esta é a Shelley, da "Soap Opera Digest". - Shelley, estes são meus amigos. - Sou a amiguinha Rachel Green. Se quiser saber os podres, é comigo que tem que falar. Este bebê pode ser filho do Joey. Vai saber? Brincadeira. Repetindo, amiguinha Rachel Green. Que acabou de perder o respeito do filho que nem nasceu. Vou pedir para aquecerem meu café. - Você está indo muito bem! - Por enquanto, nenhuma besteira. - "Menta"?</p>	<p>mais biscoito champanhe... carne moída com ervilha e cebola... um pouco mais de creme... Tem gosto de pé. Eu gostei! - Está de brincadeira? - Não tem nada ruim. Creme é bom, geléia é bom, carne é bom. Bom, você não parece nada bem, Joe. A geladeira quebrou, então tive que comer tudo. Frios, sorvete, limão... - O que tinha naquele vidro marrom? - Ainda estava lá dentro? Não está mais. Esta parte não pegou no chão. - Não coma a minha parte! - Qual é? O que estamos comendo? Não acredito em dietas malucas. Como tudo, com moderação. Seus "muffins". Embrulhe para viagem. Para as crianças. Já sei o que eu queria perguntar. Anos atrás, mataram seu personagem na novela. - O que aconteceu? - Foi tão idiota. Eu disse coisas numa entrevista que não deveria ter dito... mas isso não vai acontecer hoje. Já entendi. - O que você disse? - Eu disse que... Ei, Joey! Esta é a Shelley, da "Soap Opera Digest". - Shelley, estes são meus amigos. - Sou a amiguinha Rachel Green. Se quiser saber os podres, é comigo que tem que falar. Este bebê pode ser filho do Joey. Vai saber? Brincadeira. Repetindo, amiguinha Rachel Green. Que acabou de perder o respeito do filho que nem nasceu. Vou pedir para aquecerem meu café. - Você está indo muito bem! - Por enquanto, nenhuma besteira. - "Menta"?</p>
---	---

<p>- Não, obrigado. E então? Como amigos do Joey... o que acham que os leitores devem saber? Nada, só que ele é muito bacana. Como se isso fosse te colocar na revista... Eu gostaria de dizer que Joey... enriqueceu os dias das nossas vidas. Eu acho que ninguém espera que alguém tão gostoso seja tão meigo. Gostei dessa. - Qual é o seu nome? - Phoebe Buffay. - Como se soletra, para não errarem? - P de Phoebe... H de "hoebe", O de "oebe", E de "ebe", B de "bebe"... e E de "E aí, meu irmão?". - Ótimo. Foi legal conhecer vocês. - Igualmente. - Obrigada. - Tchau. Você tem muitos amigos. Quem é seu melhor amigo? Por que está usando dois? Este é para você. - Sai dessa! - Não dá. É importante para você e não é só uma jóia. É que somos... "melhores chapas". Nossa! Isso é amizade? Eu acho que sim! Olha só, somos chapas de bracelete! É como vão chamar a gente! - Joey, desculpe. - Tudo bem, não esquento. - Olha só. Vai ficar manchado. - Tudo bem. Está na minha casa. - Sério? - Quer ver? - Nunca vivi desse jeito. - Pois é! Certo, mas não precisa desperdiçar, né? Estou me sentindo culpado. Quero ser e sou um bom amigo! Cale a boca e feche os olhos. Você é um bom amigo. Mas o teste foi de manhã,</p>	<p>- Não, obrigado. E então? Como amigos do Joey... o que acham que os leitores devem saber? Nada, só que ele é muito bacana. Como se isso fosse te colocar na revista... Eu gostaria de dizer que Joey... enriqueceu os dias das nossas vidas. Eu acho que ninguém espera que alguém tão gostoso seja tão meigo. Gostei dessa. - Qual é o seu nome? - Phoebe Buffay. - Como se soletra, para não errarem? - P de Phoebe... H de "hoebe", O de "oebe", E de "ebe", B de "bebe"... e E de "E aí, meu irmão?". - Ótimo. Foi legal conhecer vocês. - Igualmente. - Obrigada. - Tchau. Você tem muitos amigos. Quem é seu melhor amigo? Por que está usando dois? Este é para você. - Sai dessa! - Não dá. É importante para você e não é só uma jóia. É que somos... "melhores chapas". Nossa! Isso é amizade? Eu acho que sim! Olha só, somos chapas de bracelete! É como vão chamar a gente! - Joey, desculpe. - Tudo bem, não esquento. - Olha só. Vai ficar manchado. - Tudo bem. Está na minha casa. - Sério? - Quer ver? - Nunca vivi desse jeito. - Pois é! Certo, mas não precisa desperdiçar, né? Estou me sentindo culpado. Quero ser e sou um bom amigo! Cale a boca e feche os olhos. Você é um bom amigo. Mas o teste foi de manhã,</p>
---	---

<p>e não me escolheram. Mas foi um beijo e tanto. Rachel é uma garota de sorte. Vamos tirar os competidores das cabines de isolamento. E eles partem. Você obstruiu meu competidor, seu juiz! E o juiz diz que não houve violação. - E o pato leva o biscoito! - Não! Não é biscoito, é salgadinho chinês. O juiz decide! - É biscoito. - É difícil distinguir. - Vi uma coisa no Discovery Channel. - Espera aí! Eu vi, no mesmo canal! Era sobre água-viva e como... Você mijou em si mesma? Não podem julgar! Vocês nem imaginam! Eu achei que fosse desmaiar de dor! Eu tentei, mas não consegui me virar. Então... É isso aí, eu me ofereci! Minha amiga precisava de ajuda! Se fosse preciso, eu mijava em qualquer um de vocês! Não tenho nenhum melhor amigo, só vários amigos íntimos. Voltando à novela... como é ter uma legião de fãs homossexuais? Jura? Eu? Puxa. Nem conheço uma legião de homossexuais. Me dói fisicamente, falando sério. Só para confirmar, você não é... O que foi? Estão falando da minha bolsa de homem? A princípio, era só visual, mas descobri que é muito prática. Tem um monte de divisórias para carteira, chaves, agenda... Maquiagem. Devo descer pela frente e ficar cara a cara... ou por trás, e ficar cara com traseiro? Cara a cara. Eu diria cara a cara.</p>	<p>e não me escolheram. Mas foi um beijo e tanto. Rachel é uma garota de sorte. Vamos tirar os competidores das cabines de isolamento. E eles partem. Você obstruiu meu competidor, seu juiz! E o juiz diz que não houve violação. - E o pato leva o biscoito! - Não! Não é biscoito, é salgadinho chinês. O juiz decide! - É biscoito. - É difícil distinguir. - Vi uma coisa no Discovery Channel. - Espera aí! Eu vi, no mesmo canal! Era sobre água-viva e como... Você mijou em si mesma? Não podem julgar! Vocês nem imaginam! Eu achei que fosse desmaiar de dor! Eu tentei, mas não consegui me virar. Então... É isso aí, eu me ofereci! Minha amiga precisava de ajuda! Se fosse preciso, eu mijava em qualquer um de vocês! Não tenho nenhum melhor amigo, só vários amigos íntimos. Voltando à novela... como é ter uma legião de fãs homossexuais? Jura? Eu? Puxa. Nem conheço uma legião de homossexuais. Me dói fisicamente, falando sério. Só para confirmar, você não é... O que foi? Estão falando da minha bolsa de homem? A princípio, era só visual, mas descobri que é muito prática. Tem um monte de divisórias para carteira, chaves, agenda... Maquiagem. Devo descer pela frente e ficar cara a cara... ou por trás, e ficar cara com traseiro? Cara a cara. Eu diria cara a cara.</p>
--	--

<p>- Certo, lá vou eu. - Tudo bem. Minha... Quanto você pesa, Ross? Prefiro não responder. Engordei por causa das Festas. Quando falamos em cara a cara, não pensamos direito no assunto. Oi, Pheeb. Dá uma olhada... - Eu sou macho ou não? - Legal! Macho e meio vulgar também. Está virando mulher! Estou nada. Que coisa mais cruel para se dizer! Eu magoei você com minhas palavras? Não são as palavras, é o modo como você fala. Meu Deus! Eu virei mulher! - Ótimo cochilo. - Foi mesmo. Eu? Homossexual? Não, não. Mas tenho amigos próximos que são. Vamos falar de mulheres. Suas fãs querem saber sobre seus namoros. Olho uma mulher de cima a baixo e digo: "Como vão as coisas?" Ora, por favor. Como vão as coisas? Como vão as coisas? Ele tem um Porsche incrível aí embaixo. Eu mostraria, mas acabei de fazê-la dormir. Aceitam tomar alguma coisa? - Rachel está? Sou irmã dela. - Meu Deus, Jill! Meu Deus, Rachel! Meu Deus, apresente a gente! Este é o Chandler. Conhece a Monica e o Ross. Aquela é a Phoebe, e aquele é o Joey. - Como vão as coisas? - Nem vem! Você é muito legal, e adoro morar com você e ser sua amiga... mas não sinto mais nada por você. Já sei o que aconteceu!</p>	<p>- Certo, lá vou eu. - Tudo bem. Minha... Quanto você pesa, Ross? Prefiro não responder. Engordei por causa das Festas. Quando falamos em cara a cara, não pensamos direito no assunto. Oi, Pheeb. Dá uma olhada... - Eu sou macho ou não? - Legal! Macho e meio vulgar também. Está virando mulher! Estou nada. Que coisa mais cruel para se dizer! Eu magoei você com minhas palavras? Não são as palavras, é o modo como você fala. Meu Deus! Eu virei mulher! - Ótimo cochilo. - Foi mesmo. Eu? Homossexual? Não, não. Mas tenho amigos próximos que são. Vamos falar de mulheres. Suas fãs querem saber sobre seus namoros. Olho uma mulher de cima a baixo e digo: "Como vão as coisas?" Ora, por favor. Como vão as coisas? Como vão as coisas? Ele tem um Porsche incrível aí embaixo. Eu mostraria, mas acabei de fazê-la dormir. Aceitam tomar alguma coisa? - Rachel está? Sou irmã dela. - Meu Deus, Jill! Meu Deus, Rachel! Meu Deus, apresente a gente! Este é o Chandler. Conhece a Monica e o Ross. Aquela é a Phoebe, e aquele é o Joey. - Como vão as coisas? - Nem vem! Você é muito legal, e adoro morar com você e ser sua amiga... mas não sinto mais nada por você. Já sei o que aconteceu!</p>
--	--

<p>É porque eu estava querendo repelir você. Pode acreditar. Você sentiria outra coisa se eu usasse meu charme. - Eu acho que não. - Pois eu acho que sim. Como vão as coisas? Tudo bem. Como? Deus do céu! Não tem muito o que contar. Sou muito tímido. É isso. Acho que já está ótimo. Muito obrigada. Acho que vão publicar no começo do mês que vem. Ótimo! - Obrigado. - Tchau. Tchau. - Eu consegui! - Foi incrível! Espere um pouco. Quase esqueci. Essa pergunta é de praxe: Além de "Days Of Our Lives", qual sua novela favorita? Eu não vejo novela. Tenho mais o que fazer, entende? Obrigada. Os leitores da "Soap Opera Digest" vão adorar saber disso. Bom saber. Cheguei tão perto! Não creio que não incluíram que você não vê novela. Eu liguei para ela e disse que estava brincando. Ela levou na boa. - Transou com ela, não foi? - Um pouquinho. Nossa! Esta foto está bem quente. Foi para agradar minha legião de fãs homossexuais. - Você piscou para mim? - Foi você quem gostou da foto.</p>	<p>É porque eu estava querendo repelir você. Pode acreditar. Você sentiria outra coisa se eu usasse meu charme. - Eu acho que não. - Pois eu acho que sim. Como vão as coisas? Tudo bem. Como? Deus do céu! Não tem muito o que contar. Sou muito tímido. É isso. Acho que já está ótimo. Muito obrigada. Acho que vão publicar no começo do mês que vem. Ótimo! - Obrigado. - Tchau. Tchau. - Eu consegui! - Foi incrível! Espere um pouco. Quase esqueci. Essa pergunta é de praxe: Além de "Days Of Our Lives", qual sua novela favorita? Eu não vejo novela. Tenho mais o que fazer, entende? Obrigada. Os leitores da "Soap Opera Digest" vão adorar saber disso. Bom saber. Cheguei tão perto! Não creio que não incluíram que você não vê novela. Eu liguei para ela e disse que estava brincando. Ela levou na boa. - Transou com ela, não foi? - Um pouquinho. Nossa! Esta foto está bem quente. Foi para agradar minha legião de fãs homossexuais. - Você piscou para mim? - Foi você quem gostou da foto.</p>
--	--

ANEXO 14 – Legendas *The Simpsons* DVD Original x Pirata (em inglês)

Legendas <i>The Simpsons</i> DVD (inglês) Temporada/Episódio: 10/01 – <i>Lard of the Dance</i>	Legenda <i>The Simpsons</i> Pirata (inglês) Temporada/Episódio: 10/01 – <i>Lard of the Dance</i>
<p>Lard of the Dance They've got every kind of paper: Loose-leaf, graph, unlined... ...college-ruled. Can't you just write on your arm like I do? All you're getting is rubber bands and paper clips? Don't you need a notebook? No. These days, everything's done on computers. And staplers. Computers and staplers. "Krusty's Speak and Say"? S is for shiksa. S-H-I.... I think there's a T in there somewhere. Ah, look it up. Lisa. Stay cool, Milly. Oh, hi, Lisa. Did you have a nice summer? Don't you hate that we have to go back to stupid school tomorrow? -I like school. -Me too. We have so much in common. You have a pen glued to your cowlick. If you don't like it, it's gone. -You want this? -No. Yo, Apu, give me the usual. Yes, sir. One Kwik-E-Dog, one bubble gum cigar... ...and the latest issue of Success Magazine. -Hey, this hot dog tastes different. -Yes, I just cleaned out the machine, sir. So the snack you are enjoying has not been soaking in putrid grease. Yeah, but without the grease, all you can taste is the hog anus. I'm so sorry but I sold it all to the rendering plant. People buy grease? Oh, yes. They use it to make products such as soap, cosmetics, baby food. Used grease is worth money? Then my arteries are clogged with yellow gold. I'm rich, Apu. Rich and-- Money in the bank. Okay, this bacon's done.</p>	<p>Lard of the Dance They've got every kind of paper: Loose-leaf. graph. unlined... ...college-ruled. Can't you just write on your arm like I do? All you're getting is rubber bands and paper clips? Don't you need a notebook? No. These days. everything's done on computers. And staplers. Computers and staplers. "Krusty's Speak and Say"? S ís for shíkxa. S-H-l.... I think there's a T ín there somewhere. Ah, look ít up. Lisa. Stay cool. Milly. Oh. hi. Lisa. Did you have a nice summer? Don't you hate that we have to go back to stupid school tomorrow? -I like school. -Me too. We have so much in common. You have a pen glued to your cowlick. If you don't like it. it's gone. -You want this? -No. Yo. Apu. give me the usual. Yes. sir. One Kwik-E-Dog. one bubble gum cigar... ...and the latest issue ot Success Magazíne. -Hey. this hot dog tastes different. -Yes. I just cleaned out the machine. sir. So the snack you are enjoying has not been soaking in putrid grease. Yeah. but without the grease. all you can taste is the hog anus. I'm so sorry but I sold it all to the rendering plant. People buy grease? Oh. yes. They use it to make products such as soap. cosmetics. baby food. Used grease is worth money? Then my arteries are clogged with yellow gold. I'm rich. Apu. Rich and-- Money in the bank. Okay. this bacon's done.</p>

<p>And now for the profit-taking. Dad, I don't think the dog can handle any more bacon. Looks like he's ready for another squeezing. Homer, that side of bacon was for my bridge game tonight. If you don't mind, I'm a little busy right now achieving financial independence. With cans of grease? No. Through savings and wise investments. Of course with grease. Come on, Bart. The bus is here. -Where do you think you're going? -First day of school. Not for you it isn't. You're in the grease business now. Then the doctor told me that both my eyes were lazy. And that's why it was the best summer ever. Thank you, Ralph. Now take your seat. Hey, Blindy, have a nice trip. Attention, please. I need a volunteer for a thankless chore. Shall I assume the only hand in the air is Lisa Simpson's? Thank you, Lisa. We have a new student and I want you to show her the works. The lunchroom, the tree. But when you get to the trophy case, give her some cock and bull story. -They're out for cleaning or whatever. -Don't worry. I'll help her out. I remember how hard it was to be an outsider. Always trying to fit in. Never quite feeling like-- Lisa, I'd like you to meet Alex Whitney. Your name's Lisa? Shut up. I love that name. Did she just tell me to shut up? Take it outside. You'll want a locker in this hallway. It's library-adjacent. Is that perfume? Don't be such a Phoebe. It's Pretension by Calvin Klein. Wanna try some? What's the haps in Springfield? What do you guys, like, do for fun?</p>	<p>And now for the profit-taking. Dad. I don't think the dog can handle any more bacon. Looks like he's ready for another squeezing. Homer. that side of bacon was for my bridge game tonight. If you don't mind. I'm a little busy right now achieving financial independence. With cans of grease? No. Through savings and wise investments. Of course with grease. Come on. Bart. The bus is here. -Where do you think you're going? -First day of school. Not for you it isn't. You're in the grease business now. Then the doctor told me that both my eyes were lazy. And that's why it was the best summer ever. Thank you. Ralph. Now take your seat. Hey. Blindy. have a nice trip. Attention. please. I need a volunteer for a thankless chore. Shall I assume the only hand in the air is Lisa Simpson's? Thank you. Lisa. We have a new student and I want you to show her the works. The lunchroom. the tree. But when you get to the trophy case. give her some cock and bull story. -They're out for cleaning or whatever. -Don't worry. I'll help her out. I remember how hard it was to be an outsider. Always trying to fit in. Never quite feeling like-- Lisa. I'd like you to meet Alex Whitney. Your name's Lisa? Shut up. I love that name. Did she just tell me to shut up? Take it outside. You'll want a locker in this hallway. It's library-adjacent. Is that perfume? Don't be such a Phoebe. It's Pretension by Calvin Klein. Wanna try some? What's the haps in Springfield? What do you guys. like. do for fun?</p>
---	---

<p>Well, you'll definitely wanna get yourself a good doll. The new Malibu Stacy has an achievable chest. Dolls? Really? Okay, what else you got? Oh, jacks. Jacks are big. They went out for a while but then they came roaring back. Oh, you mean that game with the little rubber ball? Don't worry. You'll pick it up fast. Once you get to foursies, you're in the zone. Isn't that trophy case supposed to have trophies? They were all wiped out in the big trophy fire. I see the trophies are still out for cleaning, eh, Lisa? Okay, boy. This is where all the hard work, sacrifice and painful scaldings pay off. Four pounds of grease. That comes to 63 cents. Dad, all that bacon cost \$27. Yeah, but your mom paid for that. Doesn't she get her money from you? And I get my money from grease. What's the problem? Look at that load of grease. Boy, if we're ever gonna earn paper money... ...we have to expand our operation. I don't know how much more school I can miss. Oh, you'll miss plenty. I have a feeling this business is going to consume our whole lives. Alex, over here. Okay if the new girl sits with us? Okay, I guess. She's a little weird. But let's give her a chance. Guys, this is Alex. -Hi, there. -Hi. Twins. Which one is the evil one? Okay, I'll go get our lunches. -So, Alex, we've-- -Just a sec. Hello? Oh, yeah. Like I'd be seen with a Discover Card.</p>	<p>Well, you'll definitely wanna get yourself a good doll. The new Malibu Stacy has an achievable chest. Dolls? Really? Okay, what else you got? Oh, jacks. Jacks are big. They went out for a while but then they came roaring back. Oh, you mean that game with the little rubber ball? Don't worry. You'll pick it up fast. Once you get to foursies, you're in the zone. Isn't that trophy case supposed to have trophies? They were all wiped out in the big trophy fire. I see the trophies are still out for cleaning, eh, Lisa? Okay, boy. This is where all the hard work, sacrifice and painful scaldings pay off. Four pounds of grease. That comes to 63 cents. Dad, all that bacon cost \$27. Yeah, but your mom paid for that. Doesn't she get her money from you? And I get my money from grease. What's the problem? Look at that load of grease. Boy, if we're ever gonna earn paper money... ...we have to expand our operation. I don't know how much more school I can miss. Oh, you'll miss plenty. I have a feeling this business is going to consume our whole lives. Alex, over here. Okay if the new girl sits with us? Okay, I guess. She's a little weird. But let's give her a chance. Guys, this is Alex. -Hi, there. -Hi. Twins. Which one is the evil one? Okay, I'll go get our lunches. -So, Alex, we've-- -Just a sec. Hello? Oh, yeah. Like I'd be seen with a Discover Card.</p>
--	--

<p>-You have a cell phone? -And a purse. That's it. Don't be shy. Now, maybe a little joke to break the ice. Or a big joke. Careful now. Nobody likes a show-off. Where are they going? Hey, wait up. They left without me. Oh, Lisa. I've got an extra seat. And you've got an extra lunch. Catch my drift? Milhouse, lower those eyebrows. And the other one. So there I am being nice to Alex... ...and she takes all of my friends and ditches me. I'm sure they didn't ditch you, honey. Maybe they went off to plan a surprise party for you. Oh, yeah. Good one, Mom. They only like her because she acts grown-up with her perfume... ...and her cell phone and-- Oh, and get this, Mom. She drinks iced tea. Lisa, I can't imagine anyone being more likable than you. But apparently, this new girl is. So my advice would be to start copying her in every way. -But, Dad. -Think. Is that what Alex would say? Oh, there you are. I'm sorry I ran out on you yesterday. But the girls couldn't wait to show me that tree. Don't give it a second thought. I didn't. Anyway, I got you a little present. Earrings. Wow, thank you so much, Alex. Oh, but these are for pierced ears. -Yeah. Aren't they great? -Alex did ours. All you need is a thumbtack and a lot of paper towels. But I don't think I'm ready for pierced ears. Well, maybe you can put them</p>	<p>-You have a cell phone? -And a purse. That's it. Don't be shy. Now, maybe a little joke to break the ice. Or a big joke. Careful now. Nobody likes a show-off. Where are they going? Hey, wait up. They left without me. Oh, Lisa. I've got an extra seat. And you've got an extra lunch. Catch my drift? Milhouse. Lower those eyebrows. And the other one. So there I am being nice to Alex... ...and she takes all of my friends and ditches me. I'm sure they didn't ditch you, honey. Maybe they went off to plan a surprise party for you. Oh, yeah. Good one, Mom. They only like her because she acts grown-up with her perfume... ...and her cell phone and-- Oh, and get this, Mom. She drinks iced tea. Lisa, I can't imagine anyone being more likable than you. But apparently, this new girl is. So my advice would be to start copying her in every way. -But, Dad. -Think. Is that what Alex would say? Oh, there you are. I'm sorry I ran out on you yesterday. But the girls couldn't wait to show me that tree. Don't give it a second thought. I didn't. Anyway, I got you a little present. Earrings. Wow, thank you so much, Alex. Oh, but these are for pierced ears. -Yeah. Aren't they great? -Alex did ours. All you need is a thumbtack and a lot of paper towels. But I don't think I'm ready for pierced ears. Well, maybe you can put them</p>
---	---

<p>on your doll. Just kidding, Lis. I'm sure you'll be ready someday. Oh, Lisa. I was hoping I could count on you again... ...to spearhead our annual school-wide apple-pick. -Absolutely. -Apple-pick? Yeah, it's great. We have pony rides, sing-alongs, apple-bobbing... ...apple-picking, apple everything. -You forgot apple-bobbing. -No, I didn't. Didn't your old school have apple-picks? No, we weren't big on fruit. We were more into, like, dances. You know, things that are fun. A dance? Great idea, Alex. Yeah. Principal Skinner, can we have a dance instead? Oh, yeah. Please? Let's do it. Well... ...we've never had a dance before. Lisa, you'd be doing all the work. What do you think? I don't know. The ponies might be startled by the loud music. Well, there wouldn't be ponies. Then, at the risk of being unpopular, I think I'm gonna have to say-- School dance? I didn't approve any school dance. Yes, you did. Yesterday, right by my locker. Oh, yes. Yes. Carry on. When you want grease, go to the source. Good old Krusty Burger. Oh, I'll say. Look at that red-headed kid. There must be \$20 worth of grease on his forehead alone. -I was thinking more of the deep fryer. -All right. We'll try it your way. Can I help you, sir? My god, you're greasy. Mr. Maruka, help. -Mom's gonna kill you. -If she didn't want her car ruined... ...she should have done a better job hiding her keys. Hey, what the--?</p>	<p>on your doll. Just kidding. Lis. I'm sure you'll be ready someday. Oh. Lisa. I was hoping I could count on you again... ...to spearhead our annual school-wide apple-pick. -Absolutely. -Apple-pick? Yeah. it's great. We have pony rides. sing-alongs. apple-bobbing... ...apple-picking. apple everything. -You forgot apple-bobbing. -No. I didn't. Didn't your old school have apple-picks? No. we weren't big on fruit. We were more into. like. dances. You know. things that are fun. A dance? Great idea. Alex. Yeah. Principal Skinner. can we have a dance instead? Oh. yeah. Please? Let's do it. Well... ...we've never had a dance before. Lisa. you'd be doing all the work. What do you think? I don't know. The ponies might be startled by the loud music. Well. there wouldn't be ponies. Then. at the risk of being unpopular. I think I'm gonna have to say-- School dance? I didn't approve any school dance. Yes. you did. Yesterday. right by my locker. Oh. yes. Yes. Carry on. When you want grease. go to the source. Good old Krusty Burger. Oh. I'll say. Look at that red-headed kid. There must be \$20 worth of grease on his forehead alone. -I was thinking more of the deep fryer. -All right. We'll try it your way. Can I help you. sir? My god. you're greasy. Mr. Maruka. help. -Mom's gonna kill you. -If she didn't want her car ruined... ...she should have done a better job hiding her keys. Hey. what the--?</p>
--	--

<p>Hey. Hey. You're taking our grease. It's our grease now. We run the grease racket in this town. Hey, that's my shovel. We also run the shovel racket. Okay. Girls, we're gonna need balloons, crepe paper, party hats-- Whoa, you've got a Dingo Junction here? I am not wearing this. Oh, come on, Lisa. It's totally you. Just, you know, add some accessories, lip gloss, maybe drop five pounds. Aren't we a little young for makeup and--? What do you mean five pounds? Well, you wanna look nice for your date. -Date? -Hello. For the dance? You guys have dates? -Hello. -Stop saying hello. Okay, calm down, Lisa. DMY. What's DMY? Don't mess yourself. Yeah. That's why we changed it to DMY. Don't worry, Lisa. There's still plenty of time. -You'll get a date. -I don't want a date. And I don't wanna wear perfume and cocktail dresses. Am I the only one who wants to play hopscotch... ...and bake cookies and watch The McLaughlin Group? Hello? Hello? I can't believe those goons muscled me out of my grease business. I've been muscled out of everything I've ever done... ...including my muscle-for-hire business. My poor Homie. Couldn't you try some other far-out moneymaking scheme? What's the point? You could raise some emus. Emus? Really? Oh, that's pretty crazy. No, I'd only fail. Just like I fail at everything. Hey, Dad, I've been thinking.</p>	<p>Hey. Hey. You're taking our grease. It's our grease now. We run the grease racket in this town. Hey. that's my shovel. We also run the shovel racket. Okay. Girls. we're gonna need balloons. crepe paper. party hats-- Whoa. you've got a Dingo Junction here? I am not wearing this. Oh. come on. Lisa. It's totally you. Just. you know. add some accessories. lip gloss. maybe drop five pounds. Aren't we a little young for makeup and--? What do you mean five pounds? Well. you wanna look nice for your date. -Date? -Hello. For the dance? You guys have dates? -Hello. -Stop saying hello. Okay. calm down. Lisa. DMY. What's DMY? Don't mess yourself. Yeah. That's why we changed it to DMY. Don't worry. Lisa. There's still plenty of time. -You'll get a date. -I don't want a date. And I don't wanna wear perfume and cocktail dresses. Am I the only one who wants to play hopscotch... ...and bake cookies and watch The McLaughlín Group? Hello? Hello? I can't believe those goons muscled me out of my grease business. I've been muscled out of everything I've ever done... ...including my muscle-for-hire business. My poor Homie. Couldn't you try some other far-out moneymaking scheme? What's the point? You could raise some emus. Emus? Really? Oh. that's pretty crazy. No. I'd only fail. Just like I fail at everything. Hey. Dad. I've been thinking.</p>
---	---

<p>What if instead of giving up on grease, we go for one last big score. Wait a minute. The boy's right. I can't quit now. You always know just what to say to cheer me up. Emu farm? You're priceless, Marge. The thing about huckleberries is... ...once you've had fresh, you'll never go back to canned. So anyway, I kicked the guy's ass. Now, if the berries are too tart... ...I just dust them with confectioner's sugar. Oh, good secret. Hey, guys. -Hi, Lisa. -Are you all right? No doubt. Can't a girl fabulize herself before the big dance? Your earlobe's bleeding. So I guess major muffins like yourselves all have dates, huh? You better believe it. Really? All of you? We all have dates, Lisa. Everyone does. Even me. Unbelievable. Another wedgie? Hang on. I'll get my forceps. Oh, hurry. Milhouse, I've been looking all over for you. Listen, you've always had a crush on me, right? Well, this is your lucky day because you're gonna take me to the dance. Pretty great, huh? See you. But I can't. I already asked somebody. So un-ask her. -But that would-- -You're taking me. You got that? And it's gonna be a magical evening. What am I doing? This isn't me. I'm sorry, Milhouse. I'm free next weekend. There's plenty of Milhouse to go around. All right, we're about to embark on our most difficult mission. Let's bow our heads in prayer. Dear Lord, I know you're busy... ...seeing as how you can watch women</p>	<p>What if instead of giving up on grease, we go for one last big score. Wait a minute. The boy's right. I can't quit now. You always know just what to say to cheer me up. Emu farm? You're priceless. Marge. The thing about huckleberries is... ...once you've had fresh. you'll never go back to canned. So anyway. I kicked the guy's ass. Now. if the berries are too tart... ...I just dust them with confectioner's sugar. Oh. good secret. Hey. guys. -Hi. Lisa. -Are you all right? No doubt. Can't a girl fabulize herself before the big dance? Your earlobe's bleeding. So I guess major muffins like yourselves all have dates. huh? You better believe it. Really? All of you? We all have dates. Lisa. Everyone does. Even me. Unbelievable. Another wedgie? Hang on. I'll get my forceps. Oh. hurry. Milhouse. I've been looking all over for you. Listen. you've always had a crush on me. right? Well. this is your lucky day because you're gonna take me to the dance. Pretty great. huh? See you. But I can't. I already asked somebody. So un-ask her. -But that would-- -You're taking me. You got that? And it's gonna be a magical evening. What am I doing? This isn't me. I'm sorry. Milhouse. I'm free next weekend. There's plenty of Milhouse to go around. All right. we're about to embark on our most difficult mission. Let's bow our heads in prayer. Dear Lord. I know you're busy... ...seeing as how you can watch women</p>
---	---

<p>changing clothes and all that. But if you help us steal this grease tonight... ...I promise we'll donate half the profits to charity. -Dad, he's not stupid. -All right, screw it. Let's roll. I knew I should've attached those somehow. Lucky parameciums. You don't have to worry about finding dates or dancing. Lisa, I made you some homemade Pepsi for the dance. It's a little thick but the price is right. Thanks, Mom. But I told you I'm not going. Oh, so you don't have a date. You can still go and have a wonderful time. You don't understand. I don't belong there. The other girls are already into fashion and makeup and dating. They make me feel like a little baby. Oh, honey. A baby couldn't have organized a big school dance... ...unless it was especially skilled. Or one of those super babies from Brazil. -Forget it, Mom. I'm not going. -They're counting on you to take tickets. And if you sit there with a brave little smile and a festive bow... ...why, you could be the belle of the ball. Mom, you can't possibly believe that. I have to, honey. Or you can stay here and we'll have our own dance. I'll go. This better work. I don't wanna wind up working on your mother's emu farm. Don't worry. This is the score we been dreaming about. The grease traps in this kitchen have never been emptied. Okay, turn on the suction. It's not working. -What is it? -Nothing. Enjoy the dance. Wow, Lisa. I really admire your guts. You came here all by yourself at the risk</p>	<p>changing clothes and all that. But if you help us steal this grease tonight... ...I promise we'll donate half the profits to charity. -Dad. he's not stupid. -All right. screw it. Let's roll. I knew I should've attached those somehow. Lucky parameciums. You don't have to worry about finding dates or dancing. Lisa. I made you some homemade Pepsi for the dance. It's a little thick but the price is right. Thanks. Mom. But I told you I'm not going. Oh. so you don't have a date. You can still go and have a wonderful time. You don't understand. I don't belong there. The other girls are already into fashion and makeup and dating. They make me feel like a little baby. Oh. honey. A baby couldn't have organized a big school dance... ...unless it was especially skilled. Or one of those super babies from Brazil. -Forget it. Mom. I'm not going. -They're counting on you to take tickets. And if you sit there with a brave little smile and a festive bow... ...why. you could be the belle of the ball. Mom. you can't possibly believe that. I have to. honey. Or you can stay here and we'll have our own dance. I'll go. This better work. I don't wanna wind up working on your mother's emu farm. Don't worry. This is the score we been dreaming about. The grease traps in this kitchen have never been emptied. Okay. turn on the suction. It's not working. -What is it? -Nothing. Enjoy the dance. Wow. Lisa. I really admire your guts. You came here all by yourself at the risk</p>
--	--

<p>of being labeled a dateless wonder. It slipped. It's gonna be a long night. -Where's the hose? -Bringing up the rear. -Are you as excited as I am? -Oh, yeah. Well, here goes. And now we wait. -So is this your school? -Well, it used to be. I mean: I mean, what are you doing here? We're new foreign exchange students from... ...Scotland. Saints be praised. I'm from Scotland. Where do you hail from? North... ...Kilttown. No fooling? I'm from North Kilttown. Do you know Angus McCloud? Wait a minute. There's no Angus McCloud in North Kilttown. Why, you're not from Scotland at all. Don't be daft. I was born and raised-- Hey, what the--? My retirement grease. No! You thieving grease bandits. I'll kill you. Wait up. Not so fast, boy-o. Well, if it was up to me, I'd let you go. But the lads have a temper. And they've been drinking all day. Stop pummeling me! It's really painful! All right, fine. I'll strangle you for a while. Lisa, I have to run home. I need you to keep an eye on the dance. Oh, I don't wanna go in there with all the happy, dancing couples. Normally, I wouldn't ask. But it's an emergency. Mother has a June bug cornered in the basement. She needs me to finish it off. Come on. Chop, chop. -All right. All right. DMY. -I know what that means, young lady. Oh, Lisa, it's terrible. Okay. This dance has gone Titanic. -What happened? -The boys and girls are, like...</p>	<p>of being labeled a dateless wonder. It slipped. It's gonna be a long night. -Where's the hose? -Bringing up the rear. -Are you as excited as I am? -Oh, yeah. Well, here goes. And now we wait. -So is this your school? -Well, it used to be. I mean: I mean, what are you doing here? We're new foreign exchange students from... ...Scotland. Saints be praised. I'm from Scotland. Where do you hail from? North... ...Kilttown. No fooling? I'm from North Kilttown. Do you know Angus McCloud? Wait a minute. There's no Angus McCloud in North Kilttown. Why, you're not from Scotland at all. Don't be daft. I was born and raised-- Hey, what the--? My retirement grease. No! You thieving grease bandits. I'll kill you. Wait up. Not so fast, boy-o. Well, if it was up to me, I'd let you go. But the lads have a temper. And they've been drinking all day. Stop pummeling me! It's really painful! All right, fine. I'll strangle you for a while. Lisa, I have to run home. I need you to keep an eye on the dance. Oh, I don't wanna go in there with all the happy, dancing couples. Normally, I wouldn't ask. But it's an emergency. Mother has a June bug cornered in the basement. She needs me to finish it off. Come on. Chop, chop. -All right. All right. DMY. -I know what that means, young lady. Oh, Lisa, it's terrible. Okay. This dance has gone Titanic. -What happened? -The boys and girls are, like...</p>
--	--

<p>...afraid of each other. They're acting like-- -Kids? -I know. What is up with that? It's because they are kids, and so are we. Come on, Alex. We've only got nine, maybe 10 years tops when we can giggle in church... ...and chew with our mouths open, and go days without bathing. We'll never have that freedom again. Listen, you can giggle and stink all you want. But I have a credit card. So...on you. Guys? Guys? The hose. Bart, please. The groundskeeper and I are trying to settle this like adults. Look, it's snowing. The snowflake tastes like fish sticks. It's like a hamburger milk shake. Here comes a grease ball. Hey, Luigi bring you kids free pizza. Why you have to make the fun? That's my grease. It's mine. Give it here. They're playing in grease? Oh, act your age. You are so dead. There was bacon in that.</p>	<p>...afraid of each other. They're acting like-- -Kids? -I know. What is up with that? It's because they are kids. and so are we. Come on, Alex. We've only got nine. maybe 10 years tops when we can giggle in church... ...and chew with our mouths open. and go days without bathing. We'll never have that freedom again. Listen. you can giggle and stink all you want. But I have a credit card. So...on you. Guys? Guys? The hose. Bart. please. The groundskeeper and I are trying to settle this like adults. Look. it's snowing. The snowflake tastes like fish sticks. It's like a hamburger milk shake. Here comes a grease ball. Hey. Luigi bring you kids free pizza. Why you have to make the fun? That's my grease. It's mine. Give it here. They're playing in grease? Oh. act your age. You are so dead. There was bacon in that.</p>
--	--

ANEXO 15 – Legendas de *The Simpsons* DVD Original x Pirata (em português)

Legendas <i>The Simpsons</i> DVD (português) Temporada/Episódio: 10/01 – <i>Lard of the Dance</i>	Legenda <i>The Simpsons</i> Pirata (português) Temporada/Episódio: 10/01 – <i>Lard of the Dance</i>
<p>A Rainha do Baile TENTE ECONOMIZAR APROVEITE DE VOLTA À ESCOLIOSE! Eles têm papéis de todos os tipos. Soltos, milimetrados, sem pauta... pautados com margem. Você não pode escrever no braço, como eu? VERMELHO = CATÁSTROFE Você só está comprando elásticos e cliques? Não precisa de um caderno? Não. Hoje em dia, tudo é feito nos computadores. E grampeadores. Computadores e grampeadores. "O Fala e Diz do Krusty"? S de "sirigaita". S-I-R-I... Acho que há um "G" em algum lugar. Ah, olhe no dicionário. Lisa. Fique frio, Milly. Ah, oi, Lisa. Seu verão foi legal? Você não detesta termos de voltar àquela escola chata amanhã? -Eu gosto da escola. -Eu também. Nós temos muito em comum. Tem uma caneta grudada no seu topete. Se você não gosta dela, já era. -Quer ficar com isto? -Não. Ei, Apu, quero o de sempre. Sim, senhor. Um cachorro-quente, um charuto de chiclete... e a última edição da revista Sucesso. -Ei, o gosto do cachorro está diferente. -Sim, eu limpei a máquina. Assim, o seu lanche não estava encharcado em gordura. Sim, mas sem a gordura, você só sente o gosto do ânus do porco. Sinto muito, mas vendi tudo para a fábrica que usa gordura. Tem gente que compra gordura? Ah, sim. Usam-na para produzir</p>	<p>A Rainha do Baile Eles têm papéis de todos os tipos. Soltos. milimetrados. sem pauta... pautados com margem. Você não pode escrever no braço. como eu? Você só está comprando elásticos e cliques? Não precisa de um caderno? Não. Hoje em dia. tudo é feito nos computadores. E grampeadores. Computadores e grampeadores. "O Fala e Diz do Krusty"? S de "sírígaíta". S-I-R-I... Acho que há um "G" em algum lugar. Ah, olhe no díciónário. Lisa. Fique frio. Milly. Ah. oi. Lisa. Seu verão foi legal? Você não detesta termos de voltar àquela escola chata amanhã? -Eu gosto da escola. -Eu também. Nós temos muito em comum. Tem uma caneta grudada no seu topete. Se você não gosta dela. já era. -Quer ficar com isto? -Não. Ei. Apu. quero o de sempre. Sim. senhor. Um cachorro-quente. um charuto de chiclete... e a última edição da revista Sucesso. -Ei. o gosto do cachorro está diferente. -Sim. eu limpei a máquina. Assim. o seu lanche não estava encharcado em gordura. Sim. mas sem a gordura. você só sente o gosto do ânus do porco. Sinto muito. mas vendi tudo para a fábrica que usa gordura. Tem gente que compra gordura? Ah. sim. Usam-na para produzir</p>

<p>sabão, cosméticos, comida de bebê. Gordura usada vale dinheiro? Então minhas artérias estão entupidas de ouro. Estou rico, Apu. Rico e... Dinheiro no banco. Certo, este bacon está pronto. E agora, vamos tirar os lucros. Pai, duvido que o cachorro agüente mais bacon. Parece que ele está pronto para outra. Homer, esse bacon era para meu jogo de bridge hoje à noite. Se não se importa, estou ocupado conseguindo independência financeira. Com latas de gordura? Não. Com cadernetas de poupança e investimentos inteligentes. Com gordura, claro. Vamos, Bart. O ônibus chegou. -Aonde você pensa que vai? -É o primeiro dia de aula. Para você, não. Você está no ramo da gordura agora. Então, o médico me disse que meus dois olhos eram preguiçosos. O QUE EU FIZ NAS FÉRIAS Por isso, foi o melhor verão que já tive. Obrigada, Ralph. Agora vá se sentar. Ei, Ceguinho, boa viagem. Atenção, por favor. Preciso de um voluntário para uma tarefa ingrata. Devo presumir que a única mão erguida é a de Lisa Simpson? Obrigado, Lisa. Temos uma aluna nova, e quero que você lhe mostre tudo. O refeitório, a árvore. Mas quando chegar ao armário dos troféus, invente alguma história. -Foram retirados para limpeza, sei lá. -Não se preocupe. Vou ajudá-la. Eu me lembro de como foi difícil ser uma estranha. Sempre tentando me enturmar. Nunca me sentindo... Lisa, esta é Alex Whitney. Seu nome é Lisa? Sem essa! Adoro esse nome. Ela não acreditou no meu nome? Resolvam isso lá fora. Você vai querer um armário neste corredor.</p>	<p>sabão. cosméticos. comida de bebê. Gordura usada vale dinheiro? Então minhas artérias estão entupidas de ouro. Estou rico. Apu. Rico e... Dinheiro no banco. Certo. este bacon está pronto. E agora. vamos tirar os lucros. Pai. duvido que o cachorro aguente mais bacon. Parece que ele está pronto para outra. Homer. esse bacon era para meu jogo de brídge hoje à noite. Se não se importa, estou ocupado conseguindo independência financeira. Com latas de gordura? Não. Com cadernetas de poupança e investimentos inteligentes. Com gordura. claro. Vamos. Bart. O ônibus chegou. -Aonde você pensa que vai? -É o primeiro dia de aula. Para você. não. Você está no ramo da gordura agora. Então. o médico me disse que meus dois olhos eram preguiçosos. O QUE EU FIZ NAS FÉRIAS Por isso. foi o melhor verão que já tive. Obrigada. Ralph. Agora vá se sentar. Ei. Ceguinho. boa viagem. Atenção. por favor. Preciso de um voluntário para uma tarefa íngrata. Devo presumír que a única mão erguída é a de Lísa Símpson? Obrígado. Lísa. Temos uma aluna nova. e quero que você lhe mostre tudo. O refeitório. a árvore. Mas quando chegar ao armário dos troféus. invente alguma história. -Foram retirados para limpeza. sei lá. -Não se preocupe. Vou ajudá-la. Eu me lembro de como foi difícil ser uma estranha. Sempre tentando me enturmar. Nunca me sentindo... Lisa. esta é Alex Whitney. Seu nome é Lisa? Sem essa! Adoro esse nome. Ela não acreditou no meu nome? Resolvam isso lá fora. Você vai querer um armário neste corredor.</p>
--	--

<p>É perto da biblioteca. Isso é perfume? Não banque a Phoebe. É Pretension, de Calvin Klein. Quer passar um pouco? O que rola em Springfield? O que vocês fazem para se divertir? Bem, você vai querer comprar uma boa boneca. A nova Malibu Stacy aumenta o peito. Bonecas? Mesmo? Certo, o que mais têm? Ah, pinos. Os pinos são um sucesso. Saíram de moda por um tempo, mas voltaram com tudo. Ah, está falando daquele jogo com uma bola de borracha? Não se preocupe. Você vai aprender rápido. Quando conseguir quatro, vai estar com tudo. Não deveria haver troféus neste armário? Foram destruídos no grande incêndio de troféus. Vejo que os troféus ainda não voltaram da limpeza, hein, Lisa? USINA DE RECICLAGEM DE GORDURA Está bem, garoto. É aqui que todo o trabalho duro, o sacrifício e as queimaduras compensam. Dois quilos de gordura. São US\$ 0,63. Pai, aquele bacon todo custou US\$ 27. Sim, mas foi a sua mãe quem pagou. Ela não pega dinheiro com você? E eu ganho dinheiro com gordura. Qual é o problema? ACNE GORDURA LTDA. Veja só essa carga de gordura. Filho, para ganharmos o dinheiro do jornal... teremos de expandir as operações. Não sei a quantas aulas posso faltar. Ah, vai faltar a várias. Acho que este negócio vai tomar todas as nossas vidas. Alex, aqui. Tudo bem se a novata sentar-se conosco? Acho que sim. Ela é meio estranha. Mas vamos lhe dar uma chance.</p>	<p>É perto da biblioteca. Isso é perfume? Não banque a Phoebe. É Pretensão. de Calvin Klein. Quer passar um pouco? O que rola em Springfield? O que vocês fazem para se divertir? Bem. você vai querer comprar uma boa boneca. A nova Malibu Stacy aumenta o peito. Bonecas? Mesmo? Certo. o que mais têm? Ah. pinos. Os pinos são um sucesso. Saíram de moda por um tempo. mas voltaram com tudo. Ah. está falando daquele jogo com uma bola de borracha? Não se preocupe. Você vai aprender rápido. Quando conseguir quatro. vai estar com tudo. Não deveria haver troféus neste armário? Foram destruídos no grande incêndio de troféus. Vejo que os troféus ainda não voltaram da limpeza. hein. Lisa? USINA DE RECICLAGEM DE GORDURA Está bem. garoto. É aqui que todo o trabalho duro. o sacrifício e as queimaduras compensam. Dois quilos de gordura. São US\$ 0.63. Pai. aquele bacon todo custou US\$ 27. Sim. mas foi a sua mãe quem pagou. Ela não pega dinheiro com você? E eu ganho dinheiro com gordura. Qual é o problema? ACNE GORDURA LTDA. Veja só essa carga de gordura. Filho. para ganharmos o dinheiro do jornal... teremos de expandir as operações. Não sei a quantas aulas posso faltar. Ah. vai faltar a várias. Acho que este negócio vai tomar todas as nossas vidas. Alex. aqui. Tudo bem se a novata sentar-se conosco? Acho que sim. Ela é meio estranha. Mas vamos lhe dar uma chance.</p>
--	---

<p>Pessoal, esta é Alex. -Oi. -Oi. Gêmeas. Qual das duas é a malvada? Certo, vou pegar nossos almoços. -Então, Alex, nós... -Só um instante. Alô? Ah, ê. Como se eu quisesse ser vista com um cartão Discover. -Você tem celular? -E bolsa. Isso mesmo. Não seja tímida. Talvez uma piadinha para quebrar o gelo. Ou uma piadona. Cuidado. Ninguém gosta de uma exibida. Para onde elas vão? Ei, esperem. Elas saíram sem mim. Ah, Lisa. Tenho um lugar sobrando. E você tem um almoço sobrando. Sacou? Milhouse, abaixe as sobrancelhas. A outra também. Então, lá estava eu, sendo legal com a Alex... e ela levou todas as minhas amigas e me abandonou lá. Tenho certeza de que elas não a abandonaram, querida. Talvez tenham saído para planejar uma festa surpresa para você. Ah, sei. Essa é boa, mãe. Só gostam dela porque ela age como adulta, com seu perfume... seu celular e... Ah, e ouça só isso, mãe. Ela bebe chá gelado. Lisa, não posso imaginar ninguém mais simpática do que você. Mas parece que a novata é. Então meu conselho é que comece a copiá-la em tudo. -Mas, pai... -Pense. A Alex diria isso? Ah, aí está você. Desculpe tê-la abandonado ontem. Mas as meninas estavam ansiosas para me mostrar a árvore.</p>	<p>Pessoal. esta é Alex. -Oi. -Oi. Gêmeas. Qual das duas é a malvada? Certo. vou pegar nossos almoços. -Então. Alex. nós... -Só um instante. Alô? Ah. é. Como se eu quisesse ser vista com um cartão Discover. -Você tem celular? -E bolsa. Isso mesmo. Não seja tímida. Talvez uma piadinha para quebrar o gelo. Ou uma piadona. Cuidado. Ninguém gosta de uma exibida. Para onde elas vão? Ei. esperem. Elas saíram sem mim. Ah. Lisa. Tenho um lugar sobrando. E você tem um almoço sobrando. Sacou? Milhouse. abaixe as sobrancelhas. A outra também. Então. lá estava eu. sendo legal com a Alex... e ela levou todas as minhas amigas e me abandonou lá. Tenho certeza de que elas não a abandonaram. querida. Talvez tenham saído para planejar uma festa surpresa para você. Ah. sei. Essa é boa. mãe. Só gostam dela porque ela age como adulta. com seu perfume... seu celular e... Ah. e ouça só isso. mãe. Ela bebe chá gelado. Lisa. não posso imaginar ninguém mais simpática do que você. Mas parece que a novata é. Então meu conselho é que comece a copiá-la em tudo. -Mas. pai... -Pense. A Alex diria isso? Ah. aí está você. Desculpe tê-la abandonado ontem. Mas as meninas estavam ansiosas para me mostrar a árvore.</p>
--	--

<p>Nem pense nisso. Eu não pensei. Mesmo assim, eu trouxe um presente para você. Brincos. Nossa, muito obrigada, Alex. Ah, são para orelhas furadas. -Sim. Não são demais? -Alex furou as nossas. Você só precisa de um percevejo e muito papel-toalha. Mas acho que não estou preparada para furar as orelhas. Bem, talvez possa colocá-los na sua boneca. Estou brincando, Lis. Um dia você vai estar preparada. Ah, Lisa. Esperava poder contar com você de novo... para liderar a colheita de maçãs anual da escola. -Sem dúvida. -Colheita de maçãs? Sim, é demais. Temos passeios de pônei, cantorias, cordéis de maçã... colheita de maçã, tudo de maçã. -Esqueceu-se do cordel de maçã. -Não me esqueci, não. Não havia colheita de maçã na sua escola antiga? Não, frutas não eram a nossa. Preferíamos bailes. Sabe, coisas divertidas. Um baile? Ótima idéia, Alex. É. Diretor Skinner, podemos ter um baile em vez da colheita? Ah, sim. Por favor? Vamos fazer assim. Bem... nunca tivemos um baile antes. Lisa, você vai fazer tudo. O que acha? Não sei. Talvez os pôneis se assustem com a música alta. Bem, não haveria pôneis. Então, correndo o risco de ser malquista, devo dizer... BAILE DA ESCOLA NA SEXTA Baile da escola? Não aprovei baile nenhum. Aprovou, sim. Ontem, junto ao meu armário. Ah, sim. Sim. Continue. GORDURAS SIMPSON E FILHO LTDA.</p>	<p>Nem pense nisso. Eu não pensei. Mesmo assim, eu trouxe um presente para você. Brincos. Nossa, muito obrigada, Alex. Ah, são para orelhas furadas. -Sim. Não são demais? -Alex furou as nossas. Você só precisa de um percevejo e muito papel-toalha. Mas acho que não estou preparada para furar as orelhas. Bem, talvez possa colocá-los na sua boneca. Estou brincando, Lis. Um dia você vai estar preparada. Ah, Lisa. Esperava poder contar com você de novo... para liderar a colheita de maçãs anual da escola. -Sem dúvida. -Colheita de maçãs? Sim, é demais. Temos passeios de pônei, cantorias, cordéis de maçã... colheita de maçã, tudo de maçã. -Esqueceu-se do cordel de maçã. -Não me esqueci, não. Não havia colheita de maçã na sua escola antiga? Não, frutas não eram a nossa. Preferíamos bailes. Sabe, coisas divertidas. Um baile? Ótima idéia, Alex. É. Diretor Skinner, podemos ter um baile em vez da colheita? Ah, sim. Por favor? Vamos fazer assim. Bem... nunca tivemos um baile antes. Lisa, você vai fazer tudo. O que acha? Não sei. Talvez os pôneis se assustem com a música alta. Bem, não haveria pôneis. Então, correndo o risco de ser malquista, devo dizer... BAILE DA ESCOLA NA SEXTA Baile da escola? Não aprovei baile nenhum. Aprovou, sim. Ontem, junto ao meu armário. Ah, sim. Sim. Continue. GORDURAS SIMPSON E FILHO LTDA.</p>
---	---

<p>Quando quiser gordura, vá à fonte. O bom e velho Krusty Búrguer. Ah, eu que o diga. Veja só aquele garoto ruivo. Deve haver US\$ 20 em gordura só na testa dele. -Estava pensando na gordura da fritadeira. -Está bem. Vamos tentar do seu jeito. Posso ajudá-lo, senhor? Meu Deus, quanta gordura. Sr. Maruka, socorro. -A mamãe vai matar você. -Se ela não queria estragar o carro... ela deveria ter escondido melhor as chaves. Ei, o que... Ei. Ei. Estão pegando a nossa gordura. A gordura é nossa agora. Controlamos a máfia da gordura na cidade. Ei, essa pá é minha. Também controlamos a máfia da pá. ACNE GORDURA E PÁ SHOPPING DE SPRINGFIELD DONNER'S ARTIGOS PARA FESTAS Certo. Meninas, vamos precisar de balões, papel crepom, chapêus... Nossa, vocês têm uma Dingo Junction aqui? Não vou usar isto. Ah, qual é, Lisa. É a sua cara. É só adicionar uns acessórios, brilho labial, talvez emagrecer uns dois quilos. Não somos muito novas para maquiagem e... Como assim, dois quilos? Bem, precisa ficar bonita para o seu par. -Par? -Acorde. Para a dança. Vocês têm pares? -Acorde. -Parem de dizer "acorde" . Certo, calma, Lisa. NSE. O que é NSE? Não se estresse. É. Por isso, mudamos para NSE. Não se preocupe, Lisa. Ainda há muito tempo. -Você vai arranjar um par. -Não quero um par. E não quero usar perfume nem vestido de gala. Eu sou a única aqui</p>	<p>Quando quiser gordura. vá à fonte. O bom e velho Krusty Búrguer. Ah. eu que o diga. Veja só aquele garoto ruivo. Deve haver US\$ 20 em gordura só na testa dele. -Estava pensando na gordura da fritadeira. -Está bem. Vamos tentar do seu jeito. Posso ajudá-lo. senhor? Meu Deus. quanta gordura. Sr. Maruka. socorro. -A mamãe vai matar você. -Se ela não queria estragar o carro... ela deveria ter escondido melhor as chaves. Ei. o que... Ei. Ei. Estão pegando a nossa gordura. A gordura é nossa agora. Controlamos a máfia da gordura na cidade. Ei. essa pá é minha. Também controlamos a máfia da pá. ACNE GODURA E PÁ SHOPPING DE SPRINGFIELD DONNER'S ARTIGOS PARA FESTAS Certo. Meninas. vamos precisar de balões. papel crepom. chapêus... Nossa. vocês têm uma Dingo Junction aqui? Não vou usar isto. Ah. qual é. Lisa. É a sua cara. É só adicionar uns acessórios. brilho labial. talvez emagrecer uns dois quilos. Não somos muito novas para maquiagem e... Como assim. dois quilos? Bem. precisa ficar bonita para o seu par. -Par? -Acorde. Para a dança. Vocês têm pares? -Acorde. -Parem de dizer "acorde" . Certo. calma. Lisa. NSE. O que é NSE? Não se estresse. É. Por isso. mudamos para NSE. Não se preocupe. Lisa. Ainda há muito tempo. -Você vai arranjar um par. -Não quero um par. E não quero usar perfume nem vestido de gala. Eu sou a única aqui</p>
--	---

<p>que só quer pular amarelinha... assar biscoitos e assistir a The McLaughlin Group? Acordem! Acordem. Não acredito que aqueles valentões me obrigaram a largar o negócio da gordura. Fui obrigado a largar tudo o que já fiz... inclusive o negócio de músculos de aluguel. Meu pobre Homie. Não dá para você tentar algum outro esquema mirabolante para ganhar dinheiro? Para quê? Você poderia criar casuares. Casuares? Mesmo? Ah, isso é bem louco. Não. Eu fracassaria. Como fracasso em tudo. Ei, pai, estive pensando. E se, em vez de desistirmos da gordura, tentássemos uma última bolada? Espere aí. O garoto tem razão. Não posso desistir agora. Você sempre sabe como me alegrar. Fazenda de casuares? Você é impagável, Marge. O lance dos mirtilos ê... que quando você come frescos, nunca mais volta aos enlatados. E aí, acabei com o cara. Se os frutos estiverem muito azedos... eu os polvilho com açúcar de confeitiro. Ah, bom segredo. Ei, pessoal. -Oi, Lisa. -Você está bem? Sem dúvida. Uma garota não pode se arrumar antes do baile? O lóbulo de sua orelha está sangrando. Bem, gatinhos como vocês devem ter par, não ê? Pode crer. Mesmo? Todos vocês? Todos nós temos pares, Lisa. Todo mundo tem. Atê eu. Inacreditável. Puxaram a sua cueca de novo? Espere aí. Vou pegar o fórceps.</p>	<p>que só quer pular amarelinha... assar biscoitos e assistir a The McLaughlín Group? Acordem! Acordem. Não acredito que aqueles valentões me obrigaram a largar o negócio da gordura. Fui obrigado a largar tudo o que já fiz... inclusive o negócio de músculos de aluguel. Meu pobre Homie. Não dá para você tentar algum outro esquema mirabolante para ganhar dinheiro? Para quê? Você poderia criar casuares. Casuares? Mesmo? Ah, isso é bem louco. Não. Eu fracassaria. Como fracasso em tudo. Ei, pai, estive pensando. E se, em vez de desistirmos da gordura, tentássemos uma última bolada? Espere aí. O garoto tem razão. Não posso desistir agora. Você sempre sabe como me alegrar. Fazenda de casuares? Você é impagável. Marge. O lance dos mirtilos é... que quando você come frescos, nunca mais volta aos enlatados. E aí, acabei com o cara. Se os frutos estiverem muito azedos... eu os polvilho com açúcar de confeitiro. Ah, bom segredo. Ei, pessoal. -Oi, Lisa. -Você está bem? Sem dúvida. Uma garota não pode se arrumar antes do baile? O lóbulo de sua orelha está sangrando. Bem, gatinhos como vocês devem ter par, não é? Pode crer. Mesmo? Todos vocês? Todos nós temos pares. Lisa. Todo mundo tem. Atê eu. Inacreditável. Puxaram a sua cueca de novo? Espere aí. Vou pegar o fórceps.</p>
---	---

<p>Ah, depressa. Milhouse, procurei por você por toda parte. Ouça, você sempre foi a fim de mim, não? Bem, hoje é seu dia de sorte, porque você vai me levar ao baile. É demais, não? Até lá. Mas não posso. Já convidei outra pessoa. Então desconvide. -Mas isso seria... -Você vai comigo. Entendeu bem? E vai ser uma noite mágica. O que estou fazendo? Eu não sou assim. Desculpe, Milhouse. No fim de semana que vem, estou livre. Tem Milhouse de sobra para todas. Muito bem, estamos prestes a iniciar nossa missão mais difícil. Vamos abaixar a cabeça e rezar. Senhor, sei que está ocupado... já que pode assistir às mulheres trocando de roupa e tudo o mais. Mas se nos ajudar a roubar esta gordura hoje... prometo que vamos doar a metade dos lucros para caridade. -Pai, Ele não é burro. -Está bem, que se dane. Vamos. Eu sabia que deveria tê-los prendido de alguma forma. Paramécios sortudos. Não precisam se preocupar em ter pares, nem em dançar. Lisa, fiz uma Pepsi caseira para o seu baile. Está meio grossa, mas o preço é justo. Obrigada, mãe. Mas já disse que não vou. Ah, e daí se você não tem um par? Ainda pode ir e se divertir. Você não entende. Lá não é meu lugar. As outras meninas já estão ligadas em moda, maquiagem e namoro. Elas me fazem sentir como um bebê. Ah, querida. Um bebê não poderia ter organizado um baile... a não ser que tivesse habilidades especiais. Ou fosse um daqueles super bebês do Brasil.</p>	<p>Ah, depressa. Milhouse. procurei por você por toda parte. Ouça. você sempre foi a fim de mim. não? Bem. hoje é seu dia de sorte. porque você vai me levar ao baile. É demais. não? Até lá. Mas não posso. Já convidei outra pessoa. Então desconvide. -Mas isso seria... -Você vai comigo. Entendeu bem? E vai ser uma noite mágica. O que estou fazendo? Eu não sou assim. Desculpe. Milhouse. No fim de semana que vem. estou livre. Tem Milhouse de sobra para todas. Muito bem. estamos prestes a iniciar nossa missão mais difícil. Vamos abaixar a cabeça e rezar. Senhor. sei que está ocupado... já que pode assistir às mulheres trocando de roupa e tudo o mais. Mas se nos ajudar a roubar esta gordura hoje... prometo que vamos doar a metade dos lucros para caridade. -Pai. Ele não é burro. -Está bem. que se dane. Vamos. Eu sabia que deveria tê-los prendido de alguma forma. Paramécios sortudos. Não precisam se preocupar em ter pares. nem em dançar. Lisa. fiz uma Pepsi caseira para o seu baile. Está meio grossa. mas o preço é justo. Obrigada. mãe. Mas já disse que não vou. Ah. e daí se você não tem um par? Ainda pode ir e se divertir. Você não entende. Lá não é meu lugar. As outras meninas já estão ligadas em moda. maquiagem e namoro. Elas me fazem sentir como um bebê. Ah. querida. Um bebê não poderia ter organizado um baile... a não ser que tivesse habilidades especiais. Ou fosse um daqueles super bebês do Brasil.</p>
--	--

<p>-Esqueça, mãe. Não vou. -Você vai controlar as entradas. Se você ficar sentada lá com um sorriso corajoso e uma fita bonita no cabelo... você poderia ser a bela do baile. Mãe, você não pode realmente acreditar nisso. Eu preciso, querida. Ou então, você pode ficar aqui, e nós teremos o nosso baile particular. Eu vou. Isso tem que dar certo. Não quero acabar na fazenda de casuares da sua mãe. Não se preocupe. Esta é a bolada com que sempre sonhamos. Os sifões de gordura dessa cozinha nunca foram limpos. ESCOLA PRIMÁRIA DE SPRINGFIELD Certo, ative a sucção. Não está funcionando. -O que foi? -Nada. GINÁSIO BAILE HOJE Divirtam-se no baile. Nossa, Lisa. Admiro a sua coragem. Você veio aqui sozinha, arriscando ser taxada de "a sem par" . Escorregou. Vai ser uma noite longa. -Onde está a mangueira? -Trago no traseiro. -Está tão empolgado quanto eu? -Ah, sim. Bem, aí vai. E agora, esperamos. -Então esta é a sua escola? -Bem, era. Brillo Esponja de Limpeza Quero dizer: Quero dizer, o que fazem aqui? Somos os novos alunos de intercâmbio da... Escócia. Louvados sejam todos os santos! Eu sou da Escócia. De onde são? De North... Kilttown. Sério? Eu sou de North Kilttown. Conhecem Angus McCloud? Espere aí. Não há nenhum Angus McCloud em North Kilttown. Ora, você não é escocês coisa nenhuma.</p>	<p>-Esqueça mãe. Não vou. -Você vai controlar as entradas. Se você ficar sentada lá com um sorriso corajoso e uma fita bonita no cabelo... você poderia ser a bela do baile. Mãe, você não pode realmente acreditar nisso. Eu preciso, querida. Ou então, você pode ficar aqui, e nós teremos o nosso baile particular. Eu vou. Isso tem que dar certo. Não quero acabar na fazenda de casuares da sua mãe. Não se preocupe. Esta é a bolada com que sempre sonhamos. Os sifões de gordura dessa cozinha nunca foram limpos. ESCOLA PRIMÁRIA DE SPRINGFIELD Certo, ative a sucção. Não está funcionando. -O que foi? -Nada. GINÁSIO BAILE HOJE Divirtam-se no baile. Nossa, Lisa. Admiro a sua coragem. Você veio aqui sozinha, arriscando ser taxada de "a sem par" . Escorregou. Vai ser uma noite longa. -Onde está a mangueira? -Trago no traseiro. -Está tão empolgado quanto eu? -Ah, sim. Bem, aí vai. E agora, esperamos. -Então esta é a sua escola? -Bem, era. Brillo Esponja de Limpeza Quero dizer: Quero dizer, o que fazem aqui? Somos os novos alunos de intercâmbio da... Escócia. Louvados sejam todos os santos! Eu sou da Escócia. De onde são? De North... Kilttown. Sério? Eu sou de North Kilttown. Conhecem Angus McCloud? Espere aí. Não há nenhum Angus McCloud em North Kilttown. Ora, você não é escocês coisa nenhuma.</p>
---	--

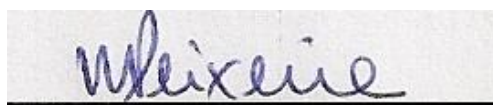
<p>Não seja bobo. Eu nasci e cres... Ei, o que... A gordura da minha aposentadoria. Não! Seus ladrões de gordura. Vou matá-los. Esperem aí. Calminha aí. Bem, se fosse por mim, eu os deixaria ir. Mas os moços são bravos. E beberam o dia todo. Pare de me esmurrar! Dói muito! Está bem. Vou estrangulá-lo um pouco. Lisa, preciso ir para casa. Fique de olho no baile por mim. Ah, não quero entrar aí, com todos os casais felizes dançando. Normalmente eu não pediria, mas é uma emergência. A mamãe encurralou um besouro no porão. Ela precisa que eu acabe com ele. Vamos. Ande logo. -Está bem. Está bem. NSE. -Eu sei o que isso quer dizer, mocinha. Ah, Lisa, é terrível. Certo. O baile afundou como o Titanic. -O que houve? -Os meninos e meninas estão... com medo uns dos outros. Agem como... -Crianças? -Pois é. Qual é o lance? É porque são crianças, e nós também. Qual é, Alex. Só temos nove, talvez no máximo dez anos em que podemos rir na igreja... mastigar de boca aberta, e passar dias sem tomar banho. Jamais teremos essa liberdade de novo. Ouça, você pode rir e feder o quanto quiser... mas eu tenho um cartão de crédito. Então... para você. Pessoal? Pessoal? A mangueira. Bart, por favor. O jardineiro e eu estamos tentando resolver isso como adultos. Vejam, está nevando. O floco de neve tem gosto de peixe. É como um milk shake de hambúrguer. Aí vem a bola de gordura. Ei, Luigi trouxe pizza grátis para vocês. Por que zombam de mim?</p>	<p>Não seja bobo. Eu nasci e cres... Ei, o que... A gordura da minha aposentadoria. Não! Seus ladrões de gordura. Vou matá-los. Esperem aí. Calminha aí. Bem, se fosse por mim. eu os deixaria ir. Mas os moços são bravos. E beberam o dia todo. Pare de me esmurrar! Dói muito! Está bem. Vou estrangulá-lo um pouco. Lisa, preciso ir para casa. Fique de olho no baile por mim. Ah, não quero entrar aí. com todos os casais felizes dançando. Normalmente eu não pediria. mas é uma emergência. A mamãe encurralou um besouro no porão. Ela precisa que eu acabe com ele. Vamos. Ande logo. -Está bem. Está bem. NSE. -Eu sei o que isso quer dizer. mocinha. Ah, Lisa. é terrível. Certo. O baile afundou como o Titanic. -O que houve? -Os meninos e meninas estão... com medo uns dos outros. Agem como... -Crianças? -Pois é. Qual é o lance? É porque são crianças. e nós também. Qual é, Alex. Só temos nove, talvez no máximo dez anos em que podemos rir na igreja... mastigar de boca aberta. e passar dias sem tomar banho. Jamais teremos essa liberdade de novo. Ouça. você pode rir e feder o quanto quiser... mas eu tenho um cartão de crédito. Então... para você. Pessoal? Pessoal? A mangueira. Bart. por favor. O jardineiro e eu estamos tentando resolver isso como adultos. Vejam. está nevando. O floco de neve tem gosto de peixe. É como um milk shake de hambúrguer. Aí vem a bola de gordura. Ei, Luigi trouxe pizza grátis para vocês. Por que zombam de mim?</p>
--	--

<p>Essa gordura ê minha. É minha. Pode ir passando. Estão brincando na gordura? Ah, caia na real. Você já era. Tinha bacon naquilo.</p>	<p>Essa gordura é minha. É minha. Pode ir passando. Estão brincando na gordura? Ah. caia na real. Você já era. Tinha bacon naquilo.</p>
---	---

TERMO DE REPRODUÇÃO XEROGRÁFICA

Autorizo a reprodução xerográfica do presente Trabalho de Conclusão, na íntegra ou em partes, para fins de pesquisa.

São José do Rio Preto, _16_/_02_/_2016.



WALKIRIA FRANÇA VIEIRA E TEIXEIRA

Assinatura do autor