



**Análise da tradução e legendagem da sátira no *mockumentary*:  
*Uma Família Muito Moderna***

**Maria Teresa Calheiros Lobo de Andrade Gouveia**

**Dissertação de Mestrado**

**Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas**

**Porto – 2015**

**INSTITUTO SUPERIOR DE CONTABILIDADE E ADMINISTRAÇÃO DO PORTO  
INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO**



**Análise da tradução e legendagem da sátira no *mockumentary*:  
*Uma Família Muito Moderna***

**Maria Teresa Calheiros Lobo de Andrade Gouveia**

**Dissertação de Mestrado  
apresentada ao Instituto de Contabilidade e Administração do Porto para  
a obtenção do grau de Mestre em Tradução e Interpretação  
Especializadas, sob orientação da Doutora Maria da Graça Chorão**

***Esta versão contém as críticas e sugestões dos elementos do júri***

**Porto – 2015  
INSTITUTO SUPERIOR DE CONTABILIDADE E ADMINISTRAÇÃO DO PORTO  
INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO**

**Resumo:**

O presente trabalho foi elaborado no âmbito da dissertação do Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas, e tem como objectivo estudar o formato *mockumentary*, no qual se baseia a minha análise, e compreender as especificidades da tradução do elemento satírico de que este híbrido se pode revestir, enquanto elemento potenciador de comicidade.

A Tradução Audiovisual é um fenómeno com que nos deparamos diariamente, seja a partir de uma televisão, de um ecrã de computador ou de um dispositivo móvel, em que estamos perante um conjunto de elementos semióticos diversos, para os quais concorre uma combinação essencial de quatro canais, a saber, o canal visual, acústico, verbal e não-verbal. O tradutor deve ter em consideração não só o código verbal, como também os elementos que não são estritamente linguísticos, como gestos, música, expressões faciais, etc.

Dado que *Uma Família Muito Moderna*, sobre a qual baseei a minha análise, é uma série humorística com um forte pendor satírico, afigurou-se como primeiro objecto de estudo por descrever o *mockumentary* e analisar como esse humor se verifica na versão portuguesa. Deste modo, impõe-se abordar a questão da tradução do humor, neste caso de trocadilhos (*wordplay*), *puns* e casos de polissemia, bem como da tradução de referências culturais e intertextuais. Para esse efeito, procedi a uma análise contrastiva entre o texto original, em língua inglesa, e verificar a recuperação do tom satírico potenciador de humor nas legendas, na língua de chegada, em língua portuguesa.

Em conjunto, estes elementos concorrem para a construção de um texto que, no caso deste *mockumentary*, se reveste de um forte tom satírico - *mock* - para a criação de humor, apresentando uma série que, apesar de indubitavelmente fictícia, revela determinados traços associados a formatos televisivos informativos - *documentary* - , transmitindo ao espectador uma ilusão de realidade e de factualidade.

**Palavras chave:** Tradução audiovisual; Legendagem; *Mockumentary*; Sátira

**Abstract:**

This study was developed in the scope of the masters programme in Specialized Translation and Interpreting and aims to analyse the mockumentary format, in which my study was based, and understand the features inherent to the translation of the satirical elements this hybrid format may use as elements to create a humorous effect.

Audiovisual Translation is a phenomenon we are confronted with every day. In a television, in the screen of a computer or in a mobile device, we stand before a set of diverse semiotic elements, which combine four essential channels: the visual channel, the acoustic channel, the verbal channel and the non-verbal channel. The translator must take into consideration the verbal code, as well as the elements that are not strictly linguistic, such as gestures, facial expressions, music, etc.

*Modern Family*, which I used as object for my study, is a comedy sitcom with a highly satirical tone. Thus, I started by describing the mockumentary format and analyse how its humour is transposed to the Portuguese language. For that aim, I analysed audiovisual translation studies concerning the translation of humorous elements, such as puns, wordplay and words with double meanings, as well as studies regarding the translation of cultural references and intertextuality. Therefore, I established a comparative analysis between the original text, in English, and the subtitles, in Portuguese, in order to verify whether the satirical elements were transferred, to create a humorous effect.

Combined, these elements contribute to the creation of a text that, in the case of this mockumentary, has a satirical approach towards the creation of humour, introducing a sitcom that is undoubtedly fictional, even though it presents several features associated with the documentary format, which gives the spectator a sense of reality and factuality.

**Key words:** Audiovisual translation; Subtitling; *Mockumentary*; Satire

À minha irmã Maria

*“True happiness comes from the joy of deeds well done, the zest of creating things new”*

Antoine de Saint-Exupéry

## **Agradecimentos**

As minhas primeiras palavras de agradecimento são dirigidas à minha orientadora, Doutora Maria da Graça Chorão, por toda a disponibilidade, apoio, rigor e sobretudo amabilidade com que sempre me tratou a mim e a este trabalho. Não há palavras que cheguem para descrever o quão essencial foi a sua orientação e encorajamento para a conclusão desta etapa.

Ao Doutor Manuel Moreira da Silva, agradeço a confiança, simpatia e acima de tudo o apoio que sempre me prestou, garantindo-me e provando que estaria sempre disponível para me ajudar no que precisasse.

Agradeço aos Professores com quem cruzei caminhos e corredores no ISCAP por, cada um à sua maneira, terem contribuído para o meu sucesso académico e para que chegasse onde cheguei. Obrigada em especial à Joana e à Doutora Sandra Ribeiro.

Uma palavra de gratidão e um beijinho à Doutora Sara Pascoal.

Sem esquecer, igualmente, o Miguel, o Pedro, a Paula e a Susana, que me acompanharam neste processo e me empurraram em direcção à meta com os seus “está quase?” e “já está pronto?”.

Aos meus colegas do Mestrado, em especial à Ana, Teresa, Fábio e Bárbara, agradeço o companheirismo e solidariedade com que, em conjunto, pautámos esta fase, sempre disponíveis para ajudar a ultrapassar obstáculos como uma “página em branco”.

Obrigada aos meus Pais. Ao meu Pai pelo apoio incondicional durante o meu percurso académico. À minha Mãe, por me encorajar, nunca me faltar e por me ter dado um muito necessário *tough love*, imprescindível para este trabalho e para mim.

Obrigada às minhas irmãs, por serem um rochedo firme e sempre presente.

Por fim, à minha irmã Maria, a quem não posso deixar de dirigir um agradecimento especial pelo papel fulcral que desempenhou nesta etapa da minha vida. Obrigada pelo inabalável apoio, disponibilidade e incentivo.

A ortografia da presente Tese não subscreve as normas propostas pelo Acordo Ortográfico de 1990, por opção da autora.

## Índice geral

Índice do DVD .....	vii
Índice de Figuras .....	viii
Introdução .....	1
Capítulo I – Contextualização teórica .....	5
As especificidades da legendagem .....	7
Referências Culturais .....	12
Jogos Linguísticos .....	14
Referências intertextuais .....	17
Capítulo II – Mockumentary .....	19
O discurso factual no documentário .....	20
Do documentário ao <i>mockumentary</i> .....	21
O discurso do <i>mockumentary</i> .....	23
O discurso satírico .....	26
Capítulo III – Estudo de Caso .....	30
Modelo de Análise .....	32
Análise das ocorrências .....	34
Jogos Linguísticos .....	34
Referências Culturais .....	42
Referências Intertextuais .....	45
Capítulo IV – Considerações finais .....	49
Referências Bibliográficas .....	53
Anexos .....	1

## Índice do DVD

- *Corpus*
  - Ocorrência 1
  - Ocorrência 2
  - Ocorrência 3
  - Ocorrência 4
  - Ocorrência 5
  - Ocorrência 6
  - Ocorrência 7

- Ocorrência 8
- Ocorrência 9
- Ocorrência 10
- Ocorrência 11
- Ocorrência 12

### **Índice de Figuras**

Figura 1 - Referência citada no exemplo 3.....	38
Figura 2 - Referência citada no exemplo 5.....	39
Figura 3 - Referência citada na ocorrência 6.....	41
Figura 4 - Referência citada na ocorrência 10.....	45

## **Introdução**

Ao frequentar o curso de Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas, adquiri conhecimentos relativamente às diversas vertentes da Tradução e mais recentemente da Legendagem. Após alguma pesquisa e consideração, optei por desenvolver a minha investigação na área da Tradução Audiovisual, com enfoque na análise da tradução e legendagem dos elementos satíricos em programas televisivos de humor, neste caso *Uma Família Muito Moderna*.

A Tradução Audiovisual (TAV) define-se como o termo utilizado para descrever a tradução de programas nos quais a dimensão verbal é apenas uma das dimensões que constrói o processo comunicativo (Díaz-Cintas, 2010). Estes produtos audiovisuais são compostos por diversos códigos que, interligados, criam um efeito único. Chiaro (2013: 1050) acrescenta que, para além do conjunto de mensagens verbais, que podem ser entendidas tanto de forma acústica como de forma visual, é necessário ter igualmente em conta os efeitos sonoros não-verbais, os barulhos de fundo, os sons fisiológicos (como o riso ou a respiração) e até as posturas e as expressões faciais dos personagens. A autora acrescenta ainda que estes factores podem tornar-se um constrangimento, dizendo que “AVT needs to take all this diversified verbal and visual information into account bearing in mind that this inseparable link between verbal and visual codes may often constrain the translation process” (Chiaro, 2013: 1050).

Entre as vertentes que a Tradução Audiovisual pode assumir, a legendagem é aquela que, para mim, se reveste de maior interesse.

Adopto a definição de Díaz-Cintas (2010: 344) no que à legendagem diz respeito, definindo-a como “rendering in writing the translation into a TL of the original dialogue exchanges uttered by the different speakers, as well as of all the other verbal information that is transmitted visually (letters, banners, inserts) or aurally (lyrics, voices off).”

Associo a minha preferência pela legendagem não só ao interesse que tenho por línguas e pela tradução, como ao gosto que sempre tive por filmes e por séries televisivas, especialmente aquelas de cariz humorístico, o que explica a minha escolha de uma série norte-americana de grande popularidade como objecto para o estudo de caso, como se verificará mais à frente.

Dentro da variedade de formatos televisivos apresentados nos canais de televisão portugueses, quer de difusão aberta ou por subscrição, centrei o meu objecto de estudo

numa tipologia de formato televisivo híbrida, o *mockumentary* que, tal como o nome indica, combina elementos satíricos - *mock* - com traços identificativos de programas de cariz informativo - *documentary*. Este produto audiovisual tem como principal característica o realismo fictício de que se reveste, proporcionando aos espectadores uma ilusão de naturalismo associado ao discurso factual.

O meu estudo baseia-se na análise deste produto, com particular enfoque nos elementos satíricos que nele se encontram e o valor de comicidade que estes atribuem ao texto. O objectivo da análise é verificar se, após a transposição do texto de partida em língua inglesa, os mesmos elementos humorísticos são recuperados no texto de chegada em língua portuguesa.

Para o desenvolvimento deste estudo, adoptei uma metodologia observacional, que pus em prática através da observação e análise comparativa de excertos do *mockumentary* norte-americano *Modern Family*, na versão original, em inglês (doravante V.O) e na *Uma Família Muito Moderna* em versão legendada, em português (doravante V.P) tendo como objecto de enfoque os elementos satíricos potenciadores de humor e a sua transposição para a língua de chegada.

No primeiro capítulo deste trabalho, procedi a um enquadramento teórico dos Estudos da Tradução Audiovisual e da Legendagem. Para tal, procurei abordar não só as teorias e práticas da Tradução Audiovisual e da Legendagem, bem como as especificidades que são inerentes ao seu processo. Além disso, analisei alguns aspectos problemáticos da tradução de referências culturais que podem tornar-se um desafio para o tradutor devido à sua especificidade.

Neste capítulo, procurei igualmente explorar a questão da tradução do humor, especialmente na abordagem a piadas (“*pun*”) e a trocadilhos. Por ser altamente subjectiva ou até por ser potencialmente indissociável do contexto linguístico-cultural em questão, a problemática da tradução do humor pode levantar sérias dificuldades à tarefa do tradutor.

O segundo capítulo é dedicado ao estudo do formato audiovisual híbrido *mockumentary* e a uma característica que lhe é inerente: a sátira.

Este formato híbrido, que se apropria dos códigos e convenções do género audiovisual do documentário, nomeadamente do realismo de que este se reveste, cria uma ‘linha

ténue' na distinção entre o que é facto e o que é ficção, subvertendo assim a noção de realidade presente no texto. Segundo Hight (2010: 25) o *mock* surgiu da motivação de usar os elementos constante no documentário e no *reality show* e através da apropriação das idiossincrasias destes formatos, construindo textos com forte tom satírico. Importa acrescentar que, apesar de analisar neste estudo o *mockumentary* como um formato utilizado para criar textos humorísticos, este também pode assumir a forma de texto dramático, no qual se utilizam os códigos e convenções do documentário para criar uma ilusão de realidade e veracidade.

Justifica-se, assim, proceder a uma análise da sátira, neste caso, enquadrando-a como um elemento potenciador de humor e como prática discursiva.

Para tal, procedi a uma breve introdução aos Estudos do Humor, como forma de melhor contextualizar a sátira como elemento potenciador de comicidade.

O terceiro capítulo destina-se ao Estudo de Caso. A partir de uma abordagem empírica e tendo por base um corpus paralelo comparável, constituído por amostras retiradas da *sitcom Uma Família Muito Moderna*. Esta série é um dos exemplos representativos do formato *mockumentary*, objecto de estudo desta tese. A análise estabelecida neste capítulo tem por base a sátira enquanto mecanismo de construção humorística.

Neste objecto, enquadrei o humor satírico segundo uma taxonomia própria, na qual tive como critério elementos linguísticos, referências culturais e referências intertextuais. Entenda-se por elementos linguísticos, os trocadilhos, as piadas e polissemias presentes no texto identificados como factores potenciadores de humor. Por referências culturais, entenda-se o recurso a elementos intrínsecos a determinada cultura e cujo uso pode despoletar uma reacção humorística. Por fim, no que às referências intertextuais diz respeito, remeto para Chorão (2013: 172) que sustenta “com recurso a referências a outros programa ou textos que potenciam a intencionalidade humorística.”

Ao último capítulo fazem-se as considerações finais relativamente a este estudo, elaborando uma síntese relativa aos resultados obtidos a partir do caso prático. Justifica-se salientar que estas considerações partem de um ponto de vista pessoal relativo à tradução das ocorrências, e que não se trata de uma crítica ao produto audiovisual, antes uma opinião a respeito do processo de transposição da sátira enquanto elemento potenciador de humor.

## **Capítulo I – Contextualização teórica**

A Tradução Audiovisual é um fenómeno com que lidamos em virtude do avanço tecnológico que nos rodeia. Desde as duas últimas décadas e devida à proliferação e distribuição de materiais audiovisuais, a tradução audiovisual ganhou notoriamente mais visibilidade.

Chiaro (2009: 1050) define-a como “[t]he term used to refer to the transfer from one language to another of the verbal components contained in audiovisual works and products.”

Por sua vez, Diaz-Cintas (2010) descreve a tradução audiovisual como o *umbrella term* utilizado para fazer referência à tradução de productos em que coexistem canais auditivos e visuais, nos quais a dimensão verbal é apenas uma das várias dimensões que moldam o processo comunicativo. Acrescenta ainda (2010: 343), “[t]he concurrence of different semiotic layers through the visual (images, written text, gestures) and audio (music, noise, dialogue) channels makes the translator’s task particularly challenging in this field.”

Trate-se do ecrã de uma televisão, de um computador ou de um dispositivo móvel, somos diariamente confrontados com um conjunto de elementos de natureza semiótica diversa, que recorre a uma combinação indispensável de canais verbais, acústicos, não-verbais e visuais, tal como sustenta Chiaro (2009: 163):

The screen translator can only operate on a linguistic level; he or she is limited to translating the verbal code, yet close attention must be paid to elements that are not strictly linguistic (i.e. gestures, visuals, music, etc.) when transferring the words from one language to another, simply because, by virtue of the fact that these words are ‘on screen’, they are neither self-sufficient nor independent.

A opinião desta autora vai ao encontro da teoria preconizada por Delabastita (1989: 198), no que concerne os elementos a ter em conta no processo de tradução de um formato audiovisual e que estabelecem uma base para o seu contexto semiótico. Este autor distingue dois canais principais, a saber, o canal acústico e o visual, sendo que estes não se devem confundir com a distinção entre signos verbais ou signos não-verbais. O canal visual é com frequência igualmente utilizado para transmitir signos verbais, como os créditos de um filme ou série televisiva, ou jornais e outros

documentos que podem ser apresentados visualmente. Por outro lado, o canal acústico pode transmitir mais do que meros signos verbais, músicas ou ruído.

Assim, Delabastita divide os canais em quatro categorias distintas, a saber o canal visual, dividido em signos verbais, como os créditos, nomes de lugares, jornais e outros elementos semelhantes presentes no ecrã, e signos não-verbais, nos quais podemos enquadrar a quinésica, a indumentária dos intervenientes, fotografias, etc. No que diz respeito ao canal acústico que, à semelhança do visual, também distingue duas categorias, nomeadamente os signos acústicos verbais, nos quais se encaixam os diálogos, monólogos ou músicas, e os signos acústicos não-verbais, a saber música de fundo, efeitos sonoros ou até ruídos.

Tomando em consideração o produto audiovisual analisado no âmbito deste estudo, importa analisar dois níveis de significação de acordo com a proposta de Delabastita (1989). Por um lado, os signos verbais, disponibilizados pelo canal acústico, ou seja, pelas falas proferidas pelas personagens em língua inglesa; por outro lado, existe a presença de legendas em língua portuguesa, nas quais o canal visual permite a evidência dos signos verbais.

No âmbito deste trabalho importa ainda observar a natureza peculiar da legendagem, o que faremos de seguida.

### **As especificidades da legendagem**

A legendagem é uma das vertentes mais utilizadas no que toca à tradução audiovisual e pode ser definida como “rendering in a different language of verbal messages in filmic media, in the shape of one or more lines of written text presented on the screen in sync with the original verbal message”. (Gottlieb 2001: 87 in Antonini, 2005: 212)

Aquando dos primeiros estudos sobre legendagem, Luyken et al. (1991 in Díaz-Cintas, 2009: 21) definiam a legendagem como “condensed written translations of original dialogue which appear as lines of text, usually positioned towards the foot of the screen.” Com o desenvolvimento tecnológico, a legendagem tornou-se num fenómeno de dimensão mundial. No caso da legendagem mais comum, a de cinema e de televisão,

as legendas aparecem e desaparecem de forma a estar sincronizadas com o diálogo original a decorrer e são frequentemente acrescentadas à imagem visual numa fase de pós-produção. A legendagem ultrapassa o domínio do ecrã porque existem casos onde as legendas também ocorrem, como por exemplo, nos espectáculos de teatro ou ópera (*surtitling*) ou no caso dos óculos especiais. Este aspecto explica a questão da tradução vulnerável adiantada por Díaz-Cintas (2003: 43), que remete para “the possibility of comparing soundtrack and subs renders the latter subject to criticism by audiences who may identify what they perceive to be discrepancies, omissions and unexpected equivalents”. Verifica-se que os textos de partida e de chegada são apresentados em simultâneo, ou seja, o espectador de um programa legendado tem de se concentrar em dois tipos de informação diferentes: a acção que está a decorrer no ecrã e os diálogos em língua estrangeira e a tradução do diálogo, ou seja, as legendas.

O autor acrescenta ainda, “[t]his adds to the verbal information that might appear in the original programme in the form of inserts and which the viewers have to process through the visual channel, making it more difficult for them to relax and enjoy the programme.” (Díaz-Cintas, 2009: 23)

O tradutor audiovisual tem de ter em mente as convenções impostas pela legendagem, como por exemplo, relativamente ao número de linhas que podem constar no ecrã, no caso desta tipologia de tradução audiovisual, duas linhas, com 35 caracteres por linha, no máximo. Estas linhas têm uma duração máxima de seis segundos no ecrã, indo ao encontro da proposta de Díaz-Cintas e Remael (2007: 96-99), que a denominaram de “regra dos 6 segundos”. Entre outros, este conjunto de constrangimentos implica um grande esforço por parte do tradutor legendador. Estes constrangimentos não passam apenas pela condensação e adaptação de um texto oral para duas linhas de texto, há que ter igualmente em consideração obstáculos como a tradução de elementos pertencentes a determinada cultura ou específicos de uma língua específica.

No que a esta problemática diz respeito, Díaz-Cintas (2009: 23) propõe um conjunto de estratégias para a legendagem, de forma a reduzir potenciais efeitos negativos causados pelo excesso de informação no ecrã. Assim, quando a dimensão verbal é crucial para a compreensão de determinada cena, o tradutor legendador deve proporcionar apenas a

informação linguística necessária para esse entendimento, permitindo assim ao espectador seguir o resto da cena a desenrolar no ecrã.

Por outro lado, quando no canal acústico, nomeadamente, na banda sonora, constarem informações essenciais ao entendimento da narrativa, o tradutor legendador deve traduzi-la para garantir que não falhe informação aos espectadores.

É necessário ter igualmente em atenção a apresentação das legendas, a forma como as palavras são organizadas no ecrã em cada legenda e em cada linha, que contribuem para uma melhor leitura.

O acto de legendar nestas circunstâncias acarreta uma grande responsabilidade no que diz respeito à transferência do conteúdo semântico, pragmático e cultural. A este respeito, Gottlieb (1994: 265 in Taylor, 2000: 309) aconselha os tradutores de filmes a proporcionar à audiência de chegada a experiência que estes poderiam ter caso soubessem a língua estrangeira e conhecessem a cultura de partida.

No que à problemática da legendagem diz respeito, Taylor (2000: 316) afirma que:

[s]ubtitles must follow a 'blow-by-blow' sequence, hence running the risk of losing the overall global view, whereas a more thorough written translation can occasionally summarise, explain or otherwise maintain the holistic picture.

Este investigador salienta ainda a necessidade das legendas manterem um equilíbrio entre o efeito das linhas que aparecem no ecrã e a acção que se desenrola perante os espectadores, para mantê-los a par do desenvolvimento da cena.

Por outro lado, Taylor defende ainda que a concisão ou a omissão de material nas legendas pode levar a que estas percam efeito pragmático. Quaisquer elementos do contexto são importantes para a criação de significado e para manter a coerência.

Neste ponto, importa referir as estratégias delineadas por Gottlieb (1992 in Taylor, 2000: 319) para a organização de texto nas legendas, a saber, *expansion*, *paraphrase*, *transfer*, *imitation*, *transcription*, *dislocation*, *condensation*, *decimation*, *deletion* e *resignation*.

De acordo com a proposta deste investigador, recorre-se à estratégia *expansion* quando o texto original requer uma explicação relativamente a determinado elemento cultural que não é recuperável na língua de chegada. No caso da *paraphrase*, esta é aplicada em

casos nos quais a fraseologia do original não pode ser reconstruída da mesma forma sintáctica na língua de chegada. Segundo o mesmo autor, *transfer* remete para a estratégia de traduzir o texto de partida completa e correctamente. No caso de *imitation*, mantêm-se as formas, tipicamente com nomes de pessoas e lugares. *Transcription* é utilizada em casos nos quais se encontram termos atípicos, por exemplo, o uso de uma terceira língua ou palavras sem sentido. *Dislocation* remete para casos nos quais é empregue algum tipo de efeito especial, por exemplo, uma música de fundo, e cuja tradução é mais importante que a do conteúdo. A estratégia *condensation* descreve a redução do texto, com a ressalva de que deve ser o menos invasiva possível para o texto. Quando o autor fala de *decimation*, refere-se a uma forma extrema de condensação onde, talvez por motivos relacionados com a velocidade do discurso, poderá dar-se a omissão de elementos importantes no texto. Por sua vez, *deletion* refere-se à total eliminação de partes de um texto. Por fim, *resignation* descreve a estratégia adoptada quando se revela não haver uma solução tradutiva e, inevitavelmente, se perde o significado (Gottlieb, 1992 in Taylor, 2000: 319).

Ciente de que a tradução interlinguística aporta graus de complexidade a vários níveis, considero que a tradução e legendagem do humor se afigura como o grau mais apurado de dificuldade. A este respeito, Chiaro (1992: 10-12) diz que “a traditional vehicle of humour such as the jokes does not generally travel well”.

Ainda a este propósito, e tomando em consideração a necessária adaptação em legendas, Chiaro (2000: 32) defende que a tradução do humor, referindo-se em particular aos trocadilhos “is not as straightforward as the translation of written, totally verbal word play, or even of the interpretation of an orally produced pun”.

Importa lembrar que no ecrã, o humor é transmitido tanto a nível verbal como a nível visual e, conseqüentemente, depende de imagens e de palavras para alcançar o seu objectivo: fazer as pessoas rir.

Além disso, é necessário estar consciente do facto de caso ocorra um momento humorístico no ecrã, este terá de se replicar na expressão dos espectadores, ou seja, terá de provocar uma reacção fisiológica ao momento cómico.

Acresce ainda que às dificuldades encontradas pelo tradutor legendador, o humor aporta um nível semântico adicional que aumenta o grau de dificuldade e a necessidade de

recorrer a uma ou mais estratégias que concorram para um texto de chegada mais adequado.

Tomando em consideração que, para o objecto de estudo em análise - o *mockumentary* - concorrem elementos humorísticos como os trocadilhos (*wordplay*), os *puns* e palavras polissémicas (*double entendre*), justifica-se uma abordagem à tradução do humor e às especificidades que lhe são inerentes.

Vandaele (2010: 1) caracteriza o humor como algo que desperta sentimentos de diversão, hilaridade, um sorriso espontâneo ou riso. Acrescenta ainda que é um fenómeno inerente ao ser humano, salientando que “pour ce que rire est propre de l’homme” (2010: 1).

Entendido como um desafio por muitos académicos e investigadores (Zabalbeascoa, Chiaro, Díaz-Cintas, Chorão, Veiga), chega até a ser comparado à tarefa “íngrata” de traduzir poesia, como refere Diot (1989 in Vandaele, 2010: 6).

O humor é muito visível através das reacções fisiológicas que desperta, nomeadamente, o riso, o sorriso ou até as gargalhadas. Por um lado, qualquer falha tradutiva poderá ser visível, ou seja, é notória uma falha por parte do tradutor quando não se proporciona qualquer reacção no momento cómico. Por outro lado, o tradutor de humor tem de lidar com o facto das “regras”, “expectativas”, “soluções” e acordos acerca do contexto social - *social-play* - serem inerentes a um grupo ou cultura específicos (Vandaele, 2010).

A título exemplificativo, a paródia é acessível apenas àqueles que têm algumas noções dos elementos sociais caracterizadores de determinado grupo. Pode dar-se aqui o exemplo das imitações de sotaques que, são apenas identificados por quem conhece o sotaque que está a ser parodiado, ou seja, o original, criando assim um momento de comicidade.

Seguindo a abordagem proposta por Zabalbeascoa (2005), sugerem-se dois procedimentos prévios ao processo de tradução. Define-se por *mapping* o procedimento que propõe identificar e analisar excertos de texto, segundo uma classificação como, por exemplo, categorias de humor. O outro procedimento define-se como *prioritizing*, no qual se estabelece o que é importante para cada caso (no contexto da tradução), e qual a importância de cada item, de forma a criar um conjunto de critérios para organizar a tradução.

Impõe-se acrescentar que, no estudo de caso aqui proposto, a análise da tradução da sátira como elemento potenciador de humor baseou-se na identificação das tipologias humorísticas, em particular, as referências culturais, os jogos linguísticos e as referências intertextuais que, consoante a intencionalidade da sua presença no texto, satirizam determinados personagens, estereótipos ou aspectos socioculturais.

## **Referências Culturais**

Uma das maiores questões problemáticas na tradução é, sem dúvida, a problemática da tradução de referências e elementos culturais.

Um dos maiores desafios na produção audiovisual é a sua capacidade de ser entendida no âmbito de uma audiência internacional.

Segundo o ponto de vista de Nedergaard-Larsen (1993: 210), os problemas relacionados com as línguas podem referir-se, por exemplo, a categorias gramaticais que existem apenas numa língua, a formas vocativas, ou ao uso de metáforas ou idiomas. Acrescenta ainda que, na oralidade, podem surgir dúvidas no caso de variações no discurso dialectal ou sociolectal ou numa situação em que a entoação indique raiva, interrogação ou ironia.

No entanto, sendo que língua e cultura estão intrinsecamente ligadas nos produtos audiovisuais, é praticamente impossível traduzir palavras “individuais”, isoladas de qualquer contexto. Trata-se de textos enquadrados em determinada cultura e baseados num conjunto de referências partilhadas pelos membros dessa cultura o que, nas palavras de Ramière (2006), cria “moments of resistance”, ou seja, obstáculos que no processo tradutivo se colocam ao tradutor na transferência de elementos intrínsecos a determinada cultura. Por sua vez, Whorf (1956 in Nedergaard-Larsen, 1993: 208) vem reforçar esta ideia, sustentando que:

[e]very language is a vast pattern-system, different from others, in which are culturally ordained the forms and categories by which the personality not only communicates, but also analyzes nature, notices or neglects types of relationship and phenomena, channels his reasoning and builds the house of his consciousness.

Tratando-se de uma actividade que coloca diversas culturas em contacto, a tradução suscita problemas de ordem cultural e não lhes atribuir a devida importância pode levar a que um producto audiovisual traduzido se torne opaco na língua e na cultura de chegada (Ramière, 2006: 153).

A tradução de conteúdo especificamente cultural constitui-se como um dos maiores obstáculos à transferência intercultural, chegando até a questionar-se a sua “tradutibilidade”. Essa hipótese vai ao encontro da opinião de Catford (1965: 99), que afirma:

What appears to be a quite different problem arises, however, when a situational feature, functionally relevant for the source language text, is completely absent from the culture of which the target language is a part.

Não obstante, Venuti (1992; 1995a; 1995b; 1998b in Ramière, 2006: 153) desenvolveu estratégias de tradução com o objectivo de colmatar essa problemática, a saber, a estrangeirização e a domesticação. Segundo o autor, a domesticação é uma tendência natural da tradução e consiste em traduzir de forma fluente, idiomática e transparente, de modo a que o texto de chegada seja adequado à língua de chegada, adaptando-o aos valores da cultura de chegada (in Ramière, 2006: 153).

Venuti (1992 in Ramière 2006: 153) acrescenta ainda:

[A] fluent strategy performs a labor of acculturation which domesticates the foreign text, making it intelligible and even familiar to the target-language reader, providing him or her with the narcissistic experience of recognizing his or her own culture in a cultural other, enacting an imperialism that extends the domination of transparency with other ideological discourses over a different culture.

Por outro lado, Venuti (1995 in Ramière 2006: 157) propõe também a estrangeirização como estratégia tradutiva, dado que retém os estrangeirismos do original e encoraja os leitores da versão traduzida a serem mais abertos relativamente a diferenças culturais.

No caso da legendagem, outro autor, Pedersen (2005), propõe a taxonomia bastante alargada de estratégias com vista a transpor os elementos culturais na legendagem, a

saber, equivalente oficial, retenção, especificação, explicitação, adição, tradução directa, generalização, substituição, substituição cultural, paráfrase, omissão e discussão.

A escolha da estratégia mais adequada depende de diversos factores internos e externos ao texto.

Referindo-se em particular à substituição cultural, Pedersen (2007: 32) propõe duas abordagens diferentes mas complementares, que subscrevemos no nosso estudo de caso: recuperando a conceptualização de Venuti, Pedersen propõe domesticar o texto através do recurso a uma referência cultural pertencente à cultura de chegada ou utilizar uma referência cultural da cultura de partida, que não seja opaca para a cultura de chegada ou até uma referência de uma terceira cultura, que seja conhecida para as outras.

### **Jogos Linguísticos**

Seguindo a proposta de Zabalbeascoa (2005), identifiquei as seguintes categorias de jogos linguísticos com função humorística no meu objecto de estudo, a saber, o *pun*, o *wordplay* ou trocadilho e a sátira.

Segundo a definição de Low (2010), *pun* é o tipo de trocadilho que explora as ambiguidades das palavras ou das frases. Dado que grande parte desta tipologia humorística têm subjacente uma intenção humorística, os *puns* formam um “subconjunto” de piadas. No entanto, apresentam um desafio aos tradutores pois, ao contrário de outros tipos de humor verbal, recorrem ao uso das idiossincrasias de uma língua.

Esta tipologia de humor pode assumir diversas formas, a saber eufemismos, paradoxos, absurdos, discrepâncias, incongruências ou, então, sob forma de ironia. Ermida (2008) acrescenta ainda que, sendo o canal verbal um dos mais utilizados como recurso para a criação de humor, o *pun* pode assumir formas como a homofonia, a assonância, a aliteração, a rima, entre outros. Por outro lado, no que concerne o *pun* lexical, este explora dois mecanismos no contexto da ocorrência humorística, a saber, a homonímia e a polissemia. O último ocorre quando o mesmo signo possui mais do que um significado. Tal indica a presença de uma palavra a que são atribuídos diversos significados ou, nas palavras de Ermida (2008: 64), “a lexeme with several senses”.

Como forma de ultrapassar os obstáculos levantados pela ocorrência de um *pun*, Low (2010) sugere um conjunto de estratégias, que passo a enumerar:

- Reproduzir o *pun* original, se tal se revelar possível;
- Criar um novo *pun*, relacionado verbalmente com o texto de partida, o que potenciará o desenvolvimento de um tipo de equivalência dinâmica;
- Utilizar um recurso humorístico diferente, no qual a transmissão do humor se sobrepõe à transmissão do significado do enunciado;
- Utilizar um mecanismo de compensação, para garantir que o trocadilho não perde a associação que tem relativamente ao *pun*.
- Fazer uma tradução expandida, através da explicação do *pun*, o que poderá potencialmente sacrificar o humor presente;
- Ignorar o *pun*, transmitindo apenas o significado da frase ambígua, omitindo o trocadilho.

Para além do *pun*, o humor recorre a formas como a paródia, anagramas ou antístrofe para a construção de trocadilhos (*wordplay*). Schaffler (2012: 52) distingue o *pun* do trocadilho, sustentando que este último utiliza a ambiguidade contida num signo, trate-se de uma palavra, frase, estrutura sintáctica ou expressão idiomática, para criar um efeito humorístico. Por sua vez, Chiaro (1992 in Schaffler, 2012: 53) encara o *wordplay* como:

every conceivable way in which language is used with the intent to amuse. Wordplay stretches way beyond the joke which, in itself, is indeed a handy container in which such play might occur, but this blanket term also covers the sort of double entendre which is so common in conversation, public speeches, headlines and graffiti.

Creio que neste ponto, tal como fiz em relação aos *puns*, se justifica elaborar um conjunto de estratégias designadas para ultrapassar a problemática levantada pelos trocadilhos. Para o efeito, recorri à proposta de Gottlieb (1997 in Schaffler, 2012: 63), que sugere um conjunto de estratégias para solucionar essa problemática. Passo a citar, com a ressalva de que escolhi manter inclusive o realce do autor, pois creio que salienta os principais pontos das estratégias:

- **Replacing** the source language wordplay **by non-wordplay** in the target language: this strategy sacrifices humorous effect in favour of remaining close to the source text, and is therefore focused on the source language.
- **Not rendering** the wordplay at all and using the available space for the dialogue surrounding the pun. This means that any humorous effect is lost.
- Rendering the wordplay **verbatim**, which either preserves the humour inherent in the original, or it is lost in the process. This is a relatively source language-oriented strategy.
- **Adapting** the wordplay and its context to the local setting in order to retain the humorous effect. This strategy represents more of a target culture-oriented approach.
- **Inserting** the wordplay **somewhere else** in the text, where the target language makes this possible. This compensatory strategy shifts the effect but retains it nonetheless, and it therefore relatively target language-oriented.

Dado que este estudo tem por base a tradução de elementos satíricos, justifica-se proceder a uma breve abordagem à problemática da tradução da sátira como forma de humor. A sátira recorre a diversas tipologias para a prossecução do seu objectivo primordial, que é ridicularizar e gozar com um alvo, trate-se de um indivíduo, de uma religião ou de um contexto sociocultural, através da exageração e depreciação das características e idiossincrasias que esse alvo representa.

Com base nesse raciocínio, comungo das palavras de Raphaelson-West (1989: 133), quando afirma que “[s]atire is difficult to translate because it makes **mockery** of things that may be sacred to the target culture” (meu negrito). À semelhança da paródia, existe uma problemática inerente ao reconhecimento da sátira quando um falante não-nativo se depara com ela. Tal como sustenta a mesma investigadora, se não existirem quaisquer conotações do falante não-nativo relativamente à língua em questão, o humor não será compreensível.

## Referências intertextuais

Uma das problemáticas abordadas neste estudo baseia-se na tradução de referências intertextuais que, à semelhança das referências culturais, também podem levantar dúvidas e problemas no processo tradutivo.

No campo da tradução audiovisual, Agost (1998: 220 in Martínéz-Sierra, 2010: 129) define a intertextualidade como “the presence in that same text of references to other texts (oral, written, or – I would add – audiovisual), be them current or previous.”

Já Schaffer (2010), descreve-a como a forma como relacionamos ocorrências textuais e as reconhecemos como signos que evocam áreas do nosso conhecimento.

A afirmação deste investigador está relacionada com a necessidade do tradutor, ao deparar-se com referências a outros textos, sejam estes literários, fílmicos ou televisivos, ter conhecimento relativamente a esses mesmos textos que acrescentam um significado distinto ao texto. No que concerne essa afirmação, remeto para Agost (1998: 220 in Martínéz-Sierra, 2010: 129) quando esta sustenta que o tradutor deve ser capaz de identificar qualquer elemento intertextual e traduzi-lo de forma adequada, para que a audiência possa detectar esses mesmos elementos e compreender o sentido geral do texto, o que estará também dependente do conhecimento geral relativamente às referências em questão, algo que o tradutor não pode prever.

[T]he translator must have an explicit and not a tacit understanding of the intertextuality of the source and target language texts. The translator recognizes the fact that translation is an exercise in cross-cultural and cross-linguistic intertextuality. (Neubert e Shreve (1992: 123 in Veiga, 2006: 138)

No que toca aos constrangimentos causados pela presença de intertextualidade num texto, Venuti (2009: 157) afirma que esta tanto pode possibilitar como complicar a tradução, o que não só a impede de se tornar uma comunicação harmoniosa como proporciona diferentes interpretações ao texto traduzido, que poderão variar consoante o ambiente cultural de chegada.

Este investigador afirma ainda que cada texto é, fundamentalmente, um intertexto, enquadrado em associações com outros textos que, de alguma forma, estão presentes nesse texto e do qual tiram o seu significado, valor e função (2009: 157).

Acrescenta ainda,

These intertextual relations may take well-defined forms, such as quotation, allusion, and parody. But they may also be more subtle, implicit, and generalized, such that a speech act can be said to refer to previous patterns of linguistic use and a literary work to previous works written in the same genre. (2009: 157)

Com base nesta afirmação, comungo das palavras de Venuti (2009: 157) quando afirma que a intertextualidade pressupõe a existência de uma tradição linguística, literária ou cultural, a continuidade de modelos e práticas pré-existentes.

No que à tradução diz respeito, Venuti (2009: 158) caracteriza-a como representando um caso único de intertextualidade, pois envolve três conjuntos de relações intertextuais, a saber, as relações entre textos estrangeiros e outros textos, estejam escritos em língua estrangeira ou não, as relações entre um texto estrangeiro e o texto traduzido, que terão sido abordados de acordo com os conceitos da equivalência e, por fim, as relações estabelecidas entre a tradução e outros textos, quer estejam escritos na língua traduzida ou numa língua diferente.

## Capítulo II – Mockumentary

O termo *mockumentary* representa uma hibridização de um género audiovisual familiar, o documentário, assumindo e recriando os seus códigos e convenções, acrescentando o prefixo *mock* que, tal como o próprio nome sugere, se trata da introdução de um elemento subversivo ou ridículo através da imitação. A este propósito, Roscoe e Hight (2001) sugerem uma intenção paródica relativamente à forma do documentário, colocando um desafio em termos daquilo que este formato representa. O seu estatuto privilegiado deriva da distinção que se estabelece relativamente a formatos audiovisuais fictícios. Roscoe e Hight (2001) sustentam ainda que a sua veracidade baseia-se na noção de referencialidade, na relação directa entre a imagem e o referente.

Fazendo uso das convenções e idiossincrasias do documentário, um dos traços caracterizadores deste formato híbrido é a ‘linha ténue’ que é estabelecida entre o que é facto e o que é ficção.

Mas antes, para compreender bem o que significa e o que caracteriza este novo texto audiovisual, propomos como ponto de partida uma breve introdução à forma do documentário, aos códigos e convenções que o distinguem, que revisitaremos posteriormente na construção do discurso do *mockumentary*.

### **O discurso factual no documentário**

De acordo com as palavras de Roscoe e Hight (2001: 6):

[d]ocumentary holds a privileged position within society, a position maintained by documentary’s claim that it can present the most accurate and truthful portrayal of the socio-historical world.

Na visualização de um documentário, a palavra que ocorre e que não é frequentemente posta em causa é veracidade. O documentário tem a capacidade de nos transmitir um sentimento de que aquilo que estamos a ver é uma janela para a realidade, pois a câmara não ‘mente’. O documentário sustenta-se no discurso do realismo e do naturalismo para manter o seu estatuto referencial, ou seja, portador de uma informação objectiva sobre a verdade. No entanto, importa referir que essa faceta de maior proximidade à realidade está associada não só ao documentário como também ao género da ficção, pois o

realismo acrescenta credibilidade aos textos fictícios e, por outro lado, torna os documentários mais credíveis (Roscoe e Hight, 2001: 12).

As convenções acima mencionadas podem tratar-se, por exemplo, do uso de imagens de vídeo, o que, segundo Roscoe e Hight (2001: 16), aumenta a sensação de estar a visualizar o mundo através dos nossos próprios olhos ou a presença de um narrador *on-* ou *off-screen*, para orientar os espectadores relativamente à cena que se desenrola no ecrã, podendo referir-se à própria situação, aos intervenientes na acção, aos elementos, entre outros.

Outro elemento caracterizador diz respeito às pessoas que intervém neste texto audiovisual, neste caso, testemunhas ou especialistas escolhidos para determinado caso. De acordo com Roscoe e Hight (2001: 16), estes elementos são os que atribuem ao documentário um estatuto de veracidade, pois as testemunhas estavam presentes durante a ocorrência, e os especialistas gozam de credibilidade devido à sua posição social e estatuto profissional.

### **Do documentário ao *mockumentary***

Durante as últimas décadas, têm ocorrido diversas alterações no que diz respeito ao conceito de documentário, através de novos programas televisivos ou fílmicos, que vieram dificultar a distinção assertiva entre facto e ficção, que deram origem a formatos híbridos e a novos discursos audiovisuais, que serão descritos em seguida.

Um destes casos remete para o *docu-soap*, que combina características do documentário com as das telenovelas em que é possibilitada ao espectador uma perspectiva inovadora sob forma de ‘exposé’ ou ‘acesso aos bastidores’. O factor que lhe atribui a qualidade de documentário reside na sua afirmação em apresentar pessoas, lugares e acontecimentos reais (Roscoe e Hight, 2001: 37). Recorrendo ao modo observacional, em que se descreve exhaustivamente o quotidiano, este subgénero envolve um conjunto de episódios individuais que contém um resumo das diversas narrativas, combinadas com uma narrativa principal emergente das experiências pessoais dos personagens.

Quando falamos de formatos híbridos derivados dos documentários, importa fazer menção ao *Reality Show*, que combina aspectos do documentário com a estética da

ficção. Esta combinação resulta em características como a *'hand held camera'*, que transmite a ideia de acção directa e espontânea (Dovey, 1995). À semelhança de Dovey neste raciocínio, O'Shaughnessy (1997: 83-99) acrescenta ainda:

The qualities of 'virtual reality' with the camcorder are developed through the adoption of a first person, hand-held, camera position and the consequent trip through the eyes and point of view of one person moving in and around a 'real' world and in the uncertainty of seemingly 'live' TV where events unfold before us in real time and in potentially unconventional ways.

Outro factor diferenciador entre documentário e o *mockumentary* baseia-se em critérios como a intenção do realizador, a construção do discurso, o papel atribuído à audiência e as implicações para o discurso factual.

Durante a produção de um documentário, o realizador pretende apresentar um argumento acerca do mundo socio-histórico e do mundo natural, de forma a informar, educar ou até entreter. Por outro lado, no que concerne ao *mockumentary*, o objectivo é apresentar um texto fictício, com variados níveis de paródia ou crítica relativamente a um aspecto cultural ou até ao próprio género do documentário.

Relativamente à construção do discurso, o documentário reveste-se de um argumento racional e objectivo acerca do mundo socio-histórico e do mundo natural, utilizando os seus próprios códigos e convenções. Em contrapartida, o *mockumentary* assume-se como um texto fictício, que transmite uma narrativa dramática sob forma de argumento, apropriando-se dos códigos e convenções do documentário.

À audiência do documentário é atribuída uma reflexão directa acerca da realidade mas no que toca ao *mockumentary*, o espectador presencia uma certa tensão entre a perspectiva factual, característica do documentário e a expectativa e incredulidade reservada aos textos fictícios.

No que concerne às implicações para o discurso factual, este reforça explicitamente a factualidade e a veracidade que caracterizam o formato documentário e assumem uma potencial crítica direccionada para o discurso factual.

## O discurso do *mockumentary*

Segundo Roscoe e Hight (2001: 73), os textos de subgénero *mockumentary* dividem-se em três categorias, com base na intenção do produtor fílmico, na forma como o texto se apropria dos códigos e convenções do documentário e, por fim, segundo as emoções e efeitos que é suposto despertar na audiência. As categorias dividem-se respectivamente em paródia, crítica e desconstrução.

Neste contexto, a paródia, tal como o nome indica, tem o objectivo de parodiar e reforçar expressamente um aspecto da cultura popular, através da apropriação ‘inocente’ das estéticas do género documentário. Nesta reflexão, a paródia está associada ao pasticho, à ironia, ao burlesco e ao carnavalesco. Esta descrição vai de encontro ao preconizado por Plantinga (1998 In Roscoe and Hight, 2001: 30), relativamente à comparação entre a paródia e a sátira:

The terms ‘satire’ and ‘parody’ are often used as synonyms, but have slightly different meanings. Both involve the imitation of and ironic commentary on another discourse. Yet, satire implies ridicule of its target, while a parody need not devalue its object, but may range from an ethos of condemnation to one of homage and celebration.

Por sua vez, a crítica recorre à forma do documentário para criar uma paródia ou uma sátira relativas a um determinado aspecto da cultura popular. Neste caso, assiste-se à tensão entre uma crítica explícita das práticas do documentário e uma aceitação implícita dos códigos e convenções genéricos. Nesta fase, procura-se despertar na audiência o gosto pela paródia ou pela sátira relativamente à cultura popular, alvo de uma crítica mais acutilante.

A desconstrução é caracterizada pela forma ‘hostil’ como se apropria dos códigos e das convenções do documentário. Significa isto que o objectivo deste grau de *mockumentary* é examinar, subverter e desconstruir o discurso factual e a sua ligação com os códigos e convenções do documentário.

Pela variedade de formas e características que pode assumir, o termo *mockumentary* não possui uma definição única. Como tal, procederei a uma enumeração, preconizada por Hight (2010: 17), de algumas das idiossincrasias características deste formato híbrido:

1. Mockumentary arises from a variety of agendas on the part of fictional media producers. While it draws on particular from parodic and satiric traditions, it is not reducible to these.
2. At the textual level, mockumentary appropriates representational styles not only from the codes and conventions of documentary proper but from the full spectrum of non-fiction, including hybrid forms across different media.
3. And mockumentary is capable of providing for a complexity of modes of reading. Inherently (but not always explicitly) involving different senses of reflexivity toward the non-fiction and hybrid forms which it appropriates.

Surgindo agora como um estilo audiovisual com características próprias (não obstante, apropriadas de outro) o *mockumentary* foi conquistando o seu lugar como discurso, informado e moldado através da sua relação com o formato do documentário, com os discursos da factualidade e com a relação complexa que estabelece com o público (Roscoe e Hight, 2001: 183).

Tal como defende Hight (2010: 25), este surgiu da intenção de usar as formas do documentário e do *reality show* para construir textos com forte tom paródico e satírico. Nem sempre é possível estabelecer a diferença entre estes elementos, o que levou o mesmo autor a definir critérios para a distinção dos mesmos, nomeadamente, a intenção inerente ao texto, a natureza das apropriações e, por fim, o efeito que se deseja despertar no público.

Para distinguir os dois termos de um ponto de vista mais prático, Hutcheon (2000 in Hight, 2010: 26) sustenta que, tanto a paródia como a sátira implicam algum distanciamento crítico do objecto em questão e insinuem alguns julgamentos de valor, mas, no caso da sátira, "satire generally uses that distance to make a negative statement about that which is satirized". Apesar de se constituir como uma forma de sátira, a paródia assume uma vertente menos cáustica ou até agressiva no processo de

ridicularizar ou manifestar superioridade relativamente a alguém ou a determinada situação.

Tal como sustenta Hight (2010: 178), numa *sitcom* há geralmente uma narrativa principal e uma primária que, frequentemente, acabam por se ‘encontrar’, criando um ênfase no final do episódio.

A afirmação de Hight vai ao encontro da opinião de Battles e Hilton-Morrow, que sustentam que as *sitcoms* ou *situation comedies* apresentam um elenco estável recorrente que raramente demonstra lembrar-se de eventos passados em episódios anteriores e que raramente se salientam pessoalmente, desempenhando no entanto um papel específico na narrativa da *sitcom*. Acrescentam ainda, “Thus, the situation comedy relies on a set of domestic and familial-like relationships to structure the narrative slots available to characters in the program” (2002: 96).

A televisão norte-americana, neste caso a *sitcom Uma Família Muito Moderna*, que serviu de base para o estudo de caso deste trabalho, inspira-se tendencialmente nas suas normas culturais, estereótipos e em questões do quotidiano, recorrendo a referências linguístico-culturais que poderão não ser claras para as audiências de outros países (Hight, 2010: 167). Os personagens, tal como é o caso de *Uma Família Muito Moderna*, que será abordada mais à frente, são frequentemente estereotipados e alvos de ridicularização pelas idiossincrasias que representam.

Outra categoria, que se encontra a par da *sitcom* e que por sua vez também está relacionada com o *mockumentary*, define-se como *comedy verité*.

A *comedy verité* assume algumas das características do *mockumentary* tais como a câmara de filmar manual e móvel, o som natural, ou seja, sem música de fundo e sem riso enlatado, distinguindo-se assim da *sitcom* ao assumir uma vertente mais realista e naturalista na sua produção.

Os melhores exemplos de *mockumentary* segundo Hight (2010: 291) geram formas que interagem com a audiência, desenvolvendo narrativas que podem ser apreciadas meramente pelo que proporcionam, ou seja, pela narrativa e pelos personagens intervenientes. Em jeito de conclusão, Hight (2010: 291) sustenta que:

Mockumentary builds upon the reflexive tendencies within the broader field of television documentary culture, particularly those hybrid forms which incorporate complex messages about issues of performance and authenticity. Mockumentary can reveal the complex motivations and expectations of participants in such productions, the creative labour that is behind apparently spontaneous scenes of actuality and, more specifically, the negotiations and compromises that are at the heart of any mediation of reality.

## **O discurso satírico**

Para contextualizar a sátira como elemento potenciador de humor, é necessário enquadrá-la segundo uma categoria que justifique o seu uso como mecanismo de criação do humor. Para tal, justifica-se proceder a uma breve introdução às teorias do humor, com a ressalva de que o objecto de estudo do presente trabalho não se centra nos estudos do humor, mas na sátira como recurso para a criação deste.

Para tal, Buijzen e Valkenburg (2004: 162) introduzem sete categorias de humor, a saber, *slapstick*, palhaçada, surpresa, mal-entendido, ironia, sátira e paródia. Estas categorias são, de forma distinta, enquadradas nas teorias do humor descritas por Critchley (2002: 2), designadamente: a incongruência, a superioridade e a libertação. Integram-se na teoria da incongruência os elementos mais inócuos, ou seja, a palhaçada, a surpresa e o mal-entendido. Já a teoria da libertação, enquadrada no âmbito da Psicanálise, defende o recurso ao humor como mecanismo para libertação de energia, frustrações e inibições. Chorão (2013: 57) acrescenta ainda:

O humor é tido como uma maneira de lidar com situações ameaçadoras; pode ser também um mecanismo de defesa contra a dor, reduzindo a ansiedade do indivíduo; ou pode servir como escape para libertar as situações ou emoções reprimidas.

Por outro lado, a teoria da superioridade integra alguns dos elementos menos inócuos, como a ironia e a sátira, sendo que envolvem ridicularizar e rir dos menos afortunados. Neste ponto, adopto a definição de Berger (1976,1993), que define a sátira como “Making a fool of or poking fun at well-known things, situations or public figures”.

Segundo Blake (2007: 16), a sátira tem como objectivo ridicularizar, ‘apontar o dedo’ a pretensões, expor hipocrisias e demonstrar que as aparências podem frequentemente ser enganadoras. Neste mesmo raciocínio, afirma a missão da sátira em distorcer e exagerar a realidade. A opinião de Blake (2007) vai ao encontro da proposta de Pfaff e Gibbs (1997: 46), que definem a sátira como um modo de discurso que assume uma postura polémica e crítica, que tem o objectivo de ridicularizar um alvo, através da ilustração das suas falhas.

Relativamente a este ponto, Simpson (2007: 3) sustenta que “[s]atire clearly has an aggressive function. It singles out an object of attack; in fact, it cannot, strictly speaking, be satire unless it demonstrates this capacity.”

Neste contexto, apontam-se como principais alvos da sátira, os elementos políticos, a religião, as classes socio-económicas e o seu sistema ou as convenções da sociedade. O elemento satírico encontra-se frequentemente presente no registo de incongruências de acção, como descreve Blake (2007: 16), “the discrepancy between a politician’s pronouncements on family values and his personal perversions.”

O discurso satírico segundo Simpson (2007: 1) define-se como um conjunto de declarações, intrinsecamente ligadas ao contexto de uma situação, aos participantes no discurso e ao enquadramento do conhecimento. Para a sua realização, Simpson (2007: 8) propõe o envolvimento dos seguintes elementos:

As a discursive practice, satire is configured as a triad embodying three discursive subject positions which are subject to constant shift and (re)negotiation. These are the satirist (the producer of the text), the satiree (an addressee, whether reader, viewer or listener) and the satirised (the target attacked or critiqued in the satirical discourse).

De acordo com a citação anterior, reforço a ideia de que o discurso satírico é composto por três elementos interdependentes, formando assim uma tríade. Para que o discurso seja considerado humorístico, para que ‘tenha piada’, é necessário que satisfaça duas condições básicas, segundo Simpson (2007: 30)

The first is that the text has to be compatible, fully or in part, with two different scripts. The second is that the two scripts with which the text is compatible are opposite in a special sense.

Este raciocínio enquadra-se nos estudos de Raskin (1979/1985), pelo preconizado na sua obra *Teoria Semântica dos Scripts do Humor*, que foi posteriormente expandido na *Teoria Geral do Humor Verbal* de Attardo e Raskin (1991).

Segundo a teoria de Raskin, “[t]he inclusion of an element of semantic information in a script is justified if a sentence can be found, such that it contradicts this element and is semantically deviant for this reason alone” (1985 in Attardo, 2002: 3). Defende ainda que, “their function is to combine all the possible meanings of the scripts and discard those combinations that do not yield coherent readings.”

Durante o processo da combinação de *scripts*, a teoria semântica deparar-se-á com partes do texto que são passíveis de ter mais do que uma “leitura” ou, por outro lado, com *scripts* opostos. Esta última situação reporta para a ocorrência de associações semânticas que não coincidem com o nosso repertório de estruturas cognitivas, provocando um efeito cómico (cf. Chorão, 2013).

Neste contexto, Simpson (2007: 31) acrescenta ainda que “[s]cripts are expectation-based, preexisting knowledge stores, but they are also subject to modification in the course of an individual subject’s experience and development”.

Neste âmbito, a oposição dos *scripts* revela-se num discurso humorístico em que Simpson (2007) desconstrói o discurso satírico em quatro componentes, nomeadamente *setting*, *method*, *uptake* e *target*, formando o acrónimo “SMUT”, no qual retoma os elementos satíricos.

A primeira categoria, *setting*, pressupõe “a derivation in culture, institutions, attitudes and beliefs” (Simpson, 2007: 70), o que vai em si mesmo constituir um “acto” de humor. O segundo componente do “SMUT”, *method*, remete para uma propriedade linguística, correspondendo mais uma vez a um dos critérios de Nash relativamente ao humor verbal, salientando a necessidade de existir um “locus in language” e “a characteristic design, presentation, or verbal packaging” (Nash, 1985: 9-10).

A incongruência pode ser despoletada através de um conjunto de estratégias discursivas sobrepostas que incluem a criação do grotesco ou de caricaturas através da exageração

das idiossincrasias associadas ao objecto de ataque, a combinação e inversão de *scripts* e esquemas, a transição entre polaridades positivas ou negativas, a alternância entre *scripts* normais e anormais e a oposição entre discursos possíveis e impossíveis (Simpson, 2007: 70).

*Uptake*, o terceiro componente do modelo “SMUT” deriva de conceitos da pragmática e tem como objectivo recriar o conceito de *uptake* reproduzido por Austin (1962). Segundo este autor, o *uptake* abrange a compreensão da força ilocucionária e o conteúdo da declaração pelo destinatário, e os efeitos perlocutórios no destinatário através de “means of uttering the sentence, such effects being special to the circumstances of the utterance” (Austin 1962: 116).

O conceito de perlocução no discurso satírico baseia-se essencialmente na inferência por parte do satirizado, ou seja, o alvo da sátira. Esta requer a resolução da incongruência criada na primeira fase (*method*), e a identificação do componente que constitui o quarto e último elemento do modelo, o *target*, o alvo satírico. Segundo Simpson (2007: 71), este elemento é composto por quatro subtipos, nomeadamente o *episodic*, no qual o alvo é uma acção ou um acontecimento específico que ocorreu na esfera pública, o *personal target*, no qual o objecto de ataque se trata de determinado indivíduo, e cuja escolha recai na personalidade deste que, neste contexto, é projectada como um estereótipo ou alguém que se reveste de um traço arquétipo característico do comportamento humano. Importa ainda destacar o *experiential target*, que é direccionado para aspectos mais básicos do ser humano e da sua experiência, ao invés de episódios ou eventos específicos.

Por fim, o *textual target* foca-se no código linguístico como principal objecto de ataque. Este tipo de sátira é considerado acima de tudo um meta-discurso, dado que dirige o discurso a si próprio.

Para concluir esta secção, parece-me que o teor satírico do *mockumentary*, parte integrante do objecto em análise, se insere dentro do âmbito conceptual do discurso humorístico e, como tal, se adequa aos objectivos preconizados na Introdução: reflectir sobre a transposição interlinguística do discurso satírico evidente neste formato audiovisual e aferir a sua (eventual) descodificação pelo público português.

## **Capítulo III – Estudo de Caso**

O estudo de caso deste trabalho consiste em analisar a tradução e legendagem dos elementos satíricos nas ocorrências humorísticas da *sitcom* americana *Uma Família Muito Moderna* (V.O *Modern Family*).

A *sitcom Uma Família Muito Moderna* descreve o dia-a-dia de três agregados familiares que, pelas suas características e idiossincrasias representam alguns casos exemplificativos que tipificam algumas das tipologias de famílias existentes nos Estados Unidos da América. Começamos pela família tradicional, os Dunphy, compostos pelo casal, Phil e Claire e os seus três filhos, Haley, Alex e Luke. Por outro lado, temos o casal homossexual Tucker-Pritchett, Mitchell e Cameron (Cam) e a filha adoptiva de origem vietnamita, Lily. Por fim, os Pritchett, Jay, o abastado patriarca da família, que se encontra na faixa etária dos sessenta anos, a sua esposa, Gloria, uma imigrante colombiana e filho desta, Manny.

Steve Levitan e Christopher Lloyd, os criadores desta *sitcom*, tinham o objectivo de criar uma série que descrevesse o quotidiano das famílias da actualidade dos Estados Unidos da América. Numa entrevista dada em 2012 no *Edinburgh International Television Festival*, Steve Levitan manifestou a sua intenção em criar uma série que fosse tão simples e real quanto possível, na exposição do quotidiano das famílias.

Fazendo uso do formato *mockumentary*, procuram explorar os códigos e convenções do formato do documentário, especialmente o naturalismo e realismo que lhe são associados, a fim de atribuir credibilidade à *sitcom*. Para tal, adoptam técnicas tais como a utilização de apenas uma câmara (*single-camera setup*).

A utilização de apenas uma câmara para as filmagens atribui um tom mais cinematográfico à *sitcom*. Esta técnica está tipicamente associada a séries que não se complementam com uma audiência real no estúdio nem com o riso enlatado. Sem este para indicar a comicidade e o “momento” marcador de humor e riso, as *sitcoms* de câmara única apresentam-se de um modo totalmente diferente.

Como espectadores, a nossa função implícita é descobrir onde se encontra o humor numa cena. Identifico-me, na qualidade de espectadora, com a seguinte enunciação:

Just as good characters in comedy can be indicated by lines that are only funny because they were spoken by that particular character, the single-camera environment sets a tone and becomes a place where jokes are only funny because they were specifically said within them.<sup>1</sup>

São estas premissas que atribuem uma forma mais subtil ao humor, assim como um “rolar de olhos” pode ser captado num *close-up* e provocar a mesma comicidade de um personagem que reage exageradamente perante uma audiência ao vivo.

Esse raciocínio vai ao encontro de um dos traços mais característicos da *sitcom Uma Família Muito Moderna*: o momento do sofá. Descrito também como “talking head shot”, no qual um personagem, em jeito de desabafo, fala directamente para a câmara, como se de uma entrevista se tratasse. Segundo Steve Levitan, esse momento permitia aos espectadores uma introspecção do personagem em questão, pois é na “cena do sofá” que os personagens expressam realmente o que sentem, relativamente a determinada situação, assunto ou até a outro personagem.

Inicialmente, a ideia por trás do conceito da “entrevista” baseava-se na história de um realizador holandês que, na sua juventude, fora um aluno de intercâmbio que morara com a família Pritchett (nesse caso com Jay, a sua mulher de então, Deedee, e os filhos Claire e Mitchell). Tratou-se no entanto de uma ideia que não levaram avante, optando pelo formato que hoje vemos na televisão.

## **Modelo de Análise**

Os critérios para a escolha deste tema basearam-se em dois aspectos diferentes. Um deles passa pelo meu gosto pessoal, neste caso, pela série *Uma Família Muito Moderna*. Tratando-se de uma série que, na minha opinião, procura parodiar o formato *reality show*, reveste-se de um tipo de humor com um forte pendor satírico, especialmente no que diz respeito às idiossincrasias dos personagens, os estereótipos que estes representam e às características de determinadas culturas a que fazem referência na série.

---

<sup>1</sup> The Evolution Of The Sitcom: The Age of the Single Camera [<https://www.nyfa.edu/student-resources/evolution-sitcom-part-2/>]

Tive igualmente em consideração o acesso à série em formato DVD que, contendo a versão traduzida distribuída em Portugal, me permitiu consultar o *corpus* nas línguas de partida e de chegada, possibilitando-me estabelecer uma análise através de amostras do *corpus* paralelo e comparável. Assim, através da visualização de duas temporadas da série *Uma Família Muito Moderna*, e com base nos critérios definidos para a análise das ocorrências, selecionei nove episódios que, na minha opinião, representam o tipo de humor satírico que descrevo neste estudo.

Assim, os títulos são os seguintes:

- Modern Family/Uma Família Muito Moderna (2009 - ). ABC (canal original)
  - Pilot. 1ª temporada, episódio 1;
  - Coal Digger. 1ª temporada, episódio 5;
  - Run For Your Wife. 1ª temporada, episódio 6;
  - Up All Night. 1ª temporada, episódio 11;
  - Game Changer. 1ª temporada, episódio 19;
  - Hawaii, 1ª temporada, episódio 23;
  - Door To Door. 3ª temporada, episódio 4;
  - Treehouse. 3ª temporada, episódio 7;
  - Leap Day. 3ª temporada, episódio 17.

Nesta análise, tive como principal referência os elementos satíricos como elementos potenciadores de humor. Assim, na análise comparativa entre as amostras, foquei-me na tradução do discurso satírico e na comicidade que este provoca na língua de chegada.

Para o desenvolvimento deste estudo de caso e como ponto de partida, procedi à visualização e posterior transcrição dos excertos, criando assim um *corpus* paralelo.

Assim, tal como referi no primeiro capítulo, adoptei a metodologia proposta por Zabalbeascoa (2005) e procedi ao *mapping*, ou seja, à identificação dos itens a analisar, neste caso, as ocorrências que se revestem de tom satírico como factor potenciador de humor.

De forma a enquadrar as amostras consoante diferentes categorias humorísticas, optei por distribuí-las segundo a taxonomia abaixo descrita, como já anteriormente tinha explicitado:

- Jogos linguísticos: nesta categoria inserem-se todos os jogos de palavras (*wordplay*), trocadilhos, *puns* ou casos de polissemia que, integrados no texto, acrescentam-lhe um efeito humorístico;
- Referências culturais: recurso a referências inerentes a determinadas culturas o que, pela associação implícita ou explícita, podem representar um factor que despoleta humor;
- Referências intertextuais: uso de referências que remetem para outros textos, sejam literários, fílmicos ou televisivos e que, na amostra utilizada neste trabalho, constam como elemento cómico.

Importa referir que, para certas ocorrências, aplicar-se-ia mais do que uma categoria das que se encontram supracitadas. A escolha para esse enquadramento baseou-se na identificação do elemento potenciador de gerar humor através do tom satírico, ciente de que é sempre uma opção subjectiva.

## **Análise das ocorrências**

### **Jogos Linguísticos**

Incluem-se nesta categoria tipologias de humor como *puns* e trocadilhos que, através da exploração da ambiguidade, presentes nas frases e nas palavras, potenciam a criação de humor. Enquadram-se igualmente nesta categoria casos de polissemia que, por apresentarem palavras que se podem revestir de mais do que um significado - *double entendre* - criam sentidos ambíguos e confusos que poderão criar estímulos humorísticos. Nas amostras exibidas abaixo, esses elementos são os responsáveis pela criação do humor satírico na versão original. Assim, o objectivo desta análise é verificar a recuperação dos elementos satíricos na versão traduzida, procurando manter a comicidade do original.

Ocorrência nº 1		Jogos Linguísticos	
Up All Night (Temporada 1, Episódio 10, 00:00:02)			
V.O		V.P	
Alex -	What's the most irritating thing my parents say to me?	Alex -	Qual é a coisa mais irritante que os meus pais me dizem?
Manny -	"That's too much cologne".	Manny -	"Puseste demasiado perfume".
Haley -	"That's how girls end up dead".	Haley -	"É assim que as raparigas acabam mortas".
Luke -	<b>"Don't talk black to me".</b>	Luke -	<b>"Não sejas insolvente".</b>
Manny -	"It's inappropriate because she's your teacher".	Manny -	"É inapropriado porque ela é tua professora".
Luke -	<b>How do you even talk black? End words with "izzle"?</b>	Luke -	<b>"Como é que é insolvente? Quando não se dissolve?"</b>

Na ocorrência realçada, a expressão denominar-se-ia como "Don't talk back to me", ou seja, "Não me respondas" ou, semelhantemente à tradução feita, "Não sejas insolente". Neste caso, a opção escolhida para a tradução recorreu ao uso da aliteração, para criar semelhança na sonoridade da expressão, entre "black" - "back" e "insolvente" – "insolente". Regista-se uma perda total do elemento satírico que se encontrava presente na última fala, na relação entre o "talk black", ou seja, uso de dialecto afro-americano e a expressão "izzle"<sup>2</sup>, que é considerada um sufixo utilizado por elementos de *gangsters* afro-americanos quando estes não conseguem produzir palavras com diversas sílabas. Enquanto na versão original se verifica uma sátira cujo alvo são pessoas afro-americanas que usam um dialecto próprio entre si, na versão portuguesa recorreu-se, como foi previamente enunciado, a uma aliteração para criar um efeito sonoro entre "insolvente" e "dissolve", perdendo totalmente o tom satírico que se registava inicialmente.

<sup>2</sup> Urban Dictionary [ <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=izzle> ]

Ocorrência nº 2		Jogos Linguísticos	
Treehouse (Temporada 3, Episódio 08, 00:00:07)			
V.O		V.P	
Haley -	Hey! Hey mom! I'm trying to write a stupid college essay question and I really don't even know where to start.	Haley -	Mãe, estou a tentar escrever este estúpido ensaio para a universidade e não sei por onde começar.
Claire -	Ok, what's the question? Tell me.	Claire -	Qual é a questão? Diz-me.
Haley -	"What's the biggest obstacle you ever had to overcome?" Didn't my 3 <sup>rd</sup> grade teacher said I had like ADD or something?	Haley -	"Qual é o maior obstáculo que tiveste de vencer?" A minha professora da primária não disse que eu tinha, tipo, ADD?
Claire -	Oh, no honey. <b>She said you couldn't A-D-D.</b> <b>She put it that way because she also knew you couldn't S-P-E-L-L.</b>	Claire -	Não, querida. <b>Disse que não sabias S-O-M-A-R...</b> <b>E disse assim porque não sabias S-O-L-E-T-R-A-R.</b>
Haley -	Wait slow down... Oh.	Haley -	Espera. Mais devagar.

Nesta situação, o elemento humorístico está centrado no possível trocadilho que Haley estabelece entre aquilo que a seu ver se denomina “ADD” e, possivelmente, “A.D.H.D” (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). Este diálogo é fortemente marcado pela ironia a que recorre Claire quando se vê obrigada a explicar a Haley que a afirmação da sua antiga professora não era relativa a uma doença, mas uma forma de a inferiorizar como fraca aluna sem que esta o percebesse. A meu ver, este é um caso no qual se verifica que o espectador satiriza a personagem, na medida em que esta representa um tipo de *teen* norte-americana que, por valorizar mais o seu aspecto físico do que as capacidades intelectuais, não é capaz de distinguir entre o trocadilho “A-D-D/ADD”, remetendo ao invés para uma doença de défice de atenção.

Este trocadilho não está presente na versão traduzida, verificando-se uma falta de coerência entre a palavra “ADD” e “S-O-M-A-R”, que não possuem quaisquer semelhanças a nível fonético ou gráfico, como se verifica no caso da versão original.

Ocorrência nº 3		Jogos Linguísticos	
Coal Digger (Temporada 1, Episódio 05, 00:06:22)			
V.O		V.P	
Mitchell -	I'm actually – I'm really looking forward to it. 'Cause it's not just the game. It's-it's the bands and the drama, the pageantry.	Mitchell -	Na verdade, estou muito ansioso pelo jogo. Sabes, não só por causa do jogo. As bandas, o drama, a aparência.
Cam -	Don't forget about the team mascots.	Cam -	Não te esqueças das mascotes.
Mitchell -	They wear <b>ascots</b> ?	Mitchell -	Eles têm <b>chicotes</b> ?
Cam -	No. Mascots, with an "m" That could have been very embarrassing. Okay. <b>Am I straight?</b>	Cam -	Não, "mascotes". Com "mas". Isto poderia ter sido muito embaraçoso. Muito bem. <b>Está direito?</b>
Mitchell -	I'm not sure what you are right now.	Mitchell -	Não sei bem de que estás.

Neste caso, estamos perante um diálogo entre Cam e Mitchell, no qual o último se mostra entusiasmado perante o jogo irá decorrer, não pela parte desportiva, mas por tudo o que o acompanha, neste caso, a banda, as indumentárias, ou seja o "mis-en-scène" do evento. Este interesse evidencia-se pela questão que coloca a Cam quando, ao invés de "mascots", entende "ascots"<sup>3</sup>, que se trata de uma gravata larga em seda ou cetim que cobre o peito. Esta ocorrência é uma manifestação evidente do estereótipo associado aos homossexuais, realçando a sua parte mais feminina e *flamboyant*. Nesta situação, a tradução de "ascots" como "chicotes" aumenta o valor satírico do texto, especialmente com a fala que se segue, relativamente ao contexto em que se encontra.

<sup>3</sup> Merriam-Webster: Dictionary and Thesaurus [http://www.merriam-webster.com/dictionary/ascot]



FIGURA 1 - REFERÊNCIA CITADA NO EXEMPLO 3

Presencia-se em seguida uma incongruência no texto, quando Cameron pergunta “Am I straight?”, referindo-se, como é possível verificar pela Figura 1, à estética da pintura que fez para apoiar a sua equipa de futebol americano, e que Mitchell, desconcertado responde, “I’m not sure what you are right now”, encarando e assumindo o duplo sentido da pergunta de Cameron, que neste caso seria “Sou heterossexual?”.

Ocorrência nº 4		Jogos Linguísticos	
Leap Day (Temporada 3, Episódio 17, 00:05:27)			
V.O		V.P	
Gloria -	You should call your country “ <b>The Neverlands</b> ” because you’re never-	Gloria -	O vosso país devia chamar-se “ <b>Terra do Nunca</b> ”, porque vocês nunca-
Dutch fan -	<i>Ja</i> , because we are never going to win. You said that a billion times.	Dutch fan -	<i>Ja</i> , porque nunca vamos ganhar. Já disseste isso milhões de vezes.

O caso acima exibido apresenta um diálogo de notório pendor satírico. Durante um jogo de futebol, Gloria tenta inferiorizar um fã da equipa holandesa, através do trocadilho entre “The Netherlands” e “The Neverlands”. O mesmo efeito não se produziu na língua de chegada devido à ausência de um elemento que pudesse reproduzir o efeito sonoro presente na versão original. Não obstante a falta de semelhança a nível fonético, há um registo humorístico na versão traduzida, com o uso da expressão “Terra do Nunca”, que neste contexto cria uma alusão de inferioridade pelo facto de a equipa holandesa ter uma fraca prestação no jogo

Ocorrência nº 5		Jogos Linguísticos	
Leap Day (Temporada 3, Episódio 17, 00:13:33)			
V.O		V.P	
Luke -	Dad staged the whole thing so we could go on the trapeze without you three.	Luke -	O pai encenou tudo para podermos ir fazer trapézio sem vocês as três.
Claire -	Why?	Claire -	Porquê?
Luke -	Because...because...because of this: <b>You're all monsterating!</b>	Luke -	Porque...porque...por causa disto: <b>Vocês estão todas a "monstruar"!</b>

No excerto acima exibido, estamos perante uma cena cómica na qual Luke e Phil tentaram criar um esquema para evitar que as três mulheres da família participassem na actividade do dia livre, neste caso, um salto de trapézio. No entanto, Luke não compreendeu na íntegra a situação ou o porquê desta escusa, pensando apenas que se tratava de um estado de má disposição sincronizado. Tendo em conta que Phil havia previamente mencionado que, durante o ciclo menstrual, a mulher tem de suportar dores horríveis para esconder o “monstro”, Luke associa essa comparação ao mau humor e sensibilidade que apresentam Claire, Haley e Alex, recorrendo à expressão “monsterating”, que se assemelha ao termo correcto, “menstruating”.



FIGURA 2 - REFERÊNCIA CITADA NO EXEMPLO 5

A versão traduzida produz um efeito semelhante, através do trocadilho entre as palavras “monstro” e “menstruação”, mantendo a comicidade na fala traduzida. Nesta ocorrência não se verifica um tom satírico entre os personagens mas relativamente aos mesmos. Neste caso, um tipo de *teen* norte-americano torna-se o alvo da sátira dado que, pela sua imaturidade ou falta de atenção, não é capaz de utilizar as palavras correctas para se referir à menstruação.

Ocorrência nº 6		Jogos Linguísticos	
Pilot (Temporada 1, Episódio 01, 00:19:06)			
V.O		V.P	
Mitchell -	Stop, stop, you come into my house and you insult me and my boyfriend who is by the way not so dramatic and, oh God... We've adopted a baby. Her name is Lily.	Mitchell -	Parem, parem. Vêm a minha casa e insultam-me a mim e ao meu namorado, que, por sinal, não é assim tão dramático, e...meu Deus. Adoptámos uma bebé. Chama-se Lily.
Cam -	Exciting!	Cam -	Emocionante!
Mitchell -	<b>Just turn it off.</b>	Mitchell -	<b>Desliga isso.</b>
Cam -	<b>I can't turn it off, it's who I am.</b>	Cam -	<b>Não posso. É quem eu sou.</b>
Mitchell -	The music!	Mitchell -	A música.
Cam -	Oh, yes, the music.	Cam -	Sim, a música.

Esta ocorrência descreve o momento em que Cam e Mitchell revelam aos seus familiares que adoptaram uma bebé no Vietname. Cameron, fazendo uso de toda a sua exuberância, reproduz um momento marcante do filme *O Rei Leão*, erguendo Lily tal como o personagem Simba é exibido à comunidade na referida animação, fazendo-se acompanhar pela música “Circle of Life”, que consta da banda sonora do filme. Mitchell, mais discreto, pede-lhe “Just turn it off”, o que Cameron assume erradamente como “Acalma-te” ou “Menos excitação”.



FIGURA 3 - REFERÊNCIA CITADA NA OCORRÊNCIA 6

Na versão traduzida, a fala de Mitchell não replica a polissemia presente na fala original pois limita-se apenas a replicar o sentido literal da fala anterior, ou seja, para a música que acompanha a cena e não para o dramatismo de Cam, desfazendo assim o duplo sentido que se verificava na versão original. Este responde-lhe “I can’t turn it off, it’s who I am”, referindo-se à sua personalidade exuberante e animada. Não obstante, a fala de Cam, “Não posso. É quem eu sou”, cria uma alusão ao estereótipo associado aos homossexuais, como homens exuberantes e com uma “queda para o dramatismo”, mantendo o tom satírico relativamente à sua personagem.

## Referências Culturais

As ocorrências presentes nesta categoria apresentam casos nos quais o elemento humorístico se baseia em associações com determinadas culturas ou com aspectos específicos das mesmas. Com base na abordagem feita às características culturais presentes nas amostras, procurei analisar as mesmas focalizando-me na transposição do elemento satírico que deprecia ou ridiculariza determinado aspecto inerente às culturas em questão.

Ocorrência nº 7		Referências Culturais	
Hawaii (Temporada 1, Episódio 23, 00:07:29)			
V.O		V.P	
I thought one of the advantages of marrying an older man was that I was going to be able to relax. <b>But all this swimming and running and rowing... It just like how some of my relatives got into this country.</b>		Pensei que uma das vantagens de me casar com alguém mais velho era que eu poderia relaxar. Gloria - <b>Mas agora tudo isto de querer nadar, correr, remar... Isso foi como alguns parentes meus entraram neste país.</b>	

Na situação acima descrita, Gloria estabelece uma comparação cínica entre o exercício físico que Jay deseja fazer durante as suas férias e a forma como os seus parentes entraram clandestinamente nos Estados Unidos da América. Para analisar esta ocorrência, é necessário reportar-nos ao contexto dos países implícitos nesta declaração, neste caso os Estados Unidos da América e a Colômbia. Gloria, proveniente da Colômbia, é descrita como uma personagem de origem social inferior e faz, no decorrer da *sitcom*, diversas alusões à sua vivência num país marcado pela violência e pela pobreza que atinge grande parte da população. Nesta ocorrência, mantém-se o tom satírico na fala traduzida no sentido em que a realidade dura e violenta desse país hispano-americano é do conhecimento do público português.

<b>Ocorrência nº 8</b>		<b>Referências Culturais</b>	
Run For Your Wife (Temporada 1, Episódio 06, 00:14:01)			
V.O		V.P	
Manny - Is something wrong? Who died?		Manny - Há algum problema? Quem morreu?	
Gloria - No one, Manny.		Gloria - Ninguém, Manny.	
Jay - Why would you even think that?		Jay - Por que pensaste nisso?	
<b>In Colombia, Manny went to Pablo Escobar Elementary School. If you were pulled out of class, it was definitely to identify a body.</b>		<b>Na Colômbia, o Manny andou na Escola Primária de Pablo Escobar. Se eras chamado para fora de aula, era para identificar um corpo.</b>	

A situação acima descrita assemelha-se bastante à anterior, pelo forte cariz cultural que a caracteriza. Neste caso, foi criada uma conotação negativa relativa à escola fictícia “Pablo Escobar”, pelo que Manny pergunta “Who died?”. Mais uma vez, isto atribui-se ao estigma de violência que a Colômbia transmite, e neste caso, igualmente marcado pelo tráfico de droga, daí a alusão a Pablo Escobar, que conquistou fama mundial como um dos mais poderosos e violentos traficantes de droga nos Estados Unidos da América e outros países.

Nesta ocorrência manteve-se a comicidade no texto traduzido, pois a crítica explícita à Colômbia transmite automaticamente um sentido pejorativo que se torna perceptível a quem visualizar o episódio e conhecer a situação política e social em questão.

<b>Ocorrência nº 9</b>		<b>Referências Culturais</b>	
Pilot (Temporada 1, Episódio 01, 00:19:51)			
Phil - <b>Lily? Isn't that going to be hard for her to say?</b>		Phil - <b>“Lily”, não vai ser difícil para ela dizer o nome dela?</b>	

Esta ocorrência remete para o momento em que Cameron e Mitchell apresentam a sua filha vietnamita, Lily, ao resto da família. A fala de Phil revela um certo tom irónico,

questionando a dificuldade que Lily, por ser asiática, terá para dizer o seu próprio nome. Creio que este caso manifesta uma crítica mordaz à conhecida ‘incapacidade’ que têm os japoneses em idade adulta na aprendizagem da língua inglesa, para entender e reproduzir sons, neste caso o /r/-/l/, pois no sotaque japonês não é estabelecida qualquer distinção entre estas consoantes.<sup>4</sup> Phil, nesta situação, está a relacionar esta incapacidade com os asiáticos em geral, ignorando o facto de Lily ser de origem vietnamita e não japonesa. Importa referir também que, por vir a ser falante nativa de inglês, o problema da distinção entre as consoantes não a afectaria. Nesta ocorrência, Phil também se torna alvo de sátira, não pela crítica que faz a Lily, mas aos olhos dos espectadores, pelo seu comentário que revela a sua falta de conhecimento relativamente aos asiáticos.

Ocorrência nº 10		Referências Culturais	
Run For Your Wife (Temporada 1, Episódio 06, 00:01:24)			
V.O		V.P	
Manny -	It's a traditional Colombian poncho. I want my new classmates to know that I am proud of my heritage.	Manny -	Quero que os meus colegas de turma saibam que tenho muito orgulho na minha cultura.
Gloria -	I think you look very handsome, <i>lindo</i> .	Gloria -	E acho que estás muito bonito, <i>lindo</i> .
Jay -	<b>Oh, really? Am I driving him to school or is he going to ride his burro?</b>	Jay -	<b>Sim? E dou-lhe boleia para a escola ou ele vai montado no burro?</b>

Nesta ocorrência, mais uma vez somos confrontados com uma referência à situação social e económica da Colômbia. Manny, proveniente desse país, deseja manifestar o seu orgulho na cultura colombiana, através do uso de uma peça de vestuário típica do país em questão.

<sup>4</sup> Yoko Kusumoto, “Between Perception and Production: Is the ability to hear L1-L2 sound differences related to the ability to pronounce the same sounds accurately?” in Polyglossia, Volume 22, March 2012



FIGURA 4 - REFERÊNCIA CITADA NA OCORRÊNCIA 10

Jay, sendo um homem abastado, ridiculariza a indumentária de Manny com a sua fala “Oh, really? Am I driving him to school or is he going to ride his burro?”, e de forma indirecta inferioriza igualmente o seu país de origem pela conotação negativa de país predominantemente subdesenvolvido que lhe é associada. Na versão traduzida, mantém-se o tom satírico pela referência que Jay faz, criando uma alusão a origens pobres e de meios menos desenvolvidos, conservando assim a intenção da fala original.

### **Referências Intertextuais**

As ocorrências utilizadas para representar esta categoria recorrem ao uso da intertextualidade, ou seja, fazem referência a outros textos. Por nos encontrarmos na presença de elementos que remetem para outros textos, a tarefa de traduzir referências intertextuais revela-se, de certa forma, dependente do conhecimento geral do tradutor e da audiência a que se destina. Relativamente a esta problemática, remeto para as palavras de Lorenzo et al (2003: 283 in Martinez-Sierra, 2010: 129-130) que afirmam:

[t]he translator must spot the reference in the first place, and then evaluate [on an intuitive basis, depending on the ‘general knowledge’ of the translator and the target audience] the likelihood of it being recognized by the target audience

Apesar de estarem interligadas com as outras categorias da taxonomia, justifica-se a criação deste critério, dado que apenas nos é possível obter humor nestas ocorrências através da ligação estabelecida com os outros textos.

Ocorrência nº 11		Referências Intertextuais	
Game Changer (Temporada 1, Episódio 19, 00:00:17)			
V.O		V.P	
Phil -	The iPad comes out on my actual birthday. It's like Steve Jobs and God got together to say, "We love you, Phil".	Phil -	O iPad vai sair mesmo no meu dia de anos. É como se Deus e Steve Jobs se reunissem e dissessem: "Amamos-te, Phil".
Claire -	What is so great about that <b>doohickey</b> anyhow?	Claire -	O que há de tão bom nessa <b>coisita</b> ?
Phil -	" <b>Doohickey</b> ", <b>Ellie May</b> ?	Phil -	"Coisita", <b>Ellie May</b> ?

Nesta situação, estamos perante uma relação intertextual entre a *sitcom* em questão, *Uma Família Muito Moderna*, e a série norte-americana "The Beverly Hillbillies" (1962-1971), que descrevia a mudança de uma família de novos-ricos para Beverly Hills, após a descoberta de petróleo na sua propriedade. Na ocorrência acima exibida, Claire refere-se ao iPad como "doohickey", manifestando assim a sua falta de conhecimento e até interesse relativamente ao dispositivo. Sendo que "doohickey" é uma palavra utilizada de forma coloquial para fazer referência a algo cujo nome se desconhece, foi escolhida a palavra "coisita" como equivalente na tradução. A utilização do nome "Ellie May" neste contexto é claramente uma referência à personagem da *sitcom* "Beverly Hillbillies", acrescentando um pendor satírico à conversa, na comparação que Phil estabelece entre a personagem de antecedentes pobres e a sua esposa Claire, pela indiferença e falta de conhecimento que esta demonstra perante o advento do iPad. Neste caso regista-se igualmente a presença de uma referência cultural, pela alusão à *sitcom* que, à data, foi um dos programas televisivos mais vistos nos Estados Unidos da América. Na versão traduzida, denota-se

uma perda parcial do conteúdo humorístico, que se deverá à possível falta de conhecimento do espectador português relativamente à *sitcom*.

<b>Ocorrência nº 12</b>		<b>Referências Intertextuais</b>	
Door To Door (Temporada 3, Episódio 04, 00:12:32)			
V.O		V.P	
Phil -	Okay. Huddle up everybody. Your mother's right. She's the quarterback of this family, and we need to protect her like <i>Blind Side</i> did.	Phil -	Ok, juntem-se todos. A vossa mãe tem razão. É a defesa desta família e temos de a proteger como o <i>Sonho Possível</i> .
Luke -	She just said the mom was <i>Blind Side</i> .	Luke -	Ela acabou de dizer que o <i>Sonho Possível</i> era a mãe.
Phil -	Well she's confused. <i>Blind Side</i> was the black kid who played tight end.	Mitchell -	Confundi. O <i>Sonho Possível</i> era o miúdo negro que jogava ao ataque.
Alex -	<b>Offensive line.</b>	Alex -	<b>Linha ofensiva.</b>
Phil -	<b>Sorry. African-American kid.</b>	Phil -	<b>Desculpa. Miúdo afro-americano.</b>

No excerto acima apresentado, somos novamente confrontados com uma referência intertextual, nomeadamente com menção ao filme *Um Sonho Possível* (“The Blind Side”), que descreve a história de Michael Oher, um rapaz afro-americano sem-abrigo que, com a ajuda de uma família que o acolheu, conseguiu tornar-se jogador profissional de futebol americano. Nesta situação, deparamo-nos com uma incongruência no fim do diálogo, quando Alex corrige Phil relativamente à posição do jogador, e este interpreta como uma admoestação à expressão que utilizara para se referir a Michael, usando o termo “black kid”, mas emendando-se de seguida recorrendo à expressão “politicamente correcta”, nomeadamente “African-American kid.”. Na tradução, tal inconsonância não foi transmitida, pois no contexto e língua de chegada em que se insere, é conferido a “Linha Ofensiva” apenas o conceito de posição de jogo.

“Line” é utilizado no texto original para descrever tanto a posição do jogo como uma fala ou afirmação, enquanto na versão traduzida não é possível obter esse duplo sentido da expressão, o que provoca uma desconexão da enunciação anterior e lhe retira o humor provido pela incongruência, que se encontrava presente na versão original.

## **Capítulo IV – Considerações finais**

Findo este trabalho, cabe-me tecer algumas considerações finais dando conta das principais conclusões a que cheguei, com a ressalva de que, tratando-se de uma tese de Mestrado, será sempre um estudo limitado no tempo e no espaço.

Este estudo empírico teve como objectivo verificar a transposição dos elementos satíricos presentes no *mockumentary Modern Family (Uma Família Muito Moderna)*, nomeadamente, de inglês (V.O) para português (V.P). Esta série humorística reveste-se de um forte tom satírico, pois goza (*mock*) com as idiossincrasias dos personagens e os estereótipos que estes representam, com base no contexto socio-cultural em que se inserem. Através da leitura de estudos relativamente a este formato e em particular, ao teor satírico, foi-me possível reconhecer as idiossincrasias que lhe são associadas, às quais recorri posteriormente para sustentar a análise dos elementos para o estudo de caso.

Como ponto de partida, procedi a uma abordagem aos estudos da Tradução Audiovisual e às especificidades que lhe são inerentes. Nesse sentido, procurei analisar a problemática da tradução do humor, nomeadamente da tradução de *puns*, trocadilhos (*wordplay*) e de palavras polissémicas, elementos frequentes no objecto de estudo. Analisei igualmente a questão da tradução de referências culturais que, pela sua especificidade, podem representar um desafio para a tarefa do tradutor legendador. Abordei igualmente a problemática da tradução de referências intertextuais no domínio audiovisual que, por remeterem para outros textos possivelmente desconhecidos para a audiência, podem criar dúvidas na tarefa do tradutor.

Para o desenvolvimento da análise, procedi à construção de um *corpus* comparável, no qual constavam nove episódios da série *Uma Família Muito Moderna* com a versão original (EN) e a versão traduzida (PT), através do qual me foi possível analisar as ocorrências humorísticas, cuja tradução categorizei e analisei com base em três critérios distintos, a saber, Jogos Linguísticos, Referências Culturais e Referências Intertextuais.

Importa fazer aqui uma ressalva, para salientar que as ilações que retiro desta análise serão sempre subjectivas, dado que partem do meu ponto de vista relativamente à tradução dos elementos humorísticos na série. Revejo-me nas palavras de Gulas e

Weinberger (2010: 30) quando afirmam que “[l]aughter is social, yet humour is personal”.

Através da análise concebida a partir do meu estudo de caso, foi-me possível verificar que nas ocorrências relativas aos Jogos Linguísticos, dá-se frequentemente a perda do elemento satírico e da comicidade, pois nesta categoria o humor está presente sob forma de *puns*, trocadilhos (*wordplay*) e de duplos sentidos que, a meu ver, por estarem profundamente ligados à língua inglesa, não foram recuperados no texto de chegada. Em casos, por exemplo, de polissemia, para os quais concorre igualmente o elemento visual, o duplo significado que se verificava na versão original perde-se pela falta de equivalente na língua de chegada. Não obstante, existem ocorrências cuja polissemia se perde no processo tradutivo, mas que é colmatada com uma solução igualmente cômica e que mantém o tom satírico do original (leia-se o exemplo da ocorrência nº 4, onde “The Neverlands” é traduzido como “Terra do Nunca”).

No que toca à tradução de referências culturais nas ocorrências deste trabalho, pude constatar que, de uma forma geral, mantém-se o pendor satírico presente nas falas originais. As referências culturais que utilizei nas ocorrências do *corpus* do meu estudo são frequentemente relativas a idiossincrasias culturais, nomeadamente da Colômbia e do Japão, que são do conhecimento geral. Considero que, nas ocorrências desta categoria, o elemento satírico foi constante nos textos em ambas as línguas, o que permitiu manter o tom mordaz nas críticas às culturas em questão, e conseqüentemente manter a comicidade que esse tom satírico atribui ao texto.

Creio que se verifica uma maior perda do tom satírico na questão da tradução da intertextualidade nas ocorrências. Não obstante o meu *corpus* para esta categoria ter tido como base apenas duas ocorrências, pude verificar que, pela não substituição de certos elementos, como nomes de personagens, o texto de chegada levanta certas dúvidas àqueles que lêem as legendas e que não têm conhecimento da relação que se estabelece com esse elemento. Dessa forma, dificilmente o humor na cena será perceptível ao espectador, dado que transmite um elemento acerca do qual este pode não ter conhecimento. A meu ver, isto leva a uma perda total do tom satírico que se verificava na fala original em língua inglesa.

Como já mencionei anteriormente, este trabalho representa um estudo empírico que, pelos limites de tempo e espaço, não me permitiu alargar os critérios de análise ou a quantidade de ocorrências consideradas no caso prático.

Atendendo a que ainda não foi feita muita investigação relativamente ao formato do *mockumentary* e às especificidades da tradução para o pendor satírico de que este se pode revestir, pretendo continuar a desenvolver este estudo e, caso se proporcione a oportunidade, publicar futuramente a esse respeito.

## **Referências Bibliográficas**

- Antonini, R. (2005). The perception of subtitled humor in Italy. *Humor - International Journal of Humor Research*. 209-225
- Attardo, S. (1994) *Linguistic theories of humor*. Berlin: Mouton de Gruyter
- Attardo, S. (2002). Translation and Humour. *The Translator*, 8, 173–194.
- Attardo, S. (2003). Introduction: the pragmatics of humor. *Journal of Pragmatics*, Volume 35, issue 9, 1287-1294.
- Battles, K., & Hilton-Morrow, W. (2002). Gay Characters in Conventional spaces: *Will and Grace* and the Situation Comedy Genre. *Critical Studies in Media Communication*. Vol. 19, n°1, 87-105.
- Buijzen, M., & Valkenburg, P. M. (2004). Developing a Typology of Humor in Audiovisual Media. *Media Psychology* 6 , 147-167.
- Catford, J. C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. London: Oxford University Press.
- Chaume, F. (2004). Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation. *Meta: Journal Des Traducteurs*. 12-24
- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. Routledge.
- Chiaro, D. (2000). “Servizio completo”. *On the (un)translatability of puns on screen. La Traduzione Multimediale. Quale Traduzione per Quale Testo?* Bologna: CLUEB.
- Chiaro, D. (2006). Verbally Expressed Humour on Screen: Reflections on Translation and Reception Delia Chiaro University of Bologna at Forlì, Italy. *The Journal of Specialised Translation*, 198–208.
- Chiaro, D. (2009). Issues in Audiovisual Translation. In J. Munday (Ed.), *The Routledge Companion to Translation Studies*. London: Routledge. 141-165
- Chiaro, D. (2013). Audiovisual Translation. *The Encyclopedia of Applied Linguistics*. Chapelle, C. A. (Ed.). Blackwell. 1050-1060.
- Chorão, G. (2013). *A Dobragem em Portugal: Novos Paradigmas na Tradução Audiovisual*. Tese de Doutoramento. Universidade de Vigo.

- Critchley, S. (2002). *On Humour*. London: Routledge.
- Delabastita, D. (1989). Translation and Mass Communication: Film and TV Translation as evidence of cultural dynamics. *Babel* 35:4, 193-218.
- Díaz-Cintas, J. (2003). *Teoría y práctica de la subtitulación: inglés/español*. Barcelona: Ariel.
- Díaz-Cintas, J. (2004). In search of a theoretical framework for the study of audiovisual. In P. Orero (Ed.), *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam: John Benjamins. 21-34.
- Díaz-Cintas, J. & Remael, A. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. St. Jerome Pub.
- Díaz-Cintas, J. & P. Orero (2010). Subtitling. In Y. Gambier (Ed.), *Handbook of Translation Studies* (pp. 344-350). Amsterdam: John Benjamins.
- Ermida, I. (2008). *The Language of Comic Narratives. Humor Construction in Short Stories*. Berlin: Mouton de Gruyete
- Gambier, Y. (2010). Jorge Diaz Cintas and Aline Remael. *Audiovisual Translation: Subtitling*. *Target*, 22, 369–375.
- Georgakopoulou, P. (2009). In Díaz-Cintas, J. & Anderman, G. (Ed.). *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. 21-35.
- Gottlieb, H. (1992). "Subtitling. A new university discipline". In C. Dollerup & A. Loddegaard (eds), *Teaching Translation and Interpreting, Talent and Experience. Papers from the First Language International Conference*. Amsterdam: John Benjamins, 161-170.
- Gottlieb, H. (2004). Language-political implications of subtitling. *Topics in Audiovisual Translation* (pp. 83–100).
- Gulas, C. S. & Weinberger, M. G. (2010). "That's Not Funny Here: Humorous Advertising Across Boundaries". In D. Chiaro (Ed.) *Translation, Humour and the Media: Translation and Humour*, Vol. 2. pp.17-34. London: Continuum International

Hight, C. (2010). *Television Mockumentary. Reflexivity, Satire and a Call to Play*. Manchester University Press.

Karamitroglou, F. (2000). *Towards a methodology for the investigation of norms in audiovisual translation*. Amsterdam: Rodopi.

Kusumoto, Y. (2012). Between Perception and Production: Is the ability to hear L1-L2 sound differences related to the ability to pronounce the same sounds accurately? *Polyglossia* Vol. 22 (pp. 15-33)

Low, P. A. (2011). Translating jokes and puns. *Perspectives: Studies in Translatology*, 19:1, London: Routledge. (pp. 59-70).

Martínez-Sierra, J.J (2010). Building Bridges Between Cultural Studies and Translation Studies: With Reference to the Audiovisual Field. *Journal of Language & Translation*, 11-1, 115-136.

*Merriam-Webster: Dictionary and Thesaurus* [em linha], (2015). Disponível em: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/ascot>

Nash, W. (1985). *The Language of Humour*. London: Longman.

Nedergaard-Larsen, B. (1993). Culture-bound Problems in Subtitling. *Perspectives. Studies in Translatology* 2, 208-241.

O'Shaughnessy, M. (1997). Private made public: Ordinary people, extraordinary documents. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*. Vol. 11, no1. 83-99

Orero, P. (2004). Audiovisual Translation. A new dynamic umbrella. In Orero (Ed.), *Topics in Audiovisual Translation* (pp. vii-xiii). Amsterdam: John Benjamins.

Pedersen, J. (2005). How is Culture rendered in subtitles? *MuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings*, (pp. 1-18).

Picone, J. (24 de Setembro de 2014). The Evolution Of The Sitcom: The Age of the Single Camera. *New York Film Academy*. [em linha] Disponível em: <https://www.nyfa.edu/student-resources/evolution-sitcom-part-2/> acessado em 10.09.15.

Popa, D.E. (2005). Jokes and Translation. *Perspectives: Studies in Translatology*. 48-57. London: Routledge.

- Ramière, N. (2006). Reaching a foreign audience: cultural transfers in audiovisual translation. *The Journal of Specialised Translation- issue 6*, 152-166.
- Ramière, N. (2010). Are you “Lost in Translation” (when watching a foreign film)? Towards an alternative approach to judging Audiovisual Translation. *Australian Journal of French Studies*. 47 (1), 100-115.
- Raphaelson-West, D. (1989). On the feasibility and strategies of translating humour. *Meta : journal des traducteurs / Translators' Journal*, vol. 34, nr.1, 128-141.
- Remael, A. (2012). Jorge Díaz Cintas & Gunilla Anderman, eds. *Audiovisual Translation. Language Transfer on Screen*.
- Roscoe, J. & Hight, C. (2001) *Faking It: Mock-documentary and the subversion of factuality*. Manchester University Press.
- Schauffler, S. F. (2012). *Investigating Subtitling Strategies for the Translation of Wordplay in Wallace and Gromit. An Audience Reception Study*. Tese de Doutoramento. University of Sheffield
- Taflinger, R. (1996) *Sitcom: What It Is, How It Works*. Comedy in the Sitcom. [em linha] Disponível em: <http://public.wsu.edu/~taflinge/comcrit.html>
- Taylor, C. (2000). The subtitling of film: reaching another community. *Language in Performance*, 309-330.
- Vandaele, J. (1999). “Each Time We Laugh.” Translated humour in screen comedy. In J. Vandaele (Ed.), *Translation and the (re) location of meaning* (pp. 237-372). Leuven: CETRA Research Seminars in Translation Studies 1994–1996.
- Vandaele, J. (2010). Humour in Translation. In Y. Gambier (Ed.), *Handbook of Translation Studies* (pp. 148-152). Amsterdam: John Benjamins.
- Veiga, M. J. (2006). *O Humor na Tradução para Legendagem: Inglês/Português*. Tese de Doutoramento. Aveiro: Departamento de Línguas e Culturas, Universidade de Aveiro.
- Venuti, L. (2009). Translation, intertextuality, interpretation. *Romance Studies*, 27 (3)

*Urban Dictionary* [em linha], (2015). Disponível em:  
<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=izzle>

Zabalbeascoa, P. (2008). The nature of the audiovisual text and its parameters. In Díaz Cintas (Ed.), *The Didactics of Audiovisual Translation* (pp. 21-37). Amsterdam: John Benjamins.

Zabalbeascoa, P. (2005) Humor and translation—an interdiscipline. *Humor* 18–2, 185–207.

Zoer, H. (2011). Cultural references in subtitles: A measuring device for interculturality? *Babel*.

### **Documentos Audiovisuais:**

Edinburgh International Television Festival (2012). *Modern Family: A Masterclass*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yUhm-aewZEc>. Acedido a 13.08.2015

### **Filmografia primária:**

Koch, C. (Realizador). (2010-2015). *Door To Door* (3ª temporada, episódio 4) in Chris Smirnoff (Produtor) *Modern Family* [DVD] ABC.

Levitan, S (Realizador). (2015-2015). *Hawaii* (temporada 1 episódio 23) in Jeff Morton (Produtor) *Modern Family* [DVD] ABC.

Mancuso, G (Realizador). (2010-2015). *Leap Day* (temporada 3 episódio 17) in Chris Smirnoff (Produtor) *Modern Family* [DVD] ABC.

Spiller, M (Realizador). (2010-2012). *Up All Night* (temporada 1 episódio 11) in Jeff Morton (Produtor) *Modern Family* [DVD] ABC.

Sullivan, K (Realizador) (2010). *Game Changer* (temporada 1 episódio 19) in Jeff Morton (Produtor) *Modern Family* [DVD] ABC.

Winer, J (Realizador) (2009-2014). Coal Digger (temporada 1 episódio 5) in Jeff Morton (Produtor) Modern Family [DVD] ABC.

Winer, J (Realizador) (2009-2014). Pilot (temporada 1 episódio 1) in Jeff Morton (Produtor) Modern Family [DVD] ABC.

Winer, J (Realizador) (2009-2014). Run For Your Wife (temporada 1 episódio 6) in Jeff Morton (Produtor) Modern Family [DVD] ABC.

Winer, J (Realizador) (2009-2014). Treehouse (temporada 3 episódio 7) in Chris Smirnoff (Produtor) Modern Family [DVD] ABC.

