UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
CURSO DE BACHARELADO EM LETRAS - TRADUÇÃO

VIVIANE DA SILVA COUTINHO

O CAVALGAR DA LEGENDAGEM: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO DOS TROCADILHOS DA SÉRIE *BOJACK HORSEMAN*

JUIZ DE FORA
2023

VIVIANE DA SILVA COUTINHO

O CAVALGAR DA LEGENDAGEM: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO DOS TROCADILHOS DA SÉRIE *BOJACK HORSEMAN*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução – Inglês, elaborado sob a orientação do Prof. Dr. Thiago Mattos de Oliveira.

JUIZ DE FORA
2023

VIVIANE DA SILVA COUTINHO

O CAVALGAR DA LEGENDAGEM: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO DOS TROCADILHOS DA SÉRIE *BOJACK HORSEMAN*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução – Inglês, elaborado sob a orientação do Prof. Dr. Thiago Mattos de Oliveira.

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof. Dr. Thiago Mattos de Oliveira - orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Prof. Dr. Adauto Lúcio Caetano Villela
Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Profa. Dra. Carolina Alves Magaldi
Universidade Federal de Juiz de Fora

DATA DA DEFESA: 14/06/2023

NOTA: _____

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais que sempre me apoiaram e colocaram minha educação em primeiro lugar, permitindo que eu me dedicasse totalmente aos meus estudos. E à Olívia (minha vira lata), que não sabe, mas é meu suporte emocional tão necessário.

À Taylor Swift e ao Zac Efron, sem motivo específico.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Thiago Mattos de Oliveira, por toda assistência, colaboração e infinita paciência comigo por todo esse processo. Muito obrigada por ter me ajudado com tanta dedicação a concluir esta etapa.

E, claro, ao Raphael Bob-Waksberg, por ter criado *BoJack Horseman* e me permitir utilizar algo de que eu gosto para estudar e, também, para chorar muito.

“Sometimes life’s a bitch and then you keep living.”
Diane Kguyen — *BoJack Horseman*

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo discutir a tradução para o português de nove excertos com efeitos de humor baseados em trocadilhos, da série *BoJack Horseman*. Trata-se de uma série animada de comédia dramática que acompanha BoJack, um astro dos anos 90 de *Hollywoo*, que tenta recuperar sua carreira enquanto, inconscientemente, se afunda cada vez mais. Baseando-se nos estudos de Rosas (2002), as traduções foram separadas entre bem-sucedidas e mal sucedidas, procurando analisar se o efeito de humor conseguiu ser recriado na língua-alvo. Para a realização do trabalho, utilizamos o método de pesquisa qualitativo (TESCH, 1990). O aporte teórico selecionado inclui o livro *Tradução de Humor: transcriando piadas*, de Rosas (2002), que inclui a *Skopostheorie* ou teoria do escopo, proposta por Reiss e Vermeer (1996), e uma das principais teorias do humor, baseada nos estudos de Freud, a Teoria do Alívio, focada nos efeitos psicológicos causados pelo humor quando utilizado como objeto de alívio. As estratégias de tradução de trocadilhos proposta por Delabastita (1996) e as estratégias de legendagem de Gottlieb (1992) também foram acionadas quando necessárias. Para a realização das análises, as legendas em inglês foram comparadas com as legendas em português, retiradas da própria plataforma *Netflix.* Como resultado, concluímos que a tradução para o português consegue, em sua maior parte, ser satisfatória e reconstruir o efeito de humor dos trocadilhos na legendagem. Selecionamos alguns trechos em que essa reconstrução do humor não foi alcançada, e buscamos alternativas tradutórias para esses casos. O trabalho, em suma, focando na legendagem de uma série de comédia, buscou compreender o que estava envolvido no processo de tradução tratando da reconstrução do efeito de humor de piadas baseadas em trocadilhos, considerando como as especificidades da legendagem afetam o trabalho do tradutor e quais ferramentas e estratégias tradutórias ele tem acesso para tentar contornar esses desafios.

Palavras-chave: Tradução. Legendagem. Estratégias. Trocadilhos. Humor. BoJack Horseman.

ABSTRACT

This paper aims to discuss the translation into Portuguese of nine excerpts with humor effects based on wordplay from the *BoJack Horseman* series. *BoJack Horseman* is an animated comedy-drama series that follows BoJack, a 90s *Hollywoo* star, as he tries to get his career back on track while unconsciously sinking deeper and deeper. Based on studies by Rosas (2002), translations were separated into successful and unsuccessful ones, considering whether the humor effect managed to be recreated in the target language. For the accomplishment of this study, we used the qualitative research method (TESCH, 1990). The selected theoretical contribution includes the book *Tradução de Humor: transcriando piadas*, by Rosas (2002), which includes the Skopostheorie, proposed by Reiss and Vermeer (1996), and one of the main humor theories, The Relief Theory, focused on the psychological effects caused by humor when used as an object of relief. The wordplay translation strategies proposed by Delabastita (1996) and the subtitling strategies by Gottlieb (1992) were also used when necessary. For the analysis, the English subtitles were compared with the Portuguese subtitles, taken from the Netflix platform itself. As a result, the translation into Portuguese manages, for the most part, to be satisfactory and to reconstruct the humorous effect of the wordplay in the subtitling. This paper, then, focusing on the subtitling of a comedy series, sought to understand what was involved in the translation process dealing with the reconstruction of the humor effect of jokes based on wordplay, considering how the specificities of subtitling affect the work of the translator and what translation tools and strategies they have access to try to overcome these challenges.

Keywords: Translation. Subtitling. Strategies. Wordplay. Humor. BoJack Horseman.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Fantasmagorie……..….. 14
Figura 2: Betty Boop, antes e depois do Código Hays…….…… 16
Figura 3: O Vapor Willie…….. 17
Figura 4: A Noiva Cadáver……..…….. 17
Figura 5: Toy Story 3…….……... 18
Figura 6: The Flintstones…….……. 19
Figura 7: The Simpsons…….……... 20
Figura 8: BoJack e Todd…….…….. 21
Figura 9: Conceito de BoJack Horseman…….…… 22
Figura 10: Conceito de Sextina Aquafina…… 23
Figura 11: Pôster de Horsin' Around……... 24
Figura 12: Sarah Lynn…….…. 25
Figura 13: Todd Chavez……... 26
Figura 14: Mr. Peanutbutter…….…. 27
Figura 15: Princess Carolyn……. 28
Figura 16: Autobiografia de BoJack…….…… 28
Figura 17: Diane Nguyen……. 29
Figura 18: Episódio 8, temporada 2. Daniel Radcliffe…….…… 30
Figura 19: Episódio 11, temporada 2. Pôster de FKA Pigs, Bunny Ver e Llama Del Rey……... 30
Figura 20: Episódio 2, temporada 4. BoJack e sua mãe, Beatrice…….……... 31
Figura 21: Pôster de divulgação da terceira temporada…….……... 32
Figura 22: Episódio 7, temporada 2…….……. 35
Figura 23: BoJack Horseman……... 47

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Exemplo de trocadilho com o nome do personagem Flip, episódio: The Amelia Earhart Story…….. 41
Quadro 2 - Exemplo de expansão: episódio 9, Leave Me Alone, série Girls, temporada 1...…….. 48
Quadro 3 - Exemplo de paráfrase: episódio 5, Sit-In, série Girls, temporada 4……...……. 49
Quadro 4 - Exemplo de transferência: episódio 5, Thoughts and Prayers, série BoJack Horseman, temporada 4……...…… 49
Quadro 5 - Exemplo de imitação: episódio 5, Chickens, série BoJack Horseman, temporada 2...…... 49
Quadro 6 - Exemplo de transcrição: episódio 12, Isabella, série The Sopranos, temporada 1….…….. 50
Quadro 7 - Exemplo de deslocamento: filme - Os Simpsons (2007)..... 50
Quadro 8 - Exemplo de condensação: episódio 5, Sit-In, série Girls, temporada 4…...…… 51
Quadro 9 - Exemplo de dizimação: episódio 5, Sit-In, série Girls, temporada 4……...……... 51
Quadro 10 - Exemplo de omissão: episódio 5, Sit-In, série Girls, temporada 4……...……. 51
Quadro 11 - Excerto do episódio 1, Start Spreading the News, temporada 3……...……. 53
Quadro 12 - Excerto do episódio 1, Brand New Couch, temporada 2……...…… 55
Quadro 13 - Excerto do episódio 12, Out to Sea, temporada 2……...…… 56
Quadro 14 - Excerto do episódio 10, Yes And, temporada 2……...…….. 57
Quadro 15 - Excerto do episódio 1, Start Spreading the News, temporada 3……...……. 59
Quadro 16 - Excerto do episódio 9, The Shot, temporada 2……... 60
Quadro 17 - Excerto do episódio 6, Our A-Story is a “D” Story, temporada 1……...…... 61
Quadro 18 - Excerto do episódio 6, Our A-Story is a “D” Story, temporada 1……...…... 64
Quadro 19 - Excerto do episódio 1, Start Spreading the News, temporada 3……. ...66

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO..... 11
CAPÍTULO 1 - Animação: a cena em que tudo começou.....14
1.1 - Uma breve história da animação..... 14
1.2 - BoJack Horseman - um cavalo entra em uma tela..... 21
CAPÍTULO 2 - Aporte Teórico e Metodologia..... 37
2.1 - A pluralidade do humor..... 37
2.2 - Estratégias e Desafios: As especificidades sobre a Tradução Audiovisual e a Legendagem.. 46
CAPÍTULO 3 - Análise..... 53
3.1 - Traduções Bem-Sucedidas..... 53
3.1.1 - Start Spreading the News..... 53
3.1.2 - Brand New Couch..... 55
3.1.3 - Out to Sea..... 56
3.1.4 - Yes And..... 57
3.1.5 - Start Spreading the News..... 59
3.1.6 - The Shot.....60
3.1.7 - Our A-Story is a “D” Story..... 61
3.2 - Traduções Mal Sucedidas..... 64
3.2.1 - Our A-Story is a “D” Story..... 64
3.2.2 - Start Spreading the News..... 66
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....68
REFERÊNCIAS.....70

INTRODUÇÃO

A legenda, seja *fansub*[1] ou profissional, auxilia milhares de pessoas ao redor do mundo, garantindo que aquela mensagem seja efetivamente comunicada. De acordo com Díaz-Cintas (2004, p. 61), o grande interesse por materiais audiovisuais estrangeiros faz com que a Tradução Audiovisual tenha experimentado um significativo crescimento nas últimas décadas, devido ao seu público e aos produtos que podem circular pelo mundo todo.

Entre o público mais familiarizado com o universo das séries e filmes, as legendas tendem a ser mais populares que a dublagem, por conta de certo preconceito em relação a esta última. Além disso, o processo de dublagem é mais demorado, além de mais caro, de modo que as plataformas de *streaming* lançam primeiro a versão legendada. Só então, dependendo da recepção, investem na dublagem. Outro motivo que "populariza" a legenda é o avanço dos *streamings* que estão lançando cada vez mais comédias animadas voltadas para o público adulto e, apesar de pertencerem ao mesmo gênero, esses produtos exploram diferentes tipos de humor, como *Big Mouth* (2017)*, F is For Family* (2015), e o objeto analisado *BoJack Horseman,* pois, como veremos neste trabalho, o humor é um fenômeno complexo com diversas finalidades e tipos.

O humor, embora muito presente no dia a dia, ainda não é tão explorado nos Estudos da Tradução, como aponta Rosas (2002) em seu livro *Tradução de Humor: transcriando piadas*. O humor está relacionado ao estado de espírito do ser humano, assim como costuma ser relacionado ao estado de felicidade, devido à reação mais específica do corpo, o riso. Entretanto, como explica Vandaele (2010, p. 147), essa definição tem problemas, já que o riso não é necessariamente um estado de felicidade. Para Deacon (1997), o riso pode ser encarado como um chamado social primitivo e contagioso que tem como objetivo facilitar a socialização dos indivíduos. O humor pode acontecer de diversas maneiras, dentre elas, por exemplo, o trocadilho, recurso que se mostrou bastante produtivo para este trabalho, sendo um dos mais utilizados na animação *Bojack Horseman*, objeto desta pesquisa que será explorado no "Capítulo 1 - Animação: a cena em que tudo mudou". Assim como apresentamos uma breve contextualização sobre o início das animações, como a censura mudou a trajetória dos grandes estúdios da época e algumas diferenciações entre técnica e animação.

---

[1] Legendas de filmes e séries que são criadas e compartilhadas independentemente por grupos de fãs na internet. A prática pode ser considerada ilegal devido à violação de direitos autorais.

O objeto de análise deste trabalho, portanto, é a série animada da *Netflix, BoJack Horseman*, que foi criada por Raphael Bob-Waksberg com ilustrações de Lisa Hanawalt e foi ao ar pela primeira vez em 22 de agosto de 2014. A série, que terminou em 2020, conta com 76 episódios e tem grande importância em discussões envolvendo saúde mental e vícios, já tendo sido objeto de estudo para a área de psicologia e também jornalismo.[2] Apesar de ser primeiramente apontada como uma série de comédia, seu tom dramático também é bem forte, o que se torna mais presente nas temporadas finais, fato que, como veremos, foi importante para selecionar o material de análise.

Entre o aporte teórico mobilizado para a realização das análises, temos a *Skopostheorie* ou teoria do escopo, que, segundo Rosas (2002, p. 45), é a abordagem teórica mais adequada para lidar com a tradução do humor, já que privilegia os efeitos de humor gerados no texto de chegada. Proposta por Reiss e Vermeer (1996), a teoria foca na finalidade e no objetivo daquela determinada tradução, conforme aprofundaremos no Capítulo 2 - Aporte Teórico e Metodologia deste trabalho. Os estudos de Rosas (2002) sobre o humor apresentados no livro *Tradução de Humor: transcriando piadas*, incluindo os exemplos de suas próprias traduções de piadas para o português, também serão de grande auxílio, já que se trata de um dos poucos trabalhos voltados exclusivamente para a interface entre humor e tradução. Também utilizamos as estratégias de tradução de trocadilhos de Delabastita (1996), e, por fim, as estratégias de tradução de Gottlieb (1992), que fornecem subsídios para uma análise descritiva das legendas em português brasileiro da série *BoJack*, procurando entender que estratégias tradutórias foram adotadas pelo legendador, que efeitos de humor conseguiram recriar e por quê. Tal análise será desenvolvida na terceira parte, Capítulo 3 - Análise.

Como se pode perceber, portanto, adotamos uma metodologia qualitativa (TESCH, 1990) para a realização desta pesquisa, o que envolve interpretação, descrição e o uso de dados coletados por escrito, presente no Capítulo 2 - Aporte Teórico e Metodologia.

Na etapa de análise, será apresentada a discussão de nove excertos incluindo trocadilhos das três primeiras temporadas de *BoJack Horseman*, com a separação entre

---

[2] Na área de Psicologia, por exemplo, *O desenvolvimento da sombra e da persona na sociedade do cansaço - Uma análise simbólica do personagem Bojack Horseman*. https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/27599, acesso em 07 abr. 2023.
Na área de Jornalismo, por exemplo, *Telejornalismo e Cidadania: Um Estudo Sobre as Práticas Jornalísticas em Bojack Horseman*. https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0718202215501062d5ab62b5af3, acesso em 07 abr. 2023.

traduções bem e mal sucedidas, seguindo o tipo de categorização proposto por Rosas (2002) nas suas análises de textos humorísticos.

O objetivo deste trabalho é explorar um campo ainda pouco analisado pelos Estudos da Tradução: a tradução do humor de trocadilhos, mais especificamente focando em como esse humor é traduzido para a legendagem, buscamos compreender as estratégias que o tradutor tinha a seu dispor durante o processo de tradução e se elas foram capazes de cumprir a tarefa: recriar o humor do texto fonte, também levando em conta que neste tipo de trabalho, muitas vezes o tradutor não possui tempo de sobra nem as melhores condições para que o trabalho seja efetuado.

CAPÍTULO 1 - Animação: a cena em que tudo começou

1.1 - Uma breve história da animação

O sucesso das animações entre o público infantil acabou se tornando um dos maiores desafios da técnica, já que frequentemente o mundo da animação é associado ao mundo infantil, o que, no entanto, nem sempre é verdade. A rigor, uma animação pode ter qualquer público. E, ao longo das últimas décadas, vimos o surgimento de um conjunto de séries voltadas especificamente para o público adulto - *The Simpsons, South Park* e nosso *BoJack Horseman*, por exemplo.

De acordo com Denis (2010, p. 7 *apud*[3] RIBEIRO, 2019, p. 20), a animação "é uma técnica (ou melhor, um conjunto de técnicas), e não um gênero, como tantas vezes se lê". Como afirma Ribeiro (2019, p. 20), esse entendimento é essencial, já que não há limites para a animação e todos os gêneros podem ser explorados, não apenas os infantis. A animação oferece infinitas possibilidades, podendo abordar os mais diversos temas e gêneros, até mais de um por vez. O desenvolvimento das animações audiovisuais para o cinema se deu ainda no início do séc. XX, em Nova York. Enquanto os filmes de animação sequer existiam, o cinema já utilizava as técnicas de animação (DENIS, 2010 *apud* RIBEIRO, 2019, p. 22). *Fantasmagorie*[4], de 1908, criado por Émile Cohl, um desenhista e animador francês, é considerado o primeiro filme de animação a ser exibido nos cinemas.

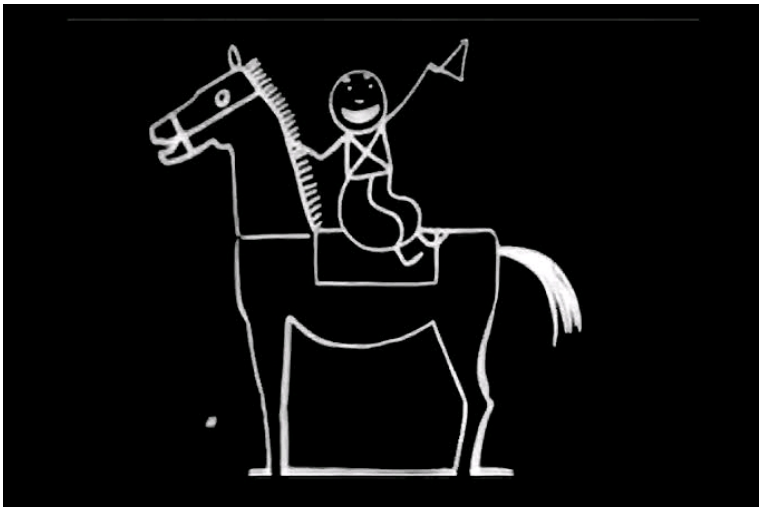

Figura 1 - Fantasmagorie, de 1908 (Fonte: Divulgação/Boomplay)

[3] O recurso *apud* foi acionado devido à indisponibilidade do material original.
[4] A animação está disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE. Acesso em 13 jun. 2022.

Buscando diminuir o tempo necessário para criar as animações, John Randolph Bray desenvolveu, ainda em 1913, os cenários impressos. Dessa forma, apenas os personagens em cena seriam atualizados quadro a quadro. No ano seguinte, Bray formou uma parceria com Earl Hurd, um animador e diretor de cinema americano, que associou a invenção de Bray ao uso de celuloide transparente. Neste tipo de técnica, é utilizada uma folha transparente, na qual os desenhos são feitos à mão. E, assim, era possível repetir fragmentos da cena, passando de um quadro para o outro. Este método foi patenteado e, a partir daí, as produtoras que desejassem utilizar a técnica precisavam pagar uma taxa para utilizá-la até 1932. O estúdio Bray foi, portanto, o responsável pela criação das técnicas de produção em massa (DENIS, 2010 *apud* RIBEIRO, 2019, p. 23), levando a animação a um nível de popularidade até então inédito em produções audiovisuais.

A técnica de animação, contudo, não foi utilizada apenas para fins de entretenimento. Responsável pela produção de animações de instrução e formação, o estúdio Bray foi contratado pelo governo americano durante a Primeira Guerra Mundial. Além de ser contratado pelo governo, o estúdio também conseguiu destaque durante a década de 20 com o primeiro filme animado em cores, *The Debut of Thomas Cat* (1920), produzido por Earl Hurd, momento em que as animações de entretenimento crescem exponencialmente. Na década de 20 surgem os primeiros desenhos animados comerciais e, também, os estúdios responsáveis pelo primeiro longa-metragem animado da história, o Walt Disney. Na mesma década, o estúdio *Out of the Inkwell* foi responsável pela criação e popularização de personagens que, até hoje, são relevantes, como Popeye, Betty Boop e até mesmo Superman (RIBEIRO, 2019).

Dado o sucesso alcançado por essas produções, elas logo seriam submetidas a um conjunto de normas morais que deveriam ser aplicadas em suas obras, sobretudo entre os anos de 1930 e 1968, nos Estados Unidos. O Código Hays, por exemplo, entrou em vigor no início de 1930, composto por normas auto regulamentadoras do cinema que também incluíam a animação. O código controlava, de maneira geral, a sexualização das personagens. Cenas de sexo não poderiam ser mostradas de maneira imprópria, assim como nudez, trejeitos e posturas que poderiam ser entendidos como vulgares; não era permitido retratar religiosos de maneira pejorativa ou cômica; vícios, jogos de aposta e bebidas não poderiam ser representados como algo atraente; não se poderiam mencionar as relações amorosas entre negros e brancos, nem mesmo falar sobre miscigenação.

Betty Boop, personagem conhecida por ser sensual, foi censurada pelo Código Hays, em 1934. Segundo Nazário (2007, p. 97 *apud* RIBEIRO, 2019, p. 27), devido à pressão da igreja, o código controlava a moral do cinema contra “o lado do crime, do erro, do mal e do

pecado". As mudanças provocadas pela censura do Código Hays na personagem Betty Boop a fizeram parecer um pouco mais discreta, conforme imagem abaixo. Sua sensualidade, que era um dos seus atrativos principais, foi suavizada, resultando em algo "muito menos surrealista e interessante" (COHEN *apud* DENIS, 2010, p. 188). Betty Boop voltou a ter destaque, durante a década de 80, com produtos inspirados nos seus dias antes da censura.

Figura 2 - Betty Boop antes e depois do Código Hays (Fonte: Betty Boop Fandom/Reprodução)

Uma coisa, portanto, é a técnica, e outra o gênero. Como explica Ribeiro (2019, p. 20) a animação é um conjunto de técnicas e não um gênero, e através dessas técnicas é possível que os diversos gêneros, não apenas os infantis, sejam executados. Através da animação existem infinitas possibilidades e abordagens, não há restrições de ideias, movimentos, cores etc. Aqui, o gênero poderia ser descrito como um sistema de códigos, convenções e identidade visual que auxilia o espectador a identificar a que tipo de narrativa está assistindo, um exemplo seria a trilha sonora, como as tradicionais de um filme de faroeste. O gênero também tem a função de tornar o enredo compreensível e familiar para o espectador, participando do processo de criação ou não de expectativas sobre aquele produto audiovisual (TURNER, 1997, p. 88). Dentro da animação podem ser encontradas as mais variadas técnicas, como a animação de recorte, utilizada na série animada americana *South Park.* Essa técnica utiliza cenários, personagens e objetos recortados de materiais comuns, como papéis e tecidos e, atualmente, podem ser feitos digitalmente, simulando os recortes.

A animação tradicional, popularizada a partir da década de 20 e através dos estúdios *Walt Disney*, utilizando desenhos em sequência de 24 quadros por segundo, é desenhada à mão em papel transparente e é fotografada logo depois com uma câmera de animação. Como a animação dos estúdios Walt Disney, *O Vapor Willie,* lançado em 1928.

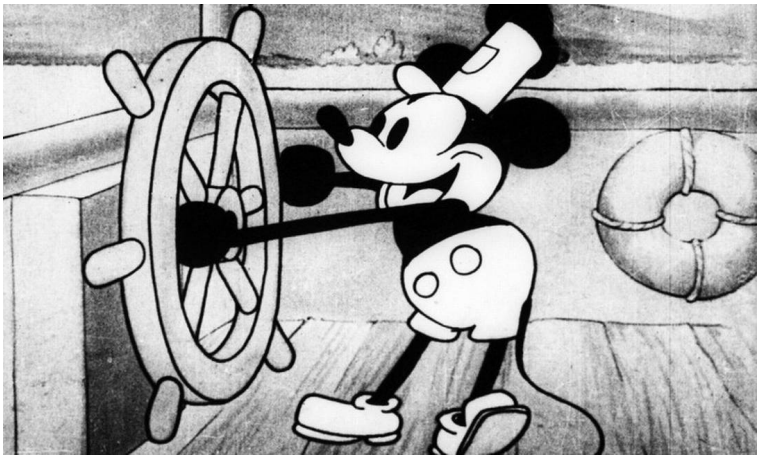

Figura 3 - O Vapor Willie (Fonte: Divulgação/Disney)

O *flip book*, ou folioscópio, utiliza uma sequência de imagens organizadas em um grupo que ganham movimento quando folheadas rapidamente. Essa técnica foi criada ainda no século XIX, por John Barns Linnet, um impressor litográfico britânico. O *stop motion,* a técnica de ilusão de movimento, faz uso de diversos materiais comuns, assim como a animação de recortes, e utiliza modelos reais e fotografias de frames separados no lugar de uma gravação tradicional. Essa técnica foi utilizada nos filmes *O Estranho Mundo de Jack* (1993)*, A Noiva Cadáver* (2005) e em uma mais recente, *Luca* (2021).

Figura 4 - A Noiva Cadáver (Fonte: Divulgação/Disney)

Em 1922, foi lançado o primeiro filme de drama mudo, *The Power of Love*, sendo considerado o primeiro filme 3D. A técnica de animação em 3D é uma das mais utilizadas atualmente, não ficando restrita somente às animações, já que é utilizada em longas de ação,

aventura, fantasia, entre outros. O processo de animação em 3D costuma ser longo, e demanda muitos profissionais, já que os processos são feitos separadamente. Diferente das técnicas citadas anteriormente, as personagens em 3D, desde o início, são modeladas digitalmente. A técnica de animação 3D foi utilizada em *Toy Story,* de 1995, a primeira animação feita totalmente em 3D. Como outros exemplos temos *Shrek* (2001)*, Os Incríveis* (2004)*, Enrolados* (2010)*, Viva - A Vida É uma Festa* (2017)*, Red: Crescer é uma Fera* (2022).

Figura 5 - Toy Story 3 (Fonte: Divulgação/Disney Pixar)

As séries de animação mais conhecidas costumavam ser voltadas ao público infantil e, durante um longo período, foram exibidas durante a manhã nos canais de TV aberta. Um exemplo dessa popularidade é a série *The Flintstones*, que foi exibida por mais de três décadas desde a sua estreia em 30 de setembro de 1960, sendo a primeira série de animação exibida durante o horário nobre da TV americana.

Mesmo *Flintstones,* na verdade, nem sempre foi voltada ao público infantojuvenil. Desde o seu projeto inicial, a intenção dos autores sempre foi conseguir chamar a atenção do público adulto e ter sua exibição apenas durante o horário nobre da TV americana. A série, inclusive, foi a primeira animação americana a mostrar um casal dividindo a mesma cama. Após sua estreia, a revista estadunidense *Variety* classificou a animação como desastrosa, assim como os jornais da época, que a chamaram de “uma das piores até então”. A série animada pertence a um período em que a qualidade das animações não era algo de destaque (CAETANO, 2020).

Assim como desejavam os autores, as duas primeiras temporadas de *The Flintstones* foram voltadas ao público adulto e patrocinadas pela marca *Winston*, uma empresa de cigarros americana[5]. Devido ao foco no público mais velho, a animação conseguiu incluir na sua narrativa um humor parecido com o das tradicionais sitcoms. Este gênero surgiu no Reino Unido, por volta de 1940, durante a época de ouro do rádio. As "comédias de situação" contam com personagens normais vivendo em lugares normais, sem muita variação de cenário, seja com a própria família ou com um grupo de amigos, e sempre experienciando situações humorísticas.

Sua mudança de público aconteceu somente após a adição dos personagens Pedrita (ou Pebbles) e Bambam (ou Bamm-Bamm), que acabaram chamando a atenção do público mais novo, quando também mudaram-se os patrocinadores do programa para a marca de sucos *Welch's*. Após essas mudanças, a série voltou seus acontecimentos à rotina da família de modo que os pais não precisassem vigiar seus filhos enquanto assistiam ao programa. Fazendo sucesso ao redor do mundo, a série foi dublada para 22 idiomas, o que também garantiu sua exibição no horário nobre brasileiro no canal de TV aberta, SBT, em 2003. Contando com 166 episódios, *The Flintstones* apenas foi superada quando *The Simpsons*, em sua oitava temporada, exibiu seu 167° episódio, em 1997 (CAETANO, 2020).

Figura 6 - The Flintstones (Fonte: Divulgação/Boomerang)

[5] Disponível em: https://legendsrevealed.com/entertainment/2012/12/09/did-the-flintstones-do-commercials-for-winston-cigarettes/, acesso em 13 jun. 2022.

Durante os anos 60 e 70, portanto, surge o subgênero “desenho animado para adultos”, explorando situações e piadas pouco adequadas para o público infantil. Com o tempo, o gênero desenho animado para adultos cristaliza-se, e surgem produções voltadas exclusivamente para o público adulto. É o caso de *The Simpsons*, *South Park* e também de *BoJack Horseman*, objeto desta pesquisa.

A famosa família amarela, *The Simpsons,* é o maior exemplo do gênero de desenho animado para adultos. Em 2016, tornou-se a série mais longa dos Estados Unidos[6]. Atualmente na sua 34ª temporada, *The Simpsons* já tem garantida, pelo menos, mais duas temporadas pela frente. Desde o seu lançamento, em 17 de dezembro de 1989, *The Simpsons* é o programa mais transmitido durante o horário nobre americano, contando com mais de 740 episódios já lançados.

A série da família amarela nada convencional foi criada por Matt Groening para o programa *The Tracey Ullman Show,* em 1985, inicialmente como curtas e depois foi transformada na série de comédia satírica que é hoje. O sucesso da série fez com que fosse considerada como a melhor série do séc. XX pela revista *TIME*, o que também já garantiu diversos prêmios para a série. A influência da animação vai de uma estrela na Calçada da Fama em *Hollywood* até a inclusão de expressões criadas para a série em dicionários.

É nessa esteira das animações adultas que se encontra Bojack Horseman.

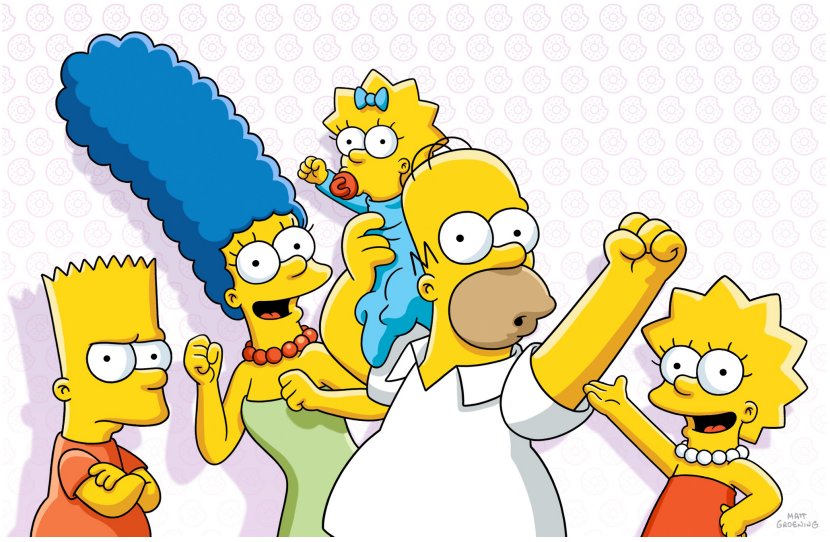

Figura 7 - The Simpsons (Fonte: FOX/Disney)

[6] Após a 30ª temporada, *The Simpsons* quebra o recorde de *Gunsmoke,* série produzida entre os anos de 1955 e 1975, que contava com 635 episódios. Disponível em: https://mauriciostycer.blogosfera.uol.com.br/2016/11/04/simpsons-chegara-a-30a-temporada-e-se-tornara-serie-mais-longa-da-historia, acesso em 13 jun. 2022.

1.2 - *BoJack Horseman* - um cavalo entra em uma tela

Lançada no ano de 2014, pela plataforma *Netflix*, *BoJack Horseman* é uma série animada de comédia dramática idealizada por Raphael Bob-Waksberg. Para criar *BoJack Horseman,* Bob-Waksberg tinha a ideia de um projeto que utilizava os desenhos de Lisa Hanawalt, uma cartunista e ilustradora. Alguns episódios iniciais de *The Simpsons*, que tinham um tom um pouco mais melancólico e dramático relacionado a certos personagens, serviram de inspiração para Bob-Waksberg. Talvez não seja tão evidente, mas também há a influência da série de drama *Mad Men* (2007), em que seu personagem principal, Don Draper, apesar de extremamente bem sucedido, lida com seus problemas e crises existenciais escondendo-os com sua fama enquanto se destrói. O interesse de Bob-Waksberg pelo trabalho da ilustradora vem de seus desenhos antropomórficos que atribuem características humanas a animais, algo importante para este projeto. Assim como o conceito de um famoso solitário que vem de uma experiência pessoal do próprio criador. Em seu plano inicial, a série se chamaria "BoJack the Depressed Talking Horse" (BoJack, O Cavalo Falante Deprimido) (ALBASI, 2019).

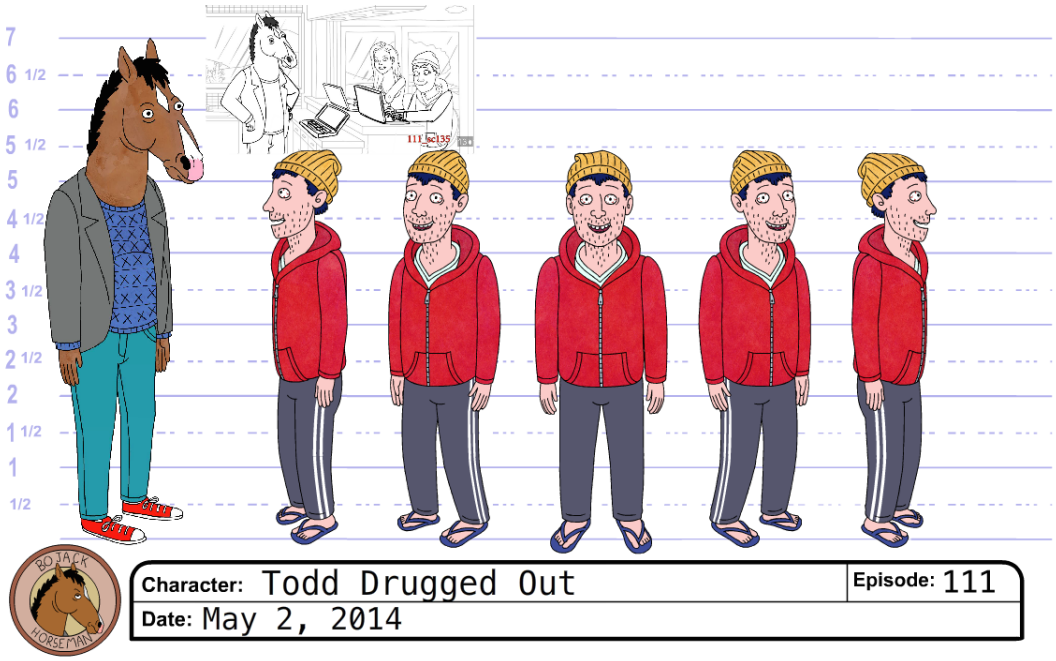

Figura 8 - BoJack e Todd (Fonte: Divulgação/Raphael Bob-Waksberg)

O projeto da série começou a ser desenvolvido em 2011, e terminou no ano seguinte. Enquanto ainda tentava conseguir uma "casa" para o seu projeto, *BoJack Horseman* chegou a ser ofertada, até mesmo, para o canal de assinatura americano *Animal Planet*. Quando finalmente entraram em acordo com o serviço de *streaming, Netflix,* a equipe de

Bob-Waksberg teve menos de um ano para produzir todo o material da primeira temporada da série. Caso isso não acontecesse, não seria mais lançada pela plataforma. E, apesar do processo de desenvolvimento ter durado dois anos, o conceito de toda a série ainda precisava ser definido.

Figura 9 - Conceito de BoJack Horseman (Fonte: Divulgação/Lisa Hanawalt)

A série, que concluiu sua história no início de 2020, foi reconhecida pela revista *TIME*[7] como "a série de animação mais importante desde *The Simpsons*". Entretanto, começou sua trajetória com avaliações divergentes que não aprovaram o humor da série nem entenderam o motivo do personagem principal merecer o destaque que tinha. Após o lançamento da segunda temporada, as críticas passaram a ser predominantemente positivas.[8]

O criador da série sempre teve a ideia de fazer o público simpatizar com o personagem BoJack, como ele menciona em uma entrevista para o site americano *Gold Derby*, em 2017[9].

---

[7]Aclamada após seu início incompreendido e muitas vezes questionado. Disponível em: https://time.com/5706156/bojack-horseman-season-6-review/, acesso em 19 jun. 2022.

[8] Apenas a 1ª temporada possui uma avaliação mediana de 71%. A 2ª e 3ª temporadas foram avaliadas com 100% de aprovação dos críticos. A 4ª temporada garantiu 97%, a 5ª temporada garantiu 98%, e a 6ª e última temporada garantiu 96% de aprovação dos críticos no site americano, *Rotten Tomatoes.* Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/tv/bojack_horseman/s06, acesso em 19 jun. 2022.

[9]https://www.goldderby.com/video/raphael-bob-waksberg-qa-bojack-horseman-creator/, acesso em 16 fev. 2023.

Bob-Waksberg queria que a representação das dores do personagem fossem o mais realista possível para que sentíssemos também e desejássemos sua melhora. A superação de traumas do passado do personagem é algo necessário, já que a própria personalidade de BoJack, como pode ser vista na série, deixa claro que ele não é exatamente "bom". Como foi explicado por Denis (2010), "os toons, desde *Roger Rabbit*, interagem com os humanos e ganharam humanidade: já não se trata de uma *gag*[10], mas sim partilhar emoções". Ao perceber que aqueles personagens animados antropomorfizados passam pelas mesmas situações que um humano, é criada uma relação de empatia, como se existisse uma amizade com o espectador.

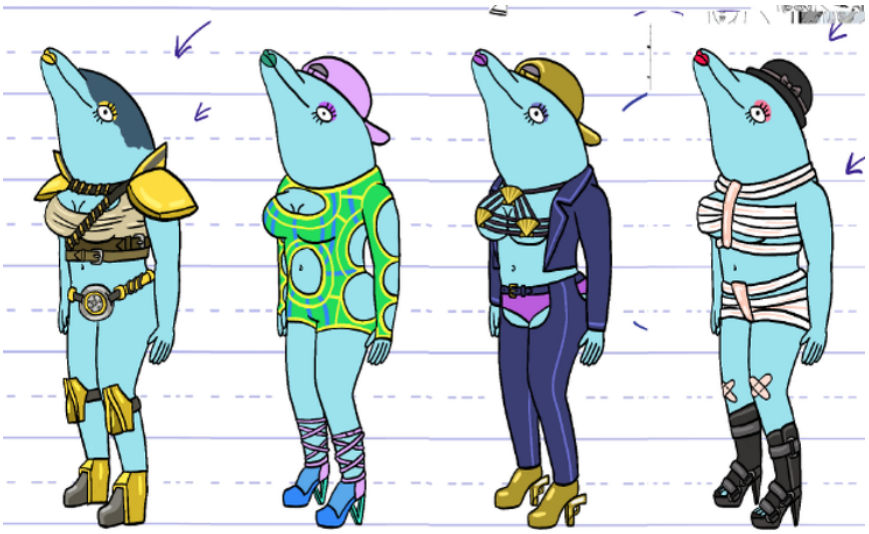

Figura 10 - Conceito de Sextina Aquafina. (Fonte: Divulgação/Lisa Hanawalt)

A série narra a história de BoJack, um cavalo antropomorfo de meia idade que conquistou a fama e a riqueza após participar de uma das maiores séries de comédia de sua época, em 1987, a *Horsin' Around*[11]. Apesar de ter se tornado um grande astro pelo sucesso de seu programa, BoJack se vê perdido no mundo das drogas e do álcool quando seu show é copiado e se torna ainda mais popular com o novo elenco e, então, passa a ter que lidar com as consequências de seus atos impulsivos enquanto tenta salvar sua carreira que se encontra em queda livre.

[10] Piada ou história engraçada, especialmente contada por comediante, como acontece em comédias *stand-up*.
[11] O título da série fictícia já apresenta um trocadilho com o protagonista, podendo fazer referências ao simples ato de cavalos andando de um lado para o outro, assim como ao uso da expressão inglesa "horsing around" utilizada para o ato de bagunçar, referenciando toda a "bagunça" da comédia em que BoJack é responsável por três crianças humanas.

Figura 11 - A famosa série de comédia de BoJack dos anos 80, *Horsin' Around* (Fonte: Divulgação/Netflix)

Quanto aos personagens antropomórficos, os criadores se preocuparam em trazer um pouco da realidade dos animais para a tela com detalhes importantes, mas de forma sutil e engraçada. Como Mr. Peanutbutter, um cachorro, que não pode comer chocolate já que pode ser algo tóxico para ele, e que tem medo de fogos de artifício devido à sensibilidade do ouvido canino. Algo também presente nas cenas de Princess Carolyn, a gata persa que se distrai com um arranhador para gatos que conta com um pequeno rato pendurado para entretê-la.

Ao lado de BoJack, são contadas as histórias de outras cinco personagens principais que são fundamentais para a narrativa do astro. Uma das que mais marcaram a vida do ator foi Sarah Lynn, uma humana que contracenava ao seu lado no seriado *Horsin' Around* quando ainda era criança. Sarah era uma menina atenciosa e inteligente, e antes de se tornar uma atriz problemática, tinha o sonho de ser uma arquiteta. Mesmo com 30 anos, Sarah Lynn demonstrava um comportamento adolescente, até que começa a beber e se drogar excessivamente. Sarah usava as substâncias para tentar não se sentir tão solitária, já que foi educada em casa e isolada de outras crianças, nunca teve amigos, e acreditava que somente se aproximavam dela quando precisavam de alguma coisa que ela poderia oferecer. Sua família nunca cuidou dela ou a apoiou, o que a fez ver em BoJack uma figura paterna. Entretanto, BoJack foi o responsável pela primeira vez em que Sarah ficou bêbada, aos 10 anos. Ainda jovem, Sarah Lynn sofreu uma overdose. Suas últimas palavras foram "eu quero ser

arquiteta". Assim como conta o criador da série para o *Gold Derby,* em 2017[12], ao criar a série ele tinha a intenção de "enganar" o público, por isso há essa combinação entre comédia e drama que se estende por toda a série.

Figura 12 - Sarah Lynn (Fonte: Divulgação/Netflix)

Todd Chavez é um humano preguiçoso e desempregado, porém um bom amigo e otimista. Constantemente acaba se envolvendo em confusões, algumas por causa de BoJack. No início da série, ele divide a casa com BoJack e dorme em seu sofá. Todd considerava BoJack como o seu melhor amigo, mas depois acaba percebendo que BoJack não tinha a mesma consideração por ele e que BoJack sempre foi o problema. Durante a 4ª temporada, Todd se muda e entende que não está pronto para ser amigo de BoJack como sempre foi. Durante sua jornada de descobertas sobre a vida, Todd se assume assexual e se junta ao *Assexual Alliance Group*. Na última temporada, Todd se casa e se torna babá da bebê porco-espinho de Princess Carolyn.

[12] Entrevista com o criador da série para o site *Gold Derby.* Disponível em: https://www.goldderby.com/video/raphael-bob-waksberg-qa-bojack-horseman-creator/, acesso em 01 mai. 2023.

Figura 13 - Todd Chavez (Fonte: Divulgação/Netflix)

Mr. Peanutbutter é um cachorro labrador retriever e ator da série rival de BoJack. O labrador namora e depois se casa com Diane, porém se divorciam na 5ª temporada. Comportando-se como um filhote, Mr. Peanutbutter é agitado, brincalhão e alegre, assim como costuma se comportar como um jovem sem responsabilidades, apesar de ter praticamente a mesma idade que BoJack. Sua relação com o cavalo é algo importante para ele, considera sua opinião importante mesmo que BoJack não faça o menor esforço para manter a relação, algo que o labrador percebe, porém demora para expor sua insatisfação. Mr. Peanutbutter não consegue entender metáforas e trocadilhos, e também tem um comportamento compulsivo. Escreveu um livro chamado *Sad Dog* e disse ser algo fácil para ele. Normalmente, o labrador costuma evitar lidar com seus problemas e situações que considera negativas. Detesta mudanças, e, apesar de ser um cachorro de meia idade, não se relaciona com ninguém de sua idade, apenas com meninas mais jovens que, quando começam a amadurecer, se tornam entediantes para ele.

Figura 14 - Mr. Peanutbutter (Fonte: Divulgação/Netflix)

Princess Carolyn é uma gata persa rosa. No passado, teve um longo relacionamento amoroso com BoJack que acabou criando inseguranças e frustrações na personagem que só seriam resolvidas no final da série. Princess Carolyn trabalha como uma agente de talentos em *Hollywoo*, tendo, também, já representado BoJack. A gata persa pode ser teimosa e até mesmo manipuladora quando precisa e, principalmente, se quiser convencer alguém para fechar acordos. O cansaço da vida em Los Angeles fez com que ela cogitasse viver uma vida mais calma fora da indústria, mas ao pensar um pouco sobre o assunto, ficou entediada e decidiu abandonar a ideia. Sua natureza competitiva não a deixa viver um pouco mais tranquila. Além de amar seu trabalho, sempre teve o sonho de ter uma família, mas precisa lidar com a infertilidade até decidir adotar um bebê porco-espinho recém-nascido, a Ruthie. Assim como os demais, Princess Carolyn percebe que BoJack precisa de ajuda e ainda consegue ver as qualidades dele e, mesmo não merecendo, Princess ainda se importa com BoJack.

Figura 15 - Princess Carolyn (Fonte: Divulgação/Netflix)

Diane Nguyen é uma escritora vietnamita-americana, feminista da terceira onda[13] e humana. Diane é a autora da autobiografia de BoJack que ele tentou escrever, mas falhou, então Princess Carolyn a contratou para ser a escritora fantasma, *ghost-writer*.

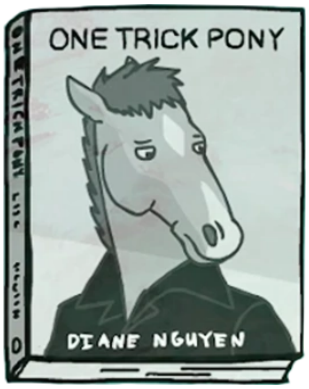

Figura 16 - Autobiografia de BoJack (Fonte:Divulgação/Netflix)

Diane trabalhou como redatora e produtora executiva. Diane é tímida, mas consegue ignorar sua timidez quando sente que precisa se posicionar e costuma ser teimosa durante discussões para defender seu ponto de vista. É muito inteligente e empática com todos e, principalmente, com seus amigos. Grande parte dos problemas que enfrenta são resultados de sua família negligente. Sua mãe não era feliz no casamento e ainda tinha que lidar com o

[13] A terceira onda feminista, que teve início em 1990, pondera discussões iniciadas nas ondas anteriores do movimento, como qual seria o papel da mulher na sociedade. Devido a conquista de direitos durante a segunda onda, a terceira onda é voltada à mudança de estereótipos usados para retratar mulheres. Assim como debater definições essencialistas que eram baseadas em experiências vividas por mulheres brancas de classe média alta. Disponível em: https://www.justificando.com/2017/09/15/o-que-pede-terceira-onda-feminista/, acesso em 01 jul. 2022.

rancor e abuso verbal de seu pai, algo que tem em comum com BoJack. Suas famílias problemáticas criam uma ponte entre os dois, de modo que ela sempre se preocupa com ele, percebendo seus hábitos tóxicos e chegando a sugerir uma reabilitação. Na 6ª e última temporada, Diane começa a tratar e busca melhorar sua ansiedade social e depressão. Decide ir embora de Los Angeles e começa a escrever um novo livro, porém, por um momento, cogita desistir. Ao encontrar uma carta escrita por BoJack que, naquele momento, estava em reabilitação, dizia se arrepender por ter insistido na sua tristeza por tanto tempo. Então, Diane se muda e escreve uma série de ficção de mistérios e se casa novamente. Ela se afasta de BoJack após tomar conhecimento do seu envolvimento na morte de Sarah Lynn. Por fim, entende que sua amizade não é saudável e se encontram pela última vez no final da série, quando entendem que precisam melhorar e seguir com as suas vidas.

Figura 17 - Diane Nguyen (Fonte: Divulgação/Netflix)

BoJack Horseman tem seu próprio universo, suas situações catastróficas que acabam rendendo momentos cômicos para a narrativa, assim como toda a aleatoriedade com a qual nos acostumamos e passamos a achar algo natural. Com episódios de aproximadamente 30 minutos, a série equilibra e mistura toda a fantasia criada com elementos do mundo real. Essa fusão entre o nosso mundo e o mundo de *BoJack* se dá de diferentes formas, como a aparição de famosos[14], algo também presente em *The Simpsons,* como Beyoncé, Daniel Radcliffe, Andrew Garfield, entre outros; e o lugar em que BoJack mora sendo Hollywood Hills, em Los Angeles, mas que após ter sua letra roubada, tem seu nome alterado para *Hollywoo.*

[14] Famosos que apareceram em Hollywoo. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VU-wUfsi-cA, acesso em 02 jul. 2022.

Figura 18 - episódio 8, temporada 2. Ator americano Daniel Radcliffe (Fonte: Divulgação/Netflix)

Quando famosos são mencionados na animação, e não aparecem na forma humana, eles são percebidos através de trocadilhos. Em seu segundo ano, no episódio *Escape From L.A.*, 11º da temporada, a cantora FKA Twigs aparece em um pôster na parede como "FKA Pigs" sendo representada por uma cantora que é, de fato, uma porca. Assim como é possível notar referência à cantora Lana Del Rey como "Llama Del Rey" e a banda Bon Iver como "Bunny Ver".

Figura 19 - episódio 11, temporada 2. Ao fundo, pôster de FKA Pigs, Bunny Ver e Llama Del Rey (Fonte: Divulgação/Netflix)

Mesmo sendo uma série de comédia, *BoJack Horseman* relata a depressão e o vício de seu personagem principal e seus traumas que tiveram início ainda durante sua infância de modo realista, sem o objetivo de romantizar a doença, expondo sua vulnerabilidade que também foi o elemento que fez com que o personagem fosse visto com bons olhos novamente, por um tempo, em *Hollywoo.* Ainda criança, BoJack sofria com abusos emocionais de sua mãe e tinha o pai como uma figura ausente. Quando cresce, seu jeito egoísta e manipulador acaba o tornando uma pessoa desagradável, sendo difícil de ser tolerado até mesmo por aqueles mais próximos. Enquanto tenta utilizar seu jeito ríspido como um mecanismo de defesa, BoJack acaba tratando seus amigos da mesma forma que sua mãe o tratava, assim como faz com o uso exagerado de drogas, álcool e sexo para tentar escapar da sua realidade. O ator nunca teve a intenção de demonstrar suas fraquezas, estava constantemente criando cenários do que sua vida poderia ter sido e depois lidando com sua frustração por aquilo não ter se tornado realidade.

Figura 20 - episódio 2, temporada 4. BoJack e sua mãe, Beatrice (Fonte: Divulgação/Netflix)

BoJack Horseman apresenta em sua narrativa momentos humorados que estão sempre acompanhados de outros sentimentos que, no final, acabam tendo uma carga emocional mais pesada, seja algo relacionado aos vícios dos personagens, constrangimento e/ou tristeza causados pelas decisões erradas que foram tomadas, luto e, até mesmo, crises existenciais. É possível que essa combinação entre comédia e drama nas histórias tenha acontecido devido à crescente popularidade dos *streamings*. Há uma maior liberdade no momento de criação, a obra audiovisual não precisa se restringir aos padrões da TV aberta. No caso de *BoJack*, série da *Netflix,* críticas à cultura americana, piadas que podem soar ofensivas e situações que poderiam incomodar os espectadores não correm o risco de serem censuradas. Essa maior

liberdade criativa pode ser percebida na recepção da primeira temporada da série. É, provavelmente, um consenso entre os críticos que a personalidade egocêntrica de BoJack seria capaz de afastar seu possível público em um primeiro contato. Entretanto, protagonistas antipáticos e/ou desagradáveis não são tão raros. Desde o final dos anos 90, é possível notá-los. São os chamados anti-heróis, aqueles que diversas vezes cometem atos duvidosos, que são questionados moralmente, mas que, diferentemente dos vilões, são uma representação da realidade. Como exemplo disso, temos Tony Soprano, um mafioso italiano *(The Sopranos, 1999);* Michael Scott, o gerente inconveniente da filial conhecida como *Dunder Mifflin* (*The Office, 2005);* Dexter Morgan, o analista forense de padrões de sangue, personagem inicialmente de uma série de livros escritos por Jeff Lindsay que foi adaptado para a série do canal *Showtime (Dexter, 2006);* e Don Draper, o publicitário e diretor de criação da empresa *Sterling Cooper* (*Mad Men, 2007).*

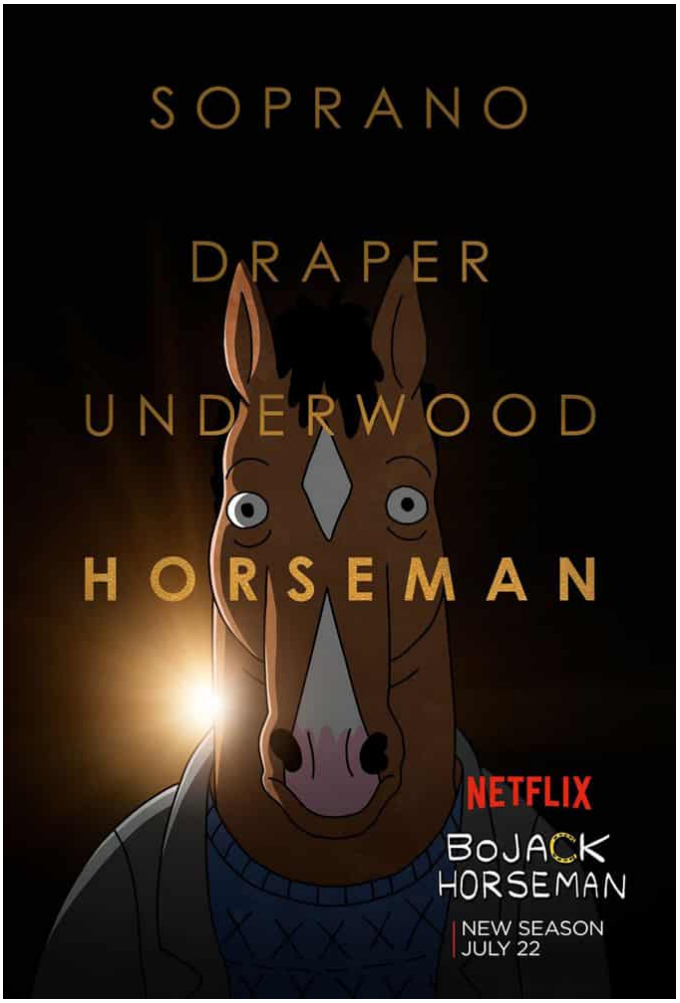

Figura 21 - pôster de divulgação da terceira temporada (Fonte: Divulgação/Netflix)

A sensação deixada após o fim de um episódio de *BoJack* pode não ser uma barriga doendo e olhos marejados de tanto dar risadas, dificilmente será. É mais esperado que seja uma sensação agridoce, assim como pode resultar em tristeza ou em choque. Entretanto, parece ser proposital. Todo elemento que foge do que se espera de uma comédia tradicional foi utilizado para que o espectador se conecte com os acontecimentos e também se sinta afetado pelas decisões tomadas pelos personagens.

Destacando o uso de seu humor ácido, como em críticas sobre a cultura pop e a americana no geral, questionamentos sobre ser ou não uma boa pessoa e o valor que isso realmente tem, as tramas de personagens secundários também vão sendo desenvolvidas de modo que se tornam independentes da principal, ponto que é importante em suas relações futuras.

Ainda que o drama esteja presente em boa parte da série, chegando a ocupar até um espaço maior na reta final do programa, a comédia continua sendo o principal elemento e ela se torna presente de diversas formas. Essa combinação entre comédia e tragédia sempre esteve presente no Audiovisual. Entretanto, o que diferencia *BoJack Horseman* das outras do gênero é que seu intuito não é apenas divertir. Ao longo dos episódios é possível perceber o desenvolvimento dos personagens, logo, as tragédias que acabam provocando risos e lágrimas do público têm um propósito maior, além de ser apenas uma brincadeira trágica sem consequência do episódio.

Em *South Park* (1997), série de animação de comédia do canal americano *Comedy Central*, temos um exemplo do que seria uma série tragicômica. Na produção, temos o personagem Kenny, que morre repetidamente. Até a 17ª temporada da série, de 2013, o personagem havia morrido 97 vezes,[15] fato sempre seguido da fala “Meu Deus! Mataram o Kenny!”. Apesar do personagem sempre aparecer vivo no episódio seguinte, como se nada tivesse acontecido, seus amigos sempre se chocam quando acontece, o que se torna uma das piadas recorrentes da série.

BoJack Horseman pode ser considerada, portanto, uma dramédia. Em uma comédia dramática, ou dramédia, o drama e a comédia dividem o mesmo ambiente e, apesar de desenvolver a história com humor, a narrativa principal continua sendo séria. Em uma dramédia haverá sempre um personagem que precisa conquistar algo como a sua realização pessoal e, caso não consiga, será atormentado. E para garantir o lado cômico, o personagem

---

15 https://kotaku.com/the-official-number-of-times-kennys-died-in-south-park-1634933927#:~:text=In%20total%20Kenny%20was%20killed,between%20one%20and%20three%20deaths., acesso em: 21 fev. 2023.

tende a falhar diversas vezes. A frustração gerada acaba provocando o riso da audiência, como acontece em *Girls* (2012), *Fleabag* (2016) *e I May Destroy You* (2020). Através das piadas "fora de hora", os momentos trágicos são disfarçados e achamos engraçado os "fracassos" dos personagens, assim como damos risada quando algo terrível acontece. E, diferente da tragicomédia, dificilmente o final de uma dramédia será realmente feliz. Como o final de *BoJack Horseman* que pode ser considerado como algo agridoce. Na dramédia, os momentos de humor vão pouco a pouco dando lugar a um encaminhamento dramático e eventualmente melancólico da narrativa, até que reste no final um gosto amargo na boca, sem que os conflitos das personagens magicamente se resolvam numa felicidade superior.

Como uma forma de aproximar o público da narrativa dos personagens em uma dramédia, temos a repetição de cenários. No livro *Television Studies: The Key Concepts* (2008, p. 42), os autores afirmam que essa repetição serve como uma forma de provocar uma "sensação de familiaridade confortável.", como acontece com a casa de BoJack, que é cenário para diversas confusões e quase tragédias do astro. Em relação aos momentos sérios que acabam provocando riso, temos o sexto episódio da 5ª temporada. BoJack entra em uma sala de velório e faz um discurso intenso comentando sobre sua infância turbulenta, já que, supostamente, este deveria ser o velório de sua mãe, mas apenas depois ele descobre que entrou na sala errada.

Em uma entrevista para a revista *Vulture*[16], em 2016, o criador da série assume que sempre foi um grande fã de trocadilhos, principalmente aqueles que costumam ser considerados ruins pela maioria. Durante a sua passagem pela faculdade, Bob-Waksberg chegou a receber o apelido de "Pun Robot" devido à sua facilidade em fazer piadas com absolutamente qualquer tema. Em um trecho da entrevista, o criador diz que a sua habilidade com trocadilhos fez com que ele se sentisse bom em matemática e que poderia ser um cientista, já que a maioria dos trocadilhos que ele ouviu quando era mais novo, partiu de seus professores de matemática e ciências tentando tornar o aprendizado mais acessível e legal, de uma forma eficiente, o que funcionou para Bob-Waksberg e, como ele diz, não funcionou para a maioria dos alunos desiludidos do sétimo ano.

Apesar do seu talento, Bob-Waksberg reconhece que é complicado criar um trocadilho do zero e, dificilmente, ele criará um trocadilho que ninguém nunca ouviu. O criador compara a criação de trocadilhos com o momento em que há uma nova notícia ou uma nova celebridade com um nome engraçado - as novidades seriam como novos insumos para que a máquina criadora de trocadilhos funcione. E quem será a primeira pessoa que encontrará o

[16] https://www.vulture.com/2016/07/bojack-horseman-has-so-many-puns.html, acesso em 26 jun. 2023.

melhor trocadilho envolvendo esse estranho conglomerado de Taylor Swift e Tom Hiddleston, é o modo como funciona o cérebro de Bob-Waksberg, segundo ele mesmo.

Ainda na entrevista, Bob-Waksberg traz um exemplo de trocadilho da primeira temporada, a companhia de táxi chamada Cabra Kadabra. Haveria algum elemento mágico? O criador acredita que o público é inteligente o suficiente para perceber sozinho. Porém, para ele, a verdadeira magia é quando as peças se encaixam e você está fazendo um trocadilho, porém há uma segunda camada, e são duas coisas que não combinam, e você encontra uma forma de encaixá-las. Como uma matemática muito satisfatória. Nas palavras de Bob-Waksberg "é matemática, é sexo e é comédia, tudo em um."

BoJack Horseman garante que a sua narrativa seja bem humorada com o uso de piadas rápidas que podem até passar despercebidas se o espectador não estiver atento e, também, com trava línguas que parecem não ter fim. Assim como a principal piada da série é o fato que personagens antropomorfizados interagem normalmente com os humanos e se comportam também como humanos. Eles frequentam academias, bares, festas e trabalham, caso contrário, sofrem com as consequências do desemprego. E, por mais que grande parte das piadas da série sejam rápidas, bem elaboradas com alguns trocadilhos que podem ser inesperados, há também piadas que funcionam sem nenhuma fala da personagem, porque são visuais. É o caso de um trocadilho que há com um tubarão-martelo, que é um carpinteiro, e usa sua própria cabeça como martelo.

Figura 22 - episódio 7, temporada 2. Tubarão-martelo usando a cabeça como martelo. (Fonte: Divulgação/Netflix)

BoJack Horseman faz piada com seu universo inventado que reflete o mundo real e traz diversos exemplos disso, como a dependência das redes sociais, assim como BoJack já ficou viciado em *hashtags*, o comportamento alimentar americano, assim como a vida dos famosos que parece ser mais relevante para a mídia do que as tragédias do mundo. O uso acertado de trocadilhos são o que dão vida à série, como o exemplo "meu nome é Luis Carlos Prestes? Estou Prestes a comer cereal.", que veremos mais detalhadamente no capítulo 3 - Análise; eles estão presentes até na lista de contatos de BoJack como Sandra Bull-Ox (Sandra Bullock) e Rose Byrde (Rose Byrne)[17], assim como as piadas visuais, considerando que humanos e animais vivem como se pertencessem ao mesmo grupo e os *easter eggs*[18]que são indispensáveis.

Portanto, devido ao foco na tradução, o humor verbal de *BoJack Horseman* é o que nos interessa nesta pesquisa, assim como o objetivo deste trabalho é analisar como os trocadilhos da série animada foram traduzidos para a legendagem em português, e como essas traduções conseguiram recriar o humor pretendido inicialmente.

[17] https://s3.crackedcdn.com/phpimages/imageset/5/7/8/879578.jpg

[18] *Easter Eggs* são as referências relacionadas a outras obras, personagens e/ou surpresas escondidas deixadas pelo criador de modo sútil. Disponível em: https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-161767/, acesso em 02 jul. 2022.

CAPÍTULO 2 - Aporte Teórico e Metodologia

Neste trabalho, foi utilizado o método de pesquisa qualitativo para as análises da legendagem dos excertos com trocadilhos selecionados da série *BoJack Horseman*, de 2014. A pesquisa qualitativa consiste no uso de dados por escrito, baseando-se em interpretações e descrições, como explica Tesch (1990). Creswell (2007) descreve a pesquisa qualitativa como exploratória, uma vez que "os pesquisadores a utilizam para explorar um tópico quando as variáveis e a base teórica são desconhecidas" (CRESWELL, 2007, p. 88). Ou seja, o propósito da pesquisa qualitativa é tentar compreender aquele determinado fenômeno coletando os dados, podendo ser através de experiências, entrevistas presenciais ou online, observações etc., e analisando as informações intuitivamente.

Como parte do processo da pesquisa qualitativa, foram selecionados diversos artigos voltados à tradução do humor, como alguns de Delabastita (1996) envolvendo a tradução de trocadilhos, grande parte tratando sobre outras séries e filmes. O livro *Tradução de Humor: transcriando piadas,* de Rosas (2002), fundamentou as análises, pois mesmo tendo-se passado mais de 20 anos desde a sua publicação, ainda é um dos materiais mais completos que trata do assunto, abordando teorias da tradução e trazendo exemplos de piadas traduzidas pela própria autora. Também foram selecionados artigos voltados à área do Audiovisual, sobre as estratégias de tradução que podem auxiliar o tradutor durante o processo de legendagem, como as de Gottlieb (1992). A partir dessas leituras, os trechos para as análises foram selecionados de acordo com as questões da pesquisa e, sempre que necessário, o aporte foi consultado.

No capítulo 3, analisaremos nove excertos com trocadilhos focando na tradução feita para a legendagem em português. Foram selecionados trechos das três primeiras temporadas, devido a uma maior concentração de piadas e, em quadros, é possível comparar a legenda em inglês com a legenda em português. Os excertos foram separados entre bem sucedidos e mal sucedidos, considerando a reconstrução dos trocadilhos para o português e se o efeito de humor conseguiu sobreviver à tradução, de acordo com Rosas (2002).

2.1 - A pluralidade do humor

Durante o processo de legendagem de uma obra como *BoJack Horseman*, talvez o maior desafio para o tradutor seja o de dar conta na cultura de chegada dos trocadilhos presentes na série (trocadilhos que, como já adiantamos e como aprofundaremos mais tarde,

são talvez o tipo de humor mais frequente em *BoJack*), sem perder de vista a dimensão visual de cada cena, já que, como se verá nas análises, o plano dos trocadilhos e o plano das imagens estão frequentemente imbricados. No processo de legendagem, não há tempo para inserir explicações adicionais com o auxílio de notas de rodapé, além do fato de áudio e imagem demandarem tempo para serem processados pelo espectador. Esses detalhes serão aprofundados durante a próxima seção sobre questões técnicas da legendagem.

A tradução do humor precisa considerar inúmeros detalhes durante o seu processo, detalhes que Rosas (2002) explica detalhadamente em *Tradução de Humor: transcriando piadas.* O livro é dividido em duas partes, uma em que apresenta as principais teorias ligadas à tradução e ao humor, e outra em que traz traduções de piadas na prática e, quando necessário, considera mais de uma opção para cada exemplo. Apesar de não ser uma atividade simples, Rosas (2002) mostra com numerosos exemplos e estudos de caso que a tradução de piadas, trocadilhos e outros recursos humorísticos pode ser bem sucedida.

Em uma definição bastante simples, o humor pode ser considerado como aquilo que nos faz rir e, de algum modo, nos deixa felizes. Porém, nem sempre o riso é demonstração de um estado de felicidade. Como explica Vandaele (2010, p. 147), o riso não está restrito aos humanos, há animais que parecem rir quando se sentem ameaçados. De acordo com Deacon (1997), o riso funciona como um chamado social primitivo e contagioso que tem como objetivo a socialização de indivíduos. Quando um animal emite este chamado, seu grupo, que foi contagiado, o repetirá, provocando uma resposta e humor coletivos. Com humanos, o riso é relacionado a surpresas, dúvidas e *insights* simbolicamente criados e mediados pelo humor (VANDAELE, 2010, p. 147). Uma das formas com que nos relacionamos com o humor, de acordo com Deacon (1997, p. 419), é através da ligação existente entre as partes primitivas do nosso cérebro que estão relacionadas à socialização, emoções que podem ser compartilhadas, e redução de perigo e/ou hostilidade.

O humor acontece de várias maneiras, seja por trocadilhos, piadas, situações em que alguém é exposto ao ridículo etc., mas seu efeito não é o mesmo. Estudiosos que buscaram estudar o humor focaram em efeitos específicos, por não ser algo tão simples. Com o objetivo de tentar compreender como o humor acontece, temos diversas teorias, inspiradas pelas mais diferentes filosofias – Thomas Hobbes, Henri Bergson, Freud etc. A Teoria da Superioridade, por exemplo, foca mais no aspecto social e define o humor como algo que ridiculariza seu alvo e provoca uma sensação de grande orgulho naqueles que concordam e apreciam o humor. A série de animação *South Park* trabalha com este tipo de humor. A linguagem ofensiva, combinada com as personalidades disfuncionais dos personagens, criam o cenário ideal para

que a série retrate personagens que se consideram superiores por serem racistas, sexistas e politicamente incorretos, algo que pode ser considerado uma paródia de estereótipos. Por causar um certo tipo de identificação, através do humor é gerado uma socialização capaz de incluir e excluir pessoas, normalmente aquelas que se encaixam no grupo que acaba sendo o alvo das piadas.

No segundo capítulo de seu livro, *Tradução de Humor: transcriando piadas,* Rosas (2002) traz outro exemplo de uma das principais teorias do humor, a Teoria do Alívio, baseada nos estudos de Freud e focada nos efeitos psicológicos causados pelo humor quando utilizado como objeto de alívio. De acordo com Freud (1959 *apud*[19] ROSAS, 2002), há o chiste inocente e o chiste tendencioso. O chiste inocente seria aquele que "não visando substituir a ação, contém em si mesmo seu fim, ou seja, não tem que ocultar um conteúdo recalcado, um tabu ou interdito" (ROSAS, 2002, p. 28). Dessa forma, o chiste inocente é aquele que provoca um riso mais contido, vindo de piadas que não precisam ser muito elaboradas. Já o chiste tendencioso é capaz de provocar crises de riso e satisfazer os desejos do inconsciente. Freud (1959 *apud* ROSAS, 2002) descreve as piadas tendenciosas como uma maneira de nos livrarmos da timidez, de forma que é possível expressar pulsões e pensamentos inconscientes - o que seria impossível se não fosse através delas. Graças ao chiste, pensamentos de teor sexual ou agressivo, que antes eram reprimidos, têm licença para serem expressos. Freud também aponta que quanto mais velado for o conteúdo de uma piada, mais elaborada e cômica ela será.

Segundo Freud (1959), a tensão está presente em todas as relações humanas, já que além da troca de informações, há também uma certa disputa em toda conversa. Assim, o humor trabalha como uma forma de alívio da tensão gerada entre os interlocutores. As piadas, portanto, são utilizadas em momentos de tensão e às vezes inesperados, que terão como desfecho uma resposta inesperada. A quebra de expectativa provocará uma reação, o riso, que será equivalente à tensão gerada e à solução apresentada a essa quebra de expectativa.

As personagens da série *BoJack Horseman* raramente conseguem expressar seus sentimentos de algum outro modo que não seja através de uma piada, mesmo que essa seja depreciativa. Freud (1905), ao realizar uma análise psicanalítica do humor, entendeu que as piadas são originadas e têm a mesma função que a neurose, os sonhos e os atos falhos. Além disso, o chiste é uma das maneiras que o inconsciente tem para se manifestar. Assim como parte significante do prazer que há em uma piada é inconsciente. Para liberar pensamentos inibidos, são feitas piadas tendenciosas. Logo, esses pensamentos inibidos deixam de ser

19

objeto de recalque. O recalque, por sua vez, é uma forma de desprezar e negar memórias, críticas, sentimentos para o lado de fora da consciência.

A última teoria do humor que gostaríamos de destacar é a Teoria da Incongruência, que tem como foco os processos cognitivos que resultam na compreensão do humor. Conforme Vandaele (2010), normalmente a incongruência acontece quando as regras cognitivas não são seguidas. Portanto, o que defende essa teoria é que o humor acontece devido a um evento inesperado, da quebra das expectativas criadas em torno da piada. Apesar do estranhamento gerado pela quebra de expectativas, há uma alternativa, uma "solução" para aquele elemento inesperado (VANDAELE, 2010, p. 148). A série de comédia *The Office* é um exemplo de narrativa que trabalha constantemente com a quebra de expectativas da audiência e, também, dos personagens incluídos na história, assim como o comportamento inadequado que nos causa risadas inesperadas não está restrito a apenas um personagem. Michael Scott (personagem fictício da série *The Office* interpretado por Steve Carell) é um dos maiores causadores dessa quebra de expectativa. O chefe que se comporta de maneira completamente inadequada, totalmente despreparado para lidar com todas as situações que precisam de sua atenção. Sempre que uma piada inadequada é feita em um momento inesperado, temos a reação dos personagens em cena que se mostra constrangido e/ou desacreditado com o que ouviu e viu.

BoJack Horseman costuma utilizar o humor como uma forma de aliviar a tensão dos personagens, assim como para representar seus comportamentos inadequados em certas situações. As ações autodestrutivas dos personagens são misturadas com as piadas autodepreciativas, principalmente feitas por BoJack, assim como momentos que representam seus comportamentos inadequados são representados com toques de humor, como no 8º episódio da 2ª temporada, quando BoJack participa do programa de perguntas de Mr. Peanutbutter. BoJack ganha 500 mil dólares para a caridade e decide apostar todo o prêmio e, caso acertasse, dobraria o prêmio, mas poderia perder tudo se errasse. Ele decide ir adiante já que tinha o objetivo de sabotar o programa de Mr. Peanutbutter e o ator Daniel Radcliffe, que no início do episódio finge não conhecer BoJack quando se encontram nos bastidores. BoJack erra propositalmente a resposta da pergunta que queria saber quem era o ator que atuou como o personagem principal de *Harry Potter*, e BoJack finge não lembrar e, no final, diz ser Elijah Wood, ator que interpreta Frodo em *O Senhor dos Anéis*. Dessa forma, o dinheiro cai em uma fogueira enorme e o público na plateia fica apavorado.

De acordo com Seghers (2017, p. 29) em *The Translation of Humor in Subtitling*, o propósito de um texto humorístico costuma ser apenas um: entreter a sua audiência

provocando risadas, uma afirmação que pode ser considerada bastante funcionalista e, como já afirmou Rosas (2002, p. 45), é uma das melhores abordagens para o humor em termos de Estudos da Tradução. Entretanto, o grande desafio é que o tradutor consiga reproduzir o humor do texto de partida na sua língua sem perder o elemento que engatilha a risada da audiência, segundo Vandaele (2002). Para Vandaele (2002), reproduzir o humor na tradução não é tão simples, já que o tradutor pode compreender o humor no texto de partida e, ainda assim, falhar ao tentar reproduzi-lo na tradução. Além disso, num plano individual e subjetivo, a reprodução do humor pode depender do senso de humor do próprio tradutor. Portanto, a reprodução pode ser afetada e não ser transmitida adequadamente ao público, uma vez que o tradutor é capaz de compreender o humor, mas não consegue achar engraçado. Finalmente, ainda de acordo com Vandaele (2002), o efeito retórico, ou seja, a intenção de comunicar algo de modo eficaz e também com a intenção de persuadir, pode ser tão dominador em um texto humorístico que pode acabar sendo o grande obstáculo que impedirá o tradutor de reproduzi-lo de modo eficaz na tradução.

Em *BoJack Horseman*, a estratégia de humor mais utilizada é o trocadilho, ou "jogo de palavras", principalmente pela Princess Carolyn e é devido ao fato de que sua voz original, Amy Sedaris detestava gravá-los, como explicou o criador da série para o site *Slashfilm,* em 2017[20]. Um exemplo desses trocadilhos que vão aumentando de tamanho está presente na 5ª temporada, no quinto episódio, em um diálogo da Princess Carolyn com Mr. Peanutbutter, enquanto ele se mostrava relutante em seguir um roteiro:

Quadro 1 - Exemplo de trocadilho com o nome do personagem Flip, episódio: *The Amelia Earhart Story*

00:06:25,062	Knowing **Flip**, I would just stick to the script.	É melhor seguir o roteiro.
00:06:27,064	So, don't **flip** the script?	-Não posso **mexer** no roteiro?
00:06:28,482	Exactly. Don't **flip Flip**'s script. - That's a double-**flip**.	-Não, não **mexa**! Você disse dois nãos.
00:06:31,610	So, you're saying I should **flip** it?	-Então significa que sim?
00:06:33,070	I'm saying the exact opposite.	-Significa o oposto.
00:06:34,571	- So, **flip** it. **Flip** it good.	**Mexer** gostoso...

[20] https://www.slashfilm.com/553131/bojack-horseman-showrunner-interview/, acesso em: 21 fev. 2023.

	- Okay, I gotta go.	

Fonte: elaborado pela autora.

Referindo-se aos trocadilhos, na literatura são utilizados "jogo de palavras" e "trocadilho" de modo intercambiável, mas, para Leppihalme (1997), o trocadilho é uma subclasse do jogo de palavras. A definição mais utilizada para o jogo de palavras vem de Delabastita (1993, p. 57)[21]:

> [...] o nome geral que indica os vários fenômenos textuais (ou seja, no nível de desempenho ou fala) em que certas características inerentes à estrutura da língua usada (nível de competência ou língua) são explorados de forma a estabelecer um confronto comunicativamente significativo, (quase) simultâneo de, pelo menos, duas estruturas linguísticas com sentidos mais ou menos diferentes (significados) e formas mais ou menos semelhantes (significantes) (tradução nossa).

Delabastita (1996, p. 128) explica que o trocadilho compara estruturas linguísticas que possuem significados diferentes baseados na sua similaridade e, para caracterizá-los, são estabelecidos dois eixos. O primeiro eixo está relacionado aos dois modos distintos que as palavras que formam o trocadilho são utilizadas, podendo ser verticais ou horizontais. No trocadilho horizontal, o segundo significado é consolidado no próprio texto, ou seja, no mesmo nível do primeiro significado. Se a informação principal do trocadilho aparece apenas uma vez no texto e o segundo significado é uma informação externa, o trocadilho é vertical, pois está figurativamente por cima da superfície (MUSTONEN, 2016, p. 12 *apud* ELESBÃO, 2022, p. 21). Um exemplo de trocadilho horizontal é o ditado popular "quem casa quer casa", onde a forma "casa" aparece seguida de dois significados.

Um exemplo de trocadilho vertical é "Proibida a entrada na loja de óculos de sol", devido a palavra "óculos" que aparece apenas uma vez, porém pode ter duas interpretações. A primeira interpretação sendo que é proibido entrar na loja com os óculos no rosto, e a segunda de que é proibido entrar, de qualquer maneira, na loja que vende os óculos de sol.

Nos trocadilhos horizontais, os componentes que provocam o atrito semântico estão próximos um ao outro e, normalmente, são seguidos de recursos gramaticais que auxiliam seu destaque. Porém, nos trocadilhos verticais, um dos componentes do trocadilho não está presente no texto e seu significado precisará ser incorporado por meio de restrições contextuais (ELESBÃO, 2022, p. 22).

[21] […] the general name indicating the various textual phenomena (i.e. on the level of performance or parole) in which certain features inherent in the structure of the language used (level of competence or langue) are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near-) simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers) (DELABASTITA, 1993, p. 57).

Ross (1998, p. 7), em *The Language of Humor*, afirma que a ambiguidade está presente no jogo de palavras para, propositalmente, enganar o público, pois a ambiguidade pode ser considerada uma "característica óbvia de muito humor". O segundo eixo, como explica Delabastita (1997, p. 128) envolve quatro tipos de estruturas linguísticas que um jogo de palavras (ou trocadilho) pode compartilhar de forma semelhante, sendo elas: homonímia, homofonia, homografia e paronímia. Estas categorias foram utilizadas na etapa de análise, como pode ser visto no capítulo 3. A homonímia diz respeito às palavras que possuem os exatos fonemas, estrutura fonológica, acentuação, mas possuem significados diferentes, como verão (substantivo) e verão (verbo). A homofonia diz respeito às palavras que possuem escrita e significado diferente, porém pronúncia idêntica, como acender (ligar) e ascender (subir). A homografia diz respeito às palavras que são escritas da mesma forma, mas possuem pronúncia diferente, como colher (apanhar) e colher (talher). A paronímia diz respeito às palavras que são semelhantes na escrita e na pronúncia, mas seus significados são diferentes e não possuem relação, como subir e sumir.

Delabastita (1996, p. 129 *apud* ELESBÃO, 2022, p. 22) argumenta que, se não forem utilizados em ambientes específicos, os trocadilhos podem perder seu efeito de associação, pois são fenômenos textuais que dependem de suas características estruturais como um sistema abstrato e, no geral, considera as possíveis ambiguidades e associações da língua como algo complexo, que normalmente não são notadas na fala comum.

Não há como apontar o que pode influenciar a interpretação do humor verbal, como é o caso dos trocadilhos, considerando que o conhecimento linguístico e extralinguístico varia de pessoa para pessoa. Dessa forma, o sucesso ou não de um trocadilho vai depender da interpretação do interlocutor, que é formada por diversos fatores. Porém, há maneiras de facilitar a compreensão de um trocadilho, como a redução de recursos complexos na sua composição. Como exemplo, se um trocadilho optar por palavras consideradas mais simples que fazem parte do cotidiano dos falantes daquela cultura, há chances de que não haja problemas em sua compreensão. Entretanto, se este trocadilho optar por uma linguagem mais refinada ou incluir referências históricas e culturais, há chances de o trocadilho falhar, devido à falta de compreensão (ELESBÃO, 2022, p. 23).

De acordo com Delabastita (1996, p. 133-134 *apud* ELESBÃO, 2022, p. 28) os trocadilhos podem ser eliminados durante o processo de tradução em alguns casos, ainda que seja indicado preservá-los. Essa eliminação pode ocorrer devido à dificuldade de adaptação, falta de soluções e/ou não entendimento do trocadilho do texto fonte.

Delabastita (1996, p. 134 *apud* ELESBÃO, 2022, p. 28) sugere métodos que podem colaborar com o tradutor ao lidar com trocadilhos durante o processo tradutório:

- A tradução do trocadilho por outro trocadilho: o trocadilho do texto fonte é traduzido por um trocadilho na língua-alvo, podendo ou não ser semelhante ao trocadilho original, tratando de sua estrutura formal, semântica ou textual;
- A tradução do trocadilho em algo que não é um trocadilho: o trocadilho é traduzido por uma frase que não contém um trocadilho, mas que é capaz de resgatar a ambiguidade do trocadilho numa conjunção que não faz uso de trocadilho ou optando por apenas um dos sentidos às custas da supressão do outro;
- A tradução do trocadilho por outro meio relacionado ao trocadilho: como repetição, aliteração, rima, ironia etc., buscando recuperar o efeito do trocadilho no texto-fonte;
- A eliminação do trecho do texto que apresenta o trocadilho;
- A reprodução do trocadilho do texto fonte e, se possível, a sua forma original (ou seja, sem "traduzi-lo" realmente);
- A introdução de um trocadilho em uma parte que o texto fonte não contém um trocadilho: como um modo de compensar a perda dos trocadilhos do texto fonte em outras partes ou por outros motivos;
- O acréscimo de novos materiais textuais que apresentam trocadilhos e que não contêm precedentes ou justificativas aparentes no texto-fonte, sendo apenas meios que procuram trazer um tipo de compensação;
- Técnicas editoriais: como notas de rodapé ou finais complementados pelo tradutor, soluções complementares para um suposto problema e outro no texto texto-fonte, dentre outros.

De acordo com Rosas (2002, p. 45), a abordagem teórica de tradução mais adequada para lidar com o humor seria a *Skopostheorie* ou teoria do escopo (finalidade/objetivo). A teoria é uma abordagem funcionalista da tradução (ou translação), proposta por Reiss e Vermeer, em 1984, e tem como base:

> [...] A produção de um texto é uma ação que também visa a um objetivo: que o texto "funcione" da melhor forma possível na situação e nas condições previstas. Quando alguém traduz ou interpreta, produz um texto. A tradução/interpretação também deve funcionar de forma ótima para a finalidade prevista. Eis aqui o princípio fundamental de nossa teoria da translação. O que está em jogo é a capacidade de funcionamento do *translatum* (o resultado da translação) numa determinada situação, e não a transferência linguística com a maior "fidelidade" possível a um texto de partida (o qual pode, inclusive, ter defeitos), concebido sempre em outras condições, para outra situação e para "usuários" distintos do texto final (REISS e VERMEER, 1996, p. 5 *apud* ROSAS, 2002, p. 45).

Antes de iniciar o processo de tradução, o tradutor depende de um "princípio dominante" que é o responsável por determinar como e o que será ou não traduzido: o princípio dominante de toda translação é sua finalidade (REISS e VERMEER, 1996, p. 80 *apud* ROSAS, 2002, p. 46). A finalidade de uma tradução é que determinará quais estratégias serão utilizadas em todo o processo de tradução, também dependendo de seus receptores para garantir que o objetivo seja alcançado, auxiliando o tradutor a produzir um texto de chegada apropriado. Assim dizendo, em uma determinada cultura, a tradução e a interpretação terão como finalidade um objetivo específico, por isso é necessário que seja considerada a função comunicativa tanto do texto de chegada como do texto de partida.

Segundo o funcionalismo, a tradução é uma comunicação entre culturas diferentes, o que torna necessário que as funções de um texto de partida e de um texto de chegada sejam analisadas individualmente e de modo pragmático, considerando, principalmente, a recepção dos textos. Os receptores dos textos de chegada e de partida são um dos "princípios determinantes" do escopo, já que um texto é um ato comunicativo que só estará completo ao ocorrer uma recepção. Assim, quando ciente da finalidade do produtor do texto de partida, o tradutor é capaz de produzir um novo texto na cultura de chegada (NORD, 1991, p. 11).

Portanto, considerando que a finalidade guiará como ocorrerá a tradução, Rosas (2002) descreve três etapas que precisam ser seguidas para que a tradução funcional do humor ocorra, sendo elas:

1. determinação do escopo: é necessário identificar o público alvo para decidir qual será a função do texto, assim como identificar expectativas, conhecimento linguístico e enciclopédico para que entenda as piadas que lhe forem apresentadas. Além disso, dispor de tolerância para rir de piadas "politicamente incorretas", então, finalmente é possível determinar que o escopo (finalidade/objetivo) da tradução será o prazer e o divertimento (traduzida no riso) do receptor final;
2. novos "valores" podem ser atribuídos a diferentes partes do texto de partida: tratando do reconhecimento do gatilho de uma piada e da análise de elementos linguísticos e culturais, e considerando que objetivo/finalidade do texto não mudou, ou seja, o riso do receptor, cabe ao tradutor decidir se as mudanças serão aplicadas antes, durante ou após a tradução, assim como podem variar de um caso para outro;
3. realização do escopo: o tradutor buscará alternativas na língua-cultura de chegada que busquem garantir um efeito aproximado ao que, provavelmente, é provocado na sua língua-cultura de partida (ROSAS, 2002, p. 50-51).

Logo, seguindo com o processo de tradução determinado pelo seu escopo e sua finalidade, o que realmente será exigido é que o texto "permaneça o mais 'próximo' possível do texto de partida" (ROSAS, 2002, p. 49).

Após tratar das especificidades do humor, outro ponto importante para esta pesquisa é a legendagem de *BoJack Horseman*, portanto, abaixo, discutiremos as especificidades gerais da tradução de legendas.

2.2 - Estratégias e Desafios: As especificidades sobre a Tradução Audiovisual e a Legendagem

A Tradução Audiovisual (TAV) está diretamente relacionada aos produtos audiovisuais, como filmes e séries, programas para canais abertos e fechados, jogos eletrônicos, documentários, entre outros. Dessa forma, como afirma Díaz-Cintas (2010, p. 344), a TAV pode ser considerada como um termo guarda-chuva, por incluir diversos conceitos relacionados. De acordo com Díaz-Cintas e Remael (2014), os Estudos da Tradução Audiovisual envolvem todas as atividades de tradução exercidas nos meios audiovisuais em que há transferências de uma língua para outra envolvendo imagem e som (DÍAZ-CINTAS & REMAEL, 2014). A Tradução Audiovisual é um dos principais meios de conexão entre línguas e culturas diferentes. A busca por produtos audiovisuais estrangeiros faz com que a TAV seja uma das atividades de tradução que mais cresce e se espalha, já que há um grande público interessado e os produtos normalmente podem ser distribuídos pelo mundo todo (DÍAZ-CINTAS, 2004).

Dentro das modalidades da Tradução Audiovisual temos legendagem, legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), dublagem, voice-over e audiodescrição (AD). Díaz-Cintas e Remael (2007) definem a legendagem da seguinte forma:

> A legendagem pode ser definida como uma prática de tradução que consiste na apresentação de um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela, que busca narrar o diálogo original dos falantes, assim como os elementos discursivos que aparecem na imagem (cartas, encartes, grafites, inscrições, cartazes e similares) e as informações contidas na trilha sonora (músicas, vozes *off*). Em algumas línguas, como o japonês, as legendas de cinema são apresentadas na vertical e costumam aparecer no lado direito da tela (DÍAZ-CINTAS & REMAEL, 2007, p. 8, tradução nossa)[22].

[22] Subtitling may be defined as a translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards, and the like), and the information that is contained on the soundtrack (songs, voices off). In some languages, like Japanese, cinema subtitles are presented vertically and tend to appear on the right-hand side of the screen (DÍAZ-CINTAS & REMAEL, 2007, p. 8).

Segundo Gambier (2003 *apud* DÍAZ-CINTAS, 2010) entre os meios de tradução disponíveis para a TAV, a legendagem é a mais utilizada devido ao seu baixo preço e por levar menos tempo para ficar pronta do que uma dublagem, por exemplo. Um dos desafios da área inclui o que e como os diálogos serão traduzidos. Normalmente, sotaques, palavrões e linguagem extremamente coloquial são neutralizadas nas legendas (DÍAZ-CINTAS, 2010, p. 346).

Apesar do grande número de informações que traz, as legendas são feitas levando em conta inúmeras restrições, tanto técnicas quanto temporais. O costume dos tradutores era seguir a "regra dos 6 segundos" (DÍAZ CINTAS & REMAEL, 2007, p. 96–99 *apud* DÍAZ-CINTAS, 2010), onde duas linhas com, mais ou menos, 35 caracteres podem ser lidas tranquilamente. Uma legenda deve permanecer na tela por, pelo menos, um segundo para que o espectador detecte sua presença (DÍAZ-CINTAS, 2010, p. 344-345).

De acordo com Díaz-Cintas e Remael (2007), um ponto importante é que a legenda precisa estar em sincronia com a imagem que é mostrada na tela para garantir que não haja perdas de informações nem de foco do espectador, dessa forma há uma narrativa fluida e adequada do diálogo na língua alvo. Assim como é importante que o tempo que a legenda permanece na tela seja suficiente para a leitura.

Figura 23 - BoJack Horseman. (Fonte: Divulgação/Netflix)

Assim, a legendagem é o processo responsável por converter o material disponível no formato de vídeo ou áudio para texto. Uma das dificuldades da legendagem é não dispersar a atenção do espectador enquanto este as lê, já que o foco deve ser mantido no diálogo original. Assim como define Luyken *et al* (1991, p.31), as legendas são traduções escritas condensadas

do diálogo original que aparecem como linhas de textos, geralmente na parte inferior da tela. Além de tentar manter a originalidade do texto, o tradutor muitas vezes pode enfrentar o desafio de ter que criar legendas sem o material visual, baseando-se apenas no áudio disponível, como acontece quando a legenda é gravada no vídeo apenas durante a pós-produção do material (LUYKEN *et al*, 1991, p. 31).

Muitas vezes necessária para garantir a comunicação, a legendagem não era considerada uma das modalidades presentes na tradução, e era tratada como uma adaptação. Em filmes e séries, a legenda a que o espectador tem acesso precisa funcionar sintaticamente em legendas independentes, de forma lógica e coerente, principalmente através das quebras de linhas, de acordo com Díaz-Cintas (2010, p. 345). De acordo com Delabastita (1989, p. 213 *apud* DÍAZ-CINTAS E REMAEL, p. 9), a legendagem era considerada uma atividade inferior à tradução, pois, devido às restrições temporais e técnicas do processo, como discutidas acima, acreditavam que o resultado final do trabalho poderia ser comprometido, como ressaltam Díaz-Cintas e Remael (2007, p. 9).

Durante a tradução, várias estratégias são utilizadas para melhor passar a mensagem do texto fonte. Díaz-Cintas (2010, p. 346) aponta que a redução é uma das estratégias mais utilizadas pelos tradutores, podendo ser parcial ou total, como pode ser visto nos exemplos a seguir. Ainda de acordo com Díaz-Cintas (2010, p. 346) é necessário que o tradutor mantenha sempre o que for mais relevante para a tradução e não se deixe levar pelo que é mostrado na tela e, sim, pelo diálogo. Abaixo, apresentamos exemplos das estratégias de tradução de Gottlieb (1992) que podem se combinar em um mesmo segmento durante o processo tradutório e foram utilizadas durante o processo de análise:

- Expansão [expansion]: a expansão é utilizada quando o texto fonte não é o bastante para a compreensão do público e uma explicação é necessária. Normalmente acontecem devido às diferenças culturais com termos ou expressões que não possuem "equivalente" na língua-alvo.

Quadro 2 - Exemplo de expansão: episódio 9, *Leave Me Alone,* série *Girls*, temporada 1.

00:00:55,022	This is like the most "S.A.T.C."	Isso é muito *Sex and the City*.

Fonte: elaborado pela autora.

- Paráfrase [paraphrase]: a paráfrase é utilizada quando a frase do texto fonte não pode ser sintaticamente reconstruída na língua-alvo.

Quadro 3 - Exemplo de paráfrase: episódio 5, *Sit-In*, série *Girls*, temporada 4.

00:06:28,672	- Does she need to do it here? - Uh, it seems like it,	Aqui? É o que parece.
00:06:30,592	but all will be revealed in the fullness of time.	Só o tempo dirá.

Fonte: elaborado pela autora.

- Transferência [transfer]: a transferência é estratégia de traduzir o texto fonte de forma completa e com precisão, de maneira muito próxima à palavra-por-palavra.

Quadro 4 - Exemplo de transferência: episódio 5, *Thoughts and Prayers*, série *BoJack Horseman,* temporada 4.

00:06:41,109	The House Majority Whip outlined a new bipartisan plan	O líder da maioria traçou um plano bipartidário
00:06:44,321	to encourage you to answer your ringing phone.	para encorajá-la a atender o seu telefone.
00:06:47,407	For Thursday, October 12, this is All Rings Considered.	Hoje é quinta-feira, 12 de outubro, e este é o All Rings Considered.
00:06:51,286	- I'm Robert Siegel. - And I'm Audie Cornish.	- Eu sou Robert Siegel. - E eu, Audie Cornish.

Fonte: elaborado pela autora.

- Imitação [imitation]: a imitação mantém a mesma forma, isto é, mantém o mesmo significante de partida. É normalmente utilizada com nomes próprios e lugares.

Quadro 5 - Exemplo de imitação: episódio 5, *Chickens,* série *BoJack Horseman*, temporada 2.

00:06:38,843	Okay. This whole attitude you're putting on?	Certo. Sabe o que acho desse seu comportamento?
00:06:41,263	I must be Shania Twain,	Devo ser a Shania Twain,
00:06:42,603	because that don't impress me much.	porque não me impressiona muito.

Fonte: elaborado pela autora.

- Transcrição [transcription]: a transcrição é utilizada em casos em que um termo é incomum até mesmo para o texto fonte, como o uso de uma terceira língua ou uma linguagem sem sentido.

Quadro 6 - Exemplo de transcrição: episódio 12, *Isabella*, série *The Sopranos,* temporada 1.

00:11:16,859	Thank you for bring me…	Obrigada por devolver...
00:11:20,363	*Come si dice "biancheria"?*	"*Como si dice biancheria*"?
00:11:22,365	I don't know how to say in English.	Não sei falar em inglês.

Fonte: elaborado pela autora.

- Deslocamento [dislocation]: o deslocamento é utilizado quando, no texto fonte, está presente algum tipo de efeito especial, como uma música infantil em um desenho animado onde a tradução do efeito é mais relevante que o conteúdo.

Quadro 7 - Exemplo de deslocamento: filme - *Os Simpsons* (2007)

01:19:15,203	♪ Spider-Pig, Spider-Pig	♪ Porco-aranha, porco-aranha
01:19:19,541	Does whatever a Spider-Pig does	Pouco porco e mais aranha
01:19:23,753	Can he swing from a web?	Vai descendo a sua teia
01:19:28,049	No, he can 't, he's a pig	Mas chouriço, não faz isso
01:19:31,553	Look out!	Cuidado!
01:19:33,388	He is a Spider-Pig	Ele é o porco-aranha
01:19:39,895	Look out!	Cuidado!
01:19:41,396	He is a Spider-Pig ♪	Ele é o porco-aranha ♪

Fonte: elaborado pela autora.

- Condensação [condesation]: a condensação é a estratégia mais utilizada; é o encurtamento do texto da forma menos intrusiva possível, mantendo o texto conciso. Trata-se, de certa forma, da maneira mais resumida possível de transmitir aquela mesma informação. Tal estratégia é comum em legendagem em razão da limitação de caracteres e linhas, como expusemos anteriormente.

Quadro 8 - Exemplo de condensação: episódio 5, *Sit-In*, série *Girls*, temporada 4.

00:00:33,484	Would anyone like a juice or a tea?	Vocês querem algo?

Fonte: elaborado pela autora.

- Dizimação [decimation]: a dizimação é uma forma extrema de condensação onde, dependendo da velocidade do discurso, elementos que poderiam ser relevantes são omitidos.

Quadro 9 - Exemplo de dizimação: episódio 5, *Sit-In*, série *Girls*, temporada 4.

00:04:31,138	I'm the same person I was when he loved me.	Eu sou a mesma pessoa.
00:04:32,773	In fact, I'm an arguably better person	Na verdade, eu sou melhor…
00:04:35,059	because I went away and figured out what I want.	pois agora sei o que quero.

Fonte: elaborado pela autora.

- Omissão [deletion]: a omissão refere-se a eliminação total de partes de um texto.

Quadro 10 - Exemplo de omissão: episódio 5, *Sit-In*, série *Girls*, temporada 4.

00:03:06,604	No, no, you don't know Hannah.	Você não conhece a Hannah.
00:03:08,522	She'll stay in there until we have a new president.	Ela ficará lá dentro até a posse
00:03:10,391	She's stubborn as fuck and likes to be in bed a lot.	do novo presidente.

Fonte: elaborado pela autora.

- Resignação [resignation]: a resignação descreve a estratégia utilizada quando não há solução para a tradução e o significado acaba sendo perdido (GOTTLIEB, 1992).

Recapitulando, em *BoJack Horseman* o humor costuma ser, em sua maior parte, incongruente, isto é, voltado à quebra de expectativas do espectador em torno das piadas, e este humor incongruente ganha corpo através do uso de trocadilhos, que é o recurso de humor mais frequente na série. Este tipo de humor provoca uma maior identificação do público, devido ao comportamento "inconsequente" dos personagens e, neste contexto, um dos

maiores desafios para o tradutor ao lidar com o humor da série, talvez seja justamente recriar o efeito de humor dos trocadilhos na língua-alvo pelas restrições técnicas da legendagem e também pelo pouco tempo disponível para o tradutor trabalhar. Como explica Vandaele (2002), traduzir humor não é uma atividade tão simples quanto parece. Independente do pouco tempo disponível para o tradutor, o espectador precisa ter acesso a um bom material, a legenda precisa estar em sincronia, legível, e, no caso de seriados de humor, pode-se supor que o público pretenda acessar em sua língua-cultura as piadas, trocadilhos e jogos de palavras responsáveis pelos efeitos de humor. São fundamentais, portanto, as estratégias adotadas para a recriação do trocadilho na língua-alvo e, como apontado por Reiss e Vermeer (1996, p. 80 *apud* ROSAS, 2002, p. 46) apenas a finalidade daquela determinada tradução pode determinar as melhores estratégias para aquela tradução, como veremos a seguir nos excertos selecionados para análise.

CAPÍTULO 3 - Análise

Todo o processo de tradução para a legendagem exige mais do que apenas o conhecimento linguístico e técnico do tradutor. No entanto, é preciso lembrar que não são apenas as suas decisões que estarão presentes no resultado final do trabalho, uma vez que o estúdio responsável pela legendagem também determina o que pode ou não ser feito. Além de restrições, inclui também a tomada de inúmeras decisões, como as estratégias que serão utilizadas para que o objetivo seja alcançado dentro de suas limitações. A tradução do humor, envolvendo elementos linguísticos e culturais, tornam a legendagem de séries de humor algo particularmente desafiador ao tradutor.

Devido a todos estes desafios mencionados previamente, a separação feita durante as análises entre os trocadilhos com traduções mal sucedidas e bem-sucedidas não tem como objetivo criticar o trabalho do tradutor, o foco está na recriação do humor desses trocadilhos para a língua-alvo. Para que os excertos abaixo fossem divididos entre bem-sucedidos e mal sucedidos, categorias utilizadas por Rosas (2002) em seu estudo sobre o humor, recorremos à observação de todo o contexto e como as traduções foram felizes ou não ao reconstruírem os trocadilhos na língua-alvo (português).

Desse modo, a análise dos trechos abaixo da série animada *BoJack Horseman* tem como objetivo analisar se os trocadilhos traduzidos do texto de partida em inglês funcionam em português, e como o texto de chegada foi efetivo ao recriar esse humor, considerando o contexto daquela cena específica. As análises são baseadas nas estratégias de tradução de Gottlieb (1992), nos estudos sobre a tradução do humor de Rosas (2002) e nas estruturas linguísticas do trocadilho de Delabastita (1997, p. 128). Para as análises, selecionamos trechos apenas das três primeiras temporadas devido à maior concentração de episódios cômicos. A partir da 4ª temporada, há uma mudança no tom da série, e seu lado dramático é mais notável.

3.1 - Traduções Bem-Sucedidas

3.1.1 - *Start Spreading the News*

00:05:44,786	Is my name **Sarah Koenig**? Because I'm about **to get cereal**.	Meu nome é **Luis Carlos Prestes**? Estou **prestes** a comer cereal.

Quadro 11 - Excerto do episódio 1, *Start Spreading the News,* temporada 3.

O excerto acima faz parte do primeiro episódio da terceira temporada, e é focado em um trocadilho feito rapidamente por Todd. Durante o momento na cozinha, Todd diz: *Is my name Sarah Koenig? Because I'm about to get cereal.* (Meu nome é Sarah Koenig? Porque tô prestes a comprar cereais.) O trocadilho feito por Todd envolve uma referência cultural americana. Sarah Koenig é uma jornalista e radialista americana e, também, produtora de TV. Koenig foi incluída, em 2015, na lista de 100 pessoas mais influentes da revista *Time.* Para o trocadilho original, utilizaram uma referência ao nome do *podcast* da jornalista, *Serial,* propriedade do jornal americano, *The New York Times.* O podcast jornalístico investigativo traz uma história por temporada que é atualizada quando há novas informações sobre o caso investigado. No original, o trocadilho funciona, desde que o espectador saiba que Koenig foi citada devido ao nome de seu *podcast*. Considerando que o espectador conheça o *podcast*, o trocadilho vai funcionar, devido a homofonia (Delabastita, 1997, p. 128) das palavras "serial" e "cereal", os significados são completamente diferentes, assim como a escrita, porém a pronúncia, não. Na legendagem para o português, foi preciso que o trocadilho fosse recriado e, como foi explicado por Delabastita (1996, p. 134 *apud* ELESBÃO, 2022, p. 28), quando um trocadilho é traduzido por outro, não necessariamente, ele precisa ser semelhante ao texto fonte, seguindo sua estrutura formal, semântica ou textual.

Como afirmado por Reiss e Vermeer (1996), é importante que o tradutor tenha a intenção de fazer o texto funcionar naquela determinada situação, a fidelidade com a transferência linguística do texto fonte não deve ser a prioridade, mesmo que custe referências específicas. Usando a sua cultura como base, o tradutor recriou o trocadilho substituindo a referência texto de partida, Sarah Koenig por Luís Carlos Prestes, de modo que pudesse funcionar na tradução e, assim, gerar um efeito de humor. Prestes foi uma figura importante no Brasil, foi líder do Partido Comunista Brasileiro (PCB) por mais de 50 anos e, também, por liderar, na década de 1920, a Coluna Prestes. Buscando provocar o efeito semelhante que seria causado pelo original, que era o trocadilho com os cereais, o nome da jornalista americana deu lugar ao sobrenome do político brasileiro. Em português, então, temos: "Meu nome é Luis Carlos Prestes? Estou prestes a comer cereal."

O trocadilho funciona através da homonímia que, como explica Delabastita (1997, p. 128), são palavras que são escritas e pronunciadas da mesma forma, entretanto, seus significados são diferentes. No caso, "Prestes" como substantivo e "prestes" como advérbio. Assim como veremos outros excertos, mesmo com a recriação do trocadilho durante a tradução, seu ponto principal foi mantido. E, como afirmado por Rosas (2002, p. 101), pode ser considerado uma tradução bem sucedida, pois ainda é possível localizar a intenção de

Todd, que era brincar com o ato de comer cereais, ou seja, o contexto do original foi conservado.

3.1.2 - *Brand New Couch*

00:03:16,463	- BoJack, why did I wake up in an alley? - I had to get rid of the old couch, Todd.	BoJack, por que acordei num beco? Eu tinha que me livrar do sofá velho, Todd.
00:03:21,510	While I was sleeping on it?	Enquanto eu dormia nele?
00:03:23,095	The couch was a metaphor for my old attitude.	O sofá era uma metáfora da minha atitude antiga.
00:03:25,389	My audiobook told me I had to let go of the burdens of **my life sofa**.	Meu audiolivro me disse que eu tinha que me livrar do que era **sofá**.
00:03:29,101	Oh, you know what? Maybe it was "**my life so far.**"	Ah, quer saber? Pode ser do que era "**só fardo**".

Quadro 12 - Excerto do episódio 1, *Brand New Couch*, temporada 2.

O excerto acima pertence ao primeiro episódio da segunda temporada, *Brand New Couch.* BoJack está tentando ser um cavalo melhor contando com a ajuda de audiobooks motivacionais, entretanto, BoJack não consegue que sua mente o acompanhe como ele precisa. Obviamente, BoJack não consegue seguir o que o áudio lhe diz e acaba jogando Todd na rua. Todd, então, volta para a casa querendo entender o que havia acontecido: *BoJack, why did I wake up in an alley?* (BoJack, por que acordei em um beco?) Bojack simplesmente responde: *I had to get rid of the old couch, Todd.* (Eu tinha que me livrar do sofá velho, Todd.) O questionamento continua: *While I was sleeping on it?* (Enquanto eu estava dormindo nele?) BoJack continua respondendo sem perceber grandes problemas em ter jogado seu amigo na rua: *The couch was a metaphor for my old attitude.* (O sofá era uma metáfora pela minha velha atitude.) Ele continua: *My audiobook told me I had to let go of the burdens of my life sofa.* (Meu audiolivro me disse que eu tinha que deixar de lado os fardos do sofá da minha vida.) Até que ele finalmente começa a perceber: *Oh, you know what? Maybe it was "my life so far."* (Quer saber? Talvez fosse "minha vida até agora".)

Grande parte do excerto funciona com uma tradução literal e o significado não é afetado, apenas seu gatilho "my life sofa", como o próprio BoJack ouviu, é que precisa, de fato, das estratégias do tradutor. Considerando que o objetivo desses trocadilhos é fazer com

que o espectador se divirta, é preciso que seja engraçado. No original, o trocadilho e o engano de BoJack contam com a semelhança entre a pronúncia de “my life so far” e “my life sofa”. Essa semelhança entre a pronúncia de “so far” e “sofa”, no inglês, é classificada por Delabastita (1993, p. 57) como homofonia, quando a pronúncia é idêntica, porém o significado e a escrita são diferentes. Na legendagem para o português, uma sequência da piada precisou ser reescrita (paráfrase), e dessa forma o resultado final se aproxima do texto de partida, como uma forma de possivelmente recuperar o efeito de humor do trocadilho do texto de partida, devido à semelhança sonora das palavras “sofá” e “só fardo”, como explica Delabastita (1996, p. 134 *apud* ELESBÃO, 2022, p. 28). É uma tradução bem sucedida, pois cumpre seu objetivo de expressar a confusão de BoJack na língua-alvo e o trocadilho também foi reconstruído, se considerado que além do sofá, Todd, pode ser um fardo para ele.

3.1.3 - *Out to Sea*

00:03:42,532	Welcome to **The BoJack Horseman Orphanage**.	Bem-vindo **ao Orfanato BoJack Horseman**.
00:03:45,702	Or, as we call it, **The BoJack Horsephanage**.	Ou, como nós chamamos, **O BoJack Horsefanato**.

Quadro 13 - Excerto do episódio 12, *Out to Sea*, temporada 2.

Out to Sea é o último episódio da segunda temporada. BoJack concedeu o dinheiro para a construção do “Orfanato BoJack Horseman”, porém só foi se lembrar disso quando o local foi inaugurado. Já no local, ele, então, é recebido: *Welcome to The BoJack Horseman Orphanage.* (Bem vindo ao Orfanato BoJack Horseman.) *Or, as we call it, The BoJack Horsephanage.* (Ou, como o chamamos, O BoJack Cavalofanato.)

O trocadilho acima é um caso particular da série, pois ele pode funcionar de duas formas. A primeira delas é com uma tradução literal do nome do orfanato que, de uma certa forma, ainda referencia BoJack, porém não do modo que os próprios personagens têm a intenção. Em uma tradução literal, teríamos “O BoJack Cavalofanato”, não estaria errado, porém perderia a referência do original. A ação de BoJack é a grande estrela, mesmo que ele tenha esquecido, e é possível que o tradutor não conseguisse provocar no espectador o mesmo efeito que o texto provocaria na língua-cultura de partida (ROSAS, 2002, p. 113). E o objetivo da tradução do trocadilho para a legendagem em português foi manter a semelhança com o texto fonte, o que levou o tradutor a fazer uma adaptação e não traduzir o “horse” que é uma

referência direta ao sobrenome “Horseman”. O sobrenome de BoJack é importante, pois ele fez uma boa ação e querem agradecê-lo, é importante que digam seu nome, por isso ele deve aparecer. Dessa forma, a solução foi fazer a junção das palavras, “horse”, exatamente como no original e adicionar a palavra “orfanato” traduzida. Seguindo as estratégias de Delabastita (1996, p. 134 *apud* ELESBÃO, 2022, p. 28), é possível localizar a reprodução do trocadilho original, ou seja, a sua “não tradução” como aconteceu com o nome do orfanato, assim como, a tradução do trocadilho por outro meio relacionado ao trocadilho. No inglês, as palavras “horse” e “orphanage” não possuem uma pronúncia exatamente semelhante, assim como acontece no português, não é um caso de homofonia (DELABASTITA, 1993, p. 57), entretanto são palavras que permitem que o trocadilho aconteça, logo, o tradutor pode optar por uma estratégia de criação que se assemelhe à estratégia do texto de partida para criar “Horsephanage”.

3.1.4 - *Yes And*

00:07:07,937	- Listen... - Let me talk to one of the locals.	-Ouça, Sr. Peanutbutter... -Quero falar com alguém daí.
00:07:10,398	I wanna hear someone else talk about how what a selfless hero my wife is.	Quero ouvir outra pessoa falar que minha mulher é uma heroína altruísta.
00:07:14,193	- Oh, uh... - Ah, now come on.	Vamos lá.
00:07:16,070	- Most refugees got their tongues cut out. - Find one with a tongue.	A maioria dos refugiados teve a língua cortada. -Ache um que tenha língua.
00:07:19,198	- I don't think... - Indulge me.	-Acho que isso não é... -Faça isso!
00:07:20,866	Okay.	-Tá.
00:07:21,826	Hello. I am refugee from village.	Alô. Sou uma refugiada da aldeia.
00:07:25,371	Hey, what's your name, Superstar?	Ei, qual é o seu nome, superstar?
00:07:28,500	Uh, my name is...	Meu nome é...
00:07:34,880	**Coffee Maker**.	**Cafeteira**.

00:07:36,633	Ah. **Kofi Makir**. Am I pronouncing that right?	**Kafi Thera**. Estou pronunciando direito?

Quadro 14 - Excerto do episódio 10, *Yes And,* temporada 2.

O trecho acima pertence ao décimo episódio da segunda temporada, *Yes And.* Diane estava em um campo de refugiados em Cordovia[23], de acordo com Mr. Peanutbutter. Porém, quando conversa com o marido pelo telefone, ela está na cozinha da casa de BoJack, em *Hollywoo*. Ao se falarem, Diane tenta contar para o marido: *Listen*. (Ouça, Sr. Peanutbutter...) Porém, é interrompida e mantendo sua empolgação, Mr. Peanutbutter não deixa Diane falar durante a ligação: *Let me talk to one of the locals.* (Deixe-me falar com um dos refugiados.) *I wanna hear someone else talk about how what a selfless hero my wife is.* (Eu quero ouvir alguém falar sobre como minha esposa é uma heroína altruísta.) Diane não sabia o que fazer, já que não estava mais no campo de refugiados e Mr. Peanutbutter continua insistindo. Diane tenta enrolar o marido: *Most refugees got their tongues cut out.* (A maioria dos refugiados teve suas línguas cortadas.) Ele não se convence: *Find one with a tongue.* (Encontre um com uma língua.) Diane tenta mais uma vez escapar da situação: *I don't think… (*Eu não acho…) E, é novamente interrompida: *Indulge me.* (Faça isso.)

Diane sem opções começa a se passar por uma das refugiadas: *Hello. I am refugee from village.* (Olá. Eu sou refugiada da aldeia.) Mr. Peanutbutter responde animado: *Hey, what's your name, Superstar?* (Ei, qual é o seu nome, Superstar?) Diane fica desesperada, pois não sabe qual nome dizer e começa a procurar um na cozinha que poderia ajudá-la e, no desespero, diz: *Uh, my name is…* (Meu nome é…) *Coffee Maker.* (Máquina de café.) Porém, a própria empolgação de Mr. Peanutbutter faz com que ele não perceba que está sendo enganado e acha que o nome que acabou de ouvir é estrangeiro: *Ah. Kofi Makir.* (Kafi Thera.) *Am I pronouncing that right?* (Estou pronunciando certo?)

Com o objetivo de reconstruir o efeito de humor do trocadilho feito por Mr. Peanutbutter, o tradutor utilizou uma palavra na língua-alvo que remetesse ao mesmo objeto do texto de partida (cafeteira). A ambiguidade criada pela relação sonora e pela escrita incomum, como a escolha pelo "k" e não "c", na legendagem para o português, é o que gera a confusão do personagem e o humor da cena. A estratégia é reconhecida por Delabastita (1996, p. 134 *apud* ELESBÃO, 2022, p. 28) como a tradução de um trocadilho por outro trocadilho, como no caso da série, não há a obrigação de serem semelhantes nas suas estruturas, o trocadilho pode ou não remeter ao texto fonte.

[23] País fictício em *BoJack Horseman.*

3.1.5 - *Start Spreading the News*

00:03:47,294	And that is my opinion on the Octomom.	E essa é a minha opinião sobre a Octomãe.
00:03:50,922	Remember Octomom?	Lembram da Octomãe?
00:03:52,507	Diane, are you **stalling** for Princess Carolyn?	Diane, está **enrolando** para a Princesa Carolyn?
00:03:55,260	What? You know who was good at **stallin'**	O quê? Sabe quem era bom em **enrolar**?
00:03:57,596	was Joseph **Stalin**.	O Rolando **Lero**.

Quadro 15 - Excerto do episódio 1, *Start Spreading the News*, temporada 3.

Em *Hollywoo*, Diane tenta auxiliar Princess Carolyn com a sua agência, enrolando em uma ligação que ela havia esquecido envolvendo BoJack. Na chamada, Diane diz: *And that is my opinion on the Octomom* (E essa é a minha opinião sobre a Octomãe), completando com: *Remember Octomom?* (Lembram da Octomãe?). Ana Spanakopita, a assessora de imprensa de BoJack, desconfia do que Diane está dizendo e a questiona: Diane, *are you stalling for Princess Carolyn?* (Diane, está enrolando para a Princesa Carolyn?). Diane não esperava que fossem perceber que ela estava, sim, enrolando. Então, responde um pouco atrapalhada: *What? You know who was good at stallin' was Joseph Stalin.* (O que? Você sabe quem era bom para enrolar era o Joseph Stalin.)

O nome "Rolando Lero", citado por Diane na legendagem em português, é um personagem do programa *Escolinha do Professor Raimundo*, de 1957. O programa de comédia que era exibido na TV Rio, inicialmente, era comandado por Chico Anysio, e acompanhava o professor Raimundo tentando ensinar algo para os seus alunos enquanto eles compartilhavam os absurdos de suas vidas e o enrolavam durante as aulas, com desculpas para não terem feito suas tarefas e estudado. O personagem foi interpretado por Rogério Cardoso, originalmente, e por Marcelo Adnet, na nova versão produzida e transmitida pelo *Canal Viva*, no ano de 2015. Rolando Lero era o aluno bajulador que, através de seu vocabulário mais rebuscado, conseguia enrolar o professor ao ser interrogado nas aulas. No original, quem Diane menciona é Josef Stalin, o político que foi responsável por governar a União Soviética (URSS) em meados da década de 20.

Para tentar escapar da situação, Diane faz um trocadilho com o nome do personagem que sempre tentava escapar das perguntas do professor. Em português, "lero" é um modo de se referir ao ato de ter uma conversa "fiada", onde a intenção é realmente apenas passar

tempo. Em inglês, o trocadilho feito foi baseado em um nome que também é um verbo. De acordo com o *Dicionário Cambridge*, o verbo "stall"[24], no gerúndio "stalling", também significa enrolar alguém para que essa pessoa se atrase ou seja impedida de fazer algo. Portanto, o trocadilho de Diane funciona dependendo do conhecimento extralinguístico. Como afirma Rosas (2002, p. 112), na legendagem para o português, é preciso que haja o conhecimento extralinguístico da gíria "lero" e do personagem da *Escolinha*. E, no inglês, o conhecimento extralinguístico referente ao verbo "stalling", gerúndio de "stall", e a figura de Josef Stalin, palavras homófonas que, como explicado por Delabastita (1997, p. 128), possuem uma escrita e significado diferente, porém pronúncia idêntica.

Como é explicado por Rosas (2002, p. 113), para que o humor seja recriado no português, ele pode acabar custando a veracidade da informação, entretanto, o importante é seguir sempre com o objetivo daquela tradução, assim como afirma a S*kopostheorie* ou teoria do escopo, é importante que o texto traduzido "funcione" (REISS e VERMEER, 1996, p. 5 *apud* ROSAS, 2002, p. 45). O propósito de uma piada traduzida deve ser tentar provocar o mesmo efeito que a original provocaria na sua cultura de partida. Dessa forma, para a legendagem em português, a estratégia utilizada foi a paráfrase (*paraphrase*) que, como descreve Gottlieb (1992), é aplicada quando não é possível reconstruir sintaticamente a frase do texto fonte na língua-alvo. Caso o trocadilho tivesse sido traduzido literalmente, a piada teria sido perdida, não pela gíria "stalling", porém por ser seguida de "Joseph Stalin". Como exemplo de uma tradução literal do trecho "What? You know who was good at stallin' was Joseph Stalin", temos "O quê? Você sabe que quem era bom na enrolação era Joseph Stalin". Essa tradução, talvez, despertasse uma espécie de dúvida no espectador, no sentido de querer entender como Stalin seria bom em enrolar os outros.

Por fim, o objetivo do trocadilho original "sobreviveu" à tradução, mantendo o ponto principal que era deixar subentendido a enrolação da personagem, como afirma Rosas "a tradução conserva em tudo o contexto presente no texto de partida, razão pela qual pode ser considerada muito bem-sucedida" (ROSAS, 2002, p. 101).

3.1.6 - *The Shot*

00:16:07,651	Margo, I thought we agreed, **no guns**.	Margo, não combinamos de não trazer **pistolas**?
00:16:09,987	Oh, is that what we agreed to? I thought we said "**no gum**."	Foi isso que combinamos? Pensei que era **chiclete de bola**.

[24] https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/stalling, acesso em 27 out. 2022.

Quadro 16 - Excerto do episódio 9, *The Shot*, temporada 2.

O trecho acima pertence ao nono episódio da segunda temporada, *The Shot.* Com a intenção de auxiliar BoJack com o seu novo filme, Todd e Margo participam de um roubo em uma loja de arte, porém acabam atraindo a atenção dos policiais locais. Ao chegarem na loja, há um tiroteio entre um policial e Margo, pois apesar dele a reconhecer, ele não sabe dizer o nome de nenhum de seus filmes. Margo não aceita a situação e dispara tiros em sua direção. Todd fica completamente assustado, pois havia combinado que não levariam armas reais para o assalto e a questiona: *Margo, I thought we agreed, no guns.* (Margo, pensei que tínhamos combinado, nada de armas.)

Como já mencionada acima por Rosas (2002), a ambiguidade do gatilho de uma piada deve contar sempre com *uma* interpretação alternativa que será resolvida no final da piada brevemente (ROSAS, 2002, p. 54). E a ambiguidade que temos, trata-se de um equívoco de Margo: *Oh, is that what we agreed to?* (Ah, foi isso que combinamos?) Ela pergunta para Todd, *I thought we said "no gum."* (Achei que tínhamos dito "sem chiclete".) O equívoco de Margo ocorreu devido à homofonia das palavras "guns" e "gums" em inglês, quando o significado é diferente, porém a pronúncia das palavras é idêntica (DELABASTITA, 1993, p. 57). Na tradução para a legendagem em português, o tradutor resolveu a homofonia do texto fonte utilizando uma rima que, apesar de não haver um grande impacto, há uma similaridade fônica na última sílaba, o que garante a reconstrução do trocadilho na língua-alvo e seu efeito de humor, como aponta Delabastita (1996, p. 134 *apud* ELESBÃO, 2022, p. 28).

3.1.7 - *Our A-Story is a "D" Story*

00:14:38,475	Oh, my God.	Nossa!
00:14:40,019	American singer-songwriter Beyoncé is hurt.	A cantora americana Beyoncé está machucada!
00:14:41,895	Somebody help her!	Alguém a ajude!
00:14:43,856	**Ring the alarm**. **Irreplaceable** pop icon	Urgente! O "**irreplaceable**" ícone pop
00:14:46,025	and **independent woman** Beyoncé has been injured.	e "**independent woman**" Beyoncé se machucou.
00:14:48,485	What more can you give us?	O que mais pode nos dizer?
00:14:49,862	**Details are sketchy at this point,**	**Os detalhes são vagos, mas**

		sabemos
00:14:51,446	**but we do know Beyoncé is a survivor**,	**que Beyoncé é uma "survivor"!**
00:14:53,615	**and presumably she will keep on surviving.**	**E, presumivelmente, continuará a sobreviver.**
00:14:56,409	- But what happened? - Well, Tom,	- Mas o que houve?
00:14:58,078	I'm being told she fell on **all the single dollars.**	- Ela caiu nessas **notas de um dólar.**
00:14:59,872	- **All the single dollars**? - **All the single dollars**.	- **Todas essas notas de um**? - **Todas essas notas de um**.
00:15:01,748	**All the single dollars?**	- **Todas essas notas de um?**
00:15:03,291	- **All the single dollars**. - **Bills, bills, bills.**	- **Todas essas notas de um**. "**Bills, bills, bills.**"

Quadro 17 - Excerto do episódio 6, *Our A-Story is a "D" Story*, temporada 1.

O trecho acima faz parte do episódio *Our A-Story is a "D" Story*, sexto episódio da primeira temporada. BoJack cria o cenário de um "acidente" com Beyoncé, após jogar várias notas de um dólar na calçada, do alto de um telhado. A imprensa local que acompanhava BoJack, enquanto ele lançava notas pelo ar, flagra o tombo da cantora e iniciam um plantão com urgência.

Momentos antes do plantão, uma mulher pede que ajudem Beyoncé: *Oh, my God. American singer-songwriter Beyoncé is hurt. Somebody help her!* (Ai, meu Deus. A cantora e compositora americana Beyoncé está ferida. Alguém a ajude!)[25] Então, começam a ser feitos inúmeros trocadilhos relacionados às suas músicas solo e de seu antigo grupo, *Destiny's Child.* O âncora do jornal local inicia o plantão anunciando: *Ring the alarm. Irreplaceable pop icon and independent woman Beyoncé has been injured* (Toca o alarme. Ícone pop insubstituível e mulher independente, Beyoncé foi ferida.) Logo em sua primeira fala já é possível localizar três títulos de músicas de Beyoncé e de seu antigo grupo. Em inglês, a expressão "ring the alarm" é utilizada para sinalizar perigo ou problemas sérios, assim como é o título de uma das músicas da cantora. Como afirmam Reiss e Vermeer (1996) o objetivo do tradutor deve ser sempre que o texto traduzido funcione em uma situação específica, e não uma transferência linguística de maior "fidelidade". Para a legendagem em português, o

[25] Entre parênteses temos as traduções literais das legendas.

objetivo da expressão foi o de comunicar um problema "sério", portanto o primeiro trocadilho não tem a mesma ambiguidade que existe no idioma do texto de partida, porém cumpre a sua função de anunciar que algo supostamente importante aconteceu.

Beyoncé é referida como "irreplaceable" e "independent woman", outros dois títulos de músicas suas, sendo *Independent Women* originalmente uma música do grupo *Destiny's Child.* Como são referências diretas às músicas na legendagem para o português, o tradutor manteve os títulos originais e, se quisermos recorrer à nomenclatura de Gottlieb (1992), essa estratégia pode ser chamada de imitação (imitation), que normalmente é utilizada para nomes próprios e lugares, mas que aqui precisa ser explorada para outros fins. O que realmente torna o trecho interessante são as referências que podem ou não fazer parte do conhecimento extralinguístico do espectador, o que atesta que, em se tratando de humor, frequentemente o efeito humorístico não se resolve numa simples questão linguística: depende de questões culturais, situacionais, conhecimento de mundo etc.

O âncora segue pedindo mais informações para o repórter que estava no local do acidente, que então informa: *Details are sketchy at this point, but we do know Beyoncé is a survivor, and presumably she will keep on surviving* (Os detalhes são incompletos neste ponto, mas sabemos que Beyoncé é uma sobrevivente e, presumivelmente, ela continuará sobrevivendo.) Mais um trocadilho é feito com uma música de *Destiny's Child*, e mais uma vez, para o português a referência não foi traduzida, a estratégia de Gottlieb (1992), imitação foi aplicada novamente no título da música e uma tradução quase literal foi feita em toda a frase. Agora informando o que causou o acidente, o repórter diz: *Well, Tom, I'm being told she fell on all the single dollars* (Bem, Tom, estão me dizendo que ela caiu em todos os dólares.) O âncora questiona: *All the single dollars?* (Todos os dólares?) e o repórter responde: *All the single dollars* (Todos os dólares.) Então, finalizam a cobertura com: *Bills, bills, bills* (Contas, contas, contas.) No último trecho, mais referências são feitas às músicas do grupo. A música *Single Ladies*, de Beyoncé é referenciada ao mencionarem as notas de um dólar que BoJack estava usando como distração. Em inglês, a piada funciona, já que "single" também significa "nota de um dólar", mantendo a ambiguidade que Rosas (2002) defende que deva ter em uma piada. Este último trecho também depende de conhecimento extralinguístico e, caso o espectador conheça a música de Beyoncé, será possível relacionar o refrão da música com o trocadilho feito pelo âncora. Uma vez que o espectador tem acesso ao áudio e à legenda ao mesmo tempo, a associação entre conteúdos pode acontecer de maneira rápida, assim como os tradutores podem aproveitar dessa especificidade para tentar resolver desafios que surgem durante as traduções. Considerando todo o trecho selecionado, as piadas feitas são

direcionadas a um público que conhece o repertório da cantora e, para este público, elas funcionam. Tratando da legendagem, encontramos a estratégia de condensação que, de acordo com Gottlieb (1992) é uma das mais utilizadas, pois assim é possível reduzir o número de informações de modo que o texto continue conciso e, também, a estratégia de imitação para o nome da última música que foi citada "Bills, bills, bills".

3.2 - Traduções Mal Sucedidas

Como dito previamente, a separação feita durante as análises entre os trocadilhos com traduções mal sucedidas, de acordo com Rosas (2002), abaixo não tem como objetivo necessariamente criticar o trabalho do tradutor, mas compreender, no processo tradutório, os desafios da tradução de humor em legendagem, de modo que possamos, enquanto tradutores em formação, desenvolver ferramentas e estratégias que deem conta dessas situações.

3.2.1 - *Our A-Story is a "D" Story*

00:00:53,593	- I'm just glad you were there,	Que bom que você estava lá.
00:00:55,637	because I really would have freaked out by myself.	Eu teria surtado sozinha.
00:00:57,639	**Be stiller, my beating heart.**	**- Bate "Ben" forte coração.**
00:00:59,766	**Stiller crazy after all these years.**	**- Ficando "Ben" louca depois disso!**

Quadro 18 - Excerto do episódio 6, *Our A-Story is a "D" Story*, temporada 1.

O trecho foi retirado do episódio *Our A-Story is a "D" Story,* sexto episódio da primeira temporada. Diane oferece uma carona a BoJack na saída do aeroporto após Todd não aparecer para buscá-lo, já que está preso. Durante o voo, Diane e BoJack leram uma matéria sobre o ator americano, Ben Stiller e, quando estão indo embora do aeroporto, fazem uma piada sobre a turbulência que passaram durante o pouso de seu voo que acabou assustando Diane. BoJack, aceitando a carona, diz: *Hey, I'll take the ride as long as it's not as bumpy as that pilot's landing.* (Ei, eu vou aceitar a carona, desde que não seja tão turbulento quanto o pouso do piloto.) Diane responde: *That was really scary. I'm just glad you were there, because I really would have freaked out by myself.* (Isso foi realmente assustador. Estou feliz por você estar lá, porque eu realmente teria surtado sozinha.) BoJack a responde com: *Be stiller, my beating heart.* (Fique mais quieto, meu coração batendo.) E Diane rebate com: *Stiller crazy*

after all these years. (Ainda mais louco depois de todos esses anos.) Apesar da semelhança entre "Ben" e "bem" que foi a solução encontrada para o trocadilho com o sobrenome "Stiller" do ator, é possível que o trocadilho passe despercebido pelo espectador, já que a informação sobre o ator só vem após o final do trocadilho, quando BoJack precisa explicar para o Mr. Peanutbutter sobre o que estavam falando. Assim, a falta de correspondência para o trocadilho faz com que a cena não pareça engraçada.

O trocadilho estabelece:

> "[...] um confronto comunicativamente significativo, (quase) simultâneo de, pelo menos, duas estruturas linguísticas com significados mais ou menos diferentes (significados) e formas mais ou menos semelhantes (significantes)" (DELABASTITA, 1993, p. 57).

Portanto, a ambiguidade do trocadilho é capaz de provocar a curiosidade e, quase sempre, tem um efeito engraçado para o espectador. Rosas (2002) afirma que quando se trata de humor, a ambiguidade não deve possuir inúmeras interpretações, basta que haja *uma* alternativa para o desfecho da piada que costuma ser breve e imprevisível (ROSAS, 2002, p. 54).

O trocadilho, no original, vem da expressão idiomática "be still, my beating heart", utilizada quando alguém precisa tentar controlar sua euforia em relação a algo ou alguém. Para a tradução de "be stiller, my beating heart" e "stiller crazy after all these years" para o português foi utilizada a estratégia da homofonia que, como explicada anteriormente por Delabastita (1997) é o uso de palavras com pronúncia semelhante e escrita diferente, no caso, o nome do ator "Ben" para substituir "bem". Embora o ator Ben Stiller seja uma figura conhecida, seus filmes são constantemente exibidos em canais abertos no Brasil, é possível que não reconheçam que ele é o Ben que está sendo referenciado. A referência direta foi substituída na legendagem para o português, possivelmente através da estratégia de legendagem descrita como paráfrase (paraphrase) por Gottlieb (1992), quando o tradutor altera o texto fonte para tentar uma mensagem similar no texto traduzido. Porém, ainda assim, o trocadilho traduzido não tem o mesmo peso. O humor não está na situação pela qual as personagens passaram, logo, uma tradução literal não poderia ser aplicada, pois é um tipo de humor verbal que "sempre dependerá de fatores linguísticos" (ROSAS, 2002, p. 62).

3.2.2 - *Start Spreading the News*

00:00:48,574	I am so thrilled to be here,	É muito emocionante falar com...

	talking with, uh...	
00:00:51,326	-Yahoo Finland. **-Yahoo Finland.**	- Yahoo Finlândia. **- Yahoo Finlândia.**
00:00:53,579	**- Are you Finnish?** **- No, we are just getting started.**	**- É o "fin"?** **- Não, só estamos começando.**

Quadro 19 - Excerto do episódio 1, *Start Spreading the News*, temporada 3.

No primeiro episódio da terceira temporada, BoJack está viajando e cedendo diversas entrevistas para promover *Secretariat*, seu novo filme. BoJack, conhecido por não ser tão fácil de lidar, estava completamente entediado com as entrevistas, pois as perguntas eram as mesmas, só mudavam os entrevistadores. O ator, então, decide fazer uma piada com um dos entrevistadores que era finlandês e representava a empresa *Yahoo!*. *BoJack diz: I am so thrilled to be here, talking with…* (Estou tão emocionado por estar aqui, conversando com…) E o entrevistador completa com: *Yahoo Finland.* (Yahoo Finlândia.) BoJack percebe e aproveita a chance de fazer um trocadilho: *Are you Finnish?* (Você é finlandês?) O entrevistador entende o que BoJack estava tentando fazer e diz: *No, we are just getting started.* (Não, estamos apenas começando.)

O trecho selecionado contém um trocadilho que não funciona quando é traduzido literalmente, pois no texto fonte há uma ambiguidade que não é possível de ser recriada na legendagem mantendo o mesmo efeito. Apesar do contexto não ter mudado e ainda ser um trocadilho com a nacionalidade do entrevistador, não há o mesmo gatilho na piada quando BoJack questiona "are you Finnish?", já que no inglês, a expressão tem mais de um significado. O primeiro deles, "você é finlandês?", uma tradução literal que serviu de base para a legendagem final, já o segundo significado pode ser "você já acabou?" que era o que BoJack tinha a intenção de dizer. Como explicado por Rosas (2002, p. 54), a piada deve possuir uma ambiguidade, com um significado alternativo, que provocará um mal-entendido que será esclarecido brevemente e também será o gatilho da piada.

Na legendagem para o português, o desafio acaba sendo o "Finnish" e a estratégia aplicada foi a paráfrase (*paraphrase*), já que não era possível reconstruir sintaticamente a frase do texto de partida (GOTTLIEB, 1992). A homofonia (DELABASTITA, 1997, p. 128) é utilizada no trocadilho com a palavra "fim" e com a abreviação utilizada pelos tradutores "fin", palavras pronunciadas da mesma forma com um significado diferente. Apesar de haver uma relação entre "é o 'fin'?" e "não, só estamos começando", resta uma sensação de estranhamento, pois antes de BoJack questionar se aquele seria o final da entrevista, ele havia

acabado de ouvir o nome da empresa representada pelo finlandês. Portanto, a menos que considerem que, só de ouvir o nome “Yahoo Finlândia”, BoJack estaria farto da entrevista, não há motivo nem gatilho para risadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho discutimos brevemente os avanços das técnicas das animações e como elas tornaram possível a existência do objeto de estudo deste trabalho, a série *BoJack Horseman*. Apresentamos algumas das principais teorias do humor e algumas definições que não têm como objetivo serem absolutas, mas guiarem nossa discussão. Discutimos, também, as especificidades do Audiovisual, para situarmos nosso interesse na tradução do humor verbal da série, ou seja, focando na sua legendagem para o português, tratando da tradução de trocadilhos. Algumas das principais estratégias de tradução de legendagem e de trocadilhos também foram discutidas com exemplos a fim de explorar cada vez mais esse campo da tradução.

Este trabalho teve como objetivo analisar como foram traduzidos nove excertos com trocadilhos da série animada *BoJack Horseman,* da *Netflix*, do inglês para o português. Baseando-se nos estudos sobre a tradução do humor de Rosas (2002), as análises foram separadas entre bem-sucedidas e malsucedidas, focando no sucesso ou não das recriações dos trocadilhos para o português.

A estratégia de humor mais explorada por *BoJack Horseman* é o trocadilho e, como vimos acima, em grande parte, o contexto é importante, o que gera os desafios tradutórios ao serem reconstruídos para a língua-alvo. Através das análises é possível observar que os resultados são satisfatórios, na maioria dos casos. A legendagem, apesar das restrições de caracteres e tempo de tela, consegue, em sua maior parte, reconstruir os trocadilhos e manter o efeito de humor, fazendo substituições de referências culturais, quando necessário, para o entendimento do público.

Como dito por Rosas (2002, p. 113), a recriação do humor para o português pode custar a veracidade das informações do texto fonte, entretanto, o objetivo (*Skopostheorie*) de que ele "funcione humoristicamente" na língua-alvo deve prevalecer. Dessa forma, as mudanças presentes não são apenas escolhas dos tradutores, e apenas traduções literais não foram o bastante, sendo necessário o uso de estratégias de tradução para a legendagem. O contexto das cenas, assim como as referências culturais tiveram grande peso no resultado final.

Devido à pouca investigação do tópico de textos humorísticos nos Estudos da Tradução até pouco tempo, este trabalho atentou-se, mais especificamente, para o caso da legendagem de uma série de humor. Pretendíamos, então, compreender não apenas o que está em jogo durante o processo de tradução de piadas, trocadilhos etc., mas de que forma as

especificidades da legendagem impactam o trabalho do tradutor, as ferramentas que ele tem acesso para contornar esses desafios, quais estratégias tradutórias podem ajudar a solucionar o problema. Sabemos que nem sempre o tradutor dispõe das melhores condições nem dos melhores prazos, de modo que lançar luz sobre esses aspectos pode ser uma forma de enriquecer a competência tradutória do tradutor em formação.

REFERÊNCIAS

ALBASI, K. **BoJack Horseman: From Pitch to Production.** 24 de janeiro de 2019. *Medium*. Disponível em: https://medium.com/@k.albasi/bojack-horseman-from-pitch-to-production-7febef1368a, acesso em: 13 jun 2022.

BERGSON, Henri. **O riso: ensaio sobre a significação do cômico.** Trad. Nathanael Caixeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

BERMAN, Judy. **BoJack Horseman's Final Season Proves Why It's the Most Important Animated Series Since The Simpsons.** *Time*. 21 out. 2019. Disponível em: https://time.com/5706156/bojack-horseman-season-6-review/, acesso em: 19 jun. 2022.

CAETANO, Maria. **Yabadabadoo! Os Flintstones fazem 60 anos.** *Diário de Notícias*. 30 set. 2020. Disponível em: https://www.dn.pt/edicao-do-dia/30-set-2020/yabadabadoo-os-flintstones-fazem-60-anos-12772046.html, acesso em: 13 jun 2022.

CRESWELL, John. **Projeto de Pesquisa. Métodos qualitativo, quantitativo e misto.** Trad. Luciana de Oliveira da Rocha. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

DEACON, Terrance. **The Symbolic Species: The Co-evolution of Language and the Brain.** 1997. New York: W. W. Norton & Company, Inc.

DELABASTITA, Dirk. **Translation and mass-communication: Film and TV translation as evidence of cultural dynamics.** Babel, v. 35, n. 4, p. 193–218, jan. 1989.

_____, Dirk. **There's a double tongue: an investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet.** Amsterdam/Atlanta: Rodopi, 1993.

_____, Dirk. **Traductio: essays on punning and translation.** Manchester: St. Jerome & Presses Universitaires de Namur, 1997.

DENIS, Sébastien. **Cinema de Animação.** Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

DERBY, Gold. **Raphael Bob-Waksberg Q&A: 'Bojack Horseman' creator.** YouTube, 13 jun. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=PUfx9f6ulec&ab_channel=GoldDerby%2FGoldDerby, acesso em: 19 jun. 2022.

DIAS-CINTAS, Jorge. **Subtitling: the long journey to academic acknowledgement.** *The Journal of Specialised Translation*. V. 1, 2004. p. 50-68.

_____, Jorge. **Handbook of Translation Studies.** In: *Subtitling.* V. 1. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2010. p. 344-349.

_____, Jorge.; REMAEL, Aline. **Audiovisual Translation: Subtitling.** 1. ed. Nova York: Routledge, 2007.

ELESBÃO, Lucas de Freitas. **A Tradução de Trocadilhos Humorísticos Através da Transcriação de Dajare.** Trabalho de Conclusão de Curso Bacharelado em Letras. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2022.

FRENCH, Liam, CASEY, Bernadette, CASEY, Neil, CALVERT, Ben, LEWIS, Justin. **Television Studies: The Key Concepts.** 2. ed. 2002.

FREUD, Sigmund. **O chiste e sua relação com o inconsciente** [1905]. Rio de Janeiro: Imago, 1977.

_____, Sigmund. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud.** Trad. do alemão e do inglês sob a direção-geral e revisão técnica de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1976. 24v. V. XVII: O "estranho". p. 273-318.

_____, Sigmund. **Obras Completas de Sigmund Freud.** Trad. C. Magalhães de Freitas e Isaac Izecksohn. Rio de Janeiro: Delta, 1959. 10v. V. V, Parte 1: O chiste e sua relação com o inconsciente. p. 3-242.

FOX, Jesse David. ***BoJack Horseman*'s Raphael Bob-Waksberg on Why Puns Are Like 'Math, Sex, and Comedy' All in One.** *Vulture.* 26 jul. 2016. Disponível em: https://www.vulture.com/2016/07/bojack-horseman-has-so-many-puns.html, acesso em: 26 jun. 2023.

GAMBIER, Yves. **Introduction: Screen transadaptation: Perception and reception.** The Translator. V. 9, n. 2. p. 171–189. 2003.

GOTTLIEB, Henrik. **Subtitles and International Anglification.** Nordic Journal of English Studies, V. 3, n.1, p. 219–230. Disponível em: https://doi.org/10.35360/njes.32. Acesso em: 07 ago 2022.

LEPPIHALME, Ritva. **Sanaleikit kääntäjän päänvaivana.** In N. Korimo-Girod, (Ed.) Kontrastiivinen tarkastelu kääntäjän apuna. Publications du Département des Langues Romanes 12 (pp. 141-151). Université de Helsinki. 1997.

LUYKEN, Georg-Michael, HERBST, Thomas, Langham-Brown, J., Reid, H. and Spinhof, H. **Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience.** Manchester: European Institute for the Media. 1991.

NORD, Christiane. **Text Analysis in Translation: theory, methodology, and didactic application of a model of translation-oriented text analysis.** Trad. Por Christiane Nord e Penelope Sparrow. Amsterdam/Atlanta: Rodopi, 1991.

RIBEIRO, Diego Lombardi. **Kidult: reflexões acerca de relações entre a descentração da idade nas identidades culturais e a linguagem da animação em Bojack Horseman** [livro eletrônico] / Diego Lombardi Ribeiro. São Paulo: Paulus, 2019.

ROSAS, Marta. **Tradução de Humor: transcriando piadas.** Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2002.

ROSS, Alison. **The language of humour.** London: Routledge. 1998.

TESCH, Renata. **Qualitative research: analysis types and software tools.** Basingstoke: The Falmer Press, 1990.

TURNER, Graeme. **Cinema Como Prática Social.** Trad. de Mauro Silva. São Paulo: Summus Editorial. 1997.

VANDAELE, Jeroen. **Introduction: (re-)constructing humour: meanings and means.** The Translator. V. 8, n. 2, p. 149-172. 2002.

_____, Jeroen. **Humor in translation.** In Y. Gambier & L. Doorslaer (Eds.), Handbook of translation studies, Volume 1 (pp.147 - 152). Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. 2010.