

Interjeições nas *fansubs* de *Mad Men* em inglês e português: uma abordagem da linguística de *corpus*

The Use of Interjections in Mad Men Fansubs in English and Portuguese: A Corpus Linguistics Perspective

Marcia Veirano Pinto*

*Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), São Paulo, São Paulo / Brasil

marcia.veirano@unifesp.br

<http://orcid.org/0000-0002-0795-6297>

Ana Luiza De Lima Cano Nunes*

*Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), São Paulo, São Paulo / Brasil

allcnunes@unifesp.br

<https://orcid.org/0000-0001-8908-106X>

RESUMO: O objetivo deste estudo é analisar o uso de interjeições na série televisiva *Mad Men*, a partir de legendas disponíveis em *fansubs* nas línguas inglesa (língua-fonte) e portuguesa (língua-alvo). O intuito é verificar, ao longo de suas sete temporadas, em que medida há uma padronização no uso dessas interjeições, seja em uma mesma língua ou entre as duas línguas analisadas. A pesquisa está embasada na abordagem teórico-metodológica da Linguística de Corpus a fim de investigar o Corpus *Mad Men* com o auxílio da ferramenta AntConc, versão 3.5.8. Os resultados indicaram que as legendas em inglês têm por volta de quatro vezes e meia mais interjeições, e expressam mais sentimentos negativos, do que as legendas em português. Apesar dessas diferenças, ao longo das temporadas ambas demonstraram certa regularidade no uso das diversas interjeições, sugerindo uma boa organização e estrutura por trás das atividades das equipes de produção de legendas de material audiovisual.

PALAVRAS-CHAVE: *Fansubs*; Tradução; *Mad Men*; Interjeições; Linguística de Corpus.

ABSTRACT: The aim of this study is to analyze the use of interjections in the English and Portuguese fansubs of the seven seasons of *Mad Men*, to verify if there is some degree of standardization throughout the seasons, both in the fansubs of the same language and across the two languages. To that end a Corpus Linguistics framework was used, and the *Mad Men* corpus was analyzed with AntConc 3.5.8. The results show that the English fansubs have about four and a half times more interjections and express more negative feelings than the Portuguese fansubs. Despite these differences, the fansubs in both languages show some degree of standardization in the use of different interjections throughout the seasons, suggesting that the teams that elaborate the subtitles have a good organizational structure regardless of their non-professional status.

KEYWORDS: Fansubs; Translation; *Mad Men*; Interjections; Corpus Linguistics.



1. Introdução

O advento da digitalização do entretenimento trouxe para a sociedade alterações comunicativas indubitáveis, entre as quais a transmutação do texto escrito no papel para imagens em movimento, acompanhadas de som e texto. Esse advento modificou a forma como a informação é reproduzida e transmitida, além de redefinir o papel dos consumidores e usuários desse cenário de mídia (Díaz-Cintas; Remael, 2021), que hoje têm acesso a diversos tipos de texto enquanto assistem aos seus filmes e séries favoritas, como transcrições de fãs, legendas, *closed captions* etc. Mais recentemente, o desenvolvimento de inúmeras plataformas de *streaming* que incluem cabo, redes abertas e vídeos sob demanda, como *Netflix*, *Starzplay*, *Disney +* e *Amazon Prime*, provavelmente tiveram um efeito profundo na produção, transmissão e recepção de mensagens entre os indivíduos participantes (Veirano Pinto, 2021). Um desses efeitos foi a maior necessidade de traduções para os filmes e programas de TV, que hoje são, em sua grande maioria, distribuídos para um público global. Assim, a tradução, que sempre teve o papel social de facilitar o entendimento entre diferentes culturas, ganhou um destaque sem precedentes nesses tipos de mídia (Díaz-Cintas; Remael, 2021).

Atualmente, devido à inclusão de pessoas com deficiência visual e auditiva, existem diferentes tipos de textos que representam a linguagem verbal dos filmes e programas de televisão e suas respectivas traduções – tais como dublagem, audiodescrição e *closed captions* –, bem como diferentes formas de produção e distribuição desses textos. Neste trabalho, o enfoque recai sobre a tradução audiovisual (doravante TAV) de legendas transcritas por fãs, que devem considerar fatores que vão além da linguagem verbal à qual os espectadores são expostos – por exemplo, a imagem, a gesticulação, os movimentos corporais, a entonação dos atores etc. –, haja vista que pertencem a um campo multimodal. Díaz-Cintas e Remael (2021, p. 4) dizem que “o significado não é transmitido apenas por meio das trocas de diálogo entre os personagens, mas também por meio de imagens, gestos, movimentos de câmera, música, efeitos especiais, etc.”. Mais especificamente, Díaz-Cintas (2013) define a legendagem como:

Uma prática de tradução que consiste em apresentar por escrito, geralmente na parte inferior da tela, a tradução dos turnos de fala originais proferidas por diferentes falantes para um idioma-alvo, bem como todas as outras informações verbais que aparecem escritas na tela (*cartas*, *cartazes*, *inserts*) ou são transmitidas auditivamente na trilha sonora (letras de música, narração em *off*) (Díaz-Cintas, 2013, p. 274).

Originalmente, a TAV dos diferentes tipos de textos que acompanham as produções telecinematográficas surgiu como uma prática comercial a fim de valorizar longas-metragens no mercado internacional. A situação mudou drasticamente, na medida em que a gama de gêneros audiovisuais traduzidos tornou-se virtualmente ilimitada, seja para fins comerciais, lúdicos ou instrucionais (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 3). A TAV é realizada de diversas formas: dublagem, legendagem, vozes sobrepostas ou até mesmo por interpretação simultânea (Rebollo-Couto; Nunes Da Silva; Silva, 2017).

Tal diversidade de propósitos e formas dá à tradução uma natureza mutável. Quem for se profissionalizar nessa área deve reconhecer e compreender essa mutabilidade (Díaz-Cintas; Remael, 2021). Para os autores, a TAV é um excelente exemplo de tradução de textos que pertencem a diversas realidades e, como

tal, “tem contribuído muito para o questionamento e reenquadramento de princípios como texto, autoria, trabalho original, unidade de tradução ou fidelidade ao original [...]” (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 5).

A legendagem, assim como a tradução, vem se modificando devido à globalização e à democratização da Internet (Díaz-Cintas, 2013, p. 273). Com apenas um clique é possível encontrar milhares de arquivos de legendas na rede, sejam elas feitas profissionalmente ou por iniciantes, geralmente entusiastas de determinado programa (Díaz-Cintas; Sánchez, 2006). Segundo Díaz-Cintas e Remael (2021, p. 7), as legendas cibernéticas se dividem em três principais categorias: “(1) *fansubs*, criadas por fãs; (2) legendas de guerrilha, produzidas por pessoas engajadas em causas políticas; e (3) legendas altruístas, geralmente comissionadas e produzidas por pessoas com grande afinidade com um projeto”. Essas legendas são feitas a partir de arquivos brutos que os próprios fãs traduzem. Muitas vezes esses arquivos são disponibilizados em língua inglesa, mesmo tendo outra língua como idioma original (Díaz-Cintas; Sánchez, 2006). Em vista disso, as legendas são construídas de formas distintas, cada uma baseada na forma de interpretação e decisões dos tradutores. E essa é exatamente a função do bom tradutor: além de ter conhecimento sobre a língua, é preciso também saber escolher a melhor maneira de traduzir, quais expressões utilizar, quais termos omitir, quais verbos manter etc., para que a comunicação com seu público seja eficaz (Valente, 2007).

A TAV sobre a qual este trabalho se debruça são as legendas, elaboradas por fãs (doravante *fansubs*), do seriado *Mad Men*, em inglês e português. Em vista do exposto acima, esses fãs ao produzirem as legendas para os diferentes episódios devem ter como preocupações principais: (1) a transmissão da mensagem da forma correta, utilizando palavras e expressões que harmonizem com o público-alvo e (2) a adequação da quantidade de informação transmitida, para que os espectadores consigam ler as legendas no tempo adequado. No entanto, como trata-se de *fansubs* não podemos esperar que, ao longo das temporadas de *Mad Men*, haja uma padronização impecável dos textos nesses dois quesitos.

Possivelmente, um dos aspectos linguísticos de uma *fansub* de mais difícil padronização sejam as interjeições, cuja função primordial é representar a emoção graficamente. Isto acontece porque, por vezes, as interjeições vêm acompanhadas de falas longas para um único quadro e acabam sendo omitidas. Tendo em vista essa questão, o objetivo do presente trabalho é analisar as interjeições contidas nos diálogos das sete temporadas de *Mad Men*, em inglês (língua-fonte) e em português (língua-alvo), para verificar se ao longo das temporadas há certa padronização do uso dessas interjeições em uma mesma língua e entre as duas línguas, por meio da análise de suas frequências e do levantamento do uso das interjeições nas línguas-fonte e alvo. O intuito é verificar se as legendas em inglês têm as mesmas interjeições que aquelas em português e quais são os fatores que parecem impactar a decisão dos fãs que elaboram as legendas em português. Para tanto, verificaremos quais são as interjeições mais comuns nas legendas em ambas as línguas, bem como faremos uma comparação quali-quantitativa que incluirá uma análise de prosódia semântica.

Para atingir o objetivo descrito acima, o trabalho está organizado em cinco seções. Segue-se a esta introdução a seção de fundamentação teórica, que tratará das interjeições, objeto linguístico da pesquisa, de aspectos importantes da tradução audiovisual (TAV), mais especificamente da legendagem, bem como dos princípios e conceitos da abordagem da Linguística de *Corpus*. A terceira seção apresentará o *corpus Mad Men* (doravante CMM) e a metodologia utilizada na análise dos dados. A quarta seção apresentará a análise do *corpus* e a quinta seção fará uma discussão dos resultados.

2. Fundamentação teórica

A primeira parte desta seção trata das interjeições, que são o objeto linguístico do estudo. A segunda parte traz a definição e as principais características da TAV. A terceira parte versa sobre a legendagem e, por fim, a quarta parte apresenta a abordagem da linguística de *corpus*, cujos princípios e conceitos-chave embasam a análise dos dados do CMM.

2.1 Interjeições

As interjeições “são palavras que todo nativo de uma língua entende e sabe como usar, portanto fazem parte da nossa competência gramatical” (Teixeira, 2019, p. 22). É comum que o emprego das interjeições seja estudado somente em histórias em quadrinhos. Porém, as interjeições fazem parte de muitos outros tipos de textos, sendo responsáveis por exprimir sensações, emoções e estados de espírito dos interlocutores, sem que se faça uso de estruturas mais complexas (Bragança, 2015). Por este motivo, são muito frequentes na fala e sua omissão, em textos ficcionais, levam à perda de verossimilhança com a linguagem oral natural (Aijmer, 2007, p. 96).

Além de possuir conteúdo expressivo, as interjeições podem ser sintaticamente independentes e carregar um elemento indexical¹ deletado/não-pronunciado em sua estrutura (Teixeira, 2019). Ainda segundo Teixeira (2019, p. 59), “os sentimentos e os apelos mais recorrentes nas gramáticas para classificar as interjeições são: advertência, alegria, alívio, chamamento, concordância, desaprovação, desejo, dor, dúvida, impaciência, medo, pedido de silêncio, espanto, aplausos, saudação e surpresa”.

Por causa de sua “multifuncionalidade, ligação estreita com o contexto de produção e sentido proposicional limitado, as interjeições tendem a ser omitidas” nas TAVs (Bruti; Zanotti, 2015, p. 232). O espectador, vendo a cena, consegue perceber a emoção, ou a ausência dela, pela entonação, gesticulação, movimento corporal e facial dos atores presentes na cena. Por isso, o uso de interjeições nas legendas pode parecer, por vezes, desnecessário e elas são utilizadas com um espectro pragmático menor do que na linguagem oral natural (Valdeón, 2008). Essa percepção, no que lhe concerne, pode levar à falta de padronização de seu uso em legendas elaboradas em língua-fonte ou em língua-alvo, isto é, legendas elaboradas na mesma língua do produto audiovisual ou em uma língua diferente da original. Entre as emoções representadas por interjeições temos, por exemplo, momentos de tristeza, reflexão, surpresa etc., como no caso da locução interjetiva “*Oh my God*”, marcada pelo uso da interjeição “*Oh*”, ou de hesitação, representados pela interjeição “*Um*”.

Neste estudo, que toma como objeto as legendas feitas por fãs em dois idiomas, inglês e português, o uso das interjeições será analisado de modo comparativo. O intuito é verificar se há certa padronização no uso das interjeições em cada uma dessas duas línguas, bem como entre elas, de modo a aferir se os fãs brasileiros usam interjeições em suas *fansubs* do mesmo modo que os fãs americanos. Após essa explanação

¹ Elemento indexical é o mesmo que elemento dêitico, ou seja, “um recurso de relevo em que o falante dá destaque a algo provocando a concentração da atenção de seu interlocutor em determinado elemento do texto” (Moura Neves, 1999, p. 120).

sobre as interjeições, a seguir são feitas considerações acerca do contexto da tradução audiovisual no qual elas são utilizadas e, mais especificamente, a questão da legendagem.

2.2 Tradução audiovisual

Díaz-Cintas e Remael (2021, p. 7) definem a Tradução Audiovisual (TAV) como “um termo genérico que inclui uma ampla variedade de práticas de tradução, que diferem entre si na natureza de sua produção linguística e nas estratégias de tradução das quais dependem”. Fazendo um recorte mais específico, pode-se dizer que a TAV é “a tradução destinada ao cinema, à televisão, ao vídeo e à multimídia, de textos audiovisuais – como filmes, séries, documentários –, e é feita em quatro modalidades básicas: dublagem, legendagem, vozes superpostas e, mais raramente, interpretação simultânea” (Rebollo-Couto; Nunes Da Silva; Silva, 2017, p. 276).

A TAV, que estava vinculada apenas à distribuição de filmes nos cinemas internacionais, teve modernamente seu mercado alterado sobremaneira (Díaz-Cintas; Remael, 2021). Nesse novo cenário, o material audiovisual é tratado como texto multimodal ou multissemiótico devido às diferentes combinações de códigos que o constituem (Rebollo-Couto; Nunes Da Silva; Silva, 2017).

O texto audiovisual trabalha articulando a esses diferentes códigos, que operam de forma simultânea para transmitir a mensagem. Ou seja, a informação passa pelos “canais acústicos (linguísticos, paralinguísticos, musicais, efeitos especiais e códigos de posição sonora) e pelos canais visuais (códigos iconográficos, fotográficos, filmados, de mobilidade, gráficos e de montagem / edição)” (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 4).

A característica multimodal da TAV faz com que, hoje, ela seja vista por uma perspectiva maleável e inclusiva. Afinal, acomoda novas realidades profissionais e não desconsidera as práticas que não se encaixam em uma noção de tradução estabelecida há séculos, quando ainda nem se sonhava com o cinema, a televisão e o computador (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 5). Ainda de acordo com Díaz-Cintas e Remael (2021), a TAV se tornou um termo padrão em vários idiomas para se referir ao campo de estudo da tradução da linguagem verbal das telas. O uso do termo implica a inclusão da dimensão semiótica (som e imagem) do texto a ser traduzido e de diversas práticas de tradução implementadas na indústria audiovisual.

Em relação à transferência linguística da TAV, duas abordagens são destacadas: (1) re-vocalização (*revoicing*) – a trilha sonora do diálogo original é substituída por uma trilha recém-gravada ou ao vivo do idioma de destino – e (2) texto cronometrado – a trilha sonora do diálogo original é convertida em texto escrito que aparece na tela, isto é, a tradução ou transcrição, condensadas e sincronizadas, do diálogo no idioma original (Díaz-Cintas; Remael, 2021). Dentro dessas abordagens, outras subcategorias podem ser estabelecidas. As subcategorias da re-vocalização incluem a interpretação, a locução, a narração, a dublagem e a audiodescrição (Díaz-Cintas; Remael, 2021). Já as subcategorias do texto cronometrado são a legendagem, a *fansubbing*, a *surtitling*, a legendagem para pessoas com deficiência auditiva, a legendagem ao vivo e a legendagem cibernética (Díaz-Cintas; Remael, 2021).

Atualmente, a TAV, bem como a tradução de maneira geral, deve ser entendida a partir de uma perspectiva flexível, heterogênea e não estática, que compreenda um amplo conjunto de realidades empíricas e reconheça a natureza mutante dessa prática profissional (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 5). A TAV, com sua diversidade de formas, propósitos e participantes, demonstra essa natureza de mudanças constantes. Quem for se profissionalizar nessa área deve reconhecer e compreender essa mutabilidade (Díaz-Cintas;

Remael, 2021). A seção seguinte apresenta considerações acerca das legendas e das *fansubbings*, para que na análise possamos tratar de questões tradutórias nessas realidades.

2.3 As legendas e as *fansubbings* telecinematográficas

Como mencionado na introdução, a legendagem pode ser definida como “uma prática de tradução que consiste em apresentar por escrito, geralmente na parte inferior da tela, a tradução dos turnos de fala originais proferidos por diferentes falantes para um idioma-alvo” (Díaz-Cintas, 2013, p. 274). Portanto, na legendagem, o texto original é preservado tanto em sua forma auditiva quanto visual (Díaz-Cintas, 2013, p. 274). A preservação do texto original na forma auditiva ocorre tanto por meio dos diálogos quanto da trilha sonora, narração em *off* etc. Já a preservação do texto original na forma visual se dá quando há inserções – por exemplo, textos de cartas, cartazes e mensagens de texto trocadas entre os personagens. Assim, a presença da legendagem adiciona uma camada extra de informação e a natureza multimodal dos textos acaba exigindo que os legendadores façam escolhas que atinjam um equilíbrio entre o que Díaz-Cintas (2013, p. 274) chama de dimensão auditiva e dimensão visual.

A interação entre a palavra falada, a imagem e as legendas, a capacidade de o espectador processar as imagens e ler o texto escrito, em certa velocidade, e o tamanho da tela determinam as características básicas do meio audiovisual (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 9). No entanto, sejam quais forem tais características, as legendas devem seguir o que as personagens estão fazendo ou dizendo na tela e a mensagem traduzida deve coincidir com o discurso original. Essa coincidência muitas vezes não é *verbatim* – isto é, não ocorre palavra por palavra – porque há a transposição do meio falado para o meio escrito. Esta transposição faz com que, frequentemente, haja condensação e omissão de itens lexicais do original, a fim de manter a sincronia temporal com o diálogo (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 4).

Desse modo, é de se esperar que o texto das legendas, ao ser traduzido, passe por diferentes processos. O tipo de processo e a técnica a ser utilizada na tradução e criação de legendas é determinado pelos tradutores e legendadores. O Quadro 1 traz os processos mais utilizados, segundo Díaz-Cintas (2003, *apud* Feitosa, 2009, p. 24).

Quadro 1 - Processos mais utilizados na legendagem audiovisual

Processo	Descrição
Condensação	Priorização de palavras curtas em detrimento de palavras maiores mais adequadas ao estilo do texto oral para economizar espaço de tela.
Omissão	Eliminação de palavras e expressões redundantes não essenciais para o entendimento do texto, tais como: palavras repetidas, marcas de oralidade, interjeições, expressões formulaicas, enumerações, nomes próprios, apelidos, referências mostradas na tela etc.
Redução	Redução do conteúdo oral do texto de partida original quando da transposição para a forma escrita por meio da retirada de conteúdo redundante e dispensável para a compreensão da produção audiovisual e caracterização dos personagens.

Fonte: Adaptado de Feitosa (2009, p. 24).

Além desses processos, Díaz-Cintas e Remael (2021, p. 169) mencionam o processo de segmentação. Tal processo envolve a divisão cuidadosa do diálogo, narração etc. em seções ou segmentos – legendas – que seguem um *layout* específico, de modo que os espectadores possam compreender a mensagem de relance.

Araújo (2004) define como legenda cada porção de texto que aparece por vez na tela do programa legendado. Para Lewis (2021), as legendas servem como um auxílio interlinguístico, que ajuda espectadores de diferentes línguas maternas a acompanhar a produção audiovisual. Já o termo legendagem é descrito como um “conjunto de legendas encontradas em um filme legendado. Cada legendagem é, então, o total de legendas encontradas em um filme legendado” (Feitosa, 2009, p. 13).

De modo geral, as legendas são formuladas a partir de parâmetros técnicos e estilísticos que uniformizam a informação traduzida. Além disso, o papel dos espectadores também é levado em consideração. De acordo com Karamitroglou (1998, *apud* Veirano Pinto, 2018, p. 145), “a velocidade de leitura dos telespectadores ‘médios’ (com idade entre 14-65, de uma classe socioeducativa média-alta) é de duas e meia a três palavras por segundo”.

A configuração das legendas dispõe de diferentes aspectos, como número de linhas, localização na tela, fonte, número de caracteres etc. (Díaz-Cintas, 2003, *apud* Feitosa, 2009, p. 22-23). O Quadro 2 traz a configuração mais tradicional. Essa configuração tradicional é, por vezes, alterada de acordo com o país. No Brasil, por exemplo, é comum que o tempo de duração da legenda na tela seja de quatro segundos (Araújo, 2004).

Quadro 2 – Configuração típica das legendas

Elementos das legendas	Configuração
Número de linhas	Máximo de duas linhas. Na legendagem para surdos, podem-se encontrar até três linhas.
Localização das legendas	Na parte inferior da tela, para não dificultar a visualização das imagens.
Número de caracteres por linha	Entre 28 e 40 caracteres.
Fonte	<i>Helvetica, Arial e Times New Roman</i> , tamanho 12.
Cor da fonte	Amarela ou branca.
Duração da legenda	Mínimo de um segundo e máximo de seis segundos.
Posição da legenda	Centralizada ou justificada à esquerda.
Marcação	Início e final de cada legenda, sincronizado com áudio e imagem.

Fonte: Adaptado de Feitosa (2009, p. 22-23).

Diferentemente das legendas profissionais, as *fansubs* apresentam um formato menos padronizado, podendo variar na escolha de fontes e cores, adicionar notas explicativas na parte superior da tela sobre algum tópico mencionado, bem como diferenciar falas por meio do uso de cores diversas. Tais características dão origem a novas formas de produção de legendas, que derivam da legendagem convencional (Díaz-Cintas; Sánchez, 2006). Para Díaz-Cintas e Sánchez (2006), a popularidade das *fansubs* cresceu de forma progressiva devido à Internet, por meio de uma nova geração de espectadores que recorrem a legendas de amadores para superarem a barreira linguística que pode existir entre eles e seus programas de TV e filmes favoritos (Bruti; Zanotti, 2015, p. 230). “Essa nova maneira de abordar as legendas como parte de uma cultura participativa em desenvolvimento está expandindo os limites da criatividade e abalando as bases da legendagem tradicional” (Díaz-Cintas, 2013, p. 283) através da “estrangeirização” das estratégias de tradução (Bruti; Zanotti, 2015, p. 231). Tal “estrangeirização” é acompanhada por uma maior fidedignidade estilística, linguística e cultural (Bruti; Zanotti, 2015, p. 231), trazendo diversidade para a construção das legendas por meio da interpretação textual e decisões dos fãs-tradutores (doravante *legenders*). E essa é exatamente a função do bom tradutor: além de ter conhecimento sobre a língua, é preciso também saber escolher a melhor maneira de traduzir, quais expressões utilizar, quais termos omitir, quais verbos manter etc., para que a comunicação com seu público seja eficiente (Valente, 2007).

Os *legenders*, ao traduzirem e legendarem programas, devem atentar à natureza multimodal do material trabalhado, optando por soluções que atinjam o equilíbrio e interação adequados entre todas essas

dimensões audiovisuais (Díaz-Cintas; Remael, 2021). Além disso, é necessário ter em mente que a tradução é um processo interlingual e intercultural, ou seja, é necessário que o *legender* conheça seu objeto de trabalho e tenha um vasto conhecimento sobre as línguas-alvo e fonte (Valente, 2007). O site <http://www.united4ever.tv/2> diz que para ser um *legender* é necessário, nível intermediário de inglês, conhecimento suficiente da língua portuguesa, tempo disponível e vontade de aprender, já que a tradução muitas vezes demanda pesquisa, principalmente sobre a cultura do país da língua de origem do programa. Por fim, para se ter uma boa tradução é preciso “ter cuidado com as armadilhas de tradução [...]; e, [...] preparo e conhecimento técnico sobre a legendagem propriamente dita.” (Valente, 2007, p. 43). As considerações acerca das legendas, do processo de legendagem e das *fansubs* encerra a contextualização dos textos do estudo. Passa-se agora a considerações acerca da linguística de corpus.

2.4 Linguística de *Corpus*

A Linguística de *Corpus* (LC) é uma área de conhecimento que trata da coleta e exploração de *corpora*. *Corpora* correspondem ao “conjunto de dados linguísticos textuais que foram coletados criteriosamente com o propósito de servirem para a pesquisa de uma língua ou variedade linguística” (Berber Sardinha, 2000, p. 325). Shepherd (2009) acrescenta a essa definição o caráter eletrônico dos dados e a questão do *design*, ao definir *corpus* como “uma coletânea de textos em linguagem natural, escritos ou falados, geralmente armazenados de forma organizada e informada, além de serem digitalizados a fim de que possam ser lidos por computador” (Shepherd, 2009, p. 151).

Para Oliveira (2009), a LC agrega uma nova perspectiva para a linguagem ao estudar textos reais com a ajuda de programas de computador. Sua opinião encontra suporte no fato de que a análise semiautomática dos dados – embasada por uma visão de linguagem probabilística e centrada na lexicogramática (Berber Sardinha, 2004) – tem, entre outros desdobramentos, a apresentação de novas descrições linguísticas ou perspectivas teóricas (Oliveira, 2009, p. 51).

A LC, tipicamente, trabalha de forma interdisciplinar e complementar, relacionando-se às diferentes áreas do conhecimento, teorias e abordagens linguísticas. Um componente importante no desenvolvimento da LC foi a tecnologia, tendo em vista que o avanço das máquinas permitiu o armazenamento, o acesso e a análise de quantidades cada vez maiores de dados linguísticos (Oliveira, 2009).

Dependendo do objetivo da pesquisa, diferentes abordagens podem ser aplicadas ao *corpus*, como o “cálculo da frequência de palavras, colocações, prosódia semântica, fraseologia etc.” (Oliveira, 2009, p. 60). Outra abordagem metodológica da área é a análise multidimensional (Biber, 1988 *et seq.*; Conrad; Biber, 2009; Berber Sardinha; Veirano Pinto, 2014, 2019). A grande vantagem dessa abordagem é que ela consegue analisar centenas de textos e dezenas de variáveis linguísticas e situacionais, simultaneamente, para compreender como as palavras se distribuem e combinam nos textos, a partir da identificação de espaços linguísticos interpretados funcionalmente. Dentro desses espaços é possível verificar quais dos diferentes textos que os habitam são mais ou menos narrativos, argumentativos, interativos etc. (Biber, 1988).

² Este site fornecia as legendas publicadas no extinto site www.legendas.tv, que foi utilizado na coleta dos textos em português deste estudo. Atualmente, elabora e hospeda legendas feitas por fãs de alguns programas de televisão populares.

Por conta dessas características, esses estudos têm ganhado cada vez mais espaço também na área da tradução, haja vista que, entre as vantagens do uso de LC na tradução – listadas por Rocha *et al.* (2020) –, encontramos a viabilização de uma análise contrastiva de fraseologismos e de tipicidades nas línguas-fonte e alvo. Esses fraseologismos e tipicidades saltam aos olhos por meio da identificação de padrões linguísticos tais como a colocação, a coligação e a prosódia semântica. Stubbs (2002) diz que:

Para definir uma unidade linguística, temos que especificar seus possíveis constituintes e as possíveis relações entre eles. Os constituintes definem o conteúdo semântico da unidade. As relações definem sua estrutura (Stubbs, 2002, p. 87).

Ainda segundo Stubbs (2002), a colocação corresponde à associação recorrente entre itens lexicogramaticais a partir da “forma de palavra individual ou lema”. A coligação é o padrão formado por categorias gramaticais que tipicamente se associam e, por fim, a prosódia semântica é a “aura” positiva, negativa ou neutra que as palavras individuais possuem em diferentes registros³, em função das palavras que coocorrem com elas, agindo como um “descriptor da atitude do falante e da função do discurso” (Stubbs, 2002, p. 87).

Infere-se, portanto, que a colocação está relacionada a elementos diretamente observáveis no texto. Já a coligação refere-se às classes de palavras, que não são diretamente observáveis, pois são abstrações baseadas em generalizações sobre o comportamento da palavra nas orações. Já as prosódias semânticas pertencem a um nível ainda mais abstrato e atrelado aos contextos de uso das palavras (Stubbs, 2002, p. 88).

Dado que o objetivo deste trabalho é analisar as interjeições dos diálogos das sete temporadas de *Mad Men*, em inglês (língua-fonte) e em português (língua-alvo), para verificar se há certa padronização do uso dessas interjeições ao longo das temporadas e entre as duas línguas, a análise será feita por meio dos padrões linguísticos de coligação e de prosódia semântica. Vale dizer que, aqui, a definição de prosódia semântica foi, de certa forma, “estendida”. Tal extensão se dá pelo fato de que a “aura” das interjeições não provém, exatamente, das palavras com as quais coocorrem, mas sim dos turnos de fala dos personagens, que revelam as emoções que as interjeições expressam – por exemplo, se uma mesma interjeição expressa mais emoções positivas do que negativas, atribui-se a ela uma tendência à prosódia positiva, e assim por diante.

Tendo em vista a inovação aqui proposta, não foram feitas generalizações a partir dos resultados do CMM. Todas as tendências de prosódia de uma determinada interjeição ocorrem apenas neste *corpus*. A generalização só poderá ser feita se tais resultados se mantiverem com *corpora* significativamente maiores e representativos de outros registros de fala, em pesquisas futuras. O procedimento metodológico utilizado para realizar a análise será descrito na próxima seção.

³ “Qualquer variedade linguística definida por suas características situacionais, incluindo o propósito do falante, o relacionamento entre falante e interlocutor e as circunstâncias de produção (Biber, 2009, p. 823).” (Tradução própria).

3. Metodologia

Esta seção descreverá os dados utilizados na pesquisa, bem como a sua coleta e metodologia de análise. A primeira parte trata da coleta, da organização e das características do *Corpus Mad Men* (CMM). A segunda apresenta o estudo piloto, utilizado para o levantamento das interjeições frequentes no CMM, dada a dificuldade encontrada para alinhar automaticamente os textos dos *subcorpora* de português e inglês. A terceira descreve a metodologia usada na análise das interjeições identificadas no estudo piloto.

3.1 O *Corpus Mad Men*

Mad Men é uma série americana de televisão criada por Matthew Weiner, que ficou no ar de 2007 a 2015. A série ficcional conta a história de uma das agências de publicidade de maior prestígio de Nova York no início da década de 1960, focando em Donald Draper, um misterioso e exímio executivo de publicidade. O seriado completo tem sete temporadas, das quais seis temporadas de 13 episódios e uma última com 14 episódios, totalizando 92 episódios.

Como o objetivo do trabalho é analisar as interjeições dos diálogos das sete temporadas de *Mad Men*, em inglês e em português – para verificar se há certa padronização em seu uso ao longo das temporadas, bem como quais são os fatores que parecem impactar a decisão dos fãs que as elaboram – a coleta das legendas de todos os episódios tanto em inglês quanto em português foi realizada. O *subcorpus* de inglês possui 422.347 ocorrências⁴ e 15.257 itens⁵, e o *subcorpus* de português possui 363.425 ocorrências e 18.734 itens, conforme apurado pela ferramenta *Wordlist* do programa de análise linguística *AntConc*, versão 3.5.8.

As *fansubs*, em inglês e português, relativas a cada um dos episódios foram coletadas da Internet. As *fansubs* em inglês foram coletadas no site opensubtitles.org, em formato .srt. Neste site há diversas fontes e formatos de legendas em inglês, como por exemplo, legendas tradicionais (apenas com a minutagem), *closed captions* (legendas com informações para pessoas com problemas auditivos) e legendas sem minutagem, que foram as que coletamos e tratamos como *fansubs* por terem sido claramente manipuladas. As *fansubs* em português foram coletadas no site legendas.tv⁶, também em formato .srt e sem minutagem. Segundo informações fornecidas na página <http://www.united4ever.tv/united.html>, site mantido pelos *legenders* que forneciam as legendas para o extinto site www.legendas.tv “a maioria das legendas são feitas a partir de uma legenda em inglês (normalmente chamada de *subpack*). Somente algumas séries e filmes que ainda estão no cinema são traduzidas a partir do áudio”. As *fansubs*, no formato .srt de todos os episódios, nos dois idiomas, foram então convertidas para formato .txt, e renomeadas de acordo com seu episódio e temporada. Em seguida, essas *fansubs* foram organizadas em uma pasta principal, nomeada “MAD_MEN”. Dentro da pasta principal foram criadas sete subpastas, uma para cada temporada. Cada uma destas sete subpastas contém outras duas subpastas, nomeadas “Ingles” e “Portugues”, que organizam as legendas dos

⁴ Número total de palavras do *corpus*, considerando-se contrações como uma única palavra.

⁵ Número de palavras diferentes no *corpus*, considerando-se contrações como uma única palavra.

⁶ O site infelizmente deixou de existir. Alguns membros da equipe migraram para o site <http://www.united4ever.tv/legendas.html>.

episódios de acordo com o idioma. A acentuação das palavras “Ingles” e “Portugues” foi propositalmente omitida, para que não houvesse problema para carregá-las no programa de análise linguística *AntConc* 3.5.8, utilizado na análise dos dados.

3.2 Estudo piloto

O propósito do estudo piloto foi fazer o levantamento empírico de uma amostra das interjeições usadas nas legendas em inglês e português do seriado. A opção por esse tipo de levantamento se deu diante das dificuldades encontradas para alinhar os dois *corpora* de modo automático. Tendo em vista que o repertório de interjeições em uma língua não é muito vasto e que elas tendem a se repetir, essa abordagem pareceu adequada. Além disso, tal abordagem permitiu que as traduções das interjeições fossem vislumbradas e que todas as interjeições encontradas pudessem ser analisadas uma a uma, temporada a temporada, com o auxílio da ferramenta *Concordance* do *AntConc* 3.5.8, para que a padronização ou a ausência de padronização de seus usos pudesse ser verificada.

Para realizar o estudo piloto, as legendas em inglês e em português de um episódio de cada temporada de *Mad Men* foram alinhadas no programa de planilhas *Excel* manualmente. A análise das legendas alinhadas de cada um desses episódios também foi feita manualmente e deu origem ao Quadro 3. Nesse quadro, o episódio alinhado e analisado em cada temporada é indicado por meio da codificação usada na nomeação dos textos do *corpus* – o código S01E01, por exemplo, se refere à temporada 1 (S01), episódio 1 (E01). Os episódios foram escolhidos aleatoriamente. As interjeições identificadas em inglês e suas equivalentes em português são apresentadas lado a lado. O símbolo Ø representa ausência de interjeição na língua portuguesa. Não foram observadas ausências de interjeições da língua portuguesa para a língua inglesa. Desse modo, o Quadro 3 traz as interjeições que serão analisadas em nosso estudo.

Quadro 3 – Interjeições em identificadas no estudo piloto do CMM

Temporada 1		Temporada 2		Temporada 3		Temporada 4		Temporada 5		Temporada 6		Temporada 7	
S01E01		S02E12		S03E06		S04E12		S05E13		S06E10		S07E14	
Inglês	Port.	Inglês	Port.	Inglês	Port.	Inglês	Port.	Inglês	Port.	Inglês	Port.	Inglês	Port.
Hey	Ø	Hmm	Ø	Oh	Ø	Ooh	Ø	Oh	Ø	Oh	Ø	Oh	Ø
Mmm	Ø	Oh	Ø/Não	Hey	Ø/Ei	Uh	Ø	Oh (God)	Caramba	Uh-huh	Ø	Uh-huh	Ø
Uh	Ø	Um	Ø			Oh (God)	Meu ⁷ (Deus)	Ah	Ø	Hmm	Ø	Whoa!	Ø
Eh	Ei					Mmm	Ø	Ha	Ø	Geez	Ø/Jesus	Jeez	Nossa
Oh	Ah					Huh	Ø	Ooh	Ø	Hey	Ei	Shh!	Ø
Huh	Ø/Não ⁸							Um	Ø	Mmm	Ø	Um	Ø
Oop	Opa							Hey	Ø	Ah	Ø		

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Sua análise revela que as *fansubs* em inglês, em todas as temporadas, têm uma variedade muito maior de interjeições do que as *fansubs* em português. Outra descoberta com relação ao uso das interjeições nas *fansubs* em inglês é que há uma certa falta de padronização em sua grafia, pois *Hmm*, por exemplo, também é grafado como *Mmm* e *Um*, e *Geez* também é grafado como *Jeez*. É interessante notar também, que em português o advérbio de negação *não*, por vezes faz o papel das interjeições *huh* e *oh*. Para efeito de análise, todas as formas gráficas de uma mesma interjeição serão analisadas, para que não haja omissão de dados importantes. No entanto, os achados serão reportados sob uma forma gráfica apenas com o intuito de evitar redundâncias. No total, 21 interjeições serão analisadas na pesquisa, 13 em inglês e oito em português. São elas: *Hey*, *Mmm*, *Uh*, *Eh*, *Oh/Ooh*, *Huh*, *Oop*, *Ah*, *Ha*, *Uh-huh/Mm-hmm/Mm-mmm*, *Geez/Jeez/Jesus*, *Whoa*, *Shh*, *Ei*, *Ah*, *Não*, *Opa*, *Caramba*, *Jesus*, *Shh* e *Nossa*.

3.3 Metodologia de análise das interjeições identificadas no estudo piloto

A análise das interjeições identificadas no estudo piloto foi efetuada com o auxílio da ferramenta *Concordance*, do programa de análise linguística *AntConc* 3.5.8. Cada uma das interjeições foi colocada na janela de busca da ferramenta e todas as linhas de concordância que retornaram foram analisadas. Os resultados das análises de cada uma das interjeições foram anotados em forma de tabela, para que as informações sobre o seu uso

⁷ Neste trabalho optamos por analisar apenas as interjeições, deixando as locuções interjetivas para um próximo estudo. Desse modo, os usos da locução *Meu Deus* não foram analisados.

⁸ Sabemos que na língua portuguesa a palavra “nãõ” é formalmente um advérbio de negação e não uma interjeição (Bechara, 2002, p. 292). No entanto, como “nãõ” foi utilizada funcionalmente como interjeição pelos *legenders* ela será tratada como interjeição neste estudo.

(sentimento/apelo) e as coligações (agrupados em classes gramaticais, por motivos de espaço) pudessem ser elencadas. Quando a expansão da linha de concordância se tornou necessária para que o sentimento/apelo pudesse ser identificado, a ferramenta *File View* foi utilizada para a visualização de todo o trecho analisado. Se ainda assim restavam dúvidas quanto ao sentimento/apelo, a cena na qual a interjeição foi utilizada foi assistida. Como a análise das categorias gramaticais (coligados) se deu dentro de uma oração, quando havia ponto final (.), ponto de exclamação (!) ou de interrogação (?) após uma interjeição, a classe gramatical indicada foi denominada “pontuação”.

Os sentimentos/apelos foram agrupados em bons, ruins e neutros, para que as tendências às prosódias semânticas positivas, negativas e neutras fossem identificadas, bem como para destacar as categorias gramaticais que se coligam com as diferentes interjeições. A seção seguinte traz os resultados das análises.

Para a análise da frequência de ocorrência das interjeições por temporada, a pesquisa também utilizou a ferramenta *Concordance Plot*, do *AntConc* 3.5.8, o que possibilitou uma visualização extensiva de itens lexicais existentes no *corpus* CMM. Esse passo foi necessário para que pudesse ser analisada a distribuição da frequência da interjeição por episódio, evitando conclusões enviesadas acerca das frequências.

3.4 Análise dos dados

Iniciamos a seção com a análise do sub*corpus* de português do CMM. Conforme observado no Quadro 3, foram identificadas apenas oito interjeições distintas nas *fansubs* em português: *Shh*, *Ei*, *Ah*, *Não*, *Opa*, *Caramba*, *Jesus* e *Nossa*. O Quadro 4 traz os usos e as categorias gramaticais identificadas para cada uma delas.

Quadro 4 – Usos das interjeições nas *fansubs* em português

Uso	Interjeição	Coligado	Exemplo
Aborrecimento	Ei	Advérbio	<i>Ei, ainda não acabei.</i>
Admiração	Ah	Adjetivo	<i>Ah, bela Peggy Sue.</i>
	Nossa	Pontuação	<i>(-em Manhattan.) -Nossa.</i>
		Pronome/nome	<i>“Nossa, ela é uma gênio.”</i>
Agradecimento	Ah	Interjeição	<i>Ah, obrigado, rapazes.</i>
			<i>Ah, obrigada. Senhor...</i>
Alegria	Nossa	Pontuação	<i>Minha nossa!</i>
Alívio	Ei	Interjeição	<i>- Ei, Ei. (- Papai!)</i>

Assertividade	Ah	Verbo	<i>Ah, beba tudo.</i>
Assombro	Caramba	Pontuação	<i>Caramba. Eu deveria ir para casa me trocar, não acha?</i>
	Nossa	Pronome/nome	<i>Minha nossa, Sally Draper.</i>
Chamamento	Ei	Artigo	<i>Ei, uma garrafa de champanhe e outra rodada desses, mais um.</i>
		Pontuação	<i>Ei! Venha aqui.</i>
Compreensão	Ah	Artigo	<i>Ah, a caixa azul.</i>
Concordância	Ah	Advérbio	<i>Ah, sim, eu vi isso.</i>
			<i>Ah, por favor.</i>
Confirmação	Não	Pontuação	<i>Que bela festa, não é?</i>
Desaprovação	Jesus	Pontuação	<i>Jesus. Betty, você tem que cuidar disso.</i>
	Nossa	Artigo	<i>“Nossa, a Shirley vai ter problemas por ter esquecido lá.”</i>
Espanto	Nossa	Artigo	<i>Minha nossa, o que foi isso?</i>
		Pontuação	<i>– Minha nossa. (– Ainda não foi confirmado.)</i>
		Preposição	<i>Nossa, de quando é isso?</i>
		Pronome/nome	<i>Nossa, você cresceu!</i>
		Verbo	<i>Nossa, está bem.</i>
Impaciência	Jesus	Advérbio	<i>Jesus, agora temos que ouvir tudo de novo.</i>
		Pronome/nome	<i>Jesus, Henry.</i>
		Pontuação	<i>Jesus. Dá um tempo.</i>

Indignação	Ah	Pronome/nome	<i>Ah, Deus, segure esse... pensamento.</i>
	Caramba	Pontuação	<i>– Caramba! (– Eu sabia)</i>
	Ei	Pronome/nome	<i>Ei, esse violino é meu.</i>
	Jesus	Artigo	<i>Jesus, o que você está fazendo?</i>
		Pontuação	<i>Jesus! Como não me avisou sobre isso?</i>
	Nossa	Pontuação	<i>Minha nossa. Vamos fundir com a Guyer?</i>
Insatisfação	Ah	Interjeição	<i>Ah, droga.</i>
		Pronome/nome	<i>Ah, meu Deus.</i>
Ironia	Ah	Artigo	<i>Ah, o otimismo da instituição americana.</i>
Lembrança	Ah	Preposição	<i>Ah, e está na hora da sua reunião das 11: 00.</i>
		Pontuação	<i>Ah. E, Peggy...</i>
Repreensão	Nossa	Advérbio	<i>Nossa, como eu era preguiçoso.</i>
	Ei	Pronome/nome	<i>Ei, eu disse para parar.</i>
		Verbo	<i>Ei, estou falando com você.</i>
Satisfação	Shh	Pronome/nome	<i>Shh, ele está dormindo.</i>
	Ah	Verbo	<i>Ah, foi maravilhoso, incrível.</i>
		Pronome/nome	<i>Ah, Joannie, Joannie, olhe só essa boca.</i>
Saudação	Ah	Pontuação	<i>Ah! Aqui estão nossos operadores de milagres.</i>
	Ei	Artigo	<i>Ei, o garoto da lua de mel.</i>
		Pontuação	<i>–Ei. (–Oi.)</i>

<i>Insight</i>	Ei	Preposição	<i>“Ei, por que não abrimos nossa própria agência?”</i>
Surpresa	Caramba	Pontuação	<i>Caramba. Logo quando as coisas estavam quase normais.</i>
	Jesus	Pronome/nome	<i>Jesus, ele está em todas</i>
	Nossa	Advérbio	<i>Nossa, nunca pensei nisso.</i>
		Pontuação	<i>Minha nossa. Não sabia de nada disso.</i>
		Artigo	<i>Nossa, o cheiro está bom</i>
		Preposição	<i>Nossa, nem pensei nisso tudo.</i>
		Verbo	<i>Nossa, estão todos aqui.</i>
Vergonha	Ah	Verbo	<i>Ah, desculpe pelo Sr. Campbell.</i>
	Jesus	Pontuação Pontuação	<i>Jesus. Desculpe.</i>
	Opa		<i>Opa. Desculpe por isso.</i>

Fonte: Elaborado pelas autoras.

O Quadro 4 mostra que há 25 usos diferentes de sentimentos/apelos para as oito interjeições estudadas na língua portuguesa. A interjeição *ah* é usada para expressar admiração, agradecimento, assertividade, compreensão, concordância, satisfação, indignação, insatisfação, vergonha, lembrança e saudação. Assim, depreende-se que ela tende a ter uma prosódia positiva, pois seis de seus usos são positivos, dois neutros e apenas três são negativos (vide Quadro 5).

Já a interjeição *caramba* possui apenas três usos – de assombro, indignação e surpresa –, tendendo, portanto, a uma prosódia negativa. *Ei* foi usado para expressar alívio, *insight*, aborrecimento, indignação, repreensão, saudação e chamamento, parecendo não ter uma tendência positiva ou negativa definida. A interjeição *Jesus* denota impaciência, indignação, desaprovação, vergonha e surpresa, mostrando uma prosódia majoritariamente negativa. *Não* se associa a né, na expressão *não é?* para confirmar algo, revelando seu caráter neutro. A interjeição *nossa* expressa as emoções de admiração, alegria, surpresa, assombro, desaprovação, espanto, indignação e repreensão, o que sugere uma tendência à prosódia negativa. Por fim, as interjeições *Opa* e *Shh* demonstram vergonha e desaprovação, respectivamente, revelando prosódias negativas.

As coligações formadas por interjeições seguidas por um pronome ou nome possuem, em sua maioria, uma prosódia negativa. Entre as dez ocorrências de interjeições seguidas por pronome, somente três revelam usos positivos: admiração (*Nossa*), satisfação (*Ah*) e surpresa (*Jesus*). Os outros sete casos são usados

para expressar assombro (*Nossa*), desaprovação (*Shb*), espanto (*Nossa*), impaciência (*Jesus*), indignação (*Ab*, *Ei*), insatisfação (*Ab*) e repreensão (*Ei*).

As interjeições seguidas de advérbios se concentram nos polos de prosódia positiva ou negativa – três ocorrências expressam aborrecimento (*Ei*), impaciência (*Jesus*) e repreensão (*Nossa*), em contraste com dois casos que expressam surpresa (*Nossa*) e concordância (*Ab*). Já as interjeições seguidas por adjetivos tendem a ter prosódia positiva, relacionada ao sentimento de admiração (*Ab*).

Dos 18 casos de interjeições usadas no final das orações, ou seja, aquelas que se associam à pontuação, a maioria tende a ter prosódia negativa. Apenas em cinco ocorrências ocorreu prosódia positiva – das quais duas vezes em situações de surpresa, junto a *caramba* e *nossa*. Quatro casos possuem prosódia neutra – com o uso das interjeições *ab* e *ei* –, e nove possuem prosódia negativa – sendo três delas repetidas junto a *caramba*, *Jesus* e *nossa* em indignação. Quando juntas a outra interjeição, existem dois casos de prosódias positivas – agradecimento (*Ab*) e alívio (*Ei*) –, e um caso de prosódia negativa – insatisfação (*Ab*).

Entre as oito ocorrências de interjeição seguida por artigo, metade delas tem prosódia negativa – ironia (*Ab*), indignação (*Jesus*), espanto (*Nossa*) e desaprovação (*Nossa*). Em menor frequência, ocorreram dois casos com prosódia positiva – compreensão (*Ab*) e surpresa (*Nossa*) – e outros dois com prosódia neutra – saudação (*Ei*) e chamamento (*Ei*). Portanto, interjeições seguidas de artigo tendem a ser utilizadas para expressar sentimentos ruins.

As interjeições associadas às preposições, por outro lado, parecem estar associadas a sentimentos bons. Entre as quatro ocorrências dessa associação no seriado, duas têm prosódias positivas, expressando *insight* (*Ei*) e surpresa (*Nossa*), enquanto há uma apenas com prosódia neutra, relativa à lembrança (*Ab*), e uma outra com prosódia negativa, expressando espanto (*Nossa*).

Por fim, foram identificadas seis ocorrências de interjeições seguidas por verbos. No entanto, tal associação não parece estar concentrada em uma prosódia específica, porque três ocorrências expressam sentimentos bons – assertividade (*Ab*), satisfação (*Ab*) e surpresa (*Nossa*) –, enquanto três outras expressam sentimentos ruins – espanto (*Nossa*), repreensão (*Ei*) e vergonha (*Ab*).

Passa-se agora à análise das *fansubs* em inglês. O intuito é descobrir se as 14 interjeições utilizadas nas *fansubs* em inglês – *Hey*, *Mmm/Mm*, *Uh*, *Eh*, *Oh/Ooh*⁹, *Hub*, *Oop*, *Ab*, *Ha*, *Uh-huh/Mm-hmm/Mm-mmm*, *Geez/Jeez/Jesus*, *Whoa*, *Shb* e *Damn*¹⁰ – expressam sentimentos semelhantes aos elencados no Quadro 5 e têm prosódias equivalentes¹¹. O Quadro 5 traz os 33 usos das 14 interjeições encontradas no *subcorpus* de língua inglesa do CMM.

⁹ Uma inspeção do *corpus* mostrou que *Ooh* é uma variação da grafia de *Oh*, *Jeez* de *Geez* e *Jesus*, e *Mm* de *Mmm*. Para que não perdêssemos nenhuma ocorrência dessas interjeições, fizemos a concordância de todas as formas variantes.

¹⁰ A interjeição *Damn* não foi capturada pelo estudo piloto, mas apareceu na análise das linhas de concordância da interjeição *Oh*, por isso foi incluída na lista.

¹¹ A equivalência será verificada a partir das informações fornecidas nos Quadros 3, 4 e 5.

Quadro 5 – Usos das interjeições nas *fansubs* em inglês

Uso	Interjeição	Coligado	Exemplo
Aborrecimento	Geez/Jeez/Jesus	Pronome/nome	<i>Geez, I wasn't nervous about it a minute ago.</i>
	Huh	Pontuação	<i>So you're different, huh?</i>
	Oh	Interjeição	<i>Oh, damn it, I don't want to die in this office.</i>
Admiração	Oh	Adjetivo	<i>Oh, pretty Peggy Sue.</i>
		Advérbio	<i>Oh, really?</i>
	Ooh	Pontuação	<i>-Ooh! (-Yes.)</i>
Agradecimento	Ooh	Interjeição	<i>Ooh, thank you.</i>
Alívio	Hey	Interjeição	<i>Hey, hey, hey, hey, hey.</i>
	Huh	Pontuação	<i>Hub. Just a kick.</i>
Cumprimento	Oh	Interjeição	<i>Oh, congratulations.</i>
Assertividade	Ah	Verbo	<i>Ah, take it out.</i>
Cautela	Oop	Interjeição	<i>Oop, oop...</i>
Chamamento	Hey	Substantivo	<i>Hey, bottle of champagne for the table and another round of these, plus one.</i>

Compreensão	Ah	Artigo	<i>Ah, the blue box.</i>
		Pronome/nome	<i>Ah, I see.</i>
		Advérbio	<i>Ah, still, your board should give credit where credit is due.</i>
	Ooh	Pronome/nome	<i>Ooh, Judy Steckler—May I?</i>
	Oh	Pontuação	<i>(—Right after the partners' meeting.) —Oh.</i>
	Huh	Pontuação	<i>Huh. Office or conference room?</i>
Concordância	Huh	Pontuação	<i>Huh. Got it.</i>
	Oh	Advérbio	<i>Oh, absolutely.</i>
	Uh-huh	Advérbio	<i>Uh-huh, so now we know there's a price.</i>
Pontuação		<i>(—Is that right?) —Uh-huh.</i>	
Conforto	Oh	Pronome/nome	<i>Oh, Carol, sweetie, it's not that bad.</i>
Conselho	Hey	Verbo	<i>Hey, come on. You've got to relax.</i>
Desaprovação	Oop	Pontuação	<i>(—Me, too. Bye.) —Oop.</i>
Chamamento	Hey	Advérbio	<i>Hey, since when have we had that bird's nest on the ceiling?</i>
Dor	Oh	Pontuação	<i>Oh! Ah!</i>
	Ah	Pontuação	<i>Ah! Oh!</i>
Espanto	Ah	Pontuação	<i>— Ah! (—Put your home in order!)</i>
	Geez/Jeez/Jesus	Pontuação	<i>Jeez. Well, anything for a friend.</i>
Verbo		<i>Jeez, is that where you're moving?</i>	

Hesitação	Uh	Artigo	<i>Uh, the reader at Mike Weinblatt's office.</i>
		Adjetivo	<i>I have a, uh, busier day than I thought.</i>
		Advérbio	<i>No, we were, uh, just finishing up here. These are great.</i>
		Pontuação	<i>I should, uh... I have to deal with this.</i>
		Pronome/nome	<i>Uh, I don't know.</i>
		Substantivo	<i>Uh, business. Go back to bed, dear.</i>
		Verbo	<i>I, uh- can you hold?</i>
	Mmm/Mm	Pontuação	<i>(-I need it by 4:00.) -Mmm.</i>
		Advérbio	<i>Mmm, really?</i>
		Substantivo	<i>Nothing for me... Mmm, coffee.</i>
		Pronome	<i>Mm, it's so good.</i>
Impaciência	Geez/Jeez/Jesus	Pontuação	<i>Geez. Hey, I let you sit up front.</i>
	Oh	Pronome/nome	<i>Oh, Christ.</i>
	Uh-huh	Pontuação	<i>Uh-huh. Lee, Lee, Don doesn't think there's a problem.</i>
Advérbio		<i>Uh-huh, then let me clarify my question.</i>	
Incômodo	Geez/Jeez/Jesus	Verbo	<i>Geez, it's hot here.</i>
	Huh	Advérbio	<i>Hub, well, I've got some bad news for you.</i>
	Whoa	Pontuação	<i>Whoa. I'm all bitten up.</i>
Indignação	Ha	Pontuação	<i>(-He's gone for the day.) -Ha!</i>
Irritação	Ah	Interjeição	<i>Ah, Jesus, I can't even agree with you.</i>

	Damn	Pronome/nome	<i>Damn it, Betts!</i>
		Advérbio	<i>Damn right you're sorry!</i>
	Oh	Interjeição	<i>Oh, damn you!</i>
Ironia	Ah	Artigo	<i>Ah, the optimism of the American corporation.</i>
	Eh	Pronome/nome	<i>Eh, you really think The Zombies are right?</i>
	Ha	Pronome/nome	<i>Work? Ha. I still don't understand what you do.</i>
	Oh	Pontuação	<i>Oh. A foothold.</i>
		Verbo	<i>Oh, kill me, you busy Jewess.</i>
	Ooh	Adjetivo	<i>Ooh, forceful.</i>
		Advérbio	<i>Ooh, down below.</i>
	Uh	Substantivo	<i>Don't worry, we already checked it with your, uh, girl.</i>
Lembrança	Oh	Pontuação	<i>Oh. And, Peggy, I need you to place a call.</i>
		Conjunção	<i>Oh, and, Don, we're going to D.C.</i>
		Verbo	<i>Oh, speaking of people who hate you...</i>
Preocupação	Whoa	Interjeição	<i>Whoa, whoa, whoa, whoa, whoa, whoa, whoa, whoa.</i>
		Pontuação	<i>Whoa. Hold on.</i>

Repreensão	Ha	Pontuação	<i>Ha. I'm worried, but you're angry.</i>
	Hey	Interjeição	<i>Hey, hey, hey! That's enough!</i>
		Pontuação	<i>-Hey. (-Don't.)</i>
		Verbo	<i>Hey, watch it.</i>
Sarcasmo	Shh	Pontuação	<i>Shh. I just put the baby down.</i>
	Whoa	Verbo	<i>Whoa, whoa, whoa, whoa, running in the house.</i>
	Ah	Pontuação	<i>Ah. Look at you, Gidget.</i>
	Eh	Pontuação	<i>Away from the neighbors, eh?</i>
	Huh	Pontuação	<i>Huh. Harry said on the form where it says "cause of death," they wrote "Don Draper."</i>
	Oh	Artigo	<i>Oh, a negro homosexual, a Canadian sexpot and unaccompanied redhead.</i>
		Interjeição	<i>Oh, damn you!</i>
	Ooh	Pontuação	<i>Ooh. Draper, draper & draper?</i>
	Uh-huh	Pontuação	<i>Uh-huh. My bed is covered with work.</i>
	Whoa	Pontuação	<i>Death is My Client... Whoa.</i>
Satisfação	Ooh	Interjeição	<i>Ooh-la-la.</i>
		Pontuação	<i>Ooh. Can we split a lobster?</i>
	Ah	Pontuação	<i>Ah. Come over here.</i>

Saudação	Ah	Pontuação	<i>Ah. A pleasure to see you.</i>
		Interjeição	<i>Ah, bello.</i>
	Hey	Advérbio	<i>Hey, how are you?</i>
		Pontuação	<i>(-Hi.) -Hey.</i>
Surpresa		Pronome/nome	<i>Hey, kid. Where you going?</i>
	Huh	Pontuação	<i>Huh. Really?</i>
	Ah	Pontuação	<i>Oh. Ah! Don!</i>
	Oh	Pontuação	<i>(- George works for Vicks.) - Oh.</i>
		Pronome/nome	<i>Oh, you brought dessert.</i>
		Substantivo	<i>Oh, champagne.</i>
Tristeza		Verbo	<i>Oh, look, he got you a cane.</i>
	Ooh	Adjetivo	<i>Ooh, baked Alaska.</i>
	Ooh	Pontuação	<i>-Ooh! (-Jesus. Come on.)</i>
Vergonha	Ah	Pontuação	<i>Ah. I feel awful.</i>
	Oop	Pontuação	<i>Oop. Sorry about that.</i>

Fonte: Elaborado pelas autoras.

A interjeição *Hey* é usada para expressar alívio, conselho, repreensão, chamamento e saudação. Tais resultados sugerem que sua prosódia não tende a ser negativa, mas sim positiva ou neutra. *Mmm/Mm* denota somente hesitação, já *Uh* expressa hesitação e ironia. Portanto, apesar de suas ocorrências serem majoritariamente utilizadas com prosódia neutra, *uh* também pode ter prosódia negativa. Todas as ocorrências de *Eh* têm prosódia negativa, expressando ironia e sarcasmo.

Oh/Ooh é a interjeição associada ao maior número de emoções: 16 no total. Desse grupo, oito são positivas – surpresa, admiração compreensão, conforto, concordância, agradecimento, satisfação e cumprimento –, sete são negativas – sarcasmo, ironia, impaciência, dor, tristeza, irritação e aborrecimento

–, e uma é neutra, relativa a lembrança. Assim, não é possível afirmar que há uma tendência a uma determinada prosódia. Tais resultados apenas sugerem que *Oh/Ooh* é raramente usada em contextos neutros. Também não houve indicação de que *Ooh*, que sinalizaria um som mais comprido, fosse mais característica de contextos positivos ou negativos. Similarmente a *Oh/Ooh*, *Hub* não tem uma tendência definida relativa à sua prosódia no exame dos dados: há quatro ocorrências de sentimentos positivos – surpresa, compreensão, alívio e concordância – e três de sentimentos negativos, a saber: incômodo, sarcasmo e aborrecimento.

Oop denota cautela, desaprovação e vergonha. Desse modo, tende a ser utilizado com prosódia negativa. *Ab* é a segunda interjeição mais produtiva nas *fansubs* do CMM em inglês, pois se associa a 11 sentimentos/apelos diferentes. Desse total, seis são negativos (ironia, dor, espanto, sarcasmo, vergonha e irritação), quatro são positivos (assertividade, compreensão, satisfação e surpresa) e um é neutro (saudação). Pode-se dizer, portanto, que *Ab* tende a ter uma prosódia negativa.

Ha tem uma prosódia marcadamente negativa, visto que expressa indignação, repreensão e ironia. *Uh-hub/Mm-hmm/Mm-mmm* não parece ter uma tendência definida com relação à prosódia porque expressa concordância, impaciência e sarcasmo. *Geez/Jeez/Jesus* tem prosódia negativa, expressando aborrecimento, espanto, impaciência e incômodo. O mesmo acontece com *Whoa*, *Shh* e *Damn*, que expressam repreensão (*Whoa*, *Shh*), sarcasmo, incômodo e preocupação (*Whoa*) e irritação (*Damn*).

No que tange às coligações, interjeições seguidas por pronomes não parecem ter prosódia definida, dado que, entre suas 11 ocorrências, cinco revelam ironia (*Eh*, *Ab*), impaciência (*Oh/Ooh*), aborrecimento (*Geez/Jeez/Jesus*) e irritação (*Damn*), quatro expressam compreensão (*Ab*, *Oh/Ooh*), conforto (*Oh/Ooh*) e surpresa (*Oh/Ooh*), e duas indicam hesitação (*Mmm/Mm*, *Uh*). O mesmo ocorre com as interjeições seguidas por advérbios, cujas dez ocorrências se associam, em proporções semelhantes, a sentimentos positivos – compreensão (*Ab*) e concordância (*Oh/Ooh*, *Uh-hub/Mm-hmm/Mm-mmm*) –, negativos – incômodo (*Hub*), impaciência (*Uh-hub/Mm-hmm/Mm-mmm*) e irritação (*Damn*) – e neutros – chamamento (*Hey*), hesitação (*Mmm/Mm*, *Uh*) e saudação (*Hey*). Essa tendência se confirma também nas interjeições seguidas por adjetivos, já que, entre as quatro ocorrências do Quadro 6, duas expressam admiração (*Oh/Ooh*) e surpresa (*Oh/Ooh*), uma expressa ironia (*Oh/Ooh*) e uma expressa hesitação (*Uh*).

Já as 35 interjeições seguidas por pontuação tendem a ter prosódia negativa, pois estão majoritariamente associadas a sentimentos/apelos tais como dor (*Ab*, *Oh/Ooh*), espanto (*Ab*, *Geez/Jeez/Jesus*), sarcasmo (*Ab*, *Oh/Ooh*, *Hub*, *Eh*, *Uh-hub/Mm-hmm/Mm-mmm*, *Whoa*), vergonha (*Ab*, *Oop*), ironia (*Oh/Ooh*), tristeza (*Oh/Ooh*), aborrecimento (*Hub*), desaprovação (*Oop*), repreensão (*Shh*, *Ha*), indignação (*Ha*), impaciência (*Uh-hub/Mm-hmm/Mm-mmm*, *Geez/Jeez/Jesus*) e incômodo (*Whoa*). Apenas nove representam sentimentos/apelos positivos, como satisfação (*Ab*), surpresa (*Ab*, *Oh/Ooh*, *Hub*), admiração (*Ab*), compreensão (*Oh/Ooh*, *Hub*), alívio (*Hub*) e concordância (*Hub*). As outras quatro ocorrências expressam sentimentos/apelos neutros: saudação (*Ab*), hesitação (*Mmm/Mm*, *Uh*) e lembrança (*Oh/Ooh*).

A prosódia das interjeições seguidas de interjeições também não é definida, tal como acontece com aquelas seguidas por pronomes, advérbios e adjetivos, porque entre suas 11 ocorrências, cinco representam sentimentos/apelos positivos – alívio (*Hey*), agradecimento (*Oh/Ooh*), cumprimento (*Oh/Ooh*), satisfação (*Oh/Ooh*) e cautela (*Oop*) – e seis expressam sentimentos/apelos negativos – irritação (*Ab*, *Oh/Ooh*, *Damn*), repreensão (*Hey*), aborrecimento (*Oh/Ooh*) e preocupação (*Whoa*). Tal indefinição de prosódia se encontra também nas interjeições seguidas de artigos e verbos. No caso das interjeições seguidas de artigos, uma ocorrência expressa compreensão (*Ab*), duas expressam ironia (*Ab*) e sarcasmo (*Oh/Ooh*) e uma expressa hesitação (*Uh*).

A interjeições seguidas de verbos representam os sentimentos/apelos ligados a assertividade (*Ah*), conselho (*Hey*), surpresa (*Oh/Ooh*), incômodo (*Geez/Jeez/Jesus*), repreensão (*Whoa*) e lembrança (*Oh/Ooh*).

Por fim, as interjeições seguidas de conjunções e substantivos parecem ter tendência a ter uma prosódia neutra. A única interjeição seguida por conjunção expressa lembrança (*Oh/Ooh*) e as cinco seguidas por substantivos expressam surpresa (*Oh/Ooh*), ironia (*Uh*), hesitação (*Mmm/Mm, Uh*) e chamamento (*Hey*). O Quadro 6 traz um comparativo dos sentimentos/apelos expressos pelas interjeições nas *fansubs* em inglês. No quadro, as traduções para o português das interjeições em inglês aparecem em negrito, quando existem, os sentimentos/apelos em comum nas duas línguas são marcados por asterisco e aqueles usados apenas em português estão em itálico.

Quadro 6 – Comparativo dos sentimentos/apelos expressos pelas interjeições nas *fansubs* em inglês e português

Interjeições	Prosódia semântica		
	Sentimentos/apelos positivos	Sentimentos/apelos negativos	Apelos neutros
Ah/Ah	assertividade * compreensão * satisfação * surpresa <i>admiração</i> <i>agradecimento</i> concordância	ironia dor espanto sarcasmo vergonha * irritação indignação insatisfação	saudação * <i>lembrança</i>
Hey/Ei	alívio * conselho <i>Insight</i>	repreensão * <i>aborrecimento</i> <i>indignação</i> repreensão	chamamento * hesitação saudação *
Mmm/Mm			hesitação
Uh		ironia	hesitação
Eh		ironia sarcasmo	
Oh/Ooh Ah/Não/ Caramba	surpresa * admiração * compreensão * conforto concordância * agradecimento * satisfação * cumprimento	sarcasmo ironia impaciência dor tristeza irritação aborrecimento <i>assombro</i>	lembrança

Huh	surpresa	indignação
	compreensão	incômodo
	alívio	sarcasmo
	concordância	aborrecimento
Oop/ Opa	cautela	desaprovação
Shh/ Shh		vergonha *
		repreensão *
Ha		indignação
		repreensão
		ironia
Uh-huh	concordância	impaciência
		sarcasmo
Geez/Jeez/Jesus/ Jesus/ Nossa	<i>surpresa</i>	aborrecimento
	<i>admiração</i>	espanto*
	<i>Alegria</i>	impaciência *
		incômodo
		indignação
		desaprovação
		assombro
		vergonha
		repreensão
		repreensão
Whoa		sarcasmo
		incômodo
		preocupação
		irritação
Damn		
Não?		confirmação

Fonte: Elaborado pelas autoras a partir dos Quadros 3, 4 e 5.

O Quadro 6 mostra que as *fansubs* em português, diferentemente das *fansubs* em inglês, não marcam as hesitações e lembranças com interjeições. Os únicos sentimentos/apelos neutros sinalizados por meio das interjeições pelos fãs em português são o chamamento e a saudação.

Ab, tanto em português como em inglês, é utilizado para sinalizar assertividade, compreensão, satisfação, vergonha e saudação. No entanto, é utilizado apenas em inglês para expressar surpresa, ironia, dor, espanto, sarcasmo e irritação, demonstrando que tem tendências de prosódia opostas nessas duas línguas. A interjeição *Hey* é traduzida por *Ei* (vide Quadro 3) e não tem tendência de prosódia definida em qualquer uma das duas línguas, tendo em vista que é usada por ambas para sinalizar alívio, repreensão, chamamento e saudação. Em inglês, *Hey* também é usada para expressar conselho.

As interjeições *Mmm/Mm*, *Uh*, e *Eh* não têm equivalentes nas *fansubs* em português do *corpus* CMM, o que sugere que os fãs brasileiros decidiram não marcar hesitação, ironia e sarcasmo por meio de interjeições. Já a interjeição *Oh/Ooh* foi traduzida por *Ah*, *Não* e *Caramba* (Vide Quadro 3) e foi utilizada nas duas línguas para expressar surpresa, admiração, compreensão, concordância, agradecimento e satisfação, marcando assim sua prosódia positiva em português. Em inglês, no entanto, *Oh/Ooh* não tem uma prosódia definida porque também sinaliza os sentimentos/apelos de sarcasmo, ironia, impaciência, dor, tristeza, irritação e aborrecimento.

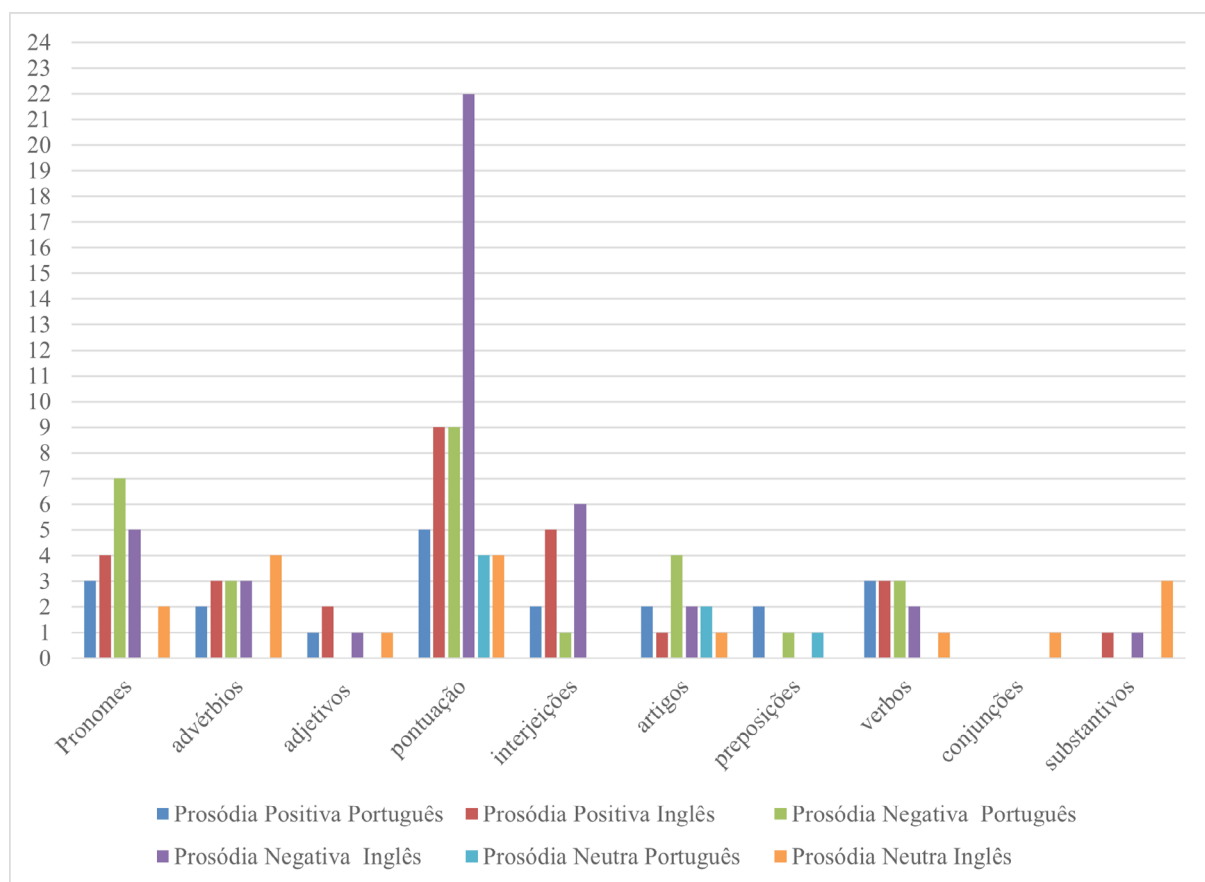
Outra interjeição em inglês que não foi traduzida para o português é *Hub*, tendo em vista que em nenhuma das ocorrências de *Hub* no *corpus* encontramos uma interjeição em português. Os sentimentos sinalizados por *Hub* em inglês – surpresa, compreensão, alívio, concordância, incômodo, sarcasmo e aborrecimento – são sinalizados na língua-alvo por *Nossa*, *Jesus*, *Caramba* (surpresa), *Ah* (compreensão), *Ei* (alívio, aborrecimento) e *Ah* (concordância), em linhas de texto que não encontram um paralelo com aquelas que contêm *Hub*.

Oop por vezes foi traduzido por *Opa*. No entanto, enquanto nas *fansubs* em inglês essa interjeição expressa cautela, desaprovação e vergonha, em português ela só expressa vergonha. Isso revela que *Oop* e *Opa* tendem a ter prosódia negativa em ambas as línguas. *Shh* é usada exatamente da mesma maneira nas *fansubs* em inglês e português para representar repreensão, ou seja, tem uma prosódia negativa. *Ha*, assim como *Hub*, não foi traduzida pelos fãs em português. Nas *fansubs* em inglês, sua prosódia é negativa, pois representa os sentimentos/apelos de indignação, repreensão e ironia. *Uh-hub/Mm-hmm/Mm-mmm* foi outra interjeição que não foi traduzida para o português. No entanto, poderia ter sido usada, pois quando ela ocorre, em situações de impaciência, o uso do *Uh-hub/Mm-hmm/Mm-mmm* serve para encerrar alguma conversa ou interromper uma fala, cortando o assunto discutido. Essa função pode ser exercida pelas interjeições *aham* e *sim*, por exemplo, muito usadas na língua portuguesa com esse mesmo intuito. *Aham* também é tipicamente utilizada, em português, para sinalizar sarcasmo e concordância, por isso poderia ter ocorrido nas *fansubs* de língua portuguesa como uma boa tradução de *Uh-hub/Mm-hmm/Mm-mmm*.

Já a interjeição *Geez/Jeez/Jesus* foi traduzida pelas interjeições *Jesus* e *Nossa* para expressar praticamente os mesmos sentimentos/apelos: espanto, impaciência e incômodo. Portanto, essas interjeições têm prosódia negativa em ambas as línguas. O único sentimento/apelo que foi sinalizado por essa interjeição apenas em inglês foi o de aborrecimento. Por fim, *Whoa* e *Damn* também não tiveram equivalência nas *fansubs* em português. Em inglês, sua prosódia é negativa, tendo em vista que sinalizam repreensão, sarcasmo, incômodo e preocupação (*Whoa*), e irritação (*Damn*).

O Gráfico 1 traz uma comparação entre as prosódias semânticas dos padrões coligacionais das interjeições no CMM, com base nos sentimentos/apelos que tais padrões expressam (vide Quadros 4 e 5). O gráfico mostra que a similaridade de prosódias nas *fansubs* em língua inglesa e portuguesa se dá do seguinte modo: as interjeições seguidas por adjetivos e verbos tendem a ter prosódia positiva, enquanto as seguidas de pronomes, advérbios, pontuação e artigos pendem para a prosódia negativa. Já as interjeições coligadas a outras interjeições têm propensão a ter prosódias distintas nas duas línguas – positiva em português e negativa em inglês. Além disso, verifica-se que há algumas categorias gramaticais que são exclusivas de uma língua ou outra. Por exemplo, interjeições seguidas por preposições são exclusivas das *fansubs* em português e tendem a ter prosódia positiva; por seu turno, as interjeições seguidas por conjunções e substantivos são exclusivas das *fansubs* em inglês e pendem para a prosódia neutra.

Gráfico 1 – Prosódia semântica dos padrões coligacionais das interjeições no CMM



Fonte: Elaborado pelas autoras a partir dos Quadros 4 e 5.

A última análise que será feita diz respeito à frequência das interjeições nas *fansubs*. Como as *fansubs* de um mesmo seriado não são elaboradas por apenas um indivíduo, mas sim por diversos fãs, o intuito é descobrir se mesmo com essa variedade de “autores” há uma sistematicidade no uso das interjeições em cada uma das línguas e entre elas. A Tabela 1 traz a frequência das interjeições nas *fansubs* em português ao longo das sete temporadas de *Mad Men*. Os números em negrito representam o sobreuso ou subuso de interjeições com base na tendência de ocorrências das diferentes temporadas.

Tabela 1 – Frequência de interjeições em português do CMM, por temporada

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	Total
Ah	97	12	3	0	0	0	0	112
Caramba	0	0	2	0	3	0	1	6
Ei	29	11	9	6	5	15	11	86
Jesus	19	13	6	18	17	13	4	90
Não	35	28	16	18	33	30	19	179
Nossa	3	5	23	29	15	13	16	104
Opa	1	0	0	0	0	0	0	1
Shh	0	0	1	0	0	0	0	1
Total	184	69	60	71	73	71	51	579

Fonte: Elaborada pelas autoras.

A Tabela 1 revela que *Ah* foi a segunda interjeição mais usada nas *fansubs* em português. Contudo, nota-se que há um sobreuso nas duas primeiras temporadas. Tal sobreuso levou à posterior investigação de sua distribuição, por meio da ferramenta *Concordance Plot*. Essa investigação mostrou que os episódios 1, 8, 10 e 12, da primeira temporada, e o episódio 1 da segunda temporada continham 54 ocorrências, distribuídas da seguinte forma: 14, 9, 12, 11 e 8 ocorrências, respectivamente. Esse resultado sugere que um mesmo fã pode ter elaborado as *fansubs* desses episódios e que o sobreuso de interjeições poderia ser apontado como uma de suas idiosincrasias. Não é possível ter certeza sobre essa suposição, porque os *legenders*, como são chamados no meio, trabalham para grupos que podem conter até 150 pessoas. Os créditos que porventura aparecem nos textos levam o nome do grupo ou do administrador do grupo.

Outras interjeições que mostraram usos idiosincráticos em alguns episódios foram *Ei* e *Jesus*. *Ei* foi sobreutilizada nos episódios 1 e 3 da primeira temporada (cinco e oito vezes, respectivamente) e no episódio 6 (sete e cinco vezes, respectivamente) da segunda e terceira temporadas, totalizando 25 ocorrências. *Jesus* teve sobreuso na primeira temporada, episódio 6 (6 ocorrências), na segunda temporada, episódio 9 (6 ocorrências), e na quinta temporada, episódio 9 (6 ocorrências).

Além dessas idiosincrasias, observa-se o subuso de *Ei*, *Jesus* e *Nossa* em algumas temporadas (em negrito na Tabela 1) e um único uso de *Opa* e *Shh* em todas as temporadas. Globalmente, dois fatos chamam a atenção: (1) o pouco uso de interjeições nas *fansubs* em português, considerando-se que o *subcorpus* conta com 92 episódios no total e é 14% menor, em termos de número de ocorrências, que o *subcorpus* de inglês. Este último dado é relevante porque mostra que haveria espaço para a inclusão das interjeições na tela, se os *legenders* assim o desejassem; e (2) à exceção da primeira temporada, as interjeições, de modo geral, são usadas com frequências similares, demonstrando certa sistematicidade em seu uso. Passa-se agora, para a análise das frequências nas *fansubs* em inglês (vide Tabela 2). Na Tabela 2, os números em negrito também indicam o subuso/sobreuso das interjeições em algumas temporadas.

Tabela 2 – Frequência de interjeições em inglês do CMM, por temporada

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	Total
Hey	35	34	28	38	27	35	40	237
Mmm/Mm	143	76	30	152	204	164	161	930
Uh	74	5	0	18	25	19	6	147
Eh	1	0	0	2	2	0	0	5
Oh/Ooh	142	75	30	147	197	162	159	912
Huh	16	1	2	13	10	1	4	47
Oop	1	0	0	0	0	0	3	4
Ah	14	3	0	13	11	3	10	54
Ha	1	0	2	0	2	2	1	8
Uh-huh/ Mm-hmm / Mm-mmm	0	1	0	10	5	1	7	24
Geez/Jeez/Jesus	19	11	21	32	20	17	10	130
Whoa	17	2	2	3	0	0	1	25
Shh	0	0	0	4	7	4	3	18
Damn	7	7	9	8	9	13	5	58
Total	470	215	124	440	519	421	410	2.599

Fonte: Elaborada pelas autoras.

A Tabela 2 mostra, assim como a Tabela 1, que há uma certa sistematicidade de uso nas interjeições em inglês. A grande diferença geral está na maior frequência de uso e no espectro de sentidos/apelos das interjeições nas *fansubs* em inglês. Resultado semelhante foi obtido por Bruti e Zanotti (2015) e Pavesi (2008), mostrando que textos traduzidos têm a tendência de omitir e reduzir a variedade de interjeições. Outro ponto que merece destaque é que os *legenders* de língua inglesa sinalizam hesitação com *Hey*, *Mmm/Mm* e *Uh*, ao passo que, em português, eles não parecem sinalizar hesitação de modo algum. Aliás, o subuso de *Mmm/Mm* e *Uh*, nas temporadas 2 e 3, e de *Uh*, na temporada 7, pode resultar do uso intercambiável dessas interjeições para marcar hesitação. Isto é, o *legender* de uma determinada temporada pode ter uma preferência marcada por usar uma das três para expressar hesitação, levando ao menor uso das outras duas. Em termos de distribuição, *Hey* foi sobreutilizada apenas na temporada 1, episódio 3, no qual ocorre 16 vezes. Já *Mmm/Mm* e *Uh* distribuem-se regularmente ao longo dos diferentes episódios.

Eh é utilizada para sinalizar ironia e sarcasmo no CMM, sentimentos/apelos que não são sinalizados com interjeições em português e ocorre uma vez por episódio, quando é utilizada. Já *Oh/Ooh* é a interjeição mais produtiva em inglês, ou seja, a que expressa maior variedade de sentimentos, e a segunda com maior número de ocorrências, distribuídas de modo relativamente homogêneo pelos episódios, com média de 10 vezes por episódio. Há apenas 13 episódios, ao longo de todas as sete temporadas, nos quais é subutilizada (quando ocorre apenas entre 2 e 3 vezes). Algumas vezes, *Oh/Ooh* equivale a *Ah*, *Não* e *Caramba*, para expressar sentimentos/apelos positivos como surpresa, admiração, compreensão, concordância, agradecimento e satisfação. *Huh*, que também é uma interjeição produtiva, não teve equivalentes em português e parece ter

sido sobreutilizada nas temporadas 1, 4 e 5. A análise dos gráficos na ferramenta *Concordance Plot* mostra que essa interjeição foi sobreutilizada nos episódios 1, 6 e 10, da primeira temporada, no episódio 4 da quarta temporada e nos episódios 6 e 9 da quinta temporada.

O caso da interjeição *Oop* ocorre uma vez apenas em cada episódio, porém denotando três sentimentos/apelos diferentes. Ela equivale ao uso de *Opa* em português, e dois dos três sentimentos/apelos que denota em inglês são os mesmos que em português (vide Quadro 6). *Ab* tem distribuição regular por todos os textos, mas foi subusada nas temporadas 2, 3 e 6, isto é, ocorreu em um menor número de episódios nessas temporadas. *Ha* tem distribuição e frequências regulares no CMM. *Uh-huh/Mm-hmm/Mm-mmm* têm distribuição regular, ocorrendo entre uma e três vezes por texto. Seu aparente sobreuso nas temporadas 4, 5 e 7 foi causado por sua ocorrência em mais episódios do que nas outras temporadas.

As interjeições *Geez/Jeez/Jesus*, *Whoa*, *Shh* e *Damn*, que denotam sentimentos/apelos negativos apenas têm frequências e distribuições relativamente sistemáticas ao longo das temporadas. As exceções são: (1) o sobreuso de *Geez/Jeez/Jesus* na temporada 4, não por causa de uma distribuição idiossincrática, mas pelo fato de ter ocorrido em um maior número de episódios nessa temporada (todos os episódios, menos o 12); (2) o sobreuso de *Whoa* na temporada 1, por causa de uma fala de um personagem que inclui oito usos de *Whoa* sequenciais, no episódio 11; e (3) um maior número de episódios com uma única ocorrência de *Shh*, nas temporadas 4 a 7.

A análise dos dados feita aqui mostra que as interjeições mais comuns nas *fansubs* em português de *Mad Men* são *Ab*, *Não* e *Nossa*, ao passo que as mais comuns em inglês são *Mmm/Mm*, *Oh/Ooh*, *Hey*, *Uh* e *Geez/Jeez/Jesus* (vide Tabelas 1 e 2). O maior número de interjeições comuns em inglês reflete o fato de que a ocorrência de interjeições é praticamente quatro vezes e meia mais numerosa nessa língua do que em português. Esse fato tem duas implicações: (1) os *legenders* de *Mad Men* em língua inglesa acreditam que os sons da fala têm grande impacto na mensagem de textos audiovisuais e, portanto, devem ser reproduzidos de modo gráfico sempre que possível; e (2) possivelmente os *legenders* brasileiros de *Mad Men* utilizem apenas os textos audiovisuais, ou seja, aqueles provenientes do seriado em si, e não das *fansubs* em inglês, para produzirem suas legendas – caso contrário, talvez se sentissem obrigados a incluir todas as interjeições utilizadas em inglês em suas traduções.

Outra questão de pesquisa que foi elucidada refere-se à gama de sentimentos/apelos retratados graficamente pelas interjeições. Observou-se que, mesmo com uma diferença muito pequena em números absolutos, os *legenders* brasileiros de *Mad Men* retrataram mais sentimentos/apelos positivos do que negativos – 10 sentimentos positivos e nove negativos (vide Quadro 4) – do que os *legenders* de língua inglesa – 13 sentimentos/apelos positivos e 16 negativos. Talvez os *legenders* de língua portuguesa julguem que sentimentos/apelos negativos são mais aparentes na tela por meio de tons de voz, expressões faciais, gestos e lágrimas e, portanto, não precisam de representação gráfica. No tocante a sentimentos/apelos neutros, ambos retratam quatro, mas um deles é de natureza diferente. As *fansubs* de *Mad Men* em português têm interjeições que sinalizam lembrança, chamamento, saudação e confirmação, ao passo que as em inglês sinalizam lembrança, chamamento, saudação e hesitação. Para explicar tal diferença imaginou-se duas possíveis razões: (1) em língua inglesa, a confirmação é normalmente feita pelas *tag questions* ao final das orações; e (2) falantes de português brasileiro não consideram hesitações como um componente importante para a compreensão da mensagem. De modo geral, a tendência a uma ou outra prosódia semântica das

interjeições no CMM deriva das mesmas coligações, como apontado acima, diferindo apenas com relação às categorias gramaticais interjeição, preposição, conjunção e substantivo.

Por fim, nota-se em ambas as línguas uma certa regularidade no uso de cada uma das interjeições ao longo das temporadas. Tal regularidade indica que, apesar de os *legenders* não serem profissionais contratados por estúdios e produtoras, os que elaboraram as *fansubs* de *Mad Men* têm uma boa organização e estrutura por trás de suas atividades como legendadores de material audiovisual. A seguir, apresentam-se algumas considerações finais acerca dos resultados obtidos.

Discussão dos resultados

Este estudo, que buscou analisar o uso das interjeições na *fansubs* do seriado *Mad Men*, acabou por levantar questões que precisam ser melhor investigadas. Uma delas diz respeito à área da LC: será que a proposição de cunho teórico, relativa ao desdobramento do conceito de prosódia semântica aplicado às interjeições, se sustentará em trabalhos futuros com *corpora* de registros de fala diversos ou representativos de seriados de televisão? Outras questões pertencem ao universo da produção de legendas audiovisuais – sejam elas da mesma língua do produto audiovisual ou não, profissionais ou não – para programas de televisão. Mais especificamente, questões relativas ao grau de estruturação das equipes de *legenders* ao redor do mundo, do impacto de tal estruturação, tanto para a indústria audiovisual como para os processos tradutórios, do grau de fidedignidade das *fansubs* frente às legendas produzidas profissionalmente e a baixa probabilidade da manutenção dessas equipes, haja vista que ao término do processo de publicação deste trabalho o site www.legendas.tv já deixou de existir.

Essas e outras questões ganham importância em face de alguns dos pontos mencionados na parte teórica deste trabalho. Por exemplo, o estudo reforçou que a tradução, de maneira geral, deve ser entendida a partir de uma perspectiva flexível, heterogênea e não estática, que compreenda um amplo conjunto de realidades empíricas e reconheça a natureza mutante dessa prática profissional (Díaz-Cintas; Remael 2021, p. 5). Assim, é aconselhável considerar a prática dos *legenders* em cursos de tradução e legendagem profissional, de modo a não os desqualificar como fãs, apenas, dada a sua presença maciça na Internet. Pois, novamente nas palavras de Díaz-Cintas e Remael (2021), a TAV, com sua diversidade de formas, propósitos e participantes, demonstra essa natureza de mudanças constantes. Quem desejar profissionalizar-se na área deve reconhecer e compreender essa mutabilidade.

Além disso, como também exposto acima, o desenvolvimento da cultura participativa do universo *fansub* está “expandindo os limites da criatividade e abalando as bases da legendagem tradicional” (Díaz-Cintas, 2013, p. 283), pois apesar da popularização dos serviços de *streaming* – que têm legendas oficiais – disponíveis hoje, muitas equipes recebem doações dos fãs espectadores, como uma forma de agradecimento pelo trabalho de tradução, sincronização, revisão e distribuição gratuita de *fansubs*. Mesmo que essas equipes possam ter seus trabalhos encerrados, como no caso da www.legendas.tv, as *fansubs* ainda tem grande relevância para aqueles que consomem conteúdos disponibilizados gratuitamente pela Internet, exercendo um papel importante neste meio mesmo com a grande popularização e expansão dos serviços pagos de *streaming*.

Afinal, os *legenders*, de modo geral, têm demonstrado um bom conhecimento das línguas-alvo e fonte e de aspectos culturais de seu público, haja vista as diferenças encontradas neste estudo. Uma dessas diferenças é o fato de que, para o brasileiro, a fidelidade aos sons da fala, como o som que sinaliza hesitação, não parece ser importante o suficiente para ser retratado graficamente. Outra hipótese é que o *legender* brasileiro não pensa na possibilidade de suas legendas serem lidas por surdos, julgando, assim, que o som ouvido não precisa de representação gráfica. Por fim, pode-se resumir a ausência de marcadores de hesitação em português como a crença de que a falta de representação de tais sons em forma ortográfica não compromete a compreensão da mensagem e/ou a fidelidade do que está sendo expresso pelos atores de forma oral.

Em suma, este trabalho que descreveu os usos e padrões das interjeições em *fansubs* em inglês e português do seriado *Mad Men* se encerra com a certeza de que, apesar de sua principal limitação, o uso de apenas um seriado, tenha contribuído para levantar questões que parecem relevantes aos estudos de tradução audiovisual e legendagem, bem como à área da LC. Principalmente, mostrou como ainda há um longo caminho a percorrer no que tange à compreensão de diversos aspectos que compõem as práticas e processos existentes no universo da tradução audiovisual e na abordagem teórico-metodológica da LC. No futuro seria interessante elaborar uma pesquisa de cunho qualitativo, a partir de questionários, para que possamos compreender como falantes e/ou aprendizes de línguas materna e adicionais lidam com a expressão dos sentimentos e emoções e como isso pode impactar o processo de tomada de decisão relativo ao uso ou omissão das interjeições nas traduções.

Contribuição dos autores

Nós, Marcia Veirano Pinto e Ana Luiza de Lima Cano Nunes, declaramos, para os devidos fins, que ambas participamos da conceptualização do estudo, metodologia, desenho do estudo e análise dos dados. Todas nós aprovamos a versão final do manuscrito e somos responsáveis por todos os aspectos, incluindo a garantia de sua veracidade e integridade.

Referências

- AIJMER, K. Translating discourse particles: a case of complex translation. In: ANDERMAN, R; ROGERS, M. (Orgs.). *Incorporating corpora: the linguist and the translator*. Cleveland/Buffalo/Toronto: Multilingual Matters, 2007. p. 31-59.
- ARAÚJO, V. L. S. Closed subtitling in Brazil. In: ORERO, P. (Org.). *Topics in audiovisual translation*. Amsterdam: John Benjamins, 2004. p. 199-212.
- BECHARA, E. *Moderna Gramática Portuguesa*. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2002.
- BERBER SARDINHA, T. Lingüística de Corpus: histórico e problemática. *DELTA*, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 323-367, 2000. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-44502000000200005>
- BERBER SARDINHA, T. *Lingüística de corpus*. Barueri: Manole, 2004.

- BERBER SARDINHA, T.; VEIRANO PINTO, M. *Multi-dimensional analysis, 25 years on: a tribute to Douglas Biber*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2014.
- BERBER SARDINHA, T.; VEIRANO PINTO, M. *Multi-dimensional analysis: research methods and current issues*. Bloomsbury, 2019.
- BIBER, D. *Variation across speech and writing*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.
- BIBER, D. Multi-Dimensional approaches. In: LÜDELING, A.; KYTO, M. (Eds.). *Corpus linguistics: an international handbook*, v. 2., Berlin: De Gruyter, 2009.
- BIBER, D.; CONRAD, S. *Register, genre and style*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- BRAGANÇA, M. A. *A interjeição e a construção da narrativa: um estudo na obra A Guerra dos Tronos*. Monografia (Licenciatura em Letras Português, habilitação Língua Portuguesa e Respectiva Literatura) - Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/16346/1/2015_MarianneALvesBraganca_tcc.pdf. Acesso em 04 de abr. 2022.
- BRUTI, S.; ZANOTTI, S. Non-professional subtitling in close-up: A study of interjections and discourse markers. In: ANTONINI, R.; BUCARIA, C. (Orgs.) *Non-professional interpreting and translation in the media*. Frankfurt: Peter Lang, 2015. p. 230-256.
- CONTATO. *United*, 2023. Disponível em <http://www.united4ever.tv/united.html>. Acesso em: 20 jan. 2023.
- DÍAZ-CINTAS, J. *Teoría y práctica de la subtitulación: inglés-español*. Barcelona: Ariel, 2003.
- DÍAZ-CINTAS, J. Subtitling: theory, practice and research. In: MILLÁN-VARELA, C.; BARTRINA, F. (Org.). *The Routledge handbook of translation studies*. 1. ed. Oxon/New York: Routledge, 2013. p. 273-288.
- DÍAZ-CINTAS J.; REMAEL A., *Subtitling: concepts and practices*. Oxon/New York: Routledge, 2021.
- DÍAZ-CINTAS, J; SÁNCHEZ, P. M. Fansubs: Audiovisual Translation in an amateur environment. In: *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*. 6 ed. p. 37-52, 2006. Disponível em: https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1451700/1/Diaz-Cintas_diaz_munoz_JoSTrans_06.pdf. Acesso em 11 abr. 2022.
- LEWIS, E. What's the Difference? Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing (SDH) vs. Closed Captions. 2021. Disponível em: <https://www.3playmedia.com/blog/whats-the-difference-subtitles-for-the-deaf-and-hard-of-hearing-sdh-v-closed-captions/>. Acesso em 11 abr. 2022.
- FEITOSA, M. P. *Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado*. 2009. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/ALDR-832HSQ?mode=full>. Acesso em 04 abr. 2022.
- KARAMITROGLOU, F. A proposed set of subtitling standards in Europe. *Translation Journal*, v. 2, n. 2, 1998. Disponível em <http://translationjournal.net/journal/04stndrd.htm>. Acesso em: 11 abr. 2022.
- MOURA NEVES, M. H. *Gramática do português falado*. Vol. VII: Novos estudos. São Paulo: Editora Humanitas FFLCH/USP e Editora da Unicamp, 1999.
- OLIVEIRA, L. P. de. Linguística de Corpus: teoria, interfaces e aplicações. *Matraga - Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ*, [S.l.], v. 16, n. 24, jun. 2009. ISSN 2446-6905. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/matraga/article/view/27796>. Acesso em: 04 abr. 2022.
- PAVESI, M. Spoken language in film dubbing: Target language norms, interference and translational routines. In: CHIARO, D.; HEISS, C.; BUCARIA, C. (Orgs.). *Between text and image: Updating research in screen translation*. Amsterdã/Filadéfa: John Benjamins, 2008. p. 79-99.

- REBOLLO-COUTO, L.; NUNES DA SILVA, L. P.; SILVA, C. G. da. Tradução audiovisual: estratégias pragmáticas e conversacionais americanas e europeias na legendagem das formas de tratamento nominais. [S. l.], *Caracol*, n. 14, p. 274-307, 2017. DOI: 10.11606/issn.2317-9651.v0i14p274-307. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/caracol/article/view/131712>. Acesso em: 31 mar. 2022.
- ROCHA, J. M. P.; VIANA, V.; ORENHA-OTTAIANO, A. Tradução de fraseologismos metafóricos: contribuições teórico-metodológicas da linguística de corpus. *Revista da ABRALIN*, v. 19, n. 1, p. 1-26, 16 nov. 2020. DOI: <https://doi.org/10.25189/rabralin.v19i1.1697>.
- SHEPHERD, T. M. G. O estatuto da Linguística de corpus: metodologia ou área da Linguística? *Matraga - Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ*, [S. l.], v. 16, n. 24, dez. 2009. ISSN 2446-6905. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/matraga/article/view/27801>. Acesso em: 04 abr. 2022.
- STUBBS, M. *Words and phrases: corpus studies of lexical semantics*. Oxford: Blackwell, 2001.
- TEIXEIRA, A. *As interjeições do português brasileiro e seus aspectos indexicais*. 2019. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/11131>. Acesso em: 04 abr. 2022.
- VALDEÓN, R. Inserts in modern scriptwriting and their translation into Spanish. In: CHIARO, D.; HEISS, C.; BUCARIA, C. (Orgs.). *Between text and image: Updating research in screen translation*. Amsterdã/Filadélfia: John Benjamins, 2008. p. 117-132.
- VALENTE, M. I. A tradução para legendagem, seus problemas e dificuldades. In: VASCONCELOS, Z.; AUGUSTO, M.; SHEPHERD, T. M. G. (Orgs.). *Linguagem, Teoria, Análise e Aplicações*, ISBN 978-85-7785. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Letra Capital, v. 3, 2007. p. 43-51.
- VEIRANO PINTO, M. Variation in movies and television programs: the impact of corpus sampling. In: WERNER, V. (Org.). *The language of pop culture*. Londres: Routledge, 2018. p. 139-162.
- VEIRANO PINTO, M. Discourse of American broadcast news. In: FRIGINAL E.; HARDY, A. J. (Orgs.). *The Routledge handbook of corpus approaches to discourse analysis*. Londres: Routledge, 2021. p. 152-167.