



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I - CAMPINA GRANDE
FACULDADE DE LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS INGLÊS**

LUCAS PEREIRA DA SILVA

**ANÁLISE DAS LEGENDAS DO ‘SNATCH GAME’ DE *RUPAUL’S DRAG RACE*:
HUMOR E ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO EM CONTEXTO CULTURALMENTE
DIVERSO**

**CAMPINA GRANDE
2025**

LUCAS PEREIRA DA SILVA

ANÁLISE DAS LEGENDAS DO ‘*SNATCH GAME*’ DE *RUPAUL’S DRAG RACE*:
HUMOR E ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO EM CONTEXTO CULTURALMENTE
DIVERSO

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Faculdade de Linguística, Letras e Artes - FALLA da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras, com habilitação em Língua Inglesa.

Área de concentração: Estudos da Tradução.

Orientadora: Profa. Ma. Jéssica Thaiany Silva Neves

CAMPINA GRANDE
2025

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586a Silva, Lucas Pereira da.

Análise das legendas do '*Snatch Game*' de *Rupaul's Drag Race* [manuscrito] : humor e estratégias de tradução em contexto culturalmente diverso. / Lucas Pereira da Silva. - 2024.

26 f. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Faculdade de Linguística, Letras e Artes, 2024.

"Orientação : Prof. Ma. Jéssica Thaiany Silva Neves, Coordenação do Curso de Letras Inglês - FALLA".

1. Tradução audiovisual. 2. Legendagem. 3. Estratégias de tradução. 4. Humor. 5. Linguagem. 6. Cultura. I. Título

21. ed. CDD 418.02

LUCAS PEREIRA DA SILVA

ANÁLISE DAS LEGENDAS DO 'SNATCH GAME' DE RUPAUL'S DRAG RACE:
HUMOR E ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO EM CONTEXTO CULTURALMENTE
DIVERSO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Linguística, Letras e Artes -
FALLA da Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito parcial à obtenção do título de
Licenciado em Letras, com habilitação em
Língua Inglesa.

Área de concentração: Estudos da Tradução.

Aprovado em 27/02/2025.

BANCA EXAMINADORA

Jéssica Tháiany Silva Neves

Prof.ª. Ma. Jéssica Tháiany Silva Neves (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Aurielle Gomes dos Santos

Prof.ª. Ma. Aurielle Gomes dos Santos (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Wesley de Barros Silva

Prof. Esp. Wesley de Barros Silva (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

“Traduções mediam línguas, sociedades e culturas, e é por meio das traduções que barreiras culturais e linguísticas podem ser superadas”

(Julliane House).

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Legendas do quadro <i>Snatch Game</i>	16
Quadro 2 - S7E7.....	17
Quadro 3 - S6E5	18
Quadro 4 - S6E5.....	18
Quadro 5 - S6E5.....	20
Quadro 6 - S7E7.....	20
Quadro 7 - S7E7.....	21

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TAV Tradução Audiovisual

TP Texto de Partida

TC Texto de Chegada

LP Língua de Partida

LC Língua de Chegada

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
2.1	Conceituando a Tradução	9
2.1.1	<i>Tradução Audiovisual</i>	11
2.1.1.1	<i>Legendagem</i>	11
2.1.2	Estratégias de Tradução	12
2.2	Tradução, Humor e Cultura	14
3	METODOLOGIA	15
4	ANÁLISE DE DADOS	16
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
	REFERÊNCIAS	23

**ANÁLISE DAS LEGENDAS DO ‘SNATCH GAME’ DE RUPAUL’S DRAG RACE:
HUMOR E ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO EM CONTEXTO CULTURALMENTE
DIVERSO**

**ANALYSIS OF THE SUBTITLES OF ‘SNATCH GAME’ FROM RUPAUL’S DRAG
RACE: HUMOR AND TRANSLATION STRATEGIES IN CULTURALLY DIVERSE
CONTEXT**

Lucas Pereira da Silva¹

RESUMO

O presente trabalho se desenvolve na necessidade de entender como acontece o processo de tradução quando há uma diferença entre culturas e a cultura se mostra fundamental para a presença do humor. Para isso, o objetivo geral da pesquisa se atém a analisar e discutir a presença do humor, ou ausência dele, nas legendas do reality show Rupaul's Drag Race no quadro Snatch Game. Para tal, analisamos as legendas em duas línguas diferentes, português e inglês, identificamos e comparamos os elementos humorísticos presentes; e discutimos se existe a permanência do contexto humorístico, assim como quais estratégias de tradução foram utilizadas no processo dessas traduções para esse fim. Este trabalho se debruça, principalmente, nas obras de Jorge Díaz Cintas e Aline Remael (2007, 2009) abordando conceitos voltados a tradução audiovisual e legendagem; Morreall e Raskin (1985), Marta Rosas (2002) e Jeroen Vandaele (2019) agregando noções de humor e sua relação com a tradução e cultura; e Vinay e Darbelnet (1997) e Aubert (1998) estabelecendo as estratégias de tradução possíveis de utilização. Com ajuda desses teóricos, este trabalho, sendo de cunho qualitativo, descritivo e documental, analisou a tradução das legendas de forma paralelamente comparada às legendas em línguas diferentes, observando também o contexto presente. Ao final deste trabalho, foi possível identificar quais estratégias de tradução foram utilizadas pelos tradutores para preservar o humor nas cenas, principalmente através de pontos compartilhados entre as culturas.

Palavras-Chave: Tradução Audiovisual; Legendagem; Estratégias de tradução; Humor e Cultura.

ABSTRACT

This work develops itself in the need of understanding how the translation process develops when there is a difference between cultures and when the culture is significantly important to the presence of humor. The general objective of this study is to analyze and discuss the presence, or absence, of humor in the subtitles from the reality show Rupaul's Drag Race, in the Snatch Game. To do so, we analyzed the subtitles between two different languages, English and Portuguese, we identified and compared the humorous elements present in them; then it was discussed if the humoristic context remains in the translation, as well as which translation strategies were used to reach this goal. This study was based, mostly, on the works of Jorge Diaz Cintas and Aline Remael (2007, 2009) bringing the conceptions related to audiovisual translation and subtitling; Morreall and Raskin (1985), Marta Rosas (2002) and Jeroen Vandaele (2019) to incorporate on the study notions about humor and its relation to culture and

¹ Discente do Curso de Letras Língua Inglesa da Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: lucas.silva@aluno.uepb.edu.br

translation; Vinay and Darbelnet (1997) and Aubert (1998) establishing the possible translation strategies to be used. With the knowledge brought by these authors, this study, observed as qualitative, descriptive and documentary, analyzed the subtitles translation parallelly and comparatively between the different languages' subtitles, observing the present context. At the end of this work, it was possible to identify which strategies were used by the translators to maintain the humor in the scenes through the subtitles, specifically by using shared elements present in both cultures.

Keywords: Audiovisual Translation. Subtitling. Translation Strategies. Humor and Culture.

1 INTRODUÇÃO

O encontro de culturas no mundo atual é algo comum e frequente, devido ao contato dos povos com a tecnologia, sejam quaisquer os lugares que observamos este fenômeno. Quando usufruímos de séries, filmes, jogos, livros, programas de televisão etc. originários de outras culturas, estamos em contato com culturas diferentes da nossa. Na música, esse fenômeno pode aparecer como um encontro de ritmos de culturas diferentes, por exemplo. Essa interação entre culturas as favorece de formas distintas e, a tradução, dentro desses meios, ajuda a facilitar esse processo interativo. Por esse motivo, observar como a tradução é feita se torna imprescindível. Podemos tomar como exemplo a obra a ser estudada neste trabalho, o *reality show Rupaul's Drag Race*, que traz para seu público a cultura *Drag* dos Estados Unidos e, conseqüentemente, sua cultura como forma de entretenimento. Por se tratar de um programa que traz personagens e artistas de países de língua inglesa, torna-se desafiador para o público brasileiro se conectar inteiramente com o programa, principalmente nos episódios humorísticos em que as diferenças se tornam mais evidentes através do humor. É possível então, diante desse contexto, nos questionar acerca de como a tradução fornece os elementos necessários para que o espectador se conecte com a obra e a aprecie da forma intencionada, questionando também se as legendas presentes na obra possibilitam que o humor seja exposto produzindo a mesma experiência entre os públicos.

Pensando no contexto da tradução do humor de uma cultura para outra, este trabalho tem como objetivo geral analisar e discutir as legendas apresentadas no quadro *Snatch Game* do programa *Rupaul's Drag Race*, focando no humor presente e nas estratégias de tradução adotadas. Tendo, então, como objetivos específicos: i) investigar as legendas no texto fonte e a tradução para a língua portuguesa e identificar quais os elementos humorísticos estão presentes em ambas legendas com base na teoria do humor de Morreall e Raskin (1985); ii) comparar como os elementos identificados aparecem nas legendas e fornecer explicações acerca do contexto cultural e observar se esses elementos são escolhas assertivas; iii) refletir acerca das escolhas do tradutor com base nas estratégias de tradução utilizadas e propostas por Vinay e Darbelnet (1997) e Aubert (1998), pelos tradutores.

Levando em consideração a visão pessoal do autor deste trabalho, que se apresenta como um consumidor assíduo da obra audiovisual a ser analisada, tanto em sua forma "primária", isto é, sem a presença das legendas, quanto com a presença delas na língua alvo e observando as dificuldades que podem ser encontradas no processo de tradução, podemos supor que, nesse contexto, os tradutores poderão optar por não expressar o contexto humorístico, focando unicamente na mensagem central a ser transmitida naquele momento. Podemos assim deduzir que diferentes culturas desfrutam de diferentes humores, além disso o humor pode depender do indivíduo que está consumindo a obra e de seu conhecimento cultural prévio, já que não é a intenção deste produto audiovisual apresentar como novidade aspectos culturais para seu

público, sendo assim também não é dever do tradutor explicar para o espectador esse contexto. Observando essa problemática, o presente trabalho procura fomentar a discussão e busca responder à pergunta: “Em um contexto em que a cultura é necessária para o desenvolvimento do humor, foi possível manter os elementos humorísticos durante a tradução para um público de uma cultura diferente?”

Para o desenvolvimento desta pesquisa, nos apoiaremos em House (2009), Pinho (2005), Munday (2008), Jakobson (2007) e Venuti (2004), nos ajudando a entender sobre a definição de Tradução; Tavares (2021), Cintas e Remael (2007) e Cintas e Anderman (2009), sobre a Tradução Audiovisual; além de Sátiro (2016), Millan e Bartrina (2013), Xavier (2013), Silva (2021) e, novamente, Cintas e Remael (2007) sobre a Legendagem, e em que esses conceitos se aplicam e implicam; Vinay e Darbelnet (1997) e Aubert (1998) conceituam as estratégias de tradução; além de Rosas (2002), Morreall (1983) e Raskin (1985), que serão fundamentais para entendermos quais os elementos específicos para a legendagem quando o humor está envolvido. Pensando em conectar os conceitos de tradução e legenda com o conceito de cultura a fim de entendermos as diferenças e dificuldades encontradas durante o processo de tradução envolvendo esses aspectos, então, nos debruçamos sobre as obras de Vandaele (2010), Rosas (2002) e Ross (1998) para entender como o humor se intercala com este conceito.

Esse trabalho está dividido em quatro seções. Na fundamentação teórica, são apresentados teorias e conceitos que embasam a pesquisa; em seguida, discutimos sobre a metodologia, que caracteriza o tipo de pesquisa feita e os procedimentos para a análise; para que então seja apresentada a análise de dados, conectando as teorias apresentadas e os dados coletados da pesquisa; por fim, temos as considerações finais, apresentando os resultados obtidos através dos objetivos delimitados.

A seguir, discorreremos sobre a fundamentação teórica.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O presente tópico está subdividido em cinco subtópicos: Conceituando a Tradução, que discorre sobre a definição de tradução a qual esta pesquisa se debruça, discussão essa embasada pelos conceitos teóricos apresentados por House (2009), Pinho (2015), Jakobson (2007), Munday (2008) e Venuti (2004); Tradução Audiovisual - como o título já anuncia, aqui apresentaremos o conceito de Tradução Audiovisual e seus elementos, embasando-se principalmente por Tavares (2021), Cintas e Remael (2007) e Cintas e Anderman (2009); o terceiro tópico aprofundará a noção de Legendagem, assim intitulando-se Legendagem e sendo fundamentado por Sátiro (2016), Millan e Bartrina (2013), Xavier (2013), Silva (2021) e Cintas e Remael (2007); Estratégias de Tradução sendo embasado por Vinay e Darbelnet (1997) e Aubert (1998); Tradução, Cultura e Humor, finaliza concentrando como a cultura e o humor se incorporam juntos a tradução apoiando-se em Morreall (1983) e (Raskin 1985), Rosas (2002), Vandaele (2010) e Ross (1998).

2.1 Conceituando a Tradução

A tradução para House (2010, p.3, tradução nossa²) é definida como “a substituição de um texto por outro”, ou seja, a troca de um texto por outro. Entretanto, a autora contrapõe acrescentando que um texto não é somente um conjunto de frases soltas, ele representa a utilização da língua para a comunicação, ou seja, o sentido passado pelo texto é mais importante que a sua estrutura, pois a comunicação da mensagem é o que prevalece. Outra definição é

² Translation is the replacement of an original text with another text. HOUSE (2010, p. 1)

apresentada por Pinho (2005, p. 215), segundo o autor a tradução é definida “simplesmente como a decodificação de mensagens transmitidas numa língua e a respectiva recodificação numa outra língua”. O autor também contrapõe essa simplificação, apontando a complexidade de ações necessárias, feitas pelo tradutor, para chegar ao produto final. Então, podemos entender a tradução como um meio de comunicar uma determinada mensagem através de um agente, o tradutor.

Pinho (2005, p. 214) ainda explica como ocorre o processo tradutório, ele aponta que uma mudança é intrínseca a esse processo, sendo o tradutor o agente desta alteração “de um texto original (Texto de Partida) escrito na língua original (Língua de Partida) para um texto traduzido (Texto de Chegada) numa língua diferente (Língua de Chegada)”. Logo, o tradutor exerce um papel fundamental no processo de tradução, já que é através dele que a mensagem será decodificada e catalisada para um outro público.

Munday (2008), por sua vez, resume a tradução, concordantemente com os autores anteriores, apontando que o termo “Tradução” pode se referir tanto ao produto, um texto que foi traduzido, quanto ao processo, a ação de produzir um texto traduzido, e que nesse processo o tradutor está envolvido em mudar um texto escrito primariamente em uma certa linguagem verbal para um outro texto em outra linguagem verbal.

Já Jakobson (2007) traz sua definição de tradução com base na representação dos signos, para isso ele categoriza a tradução em três tipos:

- 1) A tradução intralingual ou reformulação (*rewording*) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.
- 2) A tradução interlingual ou tradução propriamente dita, consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.
- 3) A tradução inter-semiótica ou transmutação, consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais. (Jakobson, 2007, p. 63-64)

A partir dessa definição, podemos entender que a tradução não se resume unicamente a transposição de textos, mas também une este conceito com a recodificação de mensagens em diferentes meios de comunicação. A tradução intralingual permeia a reorganização de sentenças ainda no mesmo idioma para que o receptor capte a mensagem da forma desejada, o dicionário é um exemplo de tradução intralingual. A tradução interlingual, o tipo mais comumente reconhecido como tradução, é a reorganização de sentenças para um outro idioma. Finalmente, a tradução inter-semiótica, ao contrário das anteriores, não se limita ao campo das palavras, ultrapassando-o, busca traduzir mensagens em diferentes códigos de comunicação, utilizando também dos meios não-verbais, como por exemplo, tomando um texto escrito como TP e o traduzindo para uma pintura.

A tradução é observada por Venuti (2004) como “um processo onde as correntes de significantes que constituem o texto fonte é sobreposto por uma corrente de significantes no texto fonte fornecida por um tradutor advinda de uma forte interpretação.” (Venuti, 2004, p.17, tradução nossa³). Essa definição apresenta ainda uma outra perspectiva sobre como é desenvolvido o processo de tradução, explicitando como o tradutor aparece durante o processo, observando-o como um fator fundamental para o processo tradutório, de forma que o resultado no produto final da tradução é consequência da interpretação do tradutor, dessa forma, impactando diretamente no sentido estabelecido.

³ Translation is a process by which the chain of signifiers that constitutes the source-language text is replaced by a chain of signifiers in the target language which the translator provides on the strength of an interpretation. Venuti (2004, p. 17).

House (2010, p. 3, tradução nossa⁴) ainda apresenta um aspecto da tradução observando que essa prática vai além de somente transpor palavras de uma língua para outra, “traduções mediam línguas, sociedades e culturas, e é por meio das traduções que barreiras culturais e linguísticas podem ser superadas”. Podemos entender por esse viés, que a tradução tem como objetivo também conectar diferentes grupos e sociedades, ampliar o limite de até onde uma obra poderia chegar.

É importante observar como a tradução pode ser desenvolvida em diferentes âmbitos, como na tradução de livros e de músicas, mas também está presente na televisão e cinema através da Tradução Audiovisual que será aprofundada no tópico a seguir.

2.1.1 Tradução Audiovisual

Dentro do campo da tradução está presente a Tradução Audiovisual (doravante TAV), um meio para que os não falantes da língua fonte de um produto audiovisual, como seriados, filmes, jogos, programas de televisão, possam desfrutar dele, como aponta Tavares (2021). Logo, essa ferramenta pode ser observada como um catalisador, impulsionando a novos públicos um entretenimento que poderia ser difícil de ser consumido em sua língua original.

Os autores Cintas e Anderman (2009) e Cintas e Remael (2007), entendem que a tradução audiovisual pode ser performada em diversos formatos (dublagem, legendagem, narração, *voice over* e audiodescrição) a fim de atender as necessidades diferentes das comunidades que consomem obras audiovisuais, quebrando assim as barreiras linguísticas e apresentando novos conteúdos a um público anteriormente impossibilitado de consumir os produtos audiovisuais.

Cintas e Anderman (2009) apontam que o século vinte e um trouxe, por causa do avanço nas tecnologias e produções audiovisuais, um aumento na necessidade da tradução, pois o crescimento e diversificação da televisão, assim como a expansão do cinema, resultaram no aumento de produções audiovisuais, assim como na necessidade por acessibilidade.

Refletindo as diferentes necessidades que cada comunidade pode apresentar, a TAV é definida em diferentes formatos, utilizando dos diferentes meios e códigos que a linguagem e comunicação permite. Os principais formatos de TAV e mais utilizados são: a dublagem, a narração, a audiodescrição, o *voice-over* e a legendagem.

Na dublagem, como discorre Cintas e Remael (2007), ocorre a transposição da fala na linguagem oral, da Língua de Partida (Doravante LP), para uma segunda linguagem oral, dessa vez na Língua de Chegada (Doravante LC), estando presente no produto final somente este segundo áudio. Um processo similar ocorre com o *voiceover*, porém, nesse tipo de TAV ainda é possível ouvir o áudio na LP no produto final. Ainda relacionado ao uso da comunicação oral, temos o processo de narração que também nos oferece um áudio na língua fonte, porém com um narrador apresentando o que acontece em determinada cena na LC. Entre os tipos de TAV encontramos também a audiodescrição, que descreve em detalhes o que acontece em tal cena para o público na LC. Por último temos o processo de legendagem, foco desta pesquisa, em que a mensagem é transposta na linguagem escrita por meio da legenda transmitida na tela, podendo ser na LP ou LC.

O próximo tópico apresenta em maiores detalhes esse processo de legendagem.

2.1.1.1 Legendagem

⁴ *Translations mediate between languages, societies, and literatures, and it is through translations that linguistic and cultural barriers can be overcome.* House (2010, p. 3).

Como apresentado anteriormente, a legendagem será o foco deste trabalho. A legendagem pode ser definida como “a transposição do discurso falado em forma de texto escrito” aponta Satiro (2016). Millan e Bartrina (2013, p. 274), corroborando com Satiro (2016), apontam que a legendagem é um tipo de tradução que apresenta uma mensagem de uma LP para uma LC, caracterizadamente em uma forma escrita, geralmente representando um diálogo, mas também pode projetar para a LC uma mensagem exposta originalmente em forma verbal na LP. Outra característica apresentada por Millan e Bartrina (2013, p. 274) é que a legendagem permanece, diferente de outras práticas de tradução, como a dublagem, com o TP presente para o público.

Durante o processo de tradução utilizando a legendagem, como aponta Xavier (2013), o tradutor sempre se utilizará de três modalidades, sendo elas: a oralidade, a imagem e a legenda. Sendo extremamente importante que essas estejam em sincronia para que não haja distorções na obra como, por exemplo, atraso na apresentação da legenda em relação à fala, ou ainda, adiantamento das legendas. Por isso, Silva (2021, p.7) constata que a “legendagem se ancora na sincronia e na simultaneidade”, já que são elementos presentes e estruturadores do processo de legendagem.

A legenda, para ser produzida de forma assertiva, deve seguir algumas regras técnicas preestabelecidas, que foram determinadas após a observação da média das capacidades humanas em relação a leitura por segundo, interpretação de texto, a sincronização do texto escrito com o momento da fala, etc. Embora exista uma variação no mercado de tradução, geralmente as regras acerca da legendagem são de que as legendas devem condensar em, no máximo, duas linhas a mensagem dita e utilizando de 32 a 41 caracteres por linha, como apresenta Cintas e Remael (2007).

As estratégias de tradução também são fundamentais para uma tradução assertiva, logo o próximo tópico terá como foco essas estratégias.

2.1.2 Estratégias de Tradução

A tradução, como já apresentada anteriormente, é um processo que depende de vários fatores, um dos mais importantes é o próprio tradutor, pois é através dele e de suas decisões que aquele texto poderá ser compreendido pelo público alvo. Durante o processo de tradução, o tradutor pode se utilizar de diversas estratégias e métodos para que o processo tradutório seja concluído. Vinay e Darbelnet (1997) apresentam estratégias para a tradução ou que podem ser adotadas pelos tradutores no processo de tradução. Entretanto, o autor Aubert (1998) observou que as estratégias propostas por Vinay e Darbelnet (1997) ainda eram insuficientes, então, este propôs estratégias adicionais para especificar ainda mais as modalidades de tradução, formando assim as onze estratégias de tradução que serão apresentadas a seguir e utilizadas nesse trabalho.

1. Empréstimo:

Método em que o tradutor usa de termos da LP na tradução em LC para, de forma unicamente estilística, explicitar algum aspecto cultural presente do país falante da LP na tradução.

Exemplo: *Download; Feedback; Daily;*

2. Decalque:

Essa estratégia é semelhante à apresentada anteriormente, uma forma específica de empréstimo, pois diz respeito à tradução de uma expressão inteira de outra língua, porém aqui o tradutor traduz todos os elementos de tal expressão. Seguindo esse conceito, as traduções através desta estratégia podem ser empréstimos lexicais, em que se respeita a estrutura sintática da expressão, ou empréstimos estruturais, que respeita a estrutura da expressão.

Exemplo:

Inglês-Francês decalque

Compliments of the Season!
Science-fiction

Compliments de la saison!
Science-fiction

3. Tradução Literal:

Estratégia bastante conhecida, em que se traduz diretamente de uma língua para outra, quase palavra por palavra, respeitando os elementos gramaticais da LC. Geralmente utilizada quando as línguas derivam da mesma família, assim sendo mais difícil de existir uma discrepância de ideias, também pode ser resultado de um encontro de ideias ou estruturas entre as LP e LC.

Exemplo: Inglês - Português, “*her name is Rebecca*” para “seu nome é Rebecca”.

4. Transposição:

O método de transposição está presente quando uma classe de palavras é trocada no texto sem comprometer o sentido da mensagem. Esse tipo de estratégia também é utilizada em traduções intralinguais, dentro da mesma língua.

Exemplo: “*Blue hair*” - “Cabelo azul”. No exemplo temos uma mudança morfológica, mas o sentido permanece.

5. Modulação:

A modulação é uma estratégia que modifica a mensagem através do ponto de vista, ou seja, a forma em que a mensagem é traduzida muda, podendo se distanciar estruturalmente do TP, porém apresentando um novo jeito de aquela mensagem ser entendida.

Exemplo: “*I have no idea*” - “não tenho ideia”.

6. Adaptação:

Esse método apresentado pelo autor, estará presente quando o tipo de mensagem é desconhecida na LC, então o tradutor tem que criar um novo modo de mensagem para que o núcleo de informação seja entendido pelo público alvo daquele texto.

Exemplo: *Goblin* - Duende

7. Omissão:

A omissão ocorre quando o tradutor decide extinguir do TC uma informação que está presente no TP. A omissão pode ocorrer por vários motivos, como censura, falta de relevância para o texto ou até mesmo complicações no espaço físico da legenda.

8. Explicitação/Implicitação:

Nesta modalidade o tradutor busca trazer à tona uma informação que está escondida no TP, praticando assim uma explicitação, ou fazer o contrário, esconder no TC uma informação presente no TP

Exemplo: “Brasília” - “*Brasília, the Federal Capital of the country*”, neste exemplo, o aposto é empregado a explicitar a informação. O mesmo exemplo, em outro contexto, poderia ser omitido se o tradutor entender que essa informação será redundante para o público.

9. Erro:

A modalidade de tradução conhecida como “Erro” é o que o tradutor entende como inadequado algo presente no TP e o transforma para o que é considerado correto no TC, podendo ser uma correção a nível sintático.

10. Correção:

Similar à identificação do erro, o tradutor, no processo de tradução, pode se deparar com erros linguísticos, fatuais, ou outras incongruências. Então ele pode “melhorar” o TP utilizando no TC informações mais precisas acerca do que está apresentado.

11. Acréscimo:

Esta última modalidade é utilizada para acrescentar informações entendidas como necessárias durante o processo de tradução, mesmo não estando presentes no TP, informações essas que

não são motivadas pelo conteúdo do texto, ela pode servir como uma contextualização da cena, por exemplo.

Ademais, Aubert (1998) ainda explica que as estratégias de tradução, previamente apresentadas, podem aparecer nas traduções de forma pura ou de forma híbrida, ou seja, as estratégias podem ser identificadas como uma única ou podem ser identificadas como mais de uma em um mesmo exemplo.

2.2 Tradução, Humor e Cultura

A definição do que é humor ainda é pouco precisa, pois, muitos estudiosos tentam formulá-la, porém sem um consenso entre tais definições. Com essa perspectiva, apresentaremos definições com base em autores como Morreall (1983), Raskin (1985), Rosas (2002) e Vandaele (2019), a fim de chegarmos a um entendimento maior desse tópico para então servir de alicerce para os objetivos deste trabalho.

Morreall (1983) e Raskin (1985, p. 30-41) observam e categorizam três teorias sobre o humor e como nós interagimos com ele: i) Teoria da Superioridade: em que rir de outras pessoas perpassa um sentimento de superioridade sobre o receptor da mensagem humorística. Nesta teoria, um sujeito se coloca em um patamar acima dos outros; ii) Teoria da Incongruência: essa categoria estabelece que o humor está presente quando os conceitos opostos do que esperamos e do que acontece se chocam; iii) Teoria de Alívio: autores observam aqui o humor como uma forma de libertação do ser das amarras das convenções impostas pela sociedade.

De acordo com Rosas (2002), quando uma situação é cômica e rimos do nosso interlocutor ou de uma ação dele, isso representa uma não identificação entre receptor e interlocutor, podendo também representar um sentimento de superioridade vindo do receptor. Já quando rimos com o interlocutor, essas relações se invertem, havendo uma identificação e por isso não podendo existir superioridade por ambos os lados. Isto é, para que o riso aconteça é preciso a identificação entre os participantes envolvidos na situação comunicativa.

Para Vandaele (2010) o riso não é um elemento que necessita de uma mente humana totalmente desenvolvida para o despertar, já que pode acontecer em crianças e até animais. Segundo o autor, para “nós seres humanos, o riso relaciona-se às surpresas, incertezas e insights simbolicamente criados e mediados - ao humor.” (Vandaele, 2010, p. 332). A partir dessa definição percebemos que o humor está ligado com o inesperado, aquilo que durante o processo comunicativo não estava óbvio na fala do interlocutor numa projeção lógica feita pelo receptor, levando em consideração um dado contexto.

Além da imprevisibilidade aparente no humor, Rosas (2002) aponta que a ambiguidade também pode desencadear o riso:

a ambiguidade não deve prestar-se a uma multiplicidade de interpretações, mas sim a *uma* interpretação alternativa, cujo equívoco será revelado no final do texto, com o fecho ou *punchline* - frase concludente da piada -, que tem por característica principal a brevidade e a imprevisibilidade. (Rosas, 2002, p. 54)

O texto humorístico utiliza-se da ambiguidade necessitando que exista apenas duas interpretações possíveis naquele contexto, uma servindo como uma cortina de fumaça que “engana” o receptor, que ao perceber o engano é guiado para a outra possibilidade, existindo mais de duas o efeito humorístico pode se perder já que o receptor pode sentir-se confuso com as diferentes possibilidades.

É pontuado ainda por Rosas (2002, p.23) que “A interpretação constitui elemento chave na decodificação da linguagem humorística, o senso de humor se encontra na dependência de diversos fatores sociais e também individuais”. Portanto, a interpretação, dependendo de fatores

sociais e individuais, guiará o receptor a entender ou não diferentes tipos de textos humorísticos. Ross (1998) observa que o contexto social é importante tanto para a criação do humor como para a sua recepção, com diferentes tipos de contextos sociais entende-se que possa existir diferentes tipos de humores.

A tradução desse tipo de mensagem é percebida muitas vezes como “intraduzível”, como aponta Vandaele (2019). O autor aponta que essa problemática aparece devido ao que leva o humor se caracterizar como a quebra de expectativa, a imprevisibilidade anteriormente mencionada, causada por essas regras e acordos implícitos entre os agentes do ato humorístico. Dessa forma, o autor traz à tona a dificuldade na tradução desses elementos, pois “são muitas vezes específicos do grupo ou da cultura.” Com essa diferença, o tradutor deve conhecer os elementos do público alvo, assim poderá transpor o humor apresentado.

A fim de entender as características desta pesquisa, apresentaremos a seguir, o tópico de Metodologia.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa apresentada é de cunho qualitativo, descritivo e documental, pois a partir desse ponto de vista é observado uma relação dinâmica no mundo que não pode ser quantificada em números e precisa, então, da interpretação de fenômenos e atribuição de significados para ser analisado, como explica Prodanov e Freitas (2013) e descritivo, de acordo com os mesmos autores, pois visa descrever características de um fenômeno ou estabelecer relação entre variáveis. Se caracteriza por documental, pois utiliza de dados que ainda não receberam um tratamento analítico, como explica Gil (2008). Essa pesquisa foi desenvolvida a fim de analisar as legendas, na LP, a língua inglesa e na LC, a língua portuguesa presente no *reality show* de televisão *Rupaul's Drag Race*. Analisamos através do corpus da pesquisa, observando de forma comparativa, como indica Williams e Chesterman (2002) dentro dos estudos da tradução entendemos essa pesquisa como uma análise textual.

O *corpus* deste trabalho é composto por um conjunto de legendas retiradas do programa de televisão *RuPaul's Drag Race*, *reality show* estadunidense de competição entre *Drag Queens*, mais especificamente do quadro chamado *Snatch Game*, que acontece uma vez em um único episódio por temporada, desde a segunda temporada. O *reality* foi ao ar no ano de 2009 e o programa tem como objetivo coroar uma das *drag queens* participantes como a melhor *drag queen* ao longo daquela referida temporada. Para julgar os participantes, o também *drag queen* e apresentador Rupaul Charles oferece diversos desafios semanais para que as participantes trabalhem suas habilidades, entre elas, atuação, improvisação, costura, etc. O programa de televisão está disponível atualmente no serviço de streaming *Prime Video* com assinatura *Paramount Plus* de onde foram retiradas as legendas que serão aqui analisadas.

Durante a temporada do programa cada episódio apresenta um desafio, entre muitos temos o famigerado *Snatch Game*, que é um desafio de atuação focado principalmente no humor. Esse desafio é um jogo de perguntas e respostas baseado em um programa da televisão estadunidense chamado *Match Game*, que consistia em os participantes responderem a uma pergunta tentando encontrar respostas similares às dos convidados especiais. A premissa do *Snatch Game* funciona de forma similar, onde em cada programa temos dois convidados além das participantes e o apresentador faz uma pergunta aos convidados e as participantes devem responder de forma similar, entretanto no programa de *Drags* as participantes devem imitar uma pessoa da mídia global e fazê-la ser engraçada com suas respostas e interações com os outros participantes.

Dessa forma, para compor o *corpus*⁵ desta pesquisa foram selecionados trechos da legenda do programa em questão, "*Rupaul's Drag Race*", especificamente do episódio em que o *Snatch Game* é feito, geralmente, o quinto episódio de cada temporada, podendo variar em momentos singulares, como é o caso da temporada 7 que o quadro foi feito no sétimo episódio e podendo também não acontecer, como é o caso da temporada 14. Os trechos foram escolhidos de acordo com a presença de humor neles, reconhecida pelo apresentador e por seus convidados, através desses trechos foi feita uma comparação entre as legendas na LP e na LC através de quadros. Das 16 temporadas atualmente disponíveis na plataforma de streaming *Prime Video* com assinatura *Paramount Plus*, foram selecionados dois episódios de duas temporadas, as sexta e sétima temporadas, foram então selecionados quatro trechos de legenda no quinto e sétimo episódio das respectivas temporadas. Com os critérios de seleção, foram selecionados trechos de 2 episódios, os trechos foram selecionados com base no humor e por apresentarem características culturais ou de elementos culturais.

Para a análise do *corpus* será feita primeiramente uma contextualização acerca das personagens presentes nos trechos selecionados, assim como do momento humorístico presente e do contexto cultural onde as personagens estão inseridas, ou seja, a cultura dos Estados Unidos, em seguida será identificada a teoria do humor presente utilizando como base os conceitos reconhecidos por Morreall (1983) e Raskin (1985). Após essa contextualização serão analisadas as escolhas que os tradutores fizeram através das estratégias de tradução com base em Aubert (1998).

Os dados foram dispostos em quadros, havendo 1 ou 2 figuras contendo as legendas. Abaixo de cada figura estão transcritas a legenda na língua inglesa do lado esquerdo e a legenda na língua portuguesa do lado direito. Devido a indisponibilidade das legendas em língua inglesa pela plataforma *Prime Video* para a sétima temporada do programa, os áudios das cenas presentes no Quadro 2 - S7E7, Quadro 6 - S7E7 e Quadro 7 - S7E7 foram transcritos pelo autor.

4 ANÁLISE DE DADOS

Nesta seção é apresentada a análise do *corpus*, que após assistir ao *reality show* de *drag queens Rupaul's Drag Race*, e fazer capturas de tela com a ferramenta "Print Screen", analisar com base em autores e refletir acerca da relação entre os dados e os objetivos delimitados para a pesquisa. Serão apresentados os dados obtidos durante a coleta, cada dado será discutido de forma singular com a utilização de quadros com imagens e as devidas legendas referentes ao momento da imagem no programa de televisão, primeiramente apresentaremos o contexto de tal dado e como o humor está presente nele, em seguida identificamos a teoria humorística por qual cada dado perpassa, finalmente será discutido quais foram as estratégias de tradução identificadas e os possíveis motivos por trás de cada decisão dos tradutores.

A tabela abaixo informa os dados obtidos durante a coleta de dados dos episódios 5 e 7, respectivamente da sexta e sétima temporadas, nela contém as legendas coletadas em sua correspondente língua, o quadro em que a mesma posteriormente aparece durante a análise e a estratégia de tradução identificada durante o processo de tradução dessa legenda. Nesta tabela não estão contidas as legendas presentes nos quadros 2, 3 e 6, devido ao objetivo desses quadros para a análise, visto que durante a análise servirão apenas de apoio para a argumentação e contextualização de piadas e fatos discutidos.

Quadro 1 - Legendas do quadro Snatch Game

⁵ De acordo com Sinclair (2005), *corpus* é um conjunto partes de textos linguísticos utilizados como dados para uma determinada pesquisa.

Quadro	Legenda na Língua de Partida	Legenda na Língua de Chegada	Estratégia de Tradução
Quadro 2 - S7E7	“She’s using my EBT card”	“Ela está usando meu cartão do Bolsa Família”	Adaptação
Quadro 4 - S6E5	“Cumm-in”	“Cu-minho”	Adaptação e Acréscimo
Quadro 5 - S6E5	“Am I to understand that one yanks one’s telephone”	“Devo entender que os ianques pegam”	Adaptação
Quadro 7 - S7E7	“Well could I get a match, please, this is a fake cigarette”	“Pode me dar um fósforo, por favor?”	Tradução Literal

Fonte: elaborado pelo autor. 2025

O primeiro quadro analisado apresenta a *drag queen* Kennedy Davenport, interpretando o artista de rock Little Richard e a convidada Tamar Braxton, respectivamente nas imagens, no quadro *Snatch Game* de *Rupaul's Drag Race* na sétima temporada do programa, como podemos observar abaixo:

Quadro 2 - S7E7

	
“She’s using my EBT card”	“Ela está usando meu cartão do Bolsa Família”

Fonte: Prime Vídeo com assinatura Paramount Plus.

Neste primeiro exemplo presente no Quadro 2 - S7E7, é observado a *drag queen* interpretando o cantor conhecido como Little Richard, a situação humorística resume-se a interação entre esse e outra personagem presente, outra *drag queen* interpretando a cantora Adele, a qual é questionada sobre a quantidade de comida na mesa, então o intérprete de Little Richard responde “She’s using my EBT”, se traduzirmos literalmente pode significar “ela está usando meu cartão EBT”, cartão esse que se refere a um programa de assistência alimentícia dos Estados Unidos, então a comida da outra personagem viria desse fundo alimentar. Ademais, é importante entendermos que o humor do personagem também é

transmitido através de conjuntos de elementos extra linguísticos, como gestos, entonação e expressões específicas do personagem como o uso de uma vocalização de uma nota aguda.

Entretanto, é através das escolhas das palavras que o personagem se torna complexo, pois no contexto em que um cantor famoso afirma ter um cartão de assistência social, é que a piada se consolida, ou seja, é o que faz com que os convidados do programa riam, como podemos observar no Quadro 2 - S7E7, onde Tamar Braxton se diverte. Essa situação de humor acontece já que é inesperado que um cantor famoso utilize de um fundo alimentício para a sobrevivência, pois é pressuposto que pessoas famosas têm dinheiro suficiente para viver. Com essas informações podemos identificar que a teoria por trás dessa piada é a da incongruência, definida por Morreall (1985) e Raskin (1983), observando que a imprevisibilidade traz a diversão, um conceito que Vandaele (2010) compartilha quando diz que o riso se relaciona com as surpresas e incertezas. Essa imprevisibilidade pode ser difícil de ser transposta para a tradução, entretanto o tradutor, durante o processo de tradução, pode utilizar a escolha de palavras para alcançar o mesmo efeito no público alvo.

Através da análise das legendas transcritas no Quadro 1 - S7E7 é possível perceber qual foi o caminho percorrido pelo tradutor para que o público alvo alcançasse a diversão proporcionada. Ao substituir os termos “*EBT card*” por “Cartão do Bolsa Família”, fica claro que a intenção do tradutor foi mover o significado para mais próximo do público brasileiro, já que o Bolsa Família também é um programa de assistência social comumente conhecido no Brasil, essa substituição faz com que o público se identifique mais facilmente e possa compreender o efeito humorístico presente na cena. Dessa forma, podemos identificar esse movimento tradutório como um uso da estratégia de adaptação, proposta por Aubert (1998), uma vez que ele utiliza termos diferentes, mas que existem na cultura de chegada.

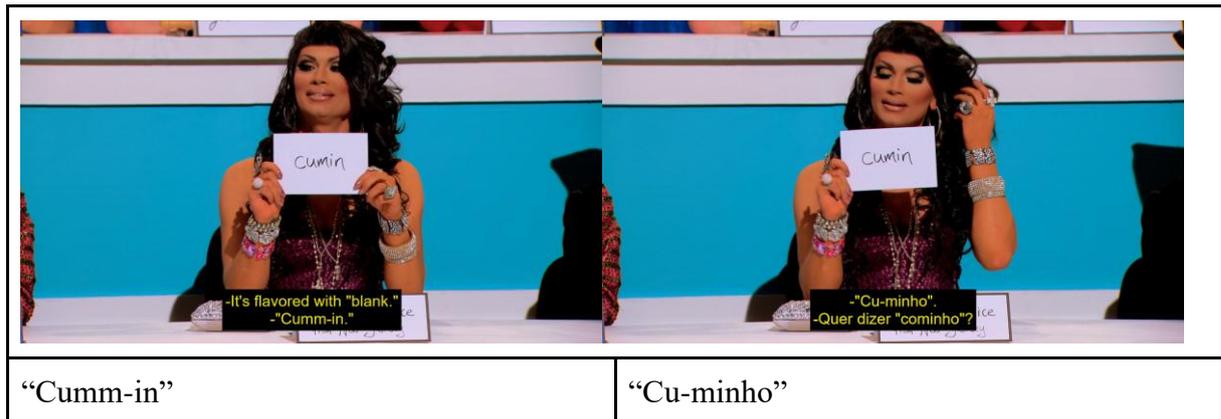
O segundo fragmento a ser discutido se encontra nos quadros abaixo, respectivamente, Quadro 3 - S6E5 e Quadro 4 - S6E5. Nos trechos selecionados temos a presença do apresentador Rupaul e da *drag queen* Joslyn Fox, que interpreta Teresa Giudice, uma celebridade estadunidense famosa por participar do *reality show Real Housewives*.

Quadro 3 - S6E5



Fonte: *Prime Vídeo* com assinatura *Paramount Plus*.

Quadro 4 - S6E5



Fonte: Prime Vídeo com assinatura Paramount Plus.

Primeiramente, o apresentador Rupaul, presente no Quadro 3 - S6E5, lança pergunta “Aquela Chelsea Handler é tão errada que vai lançar uma vodca com sabor...” então a personagem responde a pergunta feita pelo apresentador com a palavra “cumin”, como é demonstrado no Quadro 4 - S6E5. A palavra de língua inglesa, de acordo com o Dicionário Online de Cambridge, se refere na língua portuguesa brasileira a um tempero, o cominho.

Entretanto, ainda que seja uma resposta possivelmente esperada para a pergunta, o prosseguir da interação nos indica que há um segundo significado para essa resposta, uma ambiguidade presente na fala da personagem. Ao falar a palavra, a participante surpreende os convidados com uma pronúncia diferente da que eles conhecem para “cumin”, produzindo o efeito de humor através da ambiguidade como mencionado por Rosas (2002), ao invés disso a personagem pronuncia a palavra “cumming” que, de acordo com o Urban Dictionary, é um termo informal para se referir a ejaculação. Ao fazer com que os receptores da mensagem se surpreendam com a pronúncia, a personagem utiliza da teoria da incongruência para concluir esse evento humorístico. Ela proporciona uma reação de surpresa tanto no apresentador quanto no público presente. A quebra de expectativas através da incongruência é um dos elementos fundamentais para a criação de humor, como previamente mencionado nos estudos de Vandaele (2019).

Observando ainda o quadro 4 - S6E5, percebemos que as traduções se diferem tanto no modo intralingual, dentro de uma mesma língua, quanto no modo interlingual, entre línguas diferentes. Na legenda em inglês percebemos que foram adicionados uma letra “m” e também um hífen, ao fazer isso o tradutor utiliza da estratégia de acréscimo, definida por Aubert (1998), com esse movimento o tradutor explicita, em forma escrita, algo que é revelado de forma oral, a relação entre “cumin” e “cumming”.

Quando observamos a tradução para a língua portuguesa, podemos perceber que o sentido também foi modificado, entretanto não comprometendo o produto final. Ao utilizar a expressão “Cu-minho” é perceptível a utilização da adaptação, estratégia de tradução também definida por Aubert (1998). É possível chegarmos a essa interpretação pois, embora a semelhança de pronúncia entre as palavras que na LP é tão importante seja perdida, na LC é dado outro significado utilizando da palavra “Cu”, que de acordo com o Dicio - Dicionário Online de Português, é um termo informal que se refere a região anal, assim o TA perde o significado referente a ejaculação e ganha um significado relacionado ao ânus. Embora o sentido tenha mudado o teor sexual pertencente, a piada foi mantida através dessa adaptação.

Ademais, é interessante o movimento utilizado pelo tradutor, em prol do humor ser transportado para o outro público, utilizando aspecto cultural presente no humor dos dois países em questão, o humor através do teor sexual.

No Quadro 5 - S7E7 temos a *drag queen* conhecida como Ben DeLaCreme, interpretando a famosa atriz inglesa Maggie Smith, conhecida por papéis como Minerva McGonagall na saga de filmes de Harry Potter e a personagem Violet Crawley na série de televisão *Downton Abbey*.

Quadro 5 - S7E7



Fonte: *Prime Vídeo* com assinatura *Paramount Plus*.

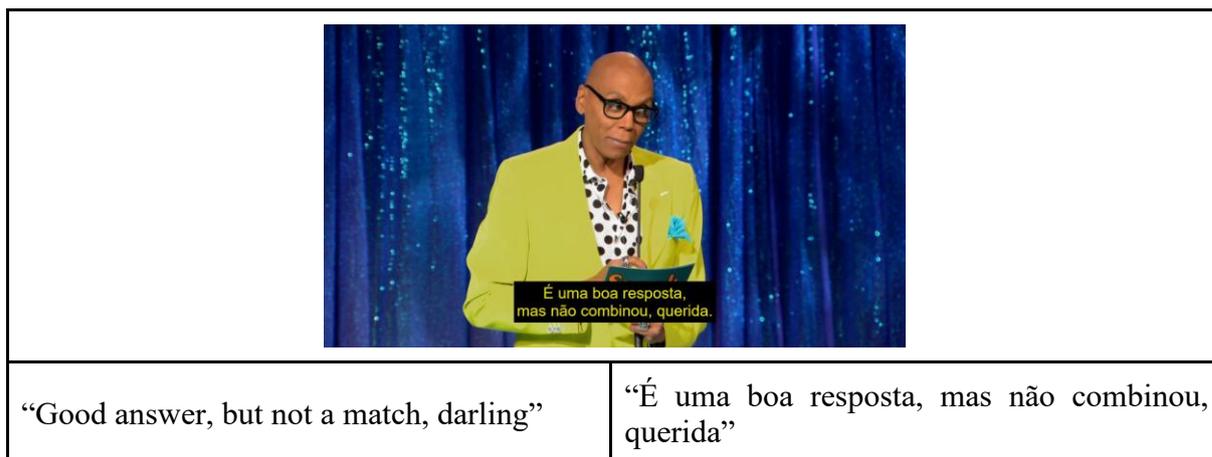
A personagem presente no Quadro 5 - S6E5, é caracterizada de forma muito específica e até mesmo caricata, pois chama atenção para os aspectos extralinguísticos na interpretação como o sotaque inglês exagerado. Entretanto, algo que transforma o tom da personagem é o uso da língua para intensificar as interações humorísticas. O fato de a participante interpretar uma atriz inglesa, mulher de idade avançada e também o fato dela ter interpretado a personagem de *Downton Abbey* faz com que a *drag queen* utilize de um vocabulário específico e use estruturas gramaticais mais complexas e formais, utilizando também fatos históricos para transmitir a ideia de um personagem “parado no tempo”.

Analisando o quadro acima, a piada produzida na situação pela personagem foi expressa na legenda da LC utilizando a palavra “Ianques”, em língua inglesa “*Yankee*”, termo que de acordo com o site Dictionary.com, está relacionado aos primeiros colonos dos Estados Unidos. Entretanto, na legenda da LP a palavra que corresponde utilizada na mesma posição é o verbo “*yanks*” que, de acordo com o Dicionário Online de Cambridge, tem como significado a ação de “puxar algo com força”. Essa diferença entre significados na legenda pode ter acontecido devido ao múltiplo entendimento do tradutor sobre a fala da personagem, com esses múltiplos significados o tradutor decide por fazer uma escolha adaptativa para a tradução.

Assim, observando esse contexto, podemos entender que o tradutor utiliza da estratégia de tradução: adaptação, com o intuito de relacionar ainda mais a personagem com o passado, ele utiliza esse evento histórico que pode ser mais facilmente reconhecido pelo público, já que utilizar somente estruturas gramaticais para explicitar essa característica da personagem poderia dificultar o entendimento do público. Então, assim como no trecho anterior, as culturas se conectam através da adaptação com um ponto em comum, nesse caso o fato histórico, algo possivelmente de comum reconhecimento para o público e que mantém o humor presente.

Os seguintes Quadros 6 e 7 apresentam a tradução da piada feita pela *drag queen* Ginger Minj. No quadro 7 - S7E7, a participante Ginger Minj interpreta a estrela da música inglesa Adele na imagem à esquerda, à direita temos os convidados: Tamar Braxton e Michael Urie.

Quadro 6 - S7E7



Fonte: Prime Vídeo com assinatura Paramount Plus.

Quadro 7 - S7E7



Fonte: Prime Vídeo com assinatura Paramount Plus.

Assim como outros participantes deste quadro dentro do programa, a *drag queen* utiliza do exagero em artifícios extralinguísticos para remeter à cantora Adele, deixando então marcado o sotaque específico da região de onde a cantora vem, além da comunicação corporal, por meio de gestos e trejeitos da cantora, para fazê-la ainda mais cômica. Entretanto, as respostas e interações verbais contribuem fundamentalmente para o resultado cômico dessa interpretação.

A interação presente na cena cujo trecho é retirado, é resultado da falha na resposta da *drag* que interpreta Adele, que necessitava responder algo para a pergunta feita pelo apresentador para os convidados e participantes. A frase era a seguinte: “Quentin Tarantino está fazendo um remake de ‘O Mágico de OZ’ como um filme de ação. Nessa nova versão Dorothy, o Homem de Lata...”, a convidada Tamar Braxton responde: “Ela mata o Homem de Lata”. O apresentador, Rupaul responde com “*Good answer, but not a match, darling*”, como vemos no Quadro 6 - S7E7, e utiliza o verbo “to match”, que um de seus significados é “assemelhar” ou “combinar”, de acordo com Dicionário Online de Cambridge, para dizer que a resposta dada pela *drag* não combinava com a do convidado, a *drag* então responde utilizando a palavra “match” que além de verbo também é substantivo e pode significar o objeto correspondente a “fósforo” em português de acordo também com o Dicionário Online de Cambridge.

Ao utilizar desse aspecto ambíguo da palavra, aspecto esse importantíssimo para o contexto humorístico como aponta Rosas (2002), a personagem “engana” os receptores da

mensagem que não esperavam pelo segundo significado. Causando nesse momento, uma surpresa, o inesperado, movimento esse que é característico da teoria de incongruência do humor apresentada por Morreall (1983) e Raskin (1985).

Entretanto, quando observamos como esse diálogo foi traduzido para as legendas, entendemos que a estratégia usada foi a da tradução literal. Ao traduzir literalmente, o tradutor acaba comprometendo o humor dessa interação, já que o humor estava centralizado na ambiguidade da palavra “match”, que na legenda da LC, o duplo significado foi fragmentado nas palavras “combinou” e “fósforo”.

Através da análise dos quatro trechos selecionados, foi possível perceber que a teoria da incongruência, dentre as teorias do humor levantadas por Morreall (1983) e Raskin (1985), foi a mais recorrente, aparecendo em todos os quatro exemplos selecionados. Essa teoria conceitua a ação de criar um evento humorístico através do inesperado, de surpreender o receptor da mensagem. Além disso, a análise também traz informações acerca das estratégias de tradução usadas, com base nos quatro trechos analisados, três estratégias de tradução foram observadas: a adaptação, a tradução literal e o acréscimo. A adaptação foi a estratégia mais recorrente dentre as observadas, estando presente em três exemplos, a tradução literal aparece somente em um exemplo, e o acréscimo aparece também em apenas um exemplo, mas somente na legenda do TP. Podemos ressaltar ainda que todas as legendas aqui analisadas podem ser, de acordo com Jakobson (2007), categorizadas como interlinguais, já que foi observado como foi feita a tradução das legendas em língua inglesa para legendas em língua portuguesa.

O tópico a seguir traz as considerações finais acerca do trabalho.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos delimitados para essa pesquisa foram analisar legendas no texto fonte e na tradução para a língua portuguesa no *reality show Rupaul's Drag Race* no quadro *Snatch Game*, observando o humor nelas presente, assim como analisar quais estratégias de tradução foram utilizadas para levar esse humor a outro público e observar se o humor se manteve através desta tradução. Esta pesquisa foi motivada a fim de entender como o humor que é ligado diretamente à cultura pode ser transportado para outro público através de estratégias de tradução interagindo com essa outra cultura.

Baseado nos autores estudados que conceituam sobre Tradução, TAV e Humor, assim como nas informações obtidas na análise, foi possível observar a presença de diferentes estratégias de tradução, sendo elas a adaptação, a tradução literal e o acréscimo. Destas, a mais recorrente foi a adaptação que aparece em três, dos quatro trechos analisados, em seguida temos a tradução literal que aparece em apenas um dos trechos e por fim, também foi observada a estratégia de acréscimo em uma única legenda no TP. Ademais, as outras estratégias de tradução apresentadas por Vinay e Dalbernet (1997) e Aubert (1998) não aparecem nesse contexto específico, entretanto, não é mandatório que sejam inexistentes em outros contextos.

Após este trabalho, podemos então observar e refletir acerca de como a tradução pode utilizar da estratégia de adaptação para traduzir eventos humorísticos através de diferentes pontos culturais, fundamentais para manter o humor. Através dessa estratégia, o humor foi possível de ser transposto para o público com o auxílio de pontos compartilhados entre o humor das culturas presentes, como o uso do teor sexual, e com uso de fatos históricos. Entretanto, a análise ainda nos indicou que o uso da estratégia de tradução literal, possivelmente, não seja a mais eficiente para a tradução humorística, visto que o humor também está na ambiguidade presente nas palavras, algo que nem sempre pode existir no mesmo contexto gramatical.

Embora este trabalho tenha sido frutífero e relevante no contexto proposto, a quantidade de episódios possíveis a serem analisados são isolados a um por temporada, assim como o pouco tempo do quadro *Snatch Game* dentro desse único episódio. Percebe-se que a análise dos

quadros em todas as temporadas poderia fornecer informações diferentes a respeito das estratégias de tradução adotadas. Espera-se com esta pesquisa, contribuir para o campo dos Estudos da Tradução, envolvendo a tradução do humor em contextos diversos. Certamente, futuras pesquisas aprofundadas no campo da tradução do humor cultural irão desbravar o vasto oceano da tradução humorística.

REFERÊNCIAS

AUBERT, Francis Henrik. **Modalidades de Tradução: Teorias e Resultados**. TradTerm, ano 5, n.1. São Paulo, Sp. 1 sem. 1998.

CINTAS, Jorge Díaz; ANDERMAN, Gunilla (Ed.). **Audiovisual translation: Language transfer on screen**. Springer, 2009.

CINTAS, Jorge Díaz; REMAEL, Aline. **Audiovisual Translation: Subtitling**. New York: Routledge. 2007.

CU. *In*: DICIO, **Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2025. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/cu/>>. Acesso em: 17/02/2025.

CUMIN. *In*: CAMBRIDGE, **Cambridge Online Dictionary**, 2025. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/cumin>>. Acesso em: 17/02/2025.

CUMMING. *In*: URBAN, **Urban Dictionary**, 2025. Disponível em: <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Cumming>>. Acesso em: 17/02/2025.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HOUSE, Juliane. **Translation**. New York: Oxford University Press. 2009.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Tradução**. [S. l.: s. n.], 2007.

MATCH. *In*: CAMBRIDGE, **Cambridge Online Dictionary**, 2025. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-portuguese/match>>. Acesso em: 17/02/2025.

MILLÁN, Carmen.; BARTRINA, Francesca. **The Routledge Handbook of Translation Studies**. London: Routledge. 2013

MORREALL, John. **Taking Laughter Seriously**. Albany: State University of New York. 1983.

MUNDAY, Jeremy. **Introducing Translation Studies: Theories and Applications**. London: Routledge. 2008.

PINHO, Jorge Manuel Costa Almeida. Tradutor: **Em busca de novos rumos**. In: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. Cadernos de Tradução. 15. ed. [S. l.: s. n.], 2005. v. 1, p. 209-228. ISBN 1414-526X. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6579/6058>. Acesso em: 26 jun. 2023.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RASKIN, Victor. **Semantic Mechanisms of Humour**. Dordrecht: D. Reidel. 1985.

ROSAS, Marta. **Tradução do Humor: Transcriando Piadas**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

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

SÁTIRO, Nathalia L. Q.; BRANCO, Sinara O. **As Expressões Idiomáticas Traduzidas nas legendas da Série Glee**. In: Transversal: Revista em Tradução, Fortaleza, v. 2 n. 1, 2016.

SILVA, Rivaldo Ferreira. **Princípios da Tradução Audiovisual: Uma análise comparativa entre legendas e dublagens produzidas por fãs na série The Vampire Diaries**. In: CIELLI E ENCONTRO DE LETRAS, 2. 10. 2021. Anais [...] Universidade de Goiás, 2021.

SINCLAIR, John. **Corpus and Text - Basic Principles**. In: M. WYNNE (ed.), Developing Linguistic Corpora: a Guide to Good Practice. Oxford, Oxbow Books. 2005.

TAVARES, Jeremias Lucas; BRANCO, Sinara de Oliveira. **A tradução da linguagem drag em RuPaul 's Drag Race: um estudo sobre representação através de legendas**. Revista Letras Raras. Campina Grande, v. 10, n. 1, p. 210-235, jan. 2021.

VANDAELE, Jeroen. **Humor in Translation**. Tradução de Tiago Marques Luiz. In: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. Cadernos de Tradução. v 39. n. 2 ed. [S. l.: s. n.], 2019. v 39, ISSN: 2175-7968. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/65205/39993>. Acesso em: 03 jul. 2023.

VENUTI, Lawrence. **The Translator 's Invisibility**. [S. l.]: London and New York, 2004.

VINAY, Jean-Paul; DARBELNET, Jean. **Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation**. Cadernos de Tradução, 1997.

WILLIAM, Jenny; CHESTERMAN, Andrew. **The Map: A beginner's Guide to doing research in translation studies**. Manchester: St. Jerome Publishing. 2002.

XAVIER, Catarina Duarte Silva de Andrade. **Contributos para o estudo da legendagem: itinerários de investigação**. Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores, Portugal, n. 26, p. 71-91, 2013.

YANK. *In:* CAMBRIDGE, **Cambridge Online Dictionary**, 2025. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-portuguese/yank>>. Acesso em: 17/02/2025.

YANKEE. *In:* DICTIONARY, **Dictionary.com**, 2025. Disponível em: <<https://www.dictionary.com/browse/yankee>>. Acesso em: 17/02/2025.

AGRADECIMENTOS

Com muita emoção que agradeço, através dessas palavras tudo e todos que me ajudaram na jornada por esse objetivo, que em muitos momentos parecia inalcançável. Me sinto eternamente grato a todos que de alguma forma conseguiram me ajudar no meu caminho. Mas aqui gostaria de expressar o meu carinho com os que foram fundamentais para que eu alcançasse o meu objetivo.

Nem com todas as palavras do mundo acho que conseguiria agradecer a minha família o suficiente, agradeço muito a meus irmãos. Matheus e Nohana que fazem parte de uma enorme parte da minha vida e que também formam a base da minha vida. Em especial à minha mãe, que me ajudou em todos os momentos possíveis, que fez de tudo pelo meu futuro, e que me deu suporte sempre em todas as minhas decisões. Muito obrigado Dona Neuma.

Quero agradecer também ao curso como uma unidade, pois sinto que através dele fui capaz de expandir a minha visão sobre diversos assuntos, que se não tivesse entrado, especificamente, no curso de Letras – Inglês, na UEPB, no turno da noite em 2019, eu jamais teria a capacidade de vivenciar e descobrir. Junto do curso agradeço imensamente às pessoas que me provocaram, interpelaram, interrogaram e conversaram comigo, os meus queridos professores que, através desses verbos, apresentaram a mim e a meus colegas o mundo das Letras. Todos estarão gravados na minha mente como seres importantíssimos na minha vida e construção de visão. Agradeço à Karyne, Joselito, Ia Niani, Giovane, Celso, Rivaldo, Marília, Telma, Thiago, Marta (*In Memoriam*) e Gabriel, agradeço demais a todos pois fizeram o meu caminho por essa universidade muito mais rico.

Em especial, quero agradecer a Jéssica, minha orientadora, que me mostrou a beleza que é o campo da tradução, como pode ser desafiador e difícil, mas inteiramente apaixonante. Agradeço por ter me ajudado a concatenar coisas que nem eu mesmo entendia como podiam ser feitas neste trabalho. Serei eternamente grato.

Aos meus amigos do curso que morro de saudades até hoje, Millene, Evellyn, Leo, que estavam sempre prontos para me ajudar quando eu precisava e que me divertiram imensamente por todo o meu caminho. Amanda, Vrademir e Gabriel que também me aguentaram por todo o final e que me enriqueceram de conhecimento, também tornaram meus dias angustiantes em leves momentos com amigos. A todos os demais que estiveram comigo por esse caminho, Raquel, Ruth, Iara, Aline, Paloma, Micael, Joyce, Wallison, Jonathan, Joseph, Iago, Késsia, Sheyenne, Flávia, Débora, e muitos mais que com certeza passaram pelo meu caminho e me ensinaram muito.

Aos meus amigos “físicos”, que são os que estão presentes além da universidade, Gabriel (denovo), Cecília, Jardel, Vinicio, Clarice, Claryce, Jefferson, João Marcelo, que moram no meu coração e também fizeram parte do meu crescimento como pessoa, que me acolhem e aconselham quando preciso e sem eles eu jamais seria quem eu sou hoje em dia.

Quero agradecer também a quem eu mais passo tempo junto, aos meus amigos “virtuais”. Obrigado, viu, Rebecca, Kairo, Michael, Fillipe, Vinicius, Lucas, Pedro, João, Jhon, Luan, Lucy, Larissa, Ronaldo, Joel e muitos outros mais, que brigamos, brincamos, militamos, aprendemos, discutimos, e principalmente nos amamos. É incrível como pessoas que eu nunca vi na vida, sejam tão presentes no meu dia a dia, e me movem a seguir em frente, os jogos me deram mais que amigos, mas uma outra família.

Por fim, agradeço a mim, por nunca ter desistido, mesmo querendo muito, mesmo me auto sabotando, continuei em frente, e cheguei aqui, onde também não sei exatamente onde é, mas, com certeza, é o lugar ao sol que eu conquistei com meu esforço e determinação.

De todo coração, muito obrigado.