



**UEPB**

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

**JOSÉ DA SILVA JÚNIOR**

**CULTURA, HUMOR E DUBLAGEM: AS ESCOLHAS TRADUTÓRIAS DAS GÍRIAS  
E EXPRESSÕES IDIOMÁTICAS NO ANIME *KONOSUBA*, DE NATSUME  
AKATSUKI**

**CAMPINA GRANDE  
2025**

JOSÉ DA SILVA JÚNIOR

**CULTURA, HUMOR E DUBLAGEM: AS ESCOLHAS TRADUTÓRIAS DAS GÍRIAS  
E EXPRESSÕES IDIOMÁTICAS DO ANIME *KONOSUBA*, DE NATSUME  
AKATSUKI**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras Inglês, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras Inglês.

**Área de concentração:** Estudos Linguísticos  
**Linha de Pesquisa:** 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.

S586c Silva Júnior, José da.

Cultura, humor e dublagem [manuscrito] : as escolhas tradutórias das gírias e expressões idiomáticas no anime *Konosuba*, de *Natsume Akatsuki* / José da Silva Júnior. - 2025.  
70 f. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Faculdade de Linguística, Letras e Artes, 2025.

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

1. Estudos da tradução. 2. Tradução audiovisual. 3. Dublagem. 4. Anime. 5. Linguagem. I. Título

21. ed. CDD 418.02

JOSÉ DA SILVA JÚNIOR

**CULTURA, HUMOR E DUBLAGEM: AS ESCOLHAS TRADUTÓRIAS DAS GÍRIAS  
E EXPRESSÕES IDIOMÁTICAS DO ANIME *KONOSUBA*, DE NATSUME  
AKATSUKI**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras Inglês, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras Inglês.

**Área de concentração:** Estudos Linguísticos  
**Linha de Pesquisa:** Estudos da Tradução.

Aprovado em: 10/06/2025

**BANCA EXAMINADORA**

Documento assinado eletronicamente por:

- **Pedro Paulo Nunes da Silva** (\*\*\*.298.897-\*\*), em 20/06/2025 12:26:22 com chave **ec01c5864dea11f09be406adb0a3afce**.
- **Jéssica Thaiany Silva Neves** (\*\*\*.388.134-\*\*), em 20/06/2025 11:48:03 com chave **91e640864de511f084f41a7cc27eb1f9**.
- **Marília Bezerra Cacho** (\*\*\*.807.964-\*\*), em 22/06/2025 10:09:59 com chave **331639e04f6a11f086ac1a7cc27eb1f9**.

Documento emitido pelo SUAP. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QrCode ao lado ou acesse [https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar\\_documento/](https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar_documento/) e informe os dados a seguir.

**Tipo de Documento:** Folha de Aprovação do Projeto Final  
**Data da Emissão:** 22/06/2025  
**Código de Autenticação:** 9673ca



## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por ter me sustentado mesmo nos momentos em que minha fé vacilou. Por cada passo dado, por cada noite de dúvida e por nunca me deixar desistir.

À minha família, meu alicerce. Aos meus avós paternos, com um carinho especial, por me ensinarem desde cedo que a educação é um caminho de transformação e dignidade. Aos meus pais, que, mesmo sem muitas demonstrações de afeto, permitiram que eu estudasse e seguisse meu caminho. Amo vocês profundamente, mesmo nos silêncios. Muito obrigado por tudo.

Aos amigos que me apresentaram à cultura dos animes, meu eterno carinho, sem vocês, talvez essa pesquisa nunca tivesse acontecido. Vocês abriram portas que me ajudaram a entender melhor o mundo e a mim mesmo.

A uma pessoa muito especial, que esteve ao meu lado nos momentos de maior cansaço e confusão, oferecendo silêncio quando era preciso, paciência quando eu não tinha mais e presença quando tudo parecia difícil. Sua compreensão foi luz.

À minha orientadora, pela escuta generosa, pelos conselhos e pela paciência em todos os momentos em que eu precisei. Sou imensamente grato por ter tido sua orientação nesta etapa da vida.

A todos os meus amigos que fiz na universidade, em especial a André, Bruna, Emanuella, Karina, Lidiane, Liliana, Lucas, Matheus e tantos outros que tornaram os dias pós-pandemia mais leves, cheios de risadas, cumplicidade e apoio, mesmo quando os outros não entendiam a nossa alegria (vocês são incríveis!).

Aos meus amigos do meio digital, que expandiram meu olhar sobre o mundo e me acompanharam com afeto mesmo de longe. Obrigado por fazerem parte da minha construção pessoal.

Aos meus “professores” da graduação, que foram mais que transmissores de conteúdo, foram inspirações em tempos difíceis. Com um carinho especial, agradeço aos professores da minha educação básica, que me formaram como cidadão e me ajudaram a crescer como pessoa.

Nunca esquecerei o que aprendi com vocês.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram para que eu chegasse até aqui.

Este trabalho carrega pedaços de cada um de vocês e eu carrego vocês comigo, sempre.

## RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo analisar as estratégias tradutórias empregadas na dublagem brasileira do anime *Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!* (KonoSuba), com ênfase na adaptação de gírias, expressões idiomáticas e construções humorísticas do inglês para o português. Os resultados evidenciam a predominância da domesticação como estratégia tradutória, refletindo o esforço da dublagem brasileira em promover fluidez, naturalidade discursiva e identificação cultural com o público-alvo. O uso de adaptações idiomáticas, regionalismos como os nordestinismos, gírias populares e até provérbios brasileiros funcionam como recursos de localização que intensificam o efeito humorístico e a expressividade dos personagens. Tais escolhas linguísticas também revelam a valorização da criatividade no processo de dublagem, assumindo o papel de construção estética e cultural e não só uma mera reprodução da versão presente no texto-fonte. As análises também permitiram compreender que a dublagem se constitui como um espaço de negociação entre alinhamento ao texto-fonte e recepção pelo público de chegada. Fundamentado nos Estudos da Tradução e, mais especificamente, na Tradução Audiovisual (TAV), o estudo busca compreender como a dublagem funciona não apenas como veículo de transposição linguística, mas como um processo criativo de mediação cultural. A metodologia adotada é de natureza qualitativa, descritiva e interpretativista, conforme proposto por Gil (2002), centrada na análise de 16 trechos selecionados entre os 31 coletados das três temporadas do anime. Os critérios de seleção consideraram relevância linguística e cultural, a presença de humor, o uso de gírias e expressões idiomáticas, a densidade cultural dos enunciados e a presença de regionalismos. As análises se apoiam teoricamente nas proposições de Aixelá (1996), especialmente no que se refere às estratégias de conservação e adaptação de itens culturais específicos (ICEs); em Venuti (1995), quanto às noções de domesticação e estrangeirização; em Chaume (2004), que discute as especificidades técnicas da dublagem; em Dore (2020), no que se refere à presença do humor na TAV; e em Baker (1992), quanto à variedade linguística e aspectos socioculturais da linguagem. O trabalho mostra que a dublagem brasileira, ao investir em soluções expressivas e culturalmente marcadas, contribui para a valorização da própria língua portuguesa e da identidade regional, promovendo, ao mesmo tempo, acessibilidade e pertencimento. Assim, a TAV apresenta-se como um campo fértil para a atuação do tradutor como mediador cultural, capaz de ressignificar narrativas globais à luz de contextos locais. Conclui-se que os objetivos da pesquisa foram plenamente atendidos e que o estudo oferece subsídios relevantes para futuras investigações no campo da TAV, especialmente em gêneros como animes, doramas, jogos e outras mídias culturais

transnacionais. Além disso, destaca-se o potencial desta pesquisa para enriquecer a prática profissional de tradutores, dubladores e adaptadores, incentivando abordagens mais conscientes e criativas na mediação entre culturas.

**Palavras-chave:** estudos da tradução; tradução audiovisual; dublagem; anime.

## ABSTRACT

This research aims to analyze the translation strategies employed in the Brazilian dubbing of the anime *Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!* (KonoSuba), with an emphasis on the adaptation of slang, idiomatic expressions, and humorous constructions from English into Portuguese. The results highlight the predominance of domestication as a translation strategy, reflecting the effort of Brazilian dubbing to promote fluency, discursive naturalness, and cultural identification with the target audience. The use of idiomatic adaptations, regionalisms such as *nordestinismos*, popular slang, and even Brazilian proverbs serve as localization resources that intensify the humorous effect and expressiveness of the characters. Such linguistic choices also reveal the value placed on creativity in the dubbing process, positioning it as an aesthetic and cultural construction rather than a mere reproduction of the source text. The analysis further demonstrates that dubbing constitutes a negotiation space between fidelity to the source text and reception by the target audience. Grounded in Translation Studies, and more specifically in Audiovisual Translation (AVT), the study seeks to understand dubbing not merely as a vehicle for linguistic transposition, but as a creative process of cultural mediation. The methodology adopted is qualitative, descriptive, and interpretivist in nature, as proposed by Gil (2002), and focuses on the analysis of 16 selected segments among the 31 collected from the anime's three seasons. The selection criteria included linguistic and cultural relevance, the presence of humor, use of slang and idiomatic expressions, cultural density of the utterances, and the inclusion of regionalisms. The analysis is theoretically supported by Aixelá (1996), particularly regarding strategies of conservation and adaptation of culture-specific items (CSIs); Venuti (1995), concerning the concepts of domestication and foreignization; Chaume (2004), who discusses the technical specificities of dubbing; Dore (2020), in relation to humor in AVT; and Baker (1992), in regard to linguistic variation and sociocultural aspects of language. This study shows that Brazilian dubbing, by investing in expressive and culturally marked solutions, contributes to the appreciation of the Portuguese language and regional identity, while simultaneously promoting accessibility and a sense of belonging. AVT thus emerges as a fertile ground for the translator's role as a cultural mediator, capable of reinterpreting global narratives through the lens of local contexts. The research concludes that its objectives were fully achieved and offers relevant insights for future studies in AVT, especially within genres such as anime, *doramas*, games, and other transnational cultural media. Furthermore, it highlights this study's potential to enhance the

professional practice of translators, dubbers, and adaptors by encouraging more conscious and creative approaches to cross-cultural mediation.

**Keywords:** translation studies; audiovisual translation; dubbing; anime.

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Categorias de tradução.....	17
Quadro 2 - Exemplos de traduções não verbais que possuem mesmo significados em diversas línguas.....	18
Quadro 3 - (Im)possibilidades nos processos de tradução intralingual e interlingual.....	19
Quadro 4 - Campos da complexidade na tradução.....	29
Quadro 5 - Estratégias de tradução: conservação e adaptação de referências culturais de acordo com Aixelá (1996).....	31
Quadro 6 - T1E1.....	41
Quadro 7 - T2E4.....	42
Quadro 8 - T2E7.....	43
Quadro 9 - T2E9.....	44
Quadro 10 - T3E1.....	45
Quadro 11 - Outros exemplos do corpus com adaptação idiomática.....	47
Quadro 12 - T1E1.....	47
Quadro 13 - T1E5.....	49
Quadro 14 - T1E8.....	50
Quadro 15 - T1E11.....	51
Quadro 16 - T2E9.....	52
Quadro 17 - T1E7.....	53
Quadro 18 - T3E7.....	54
Quadro 19 - T3E9.....	55
Quadro 20 - T3E11.....	57
Quadro 21 - T3E11.....	58
Quadro 22 - Outros exemplos do corpus com criações autônomas com domesticações culturais.....	59
Quadro 24 - T2E1.....	60

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CF	Contexto Fonte
IC	Idioma de Chegada
ICEs	Itens Culturais Específicos
IF	Idioma Fonte
IP	Idioma de Partida
TA	Texto-Alvo
TAV	Tradução Audiovisual
TF	Texto-Fonte
VD	Versão Dublada
VF	Versão Fonte
TxEx	Temporada X, Episódio X

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2 ENTRE CULTURAS E PALAVRAS: FUNDAMENTOS DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL.....</b>	<b>16</b>
<b>2.1 O que é tradução?.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2 Categorias da tradução.....</b>	<b>18</b>
<b>2.3 Tradução audiovisual.....</b>	<b>21</b>
<i>2.3.1 O papel da dublagem na TAV.....</i>	<i>23</i>
<b>2.4 Tradução e cultura.....</b>	<b>24</b>
<i>2.4.1 Especificidades culturais.....</i>	<i>27</i>
<i>2.4.2 Humor e ironia.....</i>	<i>33</i>
<b>3 METODOLOGIA.....</b>	<b>37</b>
<b>3.1 Delimitação do corpus.....</b>	<b>37</b>
<b>4 ANÁLISE DAS ESTRATÉGIAS TRADUTÓRIAS NA DUBLAGEM DE KONOSUBA.....</b>	<b>40</b>
<b>4.1 Adaptações idiomáticas.....</b>	<b>41</b>
<b>4.2 Criações autônomas com domesticações culturais.....</b>	<b>47</b>
<b>4.3 Estrangeirização.....</b>	<b>60</b>
<b>4.4 Observações gerais e tendências identificadas.....</b>	<b>61</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>64</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>69</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Com o advento de novas tecnologias que constantemente aprimoram e transformam o nosso mundo, oferecendo soluções mais ágeis e eficientes para diversas situações, certas áreas podem passar despercebidas aos olhares que não estão atentos aos pequenos detalhes. Entre essas áreas está a Tradução Audiovisual (TAV), presente em inúmeros contextos e destinada aos mais variados públicos. À medida que as plataformas de *streaming* aprimoram seus recursos para atingir seus objetivos e oferecem material audiovisual de alta qualidade, torna-se necessário refletir sobre como a TAV adapta-se para alcançar esses objetivos sem perder as nuances e variações culturais existentes nos diversos idiomas.

A perspectiva que será investigada neste trabalho se centra nos processos tradutórios de gírias e expressões idiomáticas, que são essenciais para que os conteúdos sejam mais bem recebidos pelo público, capturando o contexto cultural em que se inserem. Através de uma tradução adequada, é possível obter uma compreensão das diversas culturas e explorar os mais diferentes pontos de vista. Nesse cenário, destaca-se a importância de abordar um fenômeno cultural que está ganhando cada vez mais relevância, tanto no Brasil quanto no mundo: os animes.

Os animes são animações originadas no Japão que abrangem uma ampla variedade de gêneros e estilos, voltadas para diferentes faixas etárias e interesses. Diferentemente das animações ocidentais, os animes são reconhecidos por suas narrativas complexas, personagens bem desenvolvidos e forte carga emocional, além de características visuais marcantes, como olhos expressivos e traços estilizados. Mais do que simples produtos de entretenimento, os animes refletem aspectos culturais, sociais e até filosóficos da sociedade japonesa, tornando-se uma importante manifestação da cultura pop oriental. Com o passar dos anos, os animes conquistaram audiência em diversos países, sendo amplamente consumidos por públicos ao redor do mundo, o que evidencia a necessidade de estratégias de tradução e adaptação que respeitem a obra original, mas que também possibilitem sua compreensão e apreciação em contextos culturais distintos.

Neste estudo, a investigação é direcionada ao anime *Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!*, cuja tradução é conhecida como *A Bênção de Deus Neste Mundo Maravilhoso*, ao mesmo tempo em que é popularmente conhecido pelos fãs como *KonoSuba*. Esta obra de mangá escrita por Natsume Akatsuki e ilustrada por Kurone Mishima, combina elementos de comédia e fantasia baseada na versão em *light novel*<sup>1</sup>. A trama segue a história

---

<sup>1</sup> *Raitu noberu* (ライトノベル) ou Light Novel, pode ser traduzido do inglês como “romance de luz”, e descrita como um tipo de livro ilustrado. Geralmente, contém artes que ilustram cenas importantes entre suas páginas e

de Kazuma Satou, um adolescente que, após uma morte repentina, é transportado para um mundo de fantasia. Nesse novo mundo, ele se junta à deusa Aqua, à maga Megumin e à cavaleira Darkness. *KonoSuba* é reconhecido pelo seu humor irreverente e por subverter os clichês típicos dos mundos de fantasia, retratando as desventuras cômicas e os desafios inusitados que o grupo enfrenta enquanto tenta sobreviver e realizar suas missões.

Partindo do pressuposto de que a TAV demonstra e desempenha um papel fundamental na disseminação e compreensão de conteúdos culturais como, por exemplo, no caso da tradução dos animes. A tradução pode não apenas influenciar a percepção e apreciação do público-alvo, mas também pode contribuir para uma compreensão mais profunda de diferentes culturas, especialmente quando se trata do estudo de gírias e expressões idiomáticas presentes em obras como *KonoSuba*. No entanto, os tradutores enfrentam desafios específicos ao lidar com esses elementos, como a transmissão de significado, a adaptação cultural e a interpretação ao texto-fonte (TF). As gírias e expressões idiomáticas desempenham um papel crucial na construção de identidade cultural e na transmissão de nuances linguísticas, tornando essencial a tradução precisa e sensível desses elementos para preservar a autenticidade e a essência do material fonte. Um estudo aprofundado desses aspectos não apenas contribui para o campo acadêmico da TAV, mas também visa analisar as estratégias de tradução que reflitam acerca das questões culturais e linguísticas, e a relação entre o TF e o texto-alvo (TA). Sendo assim, garantir um maior destaque a esse tipo de trabalho, evidenciando e valorizando ainda mais esses processos comunicativos existentes na TAV por meio de uma análise estritamente voltada para entender como as gírias e/ou expressões idiomáticas perpetuam nesse meio audiovisual e como as escolhas tradutórias da equipe de dublagem afetam na percepção do anime e na transmissão da mensagem para o novo público-alvo.

Para isso, é necessário discutir teoricamente a tradução e os processos tradutórios de gírias e expressões idiomáticas, explorando diferentes abordagens e teorias pertinentes ao campo da Tradução. Buscando identificar e analisar os elementos e a forma como são adaptados para a cultura e para a língua alvo, compreendendo e refletindo sobre os desafios, as nuances culturais e as estratégias utilizadas nesses processos tradutórios. Considerando esse aspecto, o principal objetivo deste trabalho é compreender o processo de tradução de gírias e expressões idiomáticas no anime *KonoSuba*, partindo do texto já traduzido para o

---

são divididas em volumes lançados a cada seis ou doze meses. Grande parte dos animes conhecidos atualmente, em geral foram adaptações de Light Novels, não mangás como pensam grande parte dos consumidores das animações japonesas (Kingnilson, 2019).

inglês e, subsequentemente, analisando a tradução para o português. Esse processo leva em consideração o contexto cultural, que é inerente à tradução entre línguas e permeia toda a pesquisa. Além disso, é fundamental analisar as estratégias adotadas pelos tradutores para manter a eficácia comunicativa e a adaptação cultural na dublagem para o português brasileiro. Dentre os objetivos específicos, estes consistem em, (i) identificar, categorizar e analisar as estratégias utilizadas na tradução por dublagem, do inglês para o português brasileiro, no anime *KonoSuba*; (ii) refletir acerca das implicações culturais e linguísticas das escolhas de tradução no processo de dublagem, levando em consideração o humor presente nesses contextos culturais e linguísticos.

Dessa forma, as gírias e expressões idiomáticas presentes no anime *KonoSuba* serão identificadas, catalogadas e contextualizadas, examinando sua relevância cultural e linguística que possui como língua de origem o japonês (contexto-fonte), onde posteriormente será analisada a conexão desses aspectos culturais e linguísticos no idioma de partida (IP), Inglês, para que por fim possa ser vista as semelhanças e divergências na dublagem no idioma de chegada (IC), o português brasileiro. Assim, o estudo visa oferecer uma visão abrangente e aprofundada sobre os complexos mecanismos envolvidos na tradução de elementos culturais específicos (gírias e expressões idiomáticas) entre a transposição da obra do inglês para o português, contribuindo para a ampliação do conhecimento no campo da tradução.

Para o embasamento teórico desta pesquisa, serão evidenciados principalmente aspectos que envolvem os processos de tradução e as suas principais categorias, assim como será apresentado um panorama da TAV, apresentando como a dublagem está diretamente relacionada aos aspectos culturais. Refletindo sobre esses aspectos, utilizaremos autores como Jakobson (1987) que contribui com sua discussão sobre as três categorias de tradução: interlingual, intralingual e intersemiótica. Para permitir uma compreensão ainda mais valiosa sobre esses tipos de tradução, será enfatizado o trabalho realizado por Fiorin (2019) que permeia as contribuições de Saussure a respeito de algumas (im)possibilidades a respeito desses tipos de traduções. Ademais, Couto, Silva e Silva (2017) juntamente a Agost (1999) contribuem permitindo uma melhor compreensão a respeito da TAV. Os autores pontuam que a dublagem permite um melhor entendimento dos conteúdos audiovisuais ao adaptar a mensagem de forma fluida e acessível para o público-alvo, minimizando as limitações linguísticas e culturais.

Com relação ao aspecto cultural no âmbito da Tradução, contribuições como as de Costa (2013) de modo contíguo aos conceitos de House (2009) proporcionam um melhor entendimento sobre a conexão existente entre o processo de tradução e cultura, possibilitando

uma melhor compreensão das diferentes nuances linguísticas presente nos variados idiomas, viabilizando a adaptação de elementos culturais com o objetivo de preservar os distintos significados em contextos variados. Além dos teóricos já citados, esta pesquisa também baseia-se nas contribuições de autores como Chaume (2004) e Lessa (2002), que aprofundam a discussão a respeito da dublagem no campo da TAV, destacando a importância da naturalidade comunicativa e da sincronização audiovisual no processo tradutório. No que diz respeito às estratégias culturais e aos fenômenos específicos da língua, Aixelá (1996) apresenta uma tipologia voltada à tradução de itens culturalmente marcados, sendo fundamental para a análise de regionalismos e adaptações existentes dentro da dublagem brasileira. Venuti (1995) auxilia na discussão, refletindo acerca das estratégias de domesticação e estrangeirização, problematizando o grau de visibilidade do tradutor e suas principais escolhas durante o processo de transposição de palavras. Por fim, Dore (2020) oferece reflexões contemporâneas sobre humor e tradução, explorando como o riso é interpretado e reconstruído na transposição linguística e cultural, sendo especialmente útil para compreender os elementos cômicos presentes nas dublagens analisadas.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, adotou-se uma abordagem metodológica centrada na reflexão sobre os processos de tradução no contexto da TAV, especificamente no campo da dublagem. A investigação propõe uma análise individual e qualitativa dos comportamentos tradutórios, observados na adaptação de diálogos do inglês para o português, considerando os aspectos linguísticos e culturais envolvidos nesse processo. Além disso, são mobilizados conceitos que evidenciam a conexão entre tradução e cultura, a fim de compreender como esses elementos, ao serem adaptados, contribuem para uma maior identificação do público com a obra, preservando seus sentidos e promovendo acessibilidade linguística e cultural.

Esta pesquisa está organizada em seções que serão apresentadas ao longo do texto. Dentre elas estão a seção que corresponde à fundamentação teórica, abordando os principais conceitos relacionados à TAV, estratégias tradutórias, aspectos culturais e humorísticos, com base em autores como Jakobson (1987), Aixelá (1996), Venuti (1995), Chaume (2004), entre outros. A seção seguinte trata-se da metodologia, detalhando a abordagem qualitativa adotada, os critérios de seleção do corpus e os procedimentos de análise. Na seção de análise, são apresentados e discutidos os trechos selecionados do anime *KonoSuba*, com foco nas estratégias de tradução de gírias, expressões idiomáticas e elementos culturais e humorísticos. Por fim, é apresentada as considerações finais, nas quais são retomadas as principais

contribuições do estudo, suas limitações e sugestões para futuras pesquisas na área da tradução e da cultura pop japonesa.

Para compreender as escolhas tradutórias presentes na dublagem brasileira do anime analisado, torna-se necessário explorar os conceitos fundamentais que sustentam este estudo. A próxima seção, dedicada ao desenvolvimento teórico, apresenta os principais autores e correntes que embasam a TAV, com ênfase nas estratégias de adaptação, nos processos de localização e na relevância dos aspectos culturais e humorísticos. Essa base teórica oferece o suporte necessário para a análise crítica desenvolvida ao longo da pesquisa, permitindo uma reflexão mais aprofundada sobre os desafios e possibilidades da dublagem como prática tradutória e mediadora entre culturas.

## **2 ENTRE CULTURAS E PALAVRAS: FUNDAMENTOS DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL**

Esta seção apoia-se em uma análise abrangente das principais teorias e conceitos que sustentam os Estudos da Tradução, com ênfase na TAV e na dublagem. A partir da revisão de obras bibliográficas consideradas relevantes para este estudo, são abordadas as contribuições de autores como Jakobson (1987), Frota (1999), Campos (1986) e Couto, Silva e Silva (2017), que oferecem subsídios para a compreensão da tradução em seus aspectos linguísticos e comunicativos. No campo específico da TAV, destacam-se as reflexões de Agost (1999), Chaume (2004), Lessa (2002), cujos estudos abordam aspectos relacionados à dublagem, e à busca por naturalidade comunicativa. Além disso, autores como Aixelá (1996), Venuti (1995) e Dore (2020) contribuem significativamente para a discussão sobre as especificidades culturais da tradução, bem como para a importância da adaptação humorística e da construção de uma narrativa cômica dentro do processo de adaptação para a localização. Essas abordagens teóricas fundamentam a análise proposta, ao considerar a tradução como uma prática cultural complexa e multifacetada. Esse embasamento é crucial para contextualizar a pesquisa, demonstrar a relevância do tema e orientar o cumprimento dos objetivos que guiarão a investigação.

### **2.1 O que é tradução?**

A tradução pode ser entendida como o processo de transferir palavras ou textos de uma língua para outra ou transformar algo para uma nova forma. É importante observar que a tradução requer cautela, já que cada pessoa pode ter uma visão interpretativa diferente. Frota (1999) considera a tradução como uma forma de reescrita, em que um texto é transformado de uma língua estrangeira para outra devido a diferenças linguísticas e culturais. Essa transformação pode resultar no texto traduzido exercendo funções diferentes na cultura de chegada. Campos (1986) sugere que a tradução ocorre entre culturas, não apenas entre idiomas. O tradutor, responsável por esse processo, deve possuir conhecimento das culturas de partida e de chegada para transmitir o significado.

Segundo Jakobson (1987, p. 429), existem três categorias de tradução, estando elas expostas no quadro abaixo.

**Quadro 1 - Categorias de tradução**

<b>Tradução Intralingual</b>	<b>Tradução Interlingual</b>	<b>Tradução Intersemiótica</b>
A tradução intralingual, ou reformulação, envolve reinterpretar signos verbais utilizando diferentes expressões dentro da mesma língua.	A tradução interlingual, ou tradução propriamente dita, é o processo de interpretar sinais verbais de uma língua para outra.	A tradução intersemiótica é o processo de interpretar sinais verbais através de sinais de sistemas não verbais.

**Fonte: Elaborado pelo pesquisador (2025) baseado nas percepções de Jakobson (1987).**

Ademais, cada categoria de tradução possui suas especificidades: a intralingual adapta o tom, estilo e vocabulário dentro da mesma língua para maior acessibilidade; a interlingual exige transposição cultural e contextual entre idiomas; e a intersemiótica converte a linguagem verbal em outras formas de expressão, como imagens ou sons, preservando o sentido por diferentes canais comunicativos.

Desse modo, com base nas diferentes definições mencionadas aqui, cada estudioso apresenta diferentes maneiras de interpretar a tradução e defini-la como objeto de estudo, independentemente dos métodos que decidem usar. Vale destacar também, a importância da existência de um contexto enriquecedor, justamente para evitar essas impossibilidades, as quais serão exemplificadas um pouco mais abaixo, estas que podem ser causadas por esses dois meios de Tradução (Intralingual e Interlingual), como será explicado mais adiante.

Ao compreender a tradução como um processo que vai além da simples substituição de palavras, torna-se necessário explorar as diferentes formas em que ela pode ocorrer. Esse processo não é único ou fixo, mas se desdobra em categorias distintas que envolvem a adaptação de mensagens dentro de uma mesma língua, entre línguas diferentes ou até entre sistemas de comunicação verbal e não verbal. Essas categorias, conforme classificadas por Jakobson (1987), ajudam a esclarecer como a tradução se manifesta em diferentes contextos e entender os desafios que surgem em cada modalidade. A seguir, serão apresentadas essas três categorias de tradução e suas respectivas possibilidades e limitações, evidenciando a complexidade e a importância desse processo.

## 2.2 Categorias da tradução

A tradução interlingual, como mencionado anteriormente por Jakobson (1987), busca palavras que tenham significados comunicativamente eficazes ou que sejam interpretadas adequadamente de uma língua para outra. Portanto, implica substituir mensagens em uma língua para mensagens completas de outra língua. Dessa forma, a tradução interlingual se baseia em “duas mensagens equivalentes em dois códigos diferentes” (Jakobson, 1987, p. 430). A tradução intersemiótica como mencionado anteriormente, tem o objetivo de buscar signos linguísticos equivalentes em uma mesma língua. Uma das formas é a representação não verbal, como exemplificado no quadro a seguir.

**Quadro 2 - Exemplos de traduções não verbais que possuem mesmo significados em diversas línguas**

			
Entende-se como algo que remete a alguma proibição.	Uma pomba branca para representar a “paz”.	Uma chama que pode simbolizar “energia” ou “espírito”.	Um coração para expressar “amor” ou “afeição” por alguém.

**Fonte: Elaborado pelo pesquisador (2025).**

Os conceitos Saussurianos apontados por Fiorin (2019)<sup>2</sup>, podem permitir certas (im)possibilidades com as duas categorias de tradução, a saber a tradução interlingual e a intralingual propriamente expostas no quadro abaixo.

<sup>2</sup> No campo da tradução, o conceito de signo linguístico é abordado principalmente a partir das perspectivas de Plaza e Peirce, sendo este último especialmente relevante pela sua teoria triádica do signo. Fiorin (2019), ao retomar os conceitos saussurianos, destaca a relação arbitrária entre significante (a forma material do signo) e significado (o conceito associado a essa forma). Para Saussure, o signo linguístico é uma entidade de duas faces, indissociáveis e convencionais, o que implica que o vínculo entre a palavra e o objeto que ela designa não é natural, mas fruto de um acordo social. Já Peirce amplia essa visão ao propor uma teoria triádica, em que o signo é composto por um representamen (o signo em si), um objeto (aquilo a que o signo se refere) e um interpretante (o sentido gerado na mente do receptor), oferecendo uma abordagem mais dinâmica e aplicável aos processos tradutórios.

**Quadro 3 - (Im)possibilidades nos processos de tradução intralingual e interlingual.**

Tradução Interlingual		Tradução Intralingual	
Possibilidades	Impossibilidades	Possibilidades	Impossibilidades
<p>I- Existência de paralelos comunicativos, em que mesmo que as palavras não sejam necessariamente idênticas, transmitem a mesma ideia ou função de destino. Por exemplo, no inglês a palavra “freedom” pode ser traduzida para o português como “liberdade”.</p>	<p>I- Falha na captura de nuances culturais e contextuais de uma palavra ou expressão. Por exemplo, na língua japonesa o termo “wabi-sabi”, encapsula uma estética particular de beleza imperfeita que não apresenta uma tradução direta e exata para o termo em muitas línguas.</p>	<p>I- Reformulação por meio de sinônimos que preservem o significado original. A exemplo disso temos a “morte” que pode ser reformulada como “falecimento” ou “passamento” mantendo seu significado principal que refere-se ao conceito de fim da vida.</p>	<p>I- Termos ou expressões com conotações e significados específicos que não tem sinônimos perfeitos dentro de uma língua, os quais podem ser difíceis de serem reformulados sem que haja perda de nuances. Por exemplo, a figura de linguagem metonímia, em que acontece a substituição de um termo por outro relacionado, em que normalmente ocorre a substituição do nome do autor pelo da obra. Por exemplo, “eu gosto muito de ler Shakespeare”.</p>
<p>II- Adaptando conceitos culturais específicos para torná-los compreensíveis em outra cultura, como por exemplo a palavra “Thanksgiving” como “Dia de Ação</p>	<p>II- Diferença fonética e morfológica pode interferir na manutenção de jogos de palavras ou rimas. A exemplo disso temos a perda do ritmo e da melodia de origem quando são traduzidos. E a existência da ambiguidade em uma</p>	<p>II- Ajuste do texto para diferentes públicos mantendo o mesmo significado, porém há uma alteração em seu significante, como por exemplo, um texto formal que pode ser</p>	<p>II- Alterações no significante podem modificar o tom ou a própria percepção em um texto. Como por exemplo, reformular “feliz” como contente pode não transmitir a mesma intensidade emocional. Palavras com</p>

<p>de Graças” no Brasil. Nesse exemplo temos um ajuste cultural no significado mas mantém seu significante contextual.</p>	<p>língua que pode não ter uma correspondência direta em outro idioma. Como por exemplo, temos a palavra inglesa “set” que apresenta muitos significados diferentes, os quais podem não existir em outro idioma.</p>	<p>reformulado em uma linguagem coloquial para um público jovem.</p>	<p>múltiplos significados os quais podem causar ambiguidades que são difíceis de serem resolvidas através da reformulação também podem acontecer. A exemplo disso temos a palavra “banco” que pode significar uma instituição financeira ou um assento dependendo do contexto.</p>
--	--	--	--

**Fonte: Elaborado pelo pesquisador (2025) baseado nos conceitos Saussurianos (Fiorin, 2019).**

Embora haja essas (im)possibilidades, é possível evitá-las tentando encontrar uma solução por meio da “terminologia [que] pode ser qualificada e ampliada por empréstimos linguísticos ou traduções literais, por neologismos ou mudanças semânticas e, finalmente, por circunlóquios” (Jakobson, 1987, p. 431). Baseado nessa percepção, é importante destacar que quanto mais enriquecedor for o contexto escolhido para uma palavra específica, menos informações serão perdidas durante o processo de tradução.

Diante das diferentes categorias de tradução apresentadas, é possível observar como cada uma delas lida com os desafios de transpor significados entre códigos e culturas. Enquanto as traduções intralingual, interlingual e intersemiótica abordam a transferência de mensagens em níveis linguísticos e semióticos, a tradução em ambientes multimodais, como no caso da TAV, exige uma abordagem ainda mais complexa. Esse tipo de tradução envolve não apenas a conversão de línguas, mas também a adaptação de elementos visuais, sonoros e textuais para garantir que o conteúdo seja compreendido em diferentes contextos culturais. A seguir, será explorado em detalhes o processo de TAV, destacando suas principais modalidades – dublagem e legendagem – e os desafios específicos que cada uma apresenta no processo de adaptação linguística e cultural.

### 2.3 Tradução audiovisual

Couto, Silva e Silva (2017) descrevem a TAV como um processo totalmente destinado à tradução de filmes, séries, documentários, sejam estes para o cinema, televisão, mídia e multimídia, que pode ser realizado de quatro diferentes formas, i) com as vozes superpostas, comuns em reportagens e documentários, não exigem sincronia labial nem substituem a voz original, apenas a sobrepõem com tradução; ii) pela interpretação simultânea, em tempo real, exigindo respostas imediatas, sendo usada em eventos ao vivo; iii) além dos processos de legendagem; iv) e dublagem, que serão discutidos um pouco mais a seguir.

A prática da tradução de textos audiovisuais, como filmes e séries, ganhou destaque por ser essencial na disponibilização de conteúdos acessíveis e compreensíveis para um público diversificado, não apenas regionalmente, mas globalmente. Por meio desse processo, uma ampla variedade de conteúdos pode ser disponibilizada e compreendida por diferentes públicos.

Refletindo ainda mais sobre TAV, Agost (1999, p. 278) afirma que o material audiovisual pode ser caracterizado pela composição de diferentes códigos, estes são

o escrito (o roteiro do filme previamente elaborado); o oral (a interpretação dos atores ou dos personagens de animação); o visual (a imagem), o auditivo não verbal e musical (sons e trilhas sonoras). Devido a essa combinação de códigos, o material audiovisual é tratado como texto multimodal ou multissemiótico. O material legendado, especificamente, apoia-se no tripé multimodal: imagem, áudio original e texto escrito na tela (legenda) (Agost, 1999, p. 278).

É por meio dessa junção de combinações de códigos, escritos, orais, visuais e principalmente auditivos, que a TAV é capaz de atingir públicos diferentes. Pelo fato da existência de tantos meios comunicativos que permitem a passagem de determinado conteúdo com pouquíssimas limitações, além de permitir a interpretação e a criação de diferentes significados para permitir que a transmissão da mensagem seja feita de modo mais complexo e eficaz.

Caracterizando um pouco mais essas composições, temos a Dublagem, que se encarrega de transpor essa tradução de uma maneira totalmente distinta do processo de Legendagem. Enquanto a Legendagem apoia-se em imagem, áudio original e texto escrito a Dublagem é voltada para o processo interpretativo e dinâmico para atingir as expectativas de determinado público, baseada excepcionalmente na substituição da banda sonora original da obra a qual está sendo traduzida, por uma voz interpretativa de um autor/dublador do idioma

ao qual o novo material é guiado pelo sincronismo. Segundo Agost (1999, p. 278) o sincronismo trata-se

(i) de caracterização, isto é, harmonia entre a voz do ator que dubla e o aspecto facial e gestual do ator/atriz que aparece na tela; (ii) de conteúdo, ou seja, coerência entre a nova versão do texto e o argumento do filme e (iii) fonético ou visual, harmonização dos movimentos articulatórios visíveis da fala com os sons que o espectador escuta (Agost, 1999, p. 278).

A dublagem, diferentemente da legendagem, envolve aspectos técnicos mais complexos, como a sincronia labial e as mudanças nos tons de voz, de modo a alinhar-se com as expressões faciais e entonações dos personagens. Além disso, esse processo exige uma equipe de profissionais maior do que a legendagem, que muitas vezes pode ser realizada por um único tradutor. Na dublagem, a fala assume um papel central, exigindo não apenas a tradução, mas também uma adaptação cuidadosa para manter a fluidez e o impacto emocional da obra fonte, o que veremos um pouco mais adiante. É importante destacar que alguns aspectos precisam ser levados em consideração a respeito da legendagem, tais como, a necessidade de sincronia das legendas para que o leitor possa acompanhar e ler todo o texto em tela, ao mesmo tempo em que há a necessidade de estabilidade entre imagem e som, podendo ocorrer tanto no cunho profissional, quanto as legendas feitas por fãs (Couto, Silva e Silva, 2017). É relevante ressaltar que ambos os processos exigem habilidades técnicas específicas para cumprir sua principal função de traduzir e tornar o conteúdo acessível e compreensível para o público.

A partir dessa observação, fica evidente a complexidade do processo de TAV, pois ele envolve múltiplos elementos simultaneamente, os quais são essenciais para proporcionar uma experiência de visualização completa, compreensível e única para o público-alvo. Embora a legendagem seja um ponto importantíssimo assim como a outras possíveis formas dos processos que envolvem a TAV, como as vozes superpostas e a interpretação simultânea, esse trabalho foca excepcionalmente nas traduções por meio da Dublagem, refletindo sobre os aspectos culturais do processo de tradução, voltados para a fala e adaptações para o público alvo, diferentemente da legendagem que por muitas vezes, passa uma ideia concisa e direta da tradução para condizer com o seu tempo de tela.

Em frente a essa complexidade cultural envolvida na dublagem, desde a sincronização labial até a adaptação de variações emocionais, é fundamental compreender como esse processo transcende a mera substituição de palavras para se tornar um mecanismo de recriação artística e cultural. Enquanto modalidade dentro da TAV, a dublagem não apenas traduz diálogos, mas reinterpreta identidades, gestos e contextos, exigindo um equilíbrio

delicado entre a obra fonte e a relevância para o público-alvo. Nesse sentido, a adaptação de expressões idiomáticas e a preservação do impacto emocional é estritamente importante para garantir uma maior clareza e impacto no novo público.

O próximo tópico explora o papel da dublagem na TAV, analisando desde suas etapas operacionais (tradução, dramatização, adaptação) até os princípios teóricos que orientam a transparência da mensagem e a experiência emocional do espectador, além de apresentar como elementos culturais se integram para transformar a dublagem em um instrumento essencial de acesso global a conteúdos audiovisuais.

### **2.3.1 O papel da dublagem na TAV**

Para Chaume (2004), a dublagem configura-se como um processo que compreende a tradução e a adequação do roteiro de um produto audiovisual, seguida da interpretação performática dos atores vocais, sob a supervisão do diretor de dublagem e, quando presente, com o apoio técnico de um consultor linguístico. Lessa (2002) pontua que “a dublagem tem como objetivo tentar tornar um filme, programa de televisão ou um outro produto desta espécie compreensíveis para as audiências que não dominam o idioma do produto fonte” (Lessa, 2002, p. 91). Partindo desse pressuposto, a dublagem é um dos campos mais importantes da TAV devido ao papel essencial da fala na transmissão da nova mensagem. A fala não apenas carrega o conteúdo em si, mas também transmite emoções e provoca diferentes reações no público. Como afirma Lessa (2002), é responsabilidade do dublador realizar uma interpretação eficaz, dando ao personagem uma voz que reflita sua essência e personalidade, pois uma nova “vida” é criada a partir dessa nova versão.

Sob essa ótica, pode-se analisar como o conteúdo fonte, ao ser traduzido para um novo idioma, preserva ou adapta suas nuances linguísticas e aspectos culturais para o público-alvo. Outros fatores igualmente relevantes nesse processo incluem a necessidade de uma equipe extensa para a execução da dublagem, o que permite que determinados conteúdos possam ser adicionados ou omitidos, possibilitando também diferentes interpretações culturais. Além das adaptações dos sons de fundo, de modo a dar ênfase à nova locução, possibilita uma forma de tradução mais acessível para a maioria dos falantes do idioma alvo.

Chaume (2004) destaca que a dublagem pode ser dividida em algumas etapas como,

- (i) Compra do texto audiovisual estrangeiro; (ii) Tradução (e eventuais adaptações) do texto original; (iii) Adaptação da tradução inicial; (iv) Dramatização; (v) Mixagem; onde todos parecem estar de acordo em, pelo menos, diferenciar a parte puramente técnica da parte puramente tradutória e interpretativa (Chaume, 2004, p.63).

Neste trabalho, não nos deteremos na parte técnica, mas, a partir dessa estrutura, podemos refletir: A dublagem exerce um papel fundamental ao interpretar as diferenças linguísticas e os contextos culturais do idioma de origem, garantindo que a obra seja ressignificada e ganhe nova vida no IC, promovendo identificação e fluidez comunicativa com o público-alvo. Ainda refletindo sobre o aspecto da tradução e o papel da dublagem na interpretação e transmissão de expressões naturais, é fundamental que a mensagem traduzida cause nos novos ouvintes o mesmo efeito que a mensagem fonte causou no público de partida. Nessa perspectiva, a dublagem não apenas adapta palavras, mas busca recriar a experiência emocional e cultural do conteúdo fonte.

Sob essa perspectiva, é fundamental considerar não apenas a interpretação do texto (as falas), ou a representação dos sentidos que o envolve, mas também outros elementos que envolvem a produção e que o aspecto do natural presente na TAV também sejam levados em consideração, como o ambiente e as questões culturais. Esses aspectos não podem ser analisados de forma isolada, mas sim como parte de um conjunto integrado, de modo que a mensagem seja transferida com eficiência do IF para o IC. Além disso, cabe ao dublador interpretar e selecionar o tom de voz adequado, garantindo que o aspecto emocional da mensagem seja transmitido de forma clara e impactante. Tendo isso em mente, é notório a importância de considerar o contexto onde a comunicação ocorre, o grupo social no qual se deseja transmitir a mensagem, a intenção que o autor da obra fonte deseja transmitir, dentre outras características.

A complexidade da dublagem na TAV, como vimos, não se limita à sincronia técnica ou à adaptação textual, mas envolve uma reconstrução cultural que busca preservar a essência da obra de partida em um novo contexto linguístico. Diante disso, é necessário explorar a relação simbiótica entre tradução e cultura, analisando como padrões comportamentais, expressões idiomáticas e contextos sociais influenciam (e são influenciados) pelo processo tradutório. A seguir, serão discutidos os desafios de traduzir não apenas palavras, mas sistemas culturais, garantindo que a mensagem seja capaz de transcender fronteiras sem perder sua autenticidade.

## **2.4 Tradução e cultura**

Como vimos anteriormente, a tradução encarrega-se de transpor determinadas informações, sejam estas dentro de um mesmo idioma ou entre idiomas, para que determinadas complexidades possam ser interpretadas pelo público-alvo sem afetar na

compreensão como um todo, observando como a tradução lida com os aspectos culturais inerentes nesses contextos. Para isso, adentramos ainda mais nesses aspectos que se referem aos estudos culturais no processo de tradução e como seus significados e significantes são transmitidos para as mais diferentes culturas evitando a perda da essência principal, que seria o fator cultural do contexto o qual está sendo transmitido.

Antes de tudo e de explorar os conceitos que conectam o processo de tradução e como ela está relacionada à cultura, é crucial destacar alguns pontos importantes relacionados ao conceito de cultura. A princípio, o próprio conceito de cultura é algo que se torna um pouco difícil de ser definido devido à vastidão com a qual a cultura ou a própria palavra cultura em si remete, já que, essa mesma palavra pode ser interpretada de diferentes formas e em diferentes lugares de um mesmo país. Tylor (1986, apud Laraia, 2001, p. 24) “definiu cultura como sendo todo comportamento aprendido, tudo aquilo que independe de transmissão genética”, refletindo assim em questões que não apresentam causas regulares, mas sim, entende-se como um fenômeno social. A cultura, portanto, é uma realidade em constante evolução e desenvolvimento, o que torna ainda mais desafiador encontrar uma definição precisa para esse conceito. Essa dinâmica se deve ao fato de que a compreensão da cultura é suscetível a mudanças ao longo do tempo. Percepções que eram prevalentes há séculos podem não se aplicar da mesma forma no contexto atual, e essa transformação continuará a ocorrer nas futuras gerações (Costa, 2013).

Laraia (2001), em *Cultura: Um Conceito Antropológico*, destaca que autores como Keesing<sup>3</sup> buscaram sintetizar diversas teorias com o objetivo de encontrar um conceito mais abrangente para o termo "cultura". Ele ressalta, de forma especial que,

Culturas são sistemas (de padrões de comportamento socialmente transmitidos) que servem para adaptar as comunidades humanas aos seus embasamentos biológicos. Esse modo de vida das comunidades inclui tecnologias e modos de organização econômica, padrões de estabelecimento, de agrupamento social e organização política, crenças e práticas religiosas, e assim por diante. [...]O homem é um animal e, como todos animais, deve manter uma relação adaptativa com o meio circundante para sobreviver. Embora ele consiga esta adaptação através da cultura[...] (Laraia, 2001, p. 31-32).

Baseando-se nos conceitos de Costa (2013), podemos entender que certos aspectos da cultura são compartilhados de maneira semelhante em diferentes sociedades ao redor do

---

<sup>3</sup> Felix Keesing foi um antropólogo neozelandês que se destacou por seus estudos sobre culturas indígenas da Oceania, particularmente das Filipinas e da Polinésia. Contribuiu para a antropologia ao explorar a dinâmica cultural e as transformações sociais em sociedades colonizadas e em contato com culturas ocidentais. Ele também se interessou pelas maneiras pelas quais a cultura molda e é moldada pelo ambiente, destacando a importância das tradições orais e da identidade cultural em seus estudos.

mundo. A cultura abrange gostos e formas de expressão valorizadas por cada sociedade, onde existem grupos sociais com histórias, preferências e apreciações distintas, que vão desde as manifestações artísticas até as crenças e os valores que moldam seus ideais. Esses grupos sociais não apenas se diferenciam entre si, mas também estabelecem conexões com outras culturas, permitindo a troca de informações e influências mútuas. Dessa forma, a cultura está relacionada às interpretações compartilhadas dentro de um grupo ou comunidade, refletindo suas formas de organização e de compartilhamento de experiências. Assim, observamos padrões comportamentais semelhantes, como relações interpessoais, normas de hospitalidade, formas de comunicação, hierarquias e estruturas sociais. Esses elementos são exemplos que ajudam a identificar um grupo, no qual seus membros podem se reconhecer e compartilhar uma cultura comum. Refletindo sobre esses conceitos, House (2009, p. 12) afirma que a tradução não se baseia apenas no ato de traduzir, mas sim na visão de que tanto a tradução como a cultura precisam estar lado a lado, e que os dois não podem ser vistos como conceitos separados, ainda mais pelo fato de que “traduzir é uma forma de comunicação intercultural”. A partir dessa afirmação, compreende-se que é por meio da junção entre cultura e tradução que palavras, significados e seus significantes, podem ser compreendidos nos mais diferentes contextos.

Dessa forma, é por meio desse entendimento proposto por Laraia (2001) e Costa (2013) que se reconhece o fato da língua estar lado a lado com a cultura, podendo moldar e expressar as mais diversas realidades culturais. Esse entendimento, como apontam os autores, refere-se à percepção de que a língua e a cultura estão profundamente conectadas, e que a tradução vai além da simples transposição de palavras. Traduzir envolve captar os significados culturais subjacentes, os contextos e as particularidades específicas de cada idioma, ou seja, para que uma tradução seja eficaz, ela precisa considerar os valores, crenças, costumes e formas de expressão da cultura de partida e da cultura de chegada. A tradução, nesse sentido, não é apenas uma transferência literal de termos, mas um processo que exige adaptação cultural para garantir que a mensagem seja transmitida do contexto de partida e compreensível dentro da realidade cultural do público-alvo. Portanto, entender a importância de enxergar a língua como um reflexo da cultura, moldando a maneira como as ideias são expressas e compreendidas em diferentes contextos culturais. Sendo assim, isso implica compreender como esses itens linguísticos são utilizados para cumprir seu principal propósito que seria a comunicação entre culturas.

Baseando-se na relação entre tradução e cultura discutidos anteriormente, por meio das percepções de House (2009), podemos perceber que a tradução não é apenas um ato

técnico, mas também cultural. A interligação entre tradução e cultura manifesta-se no fato de que, ao traduzir, é preciso considerar as diferentes variantes culturais presentes em palavras, expressões idiomáticas e gírias. Cada idioma carrega consigo um contexto cultural específico, e a tradução envolve não apenas a transposição literal das palavras, mas também a adaptação cultural. Isso significa que, para que uma tradução seja eficaz, deve-se garantir que esses elementos culturais façam sentido no IC sem comprometer a compreensão do conteúdo. Por exemplo, a tradução de uma gíria ou expressão idiomática requer adaptações que respeitem o significado de partida, mas também que sejam culturalmente apropriadas para o público-alvo. Esse comprometimento é essencial para preservar os significados culturais e garantir que a mensagem seja compreendida dentro de seu novo contexto a ser transmitido.

Se a tradução é, como afirma House (2009), um ato intercultural que une línguas e culturas, é imprescindível explorar como essas diferenças culturais se manifestam concretamente na prática tradutória. Afinal, cada sociedade carrega em si um mosaico de crenças, valores e expressões linguísticas únicas que desafiam a simples transposição de significados entre idiomas. Nesse contexto, surge a necessidade de analisar as especificidades culturais que permeiam a tradução. É preciso adaptar expressões idiomáticas, nomes próprios ou referências históricas de forma que não se desvirtue a mensagem da língua-fonte. Além disso, é necessário lidar com termos que não possuem correspondentes diretos em outra língua, exigindo escolhas tradutórias criteriosas. Para enfrentar esses desafios, torna-se fundamental recorrer a estratégias sistematizadas, como as propostas por Aixelá (1996), que categorizam técnicas de conservação e substituição de elementos culturais. A seguir, serão detalhados esses mecanismos, ilustrando como a tradução não apenas reconhece, mas negocia ativamente as singularidades culturais para garantir comunicação eficaz entre mundos distintos.

#### **2.4.1 Especificidades culturais**

Cada sociedade partilha de diversos grupos culturais que apresentam em si suas próprias variedades de crenças, tradições, valores e práticas sociais. Cada cultura apresenta seus próprios elementos que se entrelaçam umas com as outras por meio da linguagem, da arte, ultrapassando as normas comportamentais e sociais. Baker (1992) aponta a existência de variedades linguísticas dependendo da comunidade ou de um grupo específico de falantes. Dentre essas variedades, a autora cita o aspecto geográfico, por exemplo, as diferentes variações linguísticas existentes entre o inglês britânico e o americano (*lift* e *elevator*, *flat* e

*apartment*), estruturas temporais, que dependendo do período histórico, apresentaram uma variação linguística ocorrida devido ao tempo (*vossa mercê* e *você*), assim como o aspecto social que influencia na escolha das palavras que são utilizadas pelos membros de diferentes classes sociais (*scent* e *perfume*).

Além dos aspectos citados, é tendo em vista elementos como esses que as culturas se diferenciam, apresentando suas próprias particularidades e desempenham um papel crucial na criação de diálogos ricos e diversificados, já que apresentam entre si diversos aspectos como rituais, hábitos alimentares, formas de expressão artística e práticas comunicativas, viabilizando um melhor entendimento sobre a diversidade humana, permitindo-nos reconhecer e respeitar as diferenças existentes em um mundo totalmente globalizado .

Pensando nesse panorama e elencando a tradução como a ponte conectora, assim como refletindo sobre a visão que os conceitos anteriores nos trouxeram, vimos que a tradução e a cultura permanecem interligadas intrinsecamente, permitindo a comunicação entre diferentes idiomas, partindo de uma língua de fonte, de maneira que faça sentido na nova língua de chegada. Aixelá (1996, p. 52) afirma que a “a tradução mistura duas ou mais culturas” (tradução nossa)<sup>4</sup> reafirmando essa ligação existente entre tradução e cultura. Dessa forma, é preciso interpretar as particularidades culturais de outras sociedades por meio do processo de tradução, uma vez que a transmissão eficaz dessas informações de uma língua para outra exige sensibilidade intercultural e domínio das diferenças existentes nos contextos. Aixelá (1996) destaca que a tradução é um processo complexo, exigindo interpretações cuidadosas dos variados sistemas e normas presentes em cada idioma, tais como estruturas gramaticais, diferenças interpretativas de vocabulário e léxico, pragmatismo e contexto. Esses elementos precisam ser analisados e ajustados para que a mensagem do texto-fonte seja transmitida de maneira que permita uma compreensão satisfatória no IC.

Dentre esses elementos, Aixelá (1996) destaca os Itens Culturais Específicos (ICEs) - ou *culture-specific items* (CSIs) que são elementos linguísticos que fazem referência a realidades culturais particulares de uma comunidade e que podem não ter um correspondente direto em outra cultura/língua. Devido a essa complexidade, a tradução desses itens exige ajustes na transmissão da mensagem, uma vez que envolve quatro campos anisomórficos<sup>5</sup> fundamentais nos quais não há correspondência direta entre as culturas de partida e de chegada: a diversidade linguística, interpretativa e pragmática, que serão expostas a seguir no

---

<sup>4</sup> *Translation mixes two or more cultures* (Aixelá, 1996, p. 52).

<sup>5</sup> Anisomorfismos são áreas linguísticas, culturais e textuais em que ocorre uma diferença sistemática na tradução e, portanto, constituem a explicação fundamental do fato de que uma tradução nunca pode ser igual ao original, o que não implica que seja nem pior nem melhor. (Aixelá, 2022)

quadro abaixo. Além desses campos, temos a diversidade cultural, a qual será explorada com mais profundidade ao longo desta seção.

**Quadro 4 - Campos da complexidade na tradução**

Diversidades
<b>Linguística</b>
Os códigos linguísticos em si são sistemas arbitrários, nos quais a função e o significado de cada signo dependem principalmente da oposição do signo aos outros signos, e não de uma suposta relação objetiva de equivalência com o continuum que chamamos realidade. A noção de arbitrariedade não permite a possibilidade de dois códigos linguísticos colocarem cada signo no mesmo ponto das suas respectivas escalas. Por exemplo: Conjuntos de sons e letras diferentes para designar uma mesma palavra, cachorro (Português) e <i>Dog</i> (Inglês);
<b>Interpretativa</b>
Derivado do ato de leitura que envolve qualquer tradução e que parece ser um dos fatores mais polêmicos na teoria da tradução, na medida em que, em alguns casos, dentro da equação 'tradução = arte', Solidificado numa posição defensiva para aqueles que questionam a possibilidade de uma abordagem científica à tradução. Por exemplo: Diferentes interpretações dos tradutores de uma mesma obra como a de Dom Quixote, por exemplo, sendo assim uma arte própria de cada tradutor.
<b>Pragmática</b>
Com base nas convenções expressivas para cada tipo de fala, que diferem em cada sociedade. Por exemplo: saudações, formalidades, dentre outras.

**Fonte: Elaborado pelo pesquisador (2025) baseado nos conceitos de Aixelá (1996).<sup>6</sup>**

O anisomorfismo cultural se baseia na diferença da simbologia de vivências, celebrações, valores e histórias de diferentes povos. Essas diferenças culturais implicam, consequentemente, nas traduções. Cabe ao tradutor, ao realizar a transferência de informações entre uma língua e outra, refletir sobre as escolhas que fará, uma vez que os textos estão repletos de contextos culturais específicos. Muitas vezes, essas particularidades culturais não permitem uma maior adaptabilidade de termos de uma língua para outra, como por exemplo, termos mais arbitrários como instituições locais, nomes de ruas e lugares, figuras históricas, nomes pessoais, dentre outros. Nesse sentido “preservar o elemento cultural específico

<sup>6</sup>“1- Linguistic diversity: Linguistic codes in themselves are arbitrary systems in which the function and meaning of each sign depend mainly on the sign's opposition to other signs, and not on a supposed objective relation of equivalence with the continuum we call reality. The notion of arbitrariness does not allow the possibility of two linguistic codes placing each and every sign on the same point of their respective scales. This type of anisomorphism has already been treated exhaustively by authors like Mounin. 2- Interpretive diversity: Derived from the act of reading which any translation involves and which appears to be one of the most polemical factors in translation theory, to the extent that in some cases, within the equation 'translation = art', it has solidified into a defensive position for those who question the possibility of a scientific approach to translation. 3- Pragmatic or intertextual diversity: Based on the expressive conventions for each type of speech, which differ in each society.” (Aixelá, 1996, p. 53).

original pode implicar uma incompreensão inexistente para o leitor original, enquanto substituí-lo por outro mais transparente significa um afastamento do mundo referencial do original” (Aixelá, 2022, p. 13). Portanto, o tradutor deve estar ciente de que suas decisões não apenas afetam a precisão da tradução, mas também a experiência cultural do leitor.

Considerando essas arbitrariedades, é evidente que a tradução permeia as relações interculturais, refletindo a natureza dinâmica desse campo. Essa dinamicidade exige que o tradutor, como ponto de partida, considere sua própria perspectiva sobre o processo tradutório. É crucial que o tradutor atente para o fato de que suas decisões podem ser tomadas de forma consciente ou inconsciente ao transmitir uma informação de um idioma para outro. Por exemplo, ao traduzir a expressão idiomática em inglês *kick the bucket*, que significa morrer, o tradutor precisa decidir se irá optar por uma tradução literal ou uma correspondente que faça mais sentido culturalmente, como por exemplo, *bater as botas* em português. Essa escolha pode afetar a recepção da mensagem e sua compreensão pelo público-alvo.

Esse cuidado se torna ainda mais evidente quando se trata da tradução de gírias e expressões idiomáticas, pois esses elementos estão profundamente enraizados no contexto sociocultural da língua de origem. Por exemplo, uma gíria como *rolê*, amplamente utilizada no português brasileiro para indicar um passeio, encontro informal ou saída com amigos, pode não possuir correspondente direto em outras línguas, exigindo do tradutor uma escolha estratégica que preserve tanto o sentido quanto o tom descontraído da expressão. Do mesmo modo, expressões idiomáticas como *meter o pé na jaca*, não podem ser traduzidas literalmente sem perda de significado. Conforme Aixelá (1996), nesses casos, o tradutor deve avaliar a função comunicativa e o valor cultural do termo, optando por estratégias que mantenham o impacto cultural e interpretativo no texto traduzido, mesmo que isso signifique recorrer à adaptação ou substituição por um item cultural mais próximo na língua-alvo.

Dessa forma, a capacidade de reconhecer as variedades culturais e linguísticas de ambos os idiomas se torna essencial para garantir que a mensagem do texto-fonte seja preservada e compreendida no novo contexto, evitando assim mal-entendidos e promovendo uma comunicação eficaz. Visando essas características, Aixelá (1996) dividiu uma escala de manipulação intercultural em dois grandes pólos: o de conservação e o de substituição que visam as características da(s) referência(s) original(is) por outra(s) mais próxima(s) no pólo receptor expostas no quadro abaixo.

**Quadro 5 - Estratégias de tradução: conservação e adaptação de referências culturais de acordo com Aixelá (1996)**

<b>Pólo</b>	<b>Técnica</b>	<b>Descrição</b>	<b>Exemplo</b>
<b>Conservação</b>	<b>Repetição</b>	Mantém o máximo possível da referência original, preservando termos como nomes próprios e toponímicos.	Rio de Janeiro → Rio de Janeiro; Big Ben → Big Ben;
	<b>Adaptação ortográfica</b>	Inclui procedimentos como transcrição e transliteração, especialmente quando o idioma original usa um alfabeto diferente.	Mikhail → Mikhail (em português) ou Mijail (em espanhol);
	<b>Tradução linguística (não cultural)</b>	Substitui referências culturais por termos denotativamente próximos, que podem ser compreendidos pela transparência linguística.	Feet → pés; Pounds → libras; Inch → polegada;
	<b>Glossário extratextual</b>	Adiciona explicações externas ao texto principal, como notas de rodapé ou glossários, para esclarecer referências culturais complexas.	“Festa de Hanukkah (festa judaica das luzes)”, (nota de rodapé explicativa);
	<b>Glossário intratextual</b>	Integrar explicações diretamente no texto, muitas vezes para evitar ambiguidades.	“A Festa Junina, celebração popular brasileira...” (explicação embutida no texto);
<b>Substituição</b>	<b>Sinonímia</b>	Substitui um termo por um sinônimo ou referência paralela para evitar repetições excessivas ou estilisticamente inadequadas.	Cachaça → aguardente; Pão francês → pãozinho;
	<b>Universalização limitada</b>	Substitui referências culturais obscuras por outras mais conhecidas, mas ainda relacionadas à cultura original.	Guaraná → refrigerante local; Churrasco → barbecue (em países onde não há termo equivalente);
	<b>Universalização absoluta</b>	Remove traços da cultura original, substituindo por referências genéricas que são mais acessíveis ao público-alvo.	Feijoada → sopa de feijão; Rabanada → pão doce;
	<b>Naturalização</b>	Adapta referências culturais estrangeiras para contextos familiares ao público-alvo.	Thanksgiving → Dia de Ação de Graças; Mr. Smith → Sr. Silva (em um contexto brasileiro);
	<b>Omissão</b>	Exclui referências culturais consideradas irrelevantes, obscuras ou inaceitáveis para o público-alvo.	Omitir um feriado americano como o <i>Memorial Day</i> em uma tradução para o Brasil;
			Inserir referências culturais

	<b>Criação autônoma</b>	inexistentes no texto original, geralmente para atender às expectativas do público-alvo.	local em um filme dublado: “Pare de enrolar, igual novela mexicana!”;
--	-------------------------	--	---

**Fonte: Elaborado pelo pesquisador (2025)**

É importante que o tradutor compreenda que suas escolhas não envolvem apenas questões linguísticas, mas também as culturais. A decisão de preservar ou adaptar um termo cultural específico deve ser cuidadosamente ponderada, considerando não apenas a viabilidade linguística, mas também o impacto cultural que essa escolha terá sobre o público-alvo. A preservação de um termo, por exemplo, pode enriquecer a experiência do receptor, introduzindo-o a novas referências culturais, mas também pode causar estranhamento se não houver o devido cuidado na adaptação do contexto. Em contrapartida, a adaptação de um termo pode proporcionar maior compreensão, mas corre o risco de diluir o impacto cultural autêntico, destacando que essas mudanças não devem ser feitas de forma aleatória, pois é preciso considerar a percepção do público-alvo e a manutenção da integridade do conteúdo fonte.

No contexto da TAV, vale ressaltar que algumas estratégias podem não funcionar de maneira tão eficiente, dependendo do formato de transmissão do conteúdo, seja na legendagem ou na dublagem. Na legendagem, existe a possibilidade de incluir notas de rodapé que explicam termos que não podem ser traduzidos diretamente devido à sua complexidade, enquanto na dublagem, o tradutor deve ser ainda mais criativo, pois não pode contar com anotações ou explicações visuais. Uma estratégia pode ser a escolha de vocabulários ou expressões que, embora não sejam um paralelo comunicativo direto, transmitam a essência e o impacto da mensagem a ser transmitida. Além disso, o dublador pode ajustar a entonação e o tom de voz para enfatizar a intenção cultural, ajudando a audiência a compreender o contexto mesmo quando as especificidades não podem ser traduzidas diretamente. Dessa forma, o tradutor na dublagem precisa trabalhar em estreita colaboração com os dubladores e a equipe de produção para garantir que a experiência do público permaneça autêntica e envolvente, mesmo diante das limitações da tradução.

Propondo uma melhor compreensão desses vocábulos no novo contexto de chegada, temos a existência de dois termos, *domesticação* e *estrangeirização* propostos por Venuti (1995). A domesticação consiste na adaptação do texto às convenções culturais e linguísticas do público-alvo, promovendo uma compreensão mais fluida e natural. Em contrapartida, a estrangeirização preserva traços culturais e linguísticos do texto de partida, mesmo que isso provoque certo estranhamento, visando manter a identidade cultural da obra fonte. Além

dessas estratégias, destaca-se também o recurso dos acréscimos (*explicitations*), que pode ser fundamental para a compreensão e adaptação no contexto da língua de chegada. Essa técnica busca resolver ambiguidades ou preencher lacunas presentes no texto de partida, inserindo informações implícitas que se fazem necessárias para a plena compreensão do conteúdo pelo público-alvo. Tal estratégia revela-se particularmente eficaz em traduções culturais, como as audiovisuais, nas quais elementos como o humor e a ironia dependem fortemente de contextos específicos. Os acréscimos podem incluir desde comentários explicativos até a reformulação de conceitos que, naquele momento, não seriam prontamente compreendidos pelo espectador, tornando-os acessíveis e coerentes no novo contexto cultural.

A complexidade de traduzir elementos culturais específicos revela-se ainda mais desafiadora quando aplicada ao humor e à ironia, duas formas de comunicação profundamente enraizadas no contexto sociocultural. Se, conforme discutido, estratégias como conservação e substituição (Aixelá, 1996) são essenciais para equilibrar a aderência ao texto de partida e acessibilidade, garantir que uma piada ou uma crítica sutil, especialmente aquelas que dependem de duplos sentidos e códigos não verbais, mantenha seu impacto ao cruzar fronteiras linguísticas exige mais do que a simples tradução literal: requer sensibilidade cultural, criatividade e domínio das estratégias tradutórias que viabilizem a equivalência de efeito no idioma de chegada. O humor, como destaca Dore (2020), é universal em sua intenção, mas local em sua expressão: uma piada baseada em um hábito brasileiro pode ser incompreensível para um japonês, assim como uma ironia britânica pode perder sua acidez ao ser traduzida para o espanhol. Nesse cenário, tradutores audiovisuais enfrentam o dilema de recriar não apenas palavras, mas ritmos, entonações e gestos que dão vida ao humor. A seguir, será explorado como o humor e a ironia, enquanto fenômenos interculturais, exigem uma abordagem tradutória linguística, incorporando sensibilidade cultural e criatividade para preservar a essência lúdica e crítica da mensagem de partida.

#### **2.4.2 Humor e ironia**

Tanto o humor quanto a ironia ocupam um lugar especial na comunicação humana, servindo não apenas como formas de entretenimento, mas também como ferramentas para expressar ideias e emoções de maneira sutil e criativa. Um exemplo marcante desse uso é

encontrado nas tirinhas da Mafalda<sup>7</sup> e Calvin<sup>8</sup>, que, assim como outras produções similares, alcançam um público diverso, desde crianças até adultos, ao combinar críticas sociais com um toque de humor inteligente e acessível.

Ao refletirmos sobre os conceitos de humor e ironia, frequentemente os associamos a algo engraçado. Entretanto, o entendimento do humor aproxima-se muito do conceito de cultura discutido anteriormente, pois ambos são moldados pelo ambiente e pelo contexto em que se inserem. Cada indivíduo apresenta características próprias em relação ao humor, influenciadas por seus conhecimentos de mundo, pela sociedade em que vive, pelos estímulos que recebe e por outras particularidades. Além disso, situações que despertam humor em um determinado contexto cultural, como no Brasil, podem não ser percebidas da mesma forma em outros países. Assim, o que é considerado humor varia entre culturas, sociedades e contextos, refletindo as singularidades de cada grupo social e dos indivíduos que dele fazem parte. Embasado nos conceitos de Dore (2020) e em suas reflexões fundamentadas em autores como Raskin (1985), Apte (1985), Martin (2007) e Guidi (2017), a obra *Humour in Audiovisual Translation, Theories and Applications* propõe que o humor é um traço característico humano e universal, sendo intrinsecamente ligado à comunicação. Embora as formas de humor possam variar significativamente entre culturas e contextos, ele é percebido como algo natural e, ao mesmo tempo, adquirido por meio da interação com diferentes situações comunicativas, a exemplo disso temos os contextos familiares e informais, ambientes culturais, interações profissionais ou acadêmicas e principalmente em situações de mídia e entretenimento.

Além dos atos comunicativos expressos pela fala (como o tom de voz e a entonação), os marcadores não verbais desempenham um papel crucial na construção do humor. Elementos como pausas estratégicas, expressões faciais e mímicas não apenas complementam a mensagem, mas também ajudam a sinalizar a intenção irônica ou humorística de uma situação. Esses aspectos são fundamentais para capturar a atenção do público, entreter e reforçar o significado do discurso. Um exemplo significativo dessa interação é o papel do riso, que se configura como a resposta mais evidente e universal ao humor. Como apontado

---

<sup>7</sup> Mafalda é uma personagem de tirinhas criada pelo cartunista argentino Quino (Joaquín Salvador Lavado), que estreou em 1964. Representada como uma menina curiosa, inteligente e questionadora, Mafalda é conhecida por suas reflexões bem-humoradas e críticas sociais sobre temas como política, desigualdade, paz mundial e os desafios da humanidade. Suas tirinhas cativaram leitores de diferentes idades e culturas, tornando-a um ícone da cultura latino-americana e mundial.

<sup>8</sup> Calvin, personagem principal da tirinha Calvin e Haroldo (*Calvin and Hobbes*), foi criado pelo cartunista americano Bill Watterson e publicado entre 1985 e 1995. Calvin é um garoto imaginativo e travesso que vive aventuras filosóficas e humorísticas ao lado de seu tigre de pelúcia, Haroldo, que ganha vida em sua imaginação. As tirinhas abordam temas como infância, amizade, ética, sociedade e o absurdo do cotidiano, conquistando leitores de todas as idades com sua mistura de humor e profundidade reflexiva.

por Raskin (1985), o humor, enquanto fenômeno linguístico e comunicativo, tem como um de seus efeitos mais comuns a produção do riso, funcionando como um indicativo da eficácia da intenção humorística no discurso, destacando a estreita relação entre os dois fenômenos. Dessa forma, o riso não é apenas uma reação fisiológica, mas também um indicador social que valida e reforça o ato humorístico, estabelecendo um vínculo entre o emissor e o receptor da mensagem. Esse conjunto de elementos (verbais e não verbais) evidencia como o humor é uma experiência profundamente contextual e interativa, que transcende a simples articulação de palavras e se enraíza na complexidade da comunicação humana.

Refletindo sobre o humor como um fenômeno comunicativo e cultural, ao mesmo tempo em que pode ser compreendido como uma estratégia discursiva que provoca riso ou entretenimento por meio de situações inusitadas, jogos de linguagem, ironias, exageros e outros recursos que rompem com a expectativa do receptor, a seguir estão algumas possíveis categorias de humor baseadas nas teorias que envolvem os autores presentes neste trabalho:

- a) Humor Verbal: voltado para os trechos em que o humor presente na cena depende exclusivamente das escolhas de palavras e envolve trocadilhos ou construções linguísticas específicas como por exemplo, palavras polissêmicas ou com ambiguidades (Dore, 2020).
- b) Humor Situacional: relacionando-se ao contexto da cena e não exatamente às palavras escolhidas, algo extremamente presente no anime em análise (Dore, 2020).
- c) Ironia: em que expressões da fala acabam se opondo ao que realmente se deseja dizer, ou depende de um tom irônico que pode ser alterado ou mantido na nova tradução (Dore, 2020).
- d) Expressão Idiomática: que envolve o uso de expressões fixas que tem sentido figurado ou cultural, difíceis de serem traduzidas literalmente (Aixelá, 1996; Baker, 1992).
- e) Gírias ou Expressões Coloquiais: evidenciando o trecho que utiliza o vocabulário informal, típico de um grupo ou faixa etária específica (Baker, 1992; Venuti, 1995).
- f) Transformação Perceptível: enaltecendo as mudanças significativas entre o texto-fonte e a dublagem, como cortes, adições, inversões ou novas reinterpretações de sentido (Chaume, 2004).
- g) Carga Cultural: promovendo referências a elementos culturais específicos que precisam ser adaptados para o público brasileiro (Aixelá, 1996; Venuti, 1995).
- h) Adição ou Omissão Estratégica: provocadas quando a dublagem adiciona ou omite elementos para facilitar a compreensão, criar efeitos humorísticos ou se ajustar ao tempo de fala (Chaume, 2004; Baker, 1992).

Com base nas percepções apresentadas e evidenciando o contexto e a comunicação humana, é possível aprofundar a análise do uso de gírias e expressões idiomáticas no âmbito do humor, especialmente, em conteúdos audiovisuais. Esses elementos linguísticos carregam consigo não apenas significados literais, mas também camadas culturais e emocionais que potencializam a comunicação humorística. As gírias e expressões idiomáticas, por serem intrinsecamente ligadas ao cotidiano e à cultura de um grupo social, servem como poderosas ferramentas para criar identificação, provocar risos e realçar o tom irônico. No entanto, sua aplicação em conteúdos audiovisuais apresenta desafios específicos, principalmente, no processo de tradução e adaptação para públicos de diferentes línguas e culturas.

Nesse cenário, a escolha de estratégias de tradução torna-se crucial para preservar a essência do humor ou ironia sem comprometer a acessibilidade do conteúdo. Como apontado por autores como Aixelá (1996) e Baker (1992), a tradução de elementos culturais requer uma abordagem que equilibre a essência do texto de partida com a clareza e relevância para o público-alvo, garantindo que o impacto humorístico seja mantido, mesmo quando uma expressão não encontra correspondência direta no IC. Assim, explorar a relação entre o contexto cultural e a linguagem é indispensável para compreender como o humor e a ironia moldam as dinâmicas de comunicação em produções audiovisuais, destacando a complexidade e a riqueza dessa interação linguística e cultural.

A partir da análise do humor e da ironia, que são aspectos essenciais na comunicação e na construção de sentido em produções audiovisuais, torna-se evidente a importância de entender como esses elementos são tratados na tradução, especialmente, no que se refere à adaptação de gírias e expressões idiomáticas. A seguir, passaremos a abordar a metodologia adotada neste trabalho, detalhando o processo de seleção dos trechos e as abordagens adotadas para analisar as estratégias tradutórias utilizadas na dublagem do anime *KonoSuba*. A análise se concentra na tradução de elementos humorísticos e culturais, considerando o impacto da adaptação linguística no público-alvo e a preservação do efeito humorístico e irônico nas versões em português.

### 3 METODOLOGIA

Este trabalho se caracteriza como uma análise descritiva interpretativista e qualitativa (Gil, 2002), voltada para compreender as escolhas tradutórias presentes na dublagem brasileira do anime *KonoSuba* (Akatsuki, 2016), especialmente no que se refere à adaptação de gírias, expressões idiomáticas e construções humorísticas. A partir dessas características, busca-se interpretar os sentidos produzidos pelas estratégias tradutórias à luz dos aspectos culturais e linguísticos do público de chegada para compreender as escolhas de tradução utilizadas na dublagem do anime com foco na adaptação de gírias, expressões idiomáticas, humor e ironia da VF em inglês para o português. A natureza qualitativa da pesquisa, conforme descrito por Gil (2002), é enfatizada como um processo metodológico que consiste em uma sequência de atividades, incluindo a redução dos dados, a categorização dessas informações, a interpretação qualitativa e a elaboração da análise. Inicialmente, os dados são sintetizados para identificar os elementos mais relevantes. Em seguida, são categorizados com base em temas e padrões emergentes. É por meio da interpretação qualitativa que se foca na compreensão profunda dos significados e contextos, levando à construção de uma análise detalhada. Esta abordagem é essencial para capturar a riqueza das conotações culturais e idiomáticas presentes nas traduções, oferecendo uma compreensão mais completa dos desafios enfrentados pelos tradutores e das soluções por eles encontradas.

#### 3.1 Delimitação do corpus

A seleção do *corpus* desta pesquisa foi realizada de forma sistemática e criteriosa, envolvendo a análise completa das três temporadas do anime, com foco na versão dublada (VD) em português brasileiro. O objetivo principal foi identificar e coletar trechos que apresentassem relevância para o estudo das estratégias tradutórias, especialmente aquelas relacionadas aos aspectos culturais, humorísticos e linguísticos da obra. A versão brasileira de *KonoSuba* foi produzida pelo estúdio Som de Vera Cruz (RJ), sob a direção de Leonardo Santos, com tradução/adaptação de Paloma Nascimento (temporadas 1–2) e Danielle Ribeiro (temporada 3), com captação técnica por Bruno Valle. O elenco principal conta com Erick Bougleux (Kazuma), Natali Pazete (Aqua), Isabella Simi (Megumin), Natália Alves (Darkness), entre outros. Peterson Adriano, voz de Vanir, foi fundamental na introdução dos regionalismos e humor nordestino na dublagem.

Inicialmente, foram assistidos todos os episódios da primeira temporada, totalizando 11 episódios, na VD em português. Durante a exibição, foi feito um acompanhamento

minucioso das falas dos personagens, com atenção especial às expressões idiomáticas, gírias, regionalismos e construções cômicas ou marcadamente culturais. Esse mesmo processo foi replicado nas demais temporadas: a segunda temporada, composta por 10 episódios, e a terceira temporada, com 13 episódios. Durante esse processo, foram coletados 31 trechos, cuidadosamente catalogados com a marcação de tempo (*timestamp*) para facilitar a posterior análise. A seleção dos trechos considerou a pertinência em relação às categorias de análise definidas nesta pesquisa, como adaptação cultural, humor, variação linguística e estratégias de domesticação e estrangeirização.

Após a catalogação dos trechos da VD, realizou-se uma nova rodada de exibição dos episódios, dessa vez com base na VD em inglês, visando a comparação entre as soluções tradutórias adotadas em ambas as versões. Esse contraste permitiu observar as possíveis adaptações, mudanças de sentido ao longo do processo tradutório, com especial atenção para as decisões dos tradutores ao lidar com elementos culturais específicos. Os trechos serão examinados à luz dos conceitos e teorias que fundamentam as escolhas e estratégias tradutórias adotadas, especialmente nos aspectos culturais, humorísticos e audiovisuais, no contexto de chegada, o português brasileiro, embora apenas 16 foram escolhidos para comporem a análise. A escolha por um número reduzido visa garantir uma análise mais aprofundada e qualitativa, permitindo maior espaço para reflexão crítica e aplicação teórica, conforme a natureza da pesquisa.

Na primeira temporada, foram identificados 14 trechos com potencial analítico, dos quais 5 foram selecionados para análise aprofundada, por apresentarem maior densidade de elementos linguísticos e culturais relevantes às categorias teóricas adotadas. Na segunda temporada, foram coletados 9 trechos, sendo 6 escolhidos para compor esta seção analítica, em virtude de sua expressiva presença de estratégias tradutórias, regionalismos e construções humorísticas significativas. Por fim, na terceira temporada, foram coletados 8 trechos, dos quais 5 foram selecionados para análise, considerando sua relevância para a investigação, além de apresentarem um maior teor regional de uma região específica do país (Nordeste).

A escolha dos segmentos seguiu por critérios que consideram a relevância linguística, cultural e comunicativa dos segmentos, fundamentando-se em autores como Aixelá (1996), Baker (1992), Chaume (2004), Dore (2020), entre outros. Os critérios utilizados estão dispostos nos cinco tópicos a seguir,

i) presença de elementos humorísticos e/ou irônicos: priorizando falas que demonstrassem comicidade verbal ou situações cômicas dentro do contexto narrativo;

- ii) uso de expressões idiomáticas e gírias: que exigem atenção tradutória por sua carga cultural e informalidade, demandando uma tradução contextualizada no IC;
- iii) carga cultural significativa: envolvendo referências específicas à cultura japonesa (CF) ou brasileira (IC), permitindo observar estratégias de domesticação e estrangeirização;
- iv) transformações perceptíveis entre os pares de tradução: como alterações de sentido, reformulações e omissões que evidenciam as escolhas e intervenções do tradutor;
- v) uso de acréscimos, em que a dublagem insere informações adicionais não presentes na VF, geralmente com o objetivo de reforçar o humor ou adaptar culturalmente a mensagem.

Após a definição dos critérios e seleção do *corpus*, criou-se as seguintes categorias de análise com base nas estratégias tradutórias adotadas, expostas a seguir,

- i) Adaptações Idiomáticas: substituição de expressões presentes na VF por expressões bem melhor compreendidas e culturalmente mais bem recebidas no IC;
- ii) Criações Autônomas com Domesticações Culturais: reformulações criativas que incorporam marcas culturais brasileiras, como gírias e regionalismos;
- iii) Estrangeirização: preservação de elementos do CF para manter a identidade cultural, mesmo que isso exija maior familiaridade do público.

A análise será estruturada de modo a evidenciar a VF, sua correspondente VD, o contexto comunicativo assimilando com o contexto imagético (imagens), a categoria de análise em que se insere, bem como a estratégia tradutória empregada, visando compreender como a mensagem foi adaptada para atender às expectativas e à compreensão do público-alvo. A análise levou em conta como o humor, a ironia e as expressões culturais interagem dentro da narrativa do anime e como a tradução busca manter a fluidez, e o impacto emocional ou cômico do texto-fonte. A consideração do público-alvo da dublagem foi fundamental, pois as escolhas feitas pelos tradutores não apenas visam a precisão, mas também a adaptação da obra para garantir sua receptividade e eficácia no contexto cultural brasileiro. A partir da metodologia descrita, o próximo passo é a investigação detalhada das estratégias tradutórias empregadas na dublagem do anime *KonoSuba*.

Na seção seguinte, será realizada a análise dos dados coletados, com ênfase na adaptação das gírias, expressões idiomáticas, humor e ironia entre as versões em inglês e português. A partir dos critérios de seleção estabelecidos, como a presença de elementos humorísticos e culturais, a análise buscará identificar os padrões emergentes nas escolhas tradutórias e como essas escolhas impactam a experiência do público brasileiro. Dessa forma, será aprofundada a compreensão das soluções criativas encontradas pelos tradutores e as implicações dessas soluções no contexto cultural, linguístico e comunicativo da obra.

#### 4 ANÁLISE DAS ESTRATÉGIAS TRADUTÓRIAS NA DUBLAGEM DE *KONOSUBA*

O anime *Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!* (KonoSuba), em tradução “A Bênção de Deus nesse mundo Maravilhoso”, é uma obra japonesa escrita por Akatsuki Natsume e ilustrada por Mishima Kurone, é amplamente reconhecida por seu humor satírico, uso de gírias e referências culturais específicas do Japão. A dublagem brasileira da série propõe um interessante estudo sobre como elementos culturais e cômicos são transpostos de um idioma para outro, evidenciando as particularidades linguísticas e a riqueza da dublagem brasileira na transposição de termos linguísticos considerados culturalmente distintos. A partir das discussões teóricas sobre tradução, cultura, humor e audiovisual, este capítulo tem como objetivo apresentar uma análise prática de trechos selecionados deste anime, com ênfase na dublagem em português brasileiro. A investigação foca especialmente em como estratégias tradutórias foram aplicadas para adaptar gírias, expressões idiomáticas e elementos humorísticos e irônicos, evidenciando acréscimos tradutórios em determinados casos, proporcionando um melhor entendimento no contexto de chegada, sem comprometer a recepção pelo público-alvo. A análise realizada neste trabalho fundamenta-se em um conjunto de autores que contribuem significativamente para a compreensão das estratégias tradutórias adotadas na dublagem de *KonoSuba*.

A categorização entre estratégias adotadas refletindo os principais aspectos voltados à dublagem, é orientada pelas proposições de Chaume (2004), que discute as particularidades da TAV, destacando a necessidade de escolhas motivadas pela fluidez e compreensibilidade do produto final. A perspectiva de Aixelá (1996) complementa esse olhar ao tratar dos ICEs, juntamente com outras estratégias como a de conservação e adaptação, refletindo excepcionalmente no grau de familiaridade do público-alvo com a referência fonte. Essa abordagem está ainda alinhada com os conceitos de Baker (1992) sobre as variedades linguísticas e culturais, o que permite uma análise contrastiva entre a influência da cultura de partida (japonês), a cultura fonte da análise (inglês) e a cultura de chegada (português brasileiro). Além disso, serão utilizadas as reflexões de Dore (2020), ao reunir estudos que exploram os aspectos humorísticos que são fundamentais para entender como a dublagem lida com as camadas de humor, ironia e referência cultural, enquanto Venuti (1995) fornece o suporte teórico necessário para abordar as estratégias de domesticação e estrangeirização, ambas essenciais para entender como os elementos linguísticos e culturais são transpostos ou reformulados no processo tradutório.

## 4.1 Adaptações idiomáticas

Quadro 6 - T1E1

		
<b>Versão Fonte</b>		<b>Versão Dublada</b>
<i>You died of shock</i>		<i>Morreu de susto - (4:00)</i>

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena :** Aqua informa a Kazuma que ele faleceu após um choque emocional ao tentar salvar uma garota de um trator (que ele erroneamente acreditava ser um caminhão).

A tradução de *You died of shock* para *Morreu de susto*, ilustra uma estratégia de adaptação idiomática, conforme categorizada por Aixelá (1996), ao priorizar a fluência e o efeito comunicativo na cultura de chegada. O humor verbal presente nesse trecho é marcado pelo sarcasmo e pelo exagero, sendo intensificado pelo contraste entre a seriedade da afirmação (você morreu) e a realidade banal do acontecimento. A performance exagerada da personagem Aqua contribui para esse efeito cômico, alinhando-se ao tipo de humor característico de *KonoSuba*, baseado em sarcasmo, inversão de expectativas, atitudes absurdas e performáticas bem-marcadas (vide quadro 7).

A escolha da expressão *morrer de susto*, amplamente utilizada no português brasileiro, configura-se como um caso de domesticação (Venuti, 1995), ao empregar uma formulação familiar e culturalmente enraizada no repertório humorístico do público-alvo. Apesar da mudança lexical, a correspondência pragmática é mantida: ambas as expressões comunicam o absurdo de morrer por um impacto emocional leve, com ênfase na comicidade situacional. A escolha do tradutor insere-se em uma estratégia que valoriza a inteligibilidade e a identificação do espectador brasileiro com o tom cômico da cena. Essa decisão evidencia o uso da tradução como prática comunicativa, conforme argumenta Chaume (2004), no sentido de que a dublagem busca mais do que a correspondência literal, ela visa a eficácia comunicativa e estética no novo contexto. Além disso, a substituição contribui para a construção do humor por meio de um exagero que soa natural ao público brasileiro,

permitindo que o impacto da piada seja mantido de forma acessível e fluida, aspecto essencial para a preservação do estilo da obra.

**Quadro 7 - T2E4**

		
<b>Versão Fonte</b>	<b>Versão Dublada</b>	
<i>Wow! He's handsome.</i>	<i>Que maluco boa pinta - (4:20)</i>	

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Darkness, integrante do grupo de Kazuma, havia desaparecido por alguns dias, gerando preocupação entre seus companheiros. Certo dia, pela manhã, ela retorna à mansão onde o grupo reside e revela o motivo de sua ausência: apresenta aos amigos um retrato em papel de um dos filhos adotivos de um nobre influente da cidade de Axel, o qual lhe propôs casamento.

A expressão *Wow! He's handsome* é uma reação direta, simples e comum na língua inglesa para elogiar a aparência de alguém. A VD, *Que maluco boa pinta* apresenta uma reformulação marcada por duas escolhas estilísticas: o uso informal de “maluco” (gíria brasileira comumente usada de maneira afetuosa ou irreverente) e a expressão “boa pinta”, que também é informal, mas remete a uma linguagem coloquial e culturalmente brasileira. A dublagem faz uso de uma adaptação idiomática conectando-se em uma transformação perceptível com uso de marcas de oralidade e regionalismo cultural brasileiro. Segundo as contribuições de Aixelá (1996), essa forma de adaptação idiomática permite a existência de um equilíbrio no novo contexto de chegada, garantido uma maior acessibilidade para o entendimento do público-alvo. Visando esse cenário, a utilização dessa adaptação leva em conta não apenas o conteúdo semântico, mas o registro linguístico e sociocultural esperado pelo público-alvo atribuído a esse tipo de anime com carga humorística, permitindo um ajuste ao mesmo tempo em que realiza uma reinterpretação da mensagem (Chaume, 2004). O uso de termos populares e expressivos como esses, aproxima a fala do universo linguístico de jovens e fãs de anime no Brasil, permitindo que ocorra uma maior valorização desse tipo de linguagem descontraída e regionalizada. Embora haja um afastamento da estrutura presente na

dublagem em inglês, a função comunicativa, expressar admiração pela beleza de alguém, é totalmente mantida. Culturalmente, essa reformulação se encaixa no estilo irreverente e caricatural da série, além de dialogar com o estilo de humor brasileiro, que muitas vezes faz uso de gírias e expressões regionais como essa para proporcionar maior identificação ou até mesmo naturalidade no novo contexto de chegada.

#### Quadro 8 - T2E7

		
<b>Versão Fonte</b>	<b>Versão Dublada</b>	
<i>I'm gonna skin her alive</i>	<i>Eu vou arrancar o couro dela! - (3:13)</i>	

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Kazuma mais uma vez se viu morto, algo que, para ele, já estava se tornando rotina, e foi trazido de volta à vida por sua companheira de equipe, Aqua. Enquanto ainda estava desacordado, Megumin, outra integrante do grupo, decidiu pregar-lhe uma peça: escreveu em seu abdômen, bem na região inferior, a provocativa inscrição “Espada Sagrada Excalibur”, acompanhada de uma seta apontando para baixo. Após concluir a travessura, Megumin saiu mais cedo para passar a noite na casa de sua amiga, e rival, Yunyun, deixando Kazuma e suas outras companheiras de equipe na mansão. Ao ir para o banho, Kazuma percebeu o que havia acontecido e ficou completamente transtornado. Tomado pela vergonha e pela raiva, jurou vingar-se pela humilhação que havia sofrido.

A oração da VF, *I'm gonna skin her alive* é uma hipérbole idiomática comum em inglês, utilizada em tom de exagero cômico ou dramático para expressar fúria intensa. Na dublagem brasileira, o enunciado é traduzido como *Eu vou arrancar o couro dela!*, uma expressão idiomática no português brasileiro que preserva a função e transmite o mesmo exagero e carga emocional. Essa escolha representa uma adaptação idiomática com preservação funcional por meio de uma substituição cultural (Aixelá, 1996), pois não busca a correspondência literal, mas sim adaptação com efeito comunicativo similar dentro do repertório linguístico do público-alvo. Ademais, outra estratégia tradutória adotada foi o uso da domesticação bem como aponta Venuti (1995) quando propôs uma escolha de termos que fizessem sentido na nova linguagem. A estratégia de tradução mantém o tom

humorístico-agressivo da fala presente no CF e alinha-se à natureza satírica da série, respeitando sua estética verbal marcada por explosões emocionais caricaturais como podem ser bem observadas nas figuras presentes no quadro 15. Além disso, *arrancar o couro de alguém* é uma expressão comum na linguagem coloquial brasileira, muitas vezes usada de forma metafórica para indicar repreensão severa ou vingança, o que contribui para manter a força expressiva e o efeito cômico da fala propondo um humor verbal com uma alta carga de hipérbole cômica. Do ponto de vista cultural, essa adaptação funciona bem dentro do contexto do humor brasileiro, que frequentemente recorre a expressões vívidas, populares e até violentas em tom de brincadeira, dando relevância a expressões locais promovendo um maior impacto humorístico assim como pontuam Baker, (1992) e Dore (2020) ao defender questões como variedades linguísticas existentes em diferentes comunidades ou grupos sociais e o uso de humor que contribui para uma naturalização da cena para o telespectador. A escolha reforça a identificação do público com o universo do anime sem perder a coerência da cena apresentada no CF, garantindo assim um resultado comunicativamente eficaz e culturalmente acessível.

#### Quadro 9 - T2E9

		
<b>Versão Fonte</b>	<b>Versão Dublada</b>	
<i>How many people did you cause trouble this time?</i>	<i>Com quantas pessoas você foi um pé no saco?-(13:16)</i>	

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Em busca de se recuperarem dos danos sofridos e também aproveitando a oportunidade para relaxar nas famosas fontes termais, Kazuma e seu grupo decide visitar Arcanletia, uma cidade conhecida por ser o centro de adoração da Deusa Aqua, que, ironicamente, também é uma das integrantes da equipe. Durante a estadia, Aqua insiste em provar aos devotos locais que ela é, de fato, a deusa que veneram. No entanto, como de costume, seu esforço acaba resultando em mais confusão do que reconhecimento. Por obra do acaso (ou da sua própria imprudência), ela acaba neutralizando os efeitos das águas termais da

cidade, que originalmente possuíam propriedades terapêuticas, anulando seus efeitos curativos e causando um verdadeiro alvoroço entre os moradores.

A construção *How many people did you cause trouble for this time?* é uma construção simples no inglês, mas eficiente em seu contexto: expressa ironia e repreensão de forma leve. Na dublagem, o uso da expressão idiomática *ser um pé no saco* representa uma adaptação idiomática com marcação cultural para um contexto informal (Aixelá, 1996), pois substitui a formulação contida no VF por uma expressão popular brasileira que possui valor comunicativo com foco na função do enunciado da narrativa, mas com carga cultural própria. Refletindo acerca das teorias de Chaume (2004) e Venuti (1995), esse tipo de estratégia tradutória permite manter o tom e o ritmo presente na narrativa, buscando proporcionar uma melhor domesticação dos termos da língua inglesa em um novo contexto de chegada, buscando aproximar o conteúdo para um repertório linguístico e cultural do público alvo, evidenciando nesse cenário uma gíria bastante característica do cotidiano brasileiro e evidenciando assim a estratégia de domesticação pontuada por Venuti (1995). Do ponto de vista cultural, a opção pelo uso do termo *pé no saco* (uma maneira informal de dizer que alguém é chato, irritante ou inconveniente) reforça a identificação do espectador com o discurso, principalmente, considerando o perfil jovem e urbano do público-alvo. Embora não traduza palavra por palavra, a dublagem bem como aponta Chaume (2004), preserva a função comunicativa da fala e o tom sarcástico, enaltecendo a intenção humorística da cena (Dore, 2020). Além disso, tal escolha dialoga com o estilo exagerado e caricatural do anime, respeitando sua proposta estética e humorística.

#### Quadro 10 - T3E1

		
<b>Versão Fonte</b>	<b>Versão Dublada</b>	
<i>Damn! How about treating me to some of that!</i>	<i>Caramba! Agora também fiquei com vontade de tomar um goró! - (2:58)</i>	

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Após salvarem com sucesso a Aldeia do Demônio Carmesim, Kazuma e seu grupo retornam à sede da guilda para comemorar a vitória. Lá, além de aguardarem o

recebimento oficial da recompensa pela missão, aproveitam a ocasião com comidas e bebidas à vontade. Durante a festança, outros aventureiros da guilda, percebendo a animação do grupo, tentam aproximar-se com a desculpa de compartilhar da comemoração, mas muitos estão claramente interessados em se aproveitar da situação.

A VF *Damn! How about treating me to some of that!* contém uma expressão de surpresa seguida por um pedido informal, comum em contextos de convivência amistosa. A dublagem *Caramba! Agora também fiquei com vontade de tomar um goró!* substitui a estrutura de convite por uma reação pessoal, utilizando a gíria, *tomar um goró*<sup>9</sup>, é um termo marcadamente informal e tipicamente brasileiro podendo ser caracterizado como um Nordestinismo<sup>10</sup>. Essa reorganização permite uma transferência comunicativa na mensagem presente no VF para o VD, a fim de manter o efeito e o sentido pretendido na cena ou o incorporando, mesmo havendo mudanças na forma textual no novo contexto de chegada.

A utilização da gíria goró está diretamente associada a registros populares e frequentemente é usada em contextos de humor e informalidade, alinhando-se à proposta humorística presente no anime e ao contexto da cena apresentada no quadro 18. Além de ser um ICes, segundo (Aixelá 1996), este termo pode se enquadrar na complexidade pragmática da tradução (quadro 4), porque seu significado transcende a definição literal, sendo construído a partir do contexto sociocultural em que é empregado. Na pragmática, considera-se o uso da linguagem em situações reais de comunicação, o que inclui os efeitos de sentido provocados por expressões idiomáticas, gírias e variações regionais. Assim, compreender o termo *goró* requer não apenas conhecimento lexical, mas também familiaridade com práticas culturais e contextos sociais específicos, como situações de informalidade ou marginalização. Embora possa ser interpretado lexicalmente, sua carga semântica completa só se revela à luz das interações comunicativas, o que evidencia sua natureza pragmática.

A decisão de incorporar esse tipo de linguagem revela uma estratégia de adaptação idiomática, que visa reproduzir o efeito cômico e coloquial da fala do VF, respeitando o contexto sociolinguístico do público-alvo brasileiro (Chaume, 2004). No aspecto cultural, por exemplo, o uso do termo *goró*, estabelece uma conexão direta com os jovens espectadores

<sup>9</sup> Termo comumente assimilado a bebida popular brasileira conhecida como cachaça. Aguardente brasileira obtida da borra do melão ou do próprio melão da cana-de-açúcar, e destilada após fermentação alcoólica. (Dicionário Online).

<sup>10</sup> Palavra ou expressão própria do Nordeste brasileiro (Dicionário Online).

O nordestinismo, é entendido como o conjunto de traços linguísticos e culturais típicos do Nordeste brasileiro, constitui um importante marcador de identidade regional. Suas expressões revelam não apenas uma variante linguística legítima, mas também valores sociais, históricos e afetivos da região. Conforme Bagno (2007), reconhecer a riqueza dessas variações é fundamental para combater o preconceito linguístico e valorizar a diversidade do português brasileiro.

brasileiros familiarizados com a linguagem informal usada tanto no cotidiano quanto em produtos midiáticos, como a exemplo dos memes, vídeos de humor e outras formas de cultura digital. Essa domesticação considerada criativa com base nas contribuições de Venuti (1995) permite uma recepção mais fluida e próxima da audiência, sem comprometer o conteúdo narrativo essencial da trama. Além disso, o uso da gíria ressoa com marcas regionais de linguagem, aproximando-se de variedades populares do português brasileiro, incluindo o Nordestinismo, o que amplia a carga expressiva da fala. Com a criação dessa manutenção comunicativa a qual foi alcançada, a tradução não é feita apenas por meio de palavras de um idioma para o outro, mas transmite as escolhas do tradutor viabilizando o tom e intenção humorística, preservando as características estilísticas e culturais da narrativa, ao mesmo tempo em que enfatiza elementos autênticos da cultura linguística brasileira.

Além dos trechos anteriormente analisados seguem outros exemplos do corpus que evidenciam o uso da adaptação idiomática como estratégia central.

**Quadro 11 - Outros exemplos do *corpus* com adaptação idiomática**

<b>Versão Fonte</b>	<b>Versão Dublada</b>
<i>Like it's my fault</i>	<i>Não vem que não tem</i>
<i>Dork</i>	<i>Deusa de araque</i>
<i>God, put a sock on it</i>	<i>Você é uma peste!</i>
<i>Be my guest</i>	<i>Pode mandar ver</i>

## 4.2 Criações autônomas com domesticações culturais

**Quadro 12 - T1E1**

		
<b>Versão Fonte</b>	<b>Versão Dublada</b>	
<i>Get overloaded and go poof</i>	<i>Ficar em estado vegetativo - (6:55)</i>	

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Kazuma recebe uma explicação sobre o que acontece quando alguém é sobrecarregado por informações mágicas em um mundo desconhecido: seu cérebro colapsa, causando um apagão mental repentino.

A expressão idiomática *go poof*, na VF, carrega um efeito cômico e imagético, sugerindo um desaparecimento súbito e leve, frequentemente associado a um som onomatopéico. Na dublagem, essa construção é substituída por *ficar em estado vegetativo*, uma expressão de conotação mais clínica e técnica, sugerindo assim como também, uma carga de peso maior da situação, a qual pode ser enfrentada. Essa transformação evidencia uma estratégia de explicitação, na qual a dublagem acrescenta uma formulação mais descritiva e direta, visando assegurar a compreensão do público brasileiro mediante a construção de um humor situacional. Embora a VD transforma parte do tom leve e visualmente cômico do CF, ela introduz um humor alternativo, ou seja, mais irônico e absurdo, que ressoa com o estilo satírico do anime.

A decisão de reformular o conteúdo reflete uma tentativa de preservar a intenção comunicativa mesmo com alterações na forma. A partir da concepção de Aixelá (1996), a utilização dessa substituição por meio de uma criação autônoma permite que tais inferências como o acréscimo de novos termos com uma reformulação mais explicativa, cujo propósito é viabilizar e atender as expectativas do novo público-alvo proporcionando que as interpretações encontradas no VF possam ser mais bem compreendidas por meio da dublagem. Do ponto de vista metodológico, essa escolha se insere nos critérios de análise da presente pesquisa, especialmente no que diz respeito às transformações perceptíveis entre os pares de tradução e à manutenção da função comunicativa da fala no contexto da cena. A reformulação cumpre um papel compensatório, oferecendo uma solução criativa e funcional diante das restrições linguísticas e culturais impostas pelo processo de dublagem. Do ponto de vista cultural, a expressão *go poof*, com sua leveza e sonoridade infantilizada, remete a construções típicas do inglês coloquial e da cultura pop anglófona, nas quais o desaparecimento súbito é tratado de maneira lúdica ou caricatural. No entanto, essa leveza poderia não surtir o mesmo efeito no contexto brasileiro, em que esse tipo de construção não é amplamente reconhecido ou utilizado com o mesmo propósito humorístico. A substituição por *ficar em estado vegetativo* reposiciona o humor para um campo mais absurdo e irônico, com base em um exagero que tende a ser mais compreensível e impactante para o público brasileiro, que possivelmente pode estar habituado a esse tipo de hipérbole em contextos cômicos, como em esquetes e dublagens de humor. Essa mudança culturalmente orientada reforça a importância da adequação comunicativa ao público-alvo, bem como aponta Costa

(2013) quanto às percepções culturais que mudam ao longo do tempo, ainda que, para isso, haja uma mudança na essência do CF.

**Quadro 13 - T1E5**

		
<b>Versão Fonte</b>		<b>Versão Dublada</b>
<i>You guys are with him, right?</i>		<i>Vocês são aliadas desse zé ruela?- (17:23)</i>

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da Cena:** Após realizarem uma missão de purificação, Kazuma e seu grupo retornam para Axel trazendo Aqua enjaulada (ela ainda estava assustada com o ataque dos crocodilos durante a missão de purificação de um lago). Durante esse retorno, o grupo encontra Mitsurugi Kyouya, um dos personagens que assim como Kazuma, foi enviado para o outro mundo algum tempo atrás.

Na VF em inglês, o enunciado *You guys are with him, right?* é direto e relativamente neutro, com leve insinuação de surpresa ou julgamento, mas sem conter expressões idiomáticas marcadas ou linguagem ofensiva. Já na VD, o acréscimo de “*desse zé ruela*” introduz um tom depreciativo e cômico, típico do português brasileiro informal. A escolha da gíria “zé ruela”, uma expressão popular para descrever alguém considerado irrelevante, ridículo e desprezível, ou até mesmo uma pessoa a qual não consegue encontrar uma solução para determinado problema, intensifica o humor da cena, conferindo à fala um impacto emocional e cômico muito mais evidente para o público brasileiro. Essa adaptação representa um caso de criação autônoma com domesticação, além de permitir a viabilização do termo para uma expressão informal com carga humorística e cultural (Aixelá, 1996), pois o insulto não está presente no texto-fonte, mas foi inserido na tradução como forma de intensificar o efeito humorístico da cena (gíria/insulto cômico). Também se enquadra na estratégia de domesticação (Venuti, 1995), pois utiliza uma expressão culturalmente enraizada no Brasil, que facilita a identificação e o riso por parte do público-alvo. Ao transformar uma fala simples em um insulto caricatural, a dublagem consegue preservar e até amplificar o tom cômico e o caráter debochado do CF. Assim, a tradução alcança não apenas a função de

transmissão de sentido, mas também um ganho em naturalidade e entretenimento para o público brasileiro.

**Quadro 14 - T1E8**

		
<b>Versão Fonte</b>		<b>Versão Dublada</b>
<i>Exorcizing a couple of ghost will be a cinch for me</i>		<i>Se a vida te der um limão, faça uma limonada - (11:40)</i>

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Após concluírem uma missão de purificação em um cemitério infestado por almas penadas, Kazuma e seu grupo são recompensados com uma mansão localizada nas redondezas da cidade de Axel. Anteriormente alojados em celeiros, os personagens recebem a propriedade tanto como prêmio pelo sucesso na missão quanto pelo fato de a mansão estar constantemente assombrada por espíritos, o que a tornava indesejada por outros moradores. Posteriormente, descobrem que o aumento da atividade espiritual no local está diretamente ligado à purificação realizada no cemitério, já que muitas das almas exorcizadas migraram para a nova morada.

Na VF em inglês, *Exorcizing a couple of ghosts will be a cinch for me*, a fala carrega um tom confiante e despreocupado da personagem Aqua, indicando que lidar com fantasmas seria uma tarefa fácil (*a cinch* = algo simples). A tradução para o português, *Se a vida te der um limão, faça uma limonada*, não segue uma linha de semelhança literal. Em vez disso, faz uso de um provérbio popular no Brasil que transmite uma ideia de otimismo frente a dificuldades, cujo uso foi adaptado devido ao próprio contexto de cena e a narrativa dos fatos (vide contexto). Como argumenta Aixelá (1996), essa reformulação configura uma criação autônoma, já que o conteúdo é alterado significativamente, mas preserva o efeito humorístico e o otimismo do CF, ressoando de forma mais eficaz com o público brasileiro. Vale salientar que não há correspondência direta entre os sentidos literais das duas expressões, mas há substituição contextualizada na função comunicativa, cujo sentido é mostrar confiança e positividade. Essa escolha reforça a personalidade irreverente do personagem e se adapta à expectativa do espectador, tornando a dublagem mais natural e envolvente. Culturalmente,

essa substituição é significativa. A frase dublada apela para o reconhecimento imediato do público brasileiro, que está familiarizado com o provérbio, e isso favorece a identificação com o personagem. Apesar da perda da metáfora de facilidade explícita no VF, a VD reforça a personalidade otimista da personagem de maneira culturalmente acessível e até mais engajada para o espectador brasileiro. Como aponta Venuti (1995), essa domesticação pode ser considerada uma estratégia eficaz quando se busca aproximação cultural e manutenção do efeito pragmático do CF.

**Quadro 15 - T1E11**

		
<b>Versão Fonte</b>	<b>Versão Dublada</b>	
<i>One more time</i>	<i>Dó, lá, si, já - (10:54)</i>	

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Após colocar um colar amaldiçoado no pescoço, encontrado na loja da Wiz (General do Rei Demônio e amiga do grupo), Kazuma esquece qual desejo deveria ser realizado para quebrar a maldição. Com o tempo se esgotando e o colar começando a apertar seu pescoço, suas companheiras se veem pressionadas a encontrar uma solução antes que ele seja estrangulado. Em meio ao caos, Megumin e sua rival Yunyun, determinadas a ajudá-lo, acabam participando de um inusitado desafio de pedra-papel-tesoura, pedido exclusivamente pelo Kazuma, uma brincadeira onde a perdedora deve remover uma peça de roupa criando uma situação absurda e cômica que reflete o humor característico do anime.

O termo *One more time* é curto, comum e neutro em inglês, usado para indicar repetição. Na dublagem brasileira, a escolha por *Dó, lá, si, já* (cujo significado também pode ser interpretado como um, dois, três e já!) substitui a simplicidade encontrada no CF por uma expressão que permeia brincadeiras infantis, frequentemente usada no Brasil como contagem rítmica em jogos e brincadeiras como no pedra-papel-tesoura, por exemplo. Essa substituição, proporcionada pela escolha de uma brincadeira infantil, apresenta a variedade linguística existente entre essas diferentes comunidades culturais (Baker, 1992), representando uma criação autônoma com domesticação cultural, já que a escolha pelo literal é abandonada em favor de uma fórmula linguística que evoca leveza, ritmo e humor, a qual se enquadra

perfeitamente, uma vez que os personagens realizam esses movimentos específicos bem como apresentados no contexto da cena (quadro 12). Do ponto de vista pragmático sob a luz de Aixelá (1996), essa escolha intensifica o tom cômico da cena e reforça o perfil irônico e despreocupado dos personagens, típico da proposta satírica do anime, uma vez que o contexto da cena corrobora significativamente para uma interpretação ligada diretamente ao espectador do conteúdo. Culturalmente, *Dó, lá, si, já* não só traduz uma contagem como remete a uma memória coletiva infantil brasileira, despertando familiaridade e simpatia. Conforme aponta Venuti (1995), essa domesticação cultural promove maior engajamento do público-alvo mantendo as características principais da mensagem encontrada no CF, proporcionando um contexto familiar e sutil para os telespectadores brasileiros ao mesmo tempo que insere um traço da cultura brasileira, fortalecendo a naturalidade da dublagem.

**Quadro 16 - T2E9**

		
<b>Versão Fonte</b>	<b>Versão Dublada</b>	
<i>Get bent</i>	<i>Papo furado - (20:09)</i>	

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Ainda em Arcanletia, a cidade das fontes termais, Aqua decide fazer uma revelação pública: diante de uma multidão reunida na praça, ela declara ser a verdadeira deusa que todos ali veneram. No entanto, seu plano não sai como previsto. Em vez de reconhecimento ou adoração, sua declaração provoca indignação geral. Os cidadãos não apenas rejeitam sua afirmação com revolta, como também a acusam de ser uma farsante tentando aplicar um golpe nos fiéis.

O termo presente na VF *Get bent* é uma forma curta, grosseira e informal de rejeitar ou dispensar alguém, geralmente, usada com certo desprezo. Em inglês coloquial, ela tem conotações agressivas e pode ser semelhante a ofensas leves ou formas de mandar alguém calar a boca ou sumir. Ao optar por *papo furado*<sup>11</sup>, na dublagem brasileira, há uma clara adaptação idiomática (Aixelá, 1996), já que se abandona a literalidade para manter o efeito

<sup>11</sup> Que é incapaz de cumprir suas promessas; que não faz o que se compromete a fazer; (Dicionário Online de Português).

comunicativo da fala, ou seja, a rejeição da ideia ou discurso do outro personagem. A expressão na dublagem usa um linguajar informal amplamente reconhecido no Brasil, que comunica incredulidade ou desdém de forma menos ofensiva, mas ainda coerente com o tom da interação. Esse movimento se alinha com a estratégia de domesticação descrita por Venuti (1995), que consiste em domesticar o texto estrangeiro à cultura do público-alvo. Quanto à manifestação linguístico-cultural, a escolha de *papo furado* também contribui para preservar o tom descontraído e sarcástico do anime, que constantemente flerta com o exagero e a ironia. Essa reformulação permite maior identificação do público brasileiro, ao mesmo tempo em que reforça a fluidez e o humor da cena. Embora se perca o teor mais agressivo da fala existente no VF, a função de invalidar a fala do outro permanece, cumprindo o objetivo comunicativo da dublagem de maneira eficaz e culturalmente localizada.

Quadro 17 - T1E7

		
<b>Versão Fonte</b>		<b>Versão Dublada</b>
<i>I got sold a load of bull</i>		<i>E era só propaganda enganosa! - (13:48)</i>

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Durante uma missão para capturar espíritos da neve, Kazuma e seu grupo acabam encontrando o temido Shogun do Inverno, um espírito poderoso que mata Kazuma instantaneamente. Após sua morte, Kazuma se vê diante da Deusa Éris, que se prepara para guiá-lo em sua nova jornada no pós-vida. No entanto, antes que isso aconteça, Aqua, sua companheira de equipe, lança um feitiço de ressurreição no corpo de Kazuma, forçando-o a retornar ao mundo anterior.

Na VF, a expressão idiomática *I got sold a load of bull* utiliza a palavra “bull” como forma abreviada da gíria *bullshit*, muito comum na língua inglesa para designar uma mentira, enganação ou conversa fiada. Essa construção informal carrega um tom coloquial e humorístico, além de uma carga de ironia pela frustração do personagem ao perceber que foi enganado. Na VD, a frase foi adaptada para *E era só propaganda enganosa!*, uma expressão idiomática tipicamente brasileira que transmite a mesma ideia de frustração por ter sido enganado por promessas falsas. A escolha demonstra uma adaptação cultural (Aixelá, 1996),

que substitui uma gíria norte-americana por uma expressão igualmente familiar e compreensível ao público brasileiro. Essa substituição é funcional e natural dentro do contexto da cena, mantendo o tom irônico e informal do personagem. A tradução prioriza a fluência e a identificação cultural, evitando a tradução literal que poderia causar estranhamento. Optar por uma adaptação cultural ao mesmo tempo em que busca naturalidade, permite que a domesticação dos elementos linguísticos aos contexto local sejam mais bem compreendidos, pontua Venuti (1995). Desse modo, preserva-se a função comunicativa e o impacto humorístico da fala do CF, mantendo a coesão entre forma e intenção na dublagem brasileira, proporcionando uma transmissão da mensagem cultural de forma paralela no novo contexto de chegada.

**Quadro 18 - T3E7**

		
<b>Versão Fonte</b>	<b>Versão Dublada</b>	
<i>“Nuisance”</i>	<i>Brilhinho fraco da gota! - (11:35)</i>	

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Vanir, um dos generais do Rei Demônio e também um duque do inferno, mantém uma curiosa parceria comercial com Kazuma. Assim como Wiz, sua companheira de loja, Vanir atua no ramo mercantil, e juntos trabalham na produção e venda de itens baseados em invenções do mundo anterior de Kazuma, o Japão. Kazuma fornece as ideias e conceitos, enquanto Vanir, com seus poderes, dá forma e utilidade, promovendo sua fabricação e distribuição. Durante uma de suas visitas periódicas para prestar contas, Vanir entrega a Kazuma o lucro obtido e, sempre com seu ar calculista e teatral, sugere novas estratégias para expandir os negócios e melhorar o atendimento ao cliente.

O termo inglês *nuisance*<sup>12</sup> é direto e comumente utilizado para se referir a alguém ou algo irritante e/ou inconveniente, sem, no entanto, carregar uma carga semântica particularmente criativa. Já a VD, *Brilhinho fraco da gota!*, destaca-se por sua expressividade cultural particular e estilística. Essa expressão é especialmente eficaz no contexto da

<sup>12</sup> Algo ou alguém que te aborrece, chateia, incomoda ou causa problemas para você (Cambridge Dictionary).

personagem Aqua, que constantemente tenta parecer grandiosa ou útil, mas frequentemente acaba se tornando um fardo para o grupo. Assim, a tradução não apenas mantém o sentido da VF *nuisance*, como o amplifica de maneira cômica e regionalizada dando destaque para o uso do intensificador nordestino *da gota*<sup>13</sup>, que confere um valor linguístico distintivo à fala. A expressão reforça a crítica ao personagem de forma bem-humorada, enquanto se apoia em elementos da linguagem popular brasileira, altamente marcada e presente no personagem em enfoque, Vanir.

Segundo Aixelá (1996), esse tipo de substituição insere um ICEs que não apenas localiza o conteúdo na cultura-alvo, mas também cria proximidade com o espectador refletindo o aspecto pragmático e cultural da língua provocado pelo uso de um regionalismo. Chaume (2004) argumenta que em gêneros audiovisuais de humor, como o anime em questão, a tradução deve levar em conta o estilo cômico da obra, priorizando a função comunicativa sobre a literalidade. Venuti (1995) reforça a ideia de domesticação criativa como forma de tornar o conteúdo acessível e relevante ao público-alvo, sem que se perca a expressividade e proporcionando uma maior identificação com a obra. O uso da expressão *brilhinho fraco da gota* também carrega uma conotação depreciativa irônica, reforçando o tom cômico e teatral típico das interações entre os personagens de *KonoSuba*. Na dimensão cultural, a dublagem não só adapta o conteúdo ao português brasileiro, mas também adiciona uma camada de regionalismo (Nordestinismo) que enriquece a recepção da fala, contribuindo para a identificação do público com os personagens especialmente entre os espectadores que valorizam o humor nordestino e os traços orais da linguagem informal brasileira.

#### Quadro 19 - T3E9

		
<b>Versão Fonte</b>		<b>Versão Dublada</b>
<i>Already to sumo!</i>		<i>É na boquinha da garrafa - (7:08)</i>

Fonte: Crunchyroll

<sup>13</sup> Muito intenso; exagerado; terrível; forte; difícil de lidar; encrenqueiro; danado;

1. *Esse calor tá da gota!* > O calor está muito forte.
2. *Aquela criança é da gota!* > A criança é muito levada, danada, difícil.
3. *Esse menino é da gota, não para quieto!* > É muito travesso, inquieto. (Dicionário Informal).

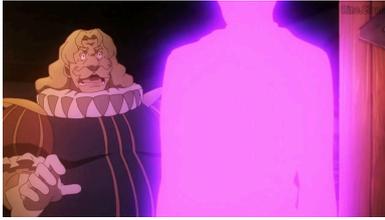
**Contexto da cena:** Dust se vê em apuros ao suspeitar que sua companheira de equipe, Rin, esteja sendo alvo de um sujeito estranho. Convencido de que ela está em perigo, ele começa a seguir obsessivamente, agindo como um verdadeiro *stalker*. Desconfiado, decide pedir ajuda a Kazuma para investigar a situação. Os dois seguem até uma estalagem, onde acreditam que Rin esteja hospedada com o tal estranho. Lá, ouvem uma conversa por trás da parede e interpretam tudo de forma equivocada: queria tirar uma foto sensual com uma misteriosa “câmera mágica”. Determinados a impedir o suposto escândalo, Dust e Kazuma decidem esperar que os dois saiam do quarto. Quando o momento chega, Dust invade o local e, numa tentativa atrapalhada de sabotar tudo, veste a lingerie deixada sobre a cama, acreditando estar dando o troco no sujeito. O que eles não sabiam, no entanto, é que tudo não passava de um mal-entendido: as fotos que o estranho queria tirar eram justamente de Dust desde o início.

O termo fonte *Already to sumo!* é uma fala breve que sugere, de forma cômica e caricata, que alguém está pronto para entrar no ringue, uma metáfora para confronto físico ou embate direto, evocando o sumô como símbolo cultural japonês de força, peso corporal e preparação ritualística. No contexto da cena (Quadro 20), porém, essa prontidão está associada não à luta em si, mas à ação absurda de *Dust*, que veste lingerie acreditando sabotar um rival, o que acrescenta um subtexto de erotismo involuntário e comicidade baseada em equívoco. Na VD, *é na boquinha da garrafa*, temos uma substituição completa da referência cultural. A expressão remete à famosa música brasileira de 1994 pertencente ao grupo de pagode baiano, É o Tchan formado pelos cantores Beto Jamaica e Compadre Washington, de forte conotação corporal e sexual, utilizada popularmente para se referir a movimentos insinuantes, especialmente ligados a danças sensuais. Ao ser colocada nesse contexto de comédia de mal-entendidos, a frase sugere de forma irônica e visual o momento exato em que *Dust* aparece vestido com lingerie, pronto para ser “fotografado”, reforçando ainda mais o humor situacional da cena junto ao aspecto engraçado da situação, ao mesmo tempo em que coincide com a posição referente da coreografia da música brasileira em questão.

Essa tradução faz uso não só de uma estratégia de naturalização e criação cultural (Aixelá, 1996) da cena do episódio, mas também reflete a estratégia de domesticação pontuada por Venuti (1995) transformando uma referência japonesa relativamente neutra para o público brasileiro (sumô) em uma imagem altamente familiar e cômica, ligada ao universo da música popular, da dança e do humor televisivo nacional. Como pontua Chaume (2004), a recriação é especialmente eficaz quando o objetivo é preservar o efeito de humor e surpresa no público-alvo, o que ocorre com sucesso nesse caso. Além disso, essa opção de tradução se conecta diretamente ao repertório cultural brasileiro voltado ao entretenimento popular,

aproximando a fala do universo de referências compartilhadas pelo público brasileiro no decorrer dos anos.

**Quadro 20 - T3E11**

		
<b>Versão Fonte</b>		<b>Versão Dublada</b>
<i>Did you really think it was Lalatina?</i>		<i>Pensô que fosse outra pessoa abestado? - (14:52)</i>

Fonte: Crunchyroll

**a) Contexto:** Após o fracasso de sua tentativa de casamento com Lalatina<sup>14</sup>, o arrogante Lorde Alderp<sup>15</sup> recorre a métodos obscuros para tentar reverter a situação. Determinado a capturar Lalatina e restaurar seu orgulho ferido, ele busca a ajuda de Maxwell, um dos duques do inferno, assim como Vanir. Maxwell, no entanto, sofre de sérios problemas de memória, o que o torna facilmente manipulável. Aproveitando-se dessa vulnerabilidade, Lorde Alderp o engana e o força a trabalhar para ele por anos, usando seus poderes demoníacos em benefício próprio. A situação só muda quando Vanir, intervém e finalmente o liberta do controle do nobre corrupto.

Na versão em inglês *Did you really think it was Lalatina?*, temos uma pergunta direta, simples e retoricamente expressiva, usada para provocar ou confrontar o interlocutor, com base em uma suposição equivocada. No inglês, o efeito humorístico está associado à quebra da expectativa narrativa ao invés de um vocabulário marcado culturalmente. Na VD, *Pensô que fosse outra pessoa, abestado?*, a escolha por *abestado*<sup>16</sup> é fundamental: trata-se de um regionalismo marcadamente nordestino, além de ser um ICEs (Aixelá, 1996), é usado de forma cômica e afetuosa para zombar da ingenuidade ou da distração de alguém. Essa palavra carrega uma identidade linguística forte, que aproxima a dublagem do estilo informal e popular valorizado por muitos fãs brasileiros de anime, especialmente em obras de humor, que explora uma linguagem mais explícita como *KonoSuba*.

<sup>14</sup> Verdadeira identidade da cruzado Darkness, cuja personagem é uma nobre do reino.

<sup>15</sup> Antigo Lorde de Axel, difamado por ser egoísta, ganancioso e corrupto. (Fandom, Konosuba).

<sup>16</sup> Que se abestou, que assumiu um papel semelhante ao de uma besta (animal); estúpido, embrutecido: sujeito abestado! Que se comporta como uma besta, de modo irracional, agressivo;

Do ponto de vista tradutológico, essa solução se enquadra em uma estratégia de adaptação idiomática de criação autônoma (Aixelá, 1996), com uma domesticação (Venuti, 1995), que troca uma ironia sutil do inglês por um comentário jocoso e regionalizado, mais potente no contexto humorístico brasileiro provocado pelo uso de um regionalismo característico da região Nordeste. A forma oral de *pensô* (com supressão da letra “u”) reforça o tom de oralidade e identificação com um modo de falar típico do Nordeste, marcado constantemente pelo personagem Vanir, o que pode ser considerado uma marca de tradução culturalmente situada (Aixelá, 1996). Considerando os aspectos culturais, o uso do termo *abestado* também se encaixa perfeitamente no estilo de humor que caracteriza as interações entre os personagens, onde provocações e mal-entendidos são centrais para a narrativa. A escolha evidencia uma sensibilidade tradutória ao imaginário linguístico do público brasileiro, que valoriza o humor popular, o exagero e o uso criativo da linguagem em dublagens cômicas.

**Quadro 21 - T3E11**

		
<b>Versão Fonte</b>		<b>Versão Dublada</b>
<i>He's quite something</i>		<i>Ele tem um borogodó - (17:57)</i>

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Após se envolverem no confronto contra Lorde Alderp para resgatar Lalatina, Kazuma, Aqua e Megumin quitam uma dívida da família Dustiness com o dinheiro obtido por Kazuma em seus negócios com Vanir. Prestes a deixar Axel, o grupo é surpreendido por Darkness, que anuncia a resolução dos problemas e os informam que eles não precisarão mais partir. Com a promessa de que o valor gasto seria restituído em breve, o grupo decide se presentear com alguns luxos pessoais usando parte da fortuna recuperada. Arrependida, Darkness pede desculpas por suas atitudes e é calorosamente acolhida pelos companheiros.

A VF *He's quite something*, é ambígua e flexível. Em inglês coloquial, ele serve como elogio ou comentário admirativo, podendo denotar que a pessoa tem qualidades impressionantes, como um charme ou uma presença marcante, mesmo que sem especificar

diretamente o que seria. É uma frase de tom sugestivo, usada para destacar a singularidade ou o carisma de alguém. Na VD, *Ele tem um borogodó* (termo usado para fazer referência ao Imperador Zel<sup>17</sup>), temos uma solução profundamente marcada culturalmente. A palavra *borogodó* é uma gíria brasileira (Nordestinismo) de difícil definição literal, usada para expressar justamente aquilo que não se pode explicar, um charme ou um atrativo único, um poder inato, um magnetismo que atrai e conquista. Como destaca Aixelá (1996), trata-se de um elemento cultural específico, já que, apresenta uma expressão culturalmente brasileira (Nordestinismo), cuja presença reforça a ideia de identificação local e estilo linguístico brasileiro. É uma escolha de adaptação idiomática pontuada por Chaume (2004) e existente na dublagem brasileira, que substitui o tom sugestivo do inglês por uma referência cultural que provoca o mesmo efeito no público brasileiro.

Além disso, a palavra *borogodó*<sup>18</sup> carrega uma oralidade tipicamente brasileira, evocando não só o carisma da pessoa em questão, mas também uma atmosfera descontraída, popular e afetuosa, o que se encaixa perfeitamente no tom cômico e irreverente do anime *KonoSuba*. Sob a ótica da domesticação (Venuti, 1995), a tradução prioriza a fluidez e a naturalidade em português, mesmo que para isso seja necessário abandonar a literalidade. A escolha do termo *borogodó* aproxima o público da cena, oferecendo um correspondente funcional e afetivo (mesmo sem ser semântico) ao que foi dito na VF. Em termos de recepção cultural, essa solução dialoga diretamente com a linguagem informal usada em contextos como os da dublagem brasileira marcadas pela inventividade, o que reforça o potencial de identificação com o público jovem e fã de animes de comédia.

Prosseguindo com a análise, os trechos listados abaixo também refletem o uso de criações autônomas com domesticações culturais como estratégia predominante.

#### Quadro 22 - Outros exemplos do *corpus* com criações autônomas com domesticações culturais

Versão Fonte	Versão Dublada
<i>Would you please let me suck it out? - Absolutely!</i>	<i>Será que você me deixa chupar?- Cai de boca!</i>
<i>You think you can butter me up</i>	<i>Tú tá de sacanagem!</i>
<i>You said you loved Explosion magic!</i>	<i>O seu amor por explosões é tão mixuruca assim?</i>
<i>Stunning goddess would be finished</i>	<i>O maravilhoso nome da Aqua vai por água abaixo</i>

<sup>17</sup> Kingsford Zeltman (キングスフォード・ゼルトマン), geralmente conhecido como Imperador Zel (ゼル帝), é um pintinho que Aqua chocou do que ela acreditava ser um ovo de dragão. (Fandom, KonoSuba).

<sup>18</sup> Aquilo que torna algo ou alguém muito atraente, irresistível; charme: conquistou todo mundo com seu borogodó (Dicionário Online).

<i>They'd crap their pants if they knew</i>	<i>Sabe de nada inocente</i>
<i>And I'm gonna sit here and watch you</i>	<i>Vou ficar só te manjando</i>
<i>I started randomly digging around in your room [...]</i>	<i>Comecei a mexer nas bugigangas do seu quarto [...]</i>
<i>I'm in the verge of making a fortune</i>	<i>Ganhei uma bolada de dinheiro</i>
<i>What an awesome guy!</i>	<i>Mas que cara gente fina</i>
<i>Covered in frog slime</i>	<i>Ficaram meleçadas</i>
<i>And I missing something here</i>	<i>Ahm, pelo o quê, desembucha, vai!</i>
<i>I'm gonna beat your ass!</i>	<i>Tu quer sair no braço?</i>

### 4.3 Estrangeirização

Quadro 24 - T2E1

		
<b>Versão Fonte</b>	<b>Versão Dublada</b>	
Pork cutlet	<i>Katsudon - (12:34)</i>	

Fonte: Crunchyroll

**Contexto da cena:** Sena, promotora real de Belzerg<sup>19</sup> que atua na cidade de Axel, foi convocada para investigar uma situação ocorrida durante uma das batalhas de defesa da cidade, na qual o grupo de Kazuma esteve diretamente envolvido. Convencida de que Kazuma poderia estar conspirando com o exército do Rei Demônio para assassinar o governador local, Sena ordenou que ele fosse preso sob a acusação de traição. Durante o interrogatório, a promotora utilizou um artefato mágico, um sino detector de mentiras, que forçou Kazuma a admitir diversos segredos embaraçosos. No entanto, mesmo com esse recurso, Sena não conseguiu reunir provas suficientes para incriminá-lo de forma imediata. Aproveitando-se dessa brecha, Kazuma viu a oportunidade de fazer algumas exigências à promotora real.

<sup>19</sup> Belzerg, oficialmente o Reino de Belzerg (ベルゼルク), é o país onde quase todos os eventos da história de *KonoSuba* acontecem. (FANDOM, Konosuba).

A opção por manter o termo *katsudon* na VD, em vez de traduzi-lo como costeleta de porco ou porco empanado, revela uma estratégia voltada para a preservação de elementos culturais específicos do universo japonês. Essa escolha sinaliza uma valorização da ambientação japonesa do anime, respeitando o cenário alimentar e o cotidiano dos personagens, fortemente ancorados na cultura nipônica. O termo *katsudon* é um prato típico japonês composto por arroz coberto com uma costeleta empanada de porco, ovos e molho. Seu uso no diálogo, além de reforçar o realismo cultural, também pode ter conotações simbólicas dentro da narrativa, no Japão, por exemplo, “katsu” soa como o verbo “vencer” e é comumente consumido antes de provas ou desafios, como um símbolo de boa sorte.

Ainda que esse significado mais profundo não seja diretamente abordado na cena, a manutenção do termo pode evocar esse tipo de referência para espectadores mais familiarizados com a cultura japonesa ou fãs assíduos do universo *geek/otaku*. A dublagem, nesse caso, dialoga diretamente com um público que já está, em grande parte, inserido nesse universo cultural e linguístico, no caso em específico, pessoas que consomem animes, mangás e outros produtos da cultura pop japonesa. Isso permite uma maior liberdade na retenção de termos da cultura nipônica sem comprometer a compreensão da cena. Assim, a estratégia utilizada respeita a função comunicativa presente no CF, já que as estratégias de repetição trazendo uma referência cultural específica do CF (Aixelá, 1995) e a estrangeirização (Venuti, 1995), permitem uma maior valorização da cultura de partida (Japonês), preservando a diversidade cultural na tradução, ao mesmo tempo em que permite manter o tom casual e cotidiano da fala, ao mesmo tempo em que oferece uma experiência culturalmente autêntica e significativa para o público brasileiro, o qual pode ou não, estar familiarizado com termos semelhantes.

Observa-se também, em outros segmentos do *corpus*, o uso expressivo da estrangeirização como forma de manter a fluidez como em, *2D waifu* (VF) - *waifu 2D* (VD).

#### **4.4 Observações gerais e tendências identificadas**

Com base nos trechos selecionados para o desenvolvimentos desta seção de análise de dados, é possível observar as predominâncias de estratégias tradutórias voltadas para adaptações idiomáticas que promovessem a transmissão da mensagem no novo contexto de chegada (dublagem brasileira), de forma mais natural e alinhada ao uso linguístico cotidiano do público-alvo. A estratégia de adaptação idiomática, como define Aixelá (1996), permite que o conteúdo cultural seja conservado parcialmente, já que adaptar pode também ser

compreendido como um ato de ressignificar dentro desse novo contexto cultural e linguístico. A escolha desse tipo de estratégia evidencia principalmente o comprometimento da equipe de dublagem em promover a continuação do impacto comunicativo e cômico da obra analisada, mesmo diante dos desafios impostos pelas mudanças linguísticas entre o idioma de origem (Japonês), o novo IP (versão em inglês) e a recepção da nova mensagem no público de chegada (VD em português).

Ademais, é notória a participação predominante das estratégias de Venuti (1995) em excepcional a estratégia de domesticação ao longo das análises realizadas. A estratégia de domesticação visa viabilizar uma adequação às normas culturais e linguísticas presentes no público-alvo, a fim de que a compreensão seja alcançada de maneira mais fluida e natural. O uso da domesticação, como evidenciado nas análises, permitiu uma melhor adequação às escolhas de termos culturalmente marcados como o termo presente na análise XVI (Borogodó), entre outras, a estratégia de domesticação revelou-se uma forte aliada no processo de dublagem. Por não buscar necessariamente palavra por palavra, a domesticação permitiu uma melhor transmissão da mensagem no novo contexto de chegada, promovendo uma melhor recepção pelo público de chegada, já que estes tipos de escolhas acrescentam ou incorporam elementos dos quais os receptores já estão familiarizados.

De acordo com os trechos examinados, o aspecto cômico é uma característica marcante no anime *KonoSuba*. A obra destaca-se pelo uso constante de diferentes categorias de humor, como o humor verbal, regional e idiomático, o uso expressivo de gírias, além do humor situacional. Esses elementos não apenas reforçam a atmosfera cômica da narrativa, como também intensificam sua recepção junto ao público. A combinação entre o humor situacional e as estratégias de dublagem, por exemplo, evidenciam uma forte presença de ironia, sátira e subversões ao gênero *isekai*<sup>20</sup>, sustentada por personagens altamente caricatos e expressivos, que contribuem para a construção de um universo narrativo marcadamente humorístico. A escolha de cenas e falas com forte carga cômica favorece a identificação do público com o conteúdo, especialmente por meio de situações reconhecíveis e adaptadas à realidade cultural do espectador brasileiro. Além disso, essas escolhas funcionam como um atrativo para novos espectadores, uma vez que ampliam o potencial de engajamento e empatia com a obra.

---

<sup>20</sup> O gênero “isekai”, termo japonês que significa “outro mundo” ou “mundo alternativo”, diz respeito a narrativas em que os personagens principais são levados ou renascem em realidades paralelas, geralmente com elementos fantásticos. Esse tipo de enredo figura entre os mais apreciados nas produções de animes, mangás e light novels. O gênero isekai é um reflexo da imaginação ilimitada dos criadores e da eterna busca humana por aventuras fora da realidade. Seja explorando reinos subaquáticos, mundos governados por jogos ou dimensões cheias de magia, essas histórias continuam a fascinar gerações de fãs em todo o mundo (Explorers Club Toys).

A marca caricata do personagem Vanir, observada nas análises dos trechos XIII e XV, revela o uso expressivo de regionalismos, especialmente Nordestinismos, com o uso de expressões como “da gota” e “abestado”, além de traços orais marcantes, como supressões de letras que evidenciam a presença de marcadores regionais. Embora essas escolhas possam ter sido adotadas pela equipe de dublagem como estratégia de aproximação cultural, elas também passaram a compor o traço cômico do personagem, reforçando sua teatralidade, já acentuada pelo uso de uma máscara típica de apresentações dramáticas. Ao invés de recorrer à neutralização da fala, a dublagem opta por uma abordagem domesticadora (Venuti, 1995), aproximando o discurso da realidade linguística do público-alvo e promovendo uma recepção mais natural e envolvente. Vale destacar que, apesar do uso de expressões regionais que, em alguns contextos, podem ser associadas a uma suposta falta de instrução, Vanir é caracterizado como um personagem educado, polido e articulado. O uso dos regionalismos, nesse caso, não é indicativo de ignorância, mas sim um recurso irônico e provocativo, que contribui para a construção do humor e da irreverência do personagem.

Por fim, a análise realizada, evidencia como a dublagem brasileira de *KonoSuba* atua não apenas como um instrumento de acesso linguístico, mas como uma mediação cultural e humorística, que ressignifica o produto fonte à luz de novas referências. A partir disso, compreende-se que a dublagem, longe de ser uma mera reprodução, configura-se como um exercício criativo e crítico, onde cada escolha tradutória contribui para a construção de uma experiência estética e cultural específica para o público de chegada. Como destacam Chaume (2004) e Lessa (2002), é justamente por meio de uma dublagem espontânea, inventiva e culturalmente regionalizada que a TAV se afirma como campo em expansão. Ela possibilita (re)interpretações, transmite emoções, viabiliza o impacto de uma nova mensagem sobre um novo público e confere “vida” a uma obra já existente, dentro de uma nova realidade linguística e cultural.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo principal analisar as estratégias tradutórias empregadas na dublagem brasileira do anime *Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!* (*KonoSuba*), cuja tradução é “A Bênção de Deus nesse mundo Maravilhoso”, com foco em verificar como os elementos culturais, idiomáticos e humorísticos foram adaptados ou preservados na versão em português. Diante da ascensão da cultura *otaku/geek* na contemporaneidade, este estudo possibilitou refletir sobre como essa cultura influencia as percepções linguísticas e culturais de um determinado público, mesmo quando grande parte de seus significados é adaptado ou ressignificado no novo contexto de chegada. Nesse cenário de crescente consumo de mídias estrangeiras, a TAV ganha especial relevância, pois permite compreender como os conteúdos são moldados para atender às especificidades culturais e linguísticas do público-alvo. Sob essa perspectiva, essa investigação procurou oferecer um olhar mais atento e crítico à dublagem brasileira como uma prática tradutória, que em muitos casos, revela-se criativa e sensível aos contextos socioculturais do público de chegada, especialmente com obras com forte apelo humorístico como em *KonoSuba*.

Observou-se, ao longo da análise, a presença significativa de diversas estratégias tradutórias adotadas nos trechos selecionados, com destaque para algumas que se mostraram mais recorrentes. Entre elas, destacam-se as adaptações idiomáticas, a domesticação, o uso de gírias populares brasileiras, as criações autônomas que dialogam diretamente com a cultura de chegada, bem como a inserção de marcadores culturais, o uso de provérbios e os regionalismos. Tais estratégias contribuíram para a construção de um tom mais caricato e cômico, ao mesmo tempo em que reforçaram um sentimento de identificação e pertencimento cultural. Essa perspectiva evidencia não apenas a riqueza expressiva da cultura brasileira, mas também a capacidade criativa da dublagem nacional em realizar escolhas linguísticas eficazes no processo de mediação entre idiomas. Ao buscar uma aproximação com o público-alvo, a dublagem brasileira mostra-se como uma prática tradutória valorizada, que fortalece o vínculo entre a obra e seus receptores e amplia o reconhecimento do seu valor cultural e artístico.

Pensando sobre o efeito comunicativo das escolhas tradutórias e seu impacto na compreensão do público, a opção por adaptar, em vez de recorrer à literalidade, mostrou-se especialmente eficaz. Como aponta Aixelá (1996), o uso de adaptações torna-se fundamental quando o objetivo central é garantir a naturalidade discursiva e manter o efeito pragmático da mensagem presente no CF. No contexto da dublagem brasileira, muitas expressões utilizadas exigem o conhecimento prévio do público para que façam sentido, o que reforça a

importância de escolhas tradutórias que dialoguem com o repertório cultural dos receptores. Assim, percebe-se que estratégias como o uso de expressões idiomáticas, gírias populares, trocadilhos e sons específicos não apenas favorecem a fluidez dos diálogos, mas também contribuem para a recriação de efeitos humorísticos e da aproximação cultural. Além disso, a incorporação de marcas linguísticas regionais ou dialetos específicos atua como um recurso expressivo que enriquece a VD, promovendo maior identificação com o público e ampliando a recepção positiva da obra.

No que diz respeito ao aspecto do humor, e considerando minha participação direta no processo de seleção dos trechos analisados, foi possível observar que as estratégias tradutórias adotadas, especialmente aquelas que envolvem escolhas linguísticas de tom mais caricatural, contribuíram significativamente para a construção da comicidade na obra. Essas escolhas não apenas intensificam o humor, mas também estabelecem conexões diretas com os traços dos personagens. É o caso, por exemplo, do protagonista Kazuma e da personagem Aqua, cuja fala frequentemente revela tons de ironia ou desdém diante de situações. Assim, o uso de determinadas expressões e construções reforça não só o aspecto cômico, mas também a caracterização dos personagens e sua relação com o público de chegada. Ademais, o personagem Vanir destaca-se nas análises por incorporar, em sua fala, regionalismos característicos do Nordeste brasileiro, aqui compreendidos como Nordestinismos. Essas expressões, como “abestado” e “da gota”, funcionam como marcadores de identidade cultural e linguística, possivelmente introduzidos pelo próprio dublador (Peterson Adriano<sup>21</sup>) em um processo criativo de reinterpretação do personagem na versão brasileira. Ao inserir tais traços regionais, a dublagem não apenas diferencia Vanir dos demais personagens, mas também enriquece sua construção cômica, reforçando aspectos como sua irreverência, simplicidade e o contraste entre sua aparência teatral (com o uso de máscara) e sua fala carregada de humor e crítica irônica. Ainda que o uso do português regionalizado possa, à primeira vista, sugerir informalidade ou falta de instrução, o personagem mostra-se culto, educado e astuto, o que intensifica o tom satírico e provoca uma quebra de expectativa. Assim, a dublagem aproxima os marcadores culturais do público de chegada, promovendo identificação, pertencimento e contribuindo para a valorização da diversidade linguística brasileira no âmbito da TAV.

Refletindo sobre os objetivos propostos inicialmente, é possível perceber como eles nortearam todo o percurso da análise desenvolvida ao longo desta pesquisa. Conforme

---

<sup>21</sup> Peterson Adriano de Souza Lima Crispim (Rio de Janeiro, 2 de dezembro de 1978) é um ator, dublador, diretor de dublagem e dono do estúdio Som de Vera Cruz, e também é irmão da dubladora Fernanda Crispim. (Fandom, KonoSuba)

estabelecido, realizou-se uma investigação voltada à identificação e análise do uso de gírias e expressões idiomáticas no anime *KonoSuba*, observando como tais elementos foram transpostos para o português por meio da dublagem brasileira. Além disso, buscou-se compreender quais estratégias tradutórias foram adotadas nesse processo e de que forma os contextos culturais e linguísticos dos idiomas de origem e de chegada foram considerados na reformulação da mensagem. A análise revelou a presença de estratégias tradutórias particularmente marcantes como a domesticação, a adaptação idiomática, o uso criativo de gírias e, especialmente, o emprego de regionalismos, recurso que até então não era frequentemente observado dentre os objetivos iniciais, mas que se mostrou extremamente impactante no processo analítico dos trechos, enriquecendo o tom cômico e fortalecendo a identidade cultural dentro da nova dublagem. Para alcançar esses objetivos, foram selecionados trechos que favoreceram a análise crítica, ampliando-se o *corpus* com a inclusão de outros elementos relevantes, como intertextualidades culturais e musicais, além de provérbios brasileiros que enriquecessem os diálogos. Deste modo, os objetivos delineados foram contemplados por meio de uma abordagem metodológica focada na coleta e categorização de dados que envolvessem carga humorística e marcas culturais, possibilitando uma reflexão mais profunda sobre a construção de sentidos na dublagem e seu impacto na recepção do público.

Ao longo do desenvolvimento desta pesquisa, foi possível identificar alguns obstáculos e limitações que, embora não tenham comprometido os objetivos propostos, influenciaram certas decisões metodológicas e analíticas. Uma das principais limitações refere-se ao *corpus* utilizado: embora houvesse a possibilidade de analisar 31 trechos da dublagem brasileira do anime *KonoSuba*, optei por selecionar os 16 mais relevantes para a proposta da pesquisa, o que implicou a exclusão de outros exemplos que também poderiam ter enriquecido a análise. Outra limitação diz respeito à delimitação do objeto de estudo, que se concentrou exclusivamente nos episódios do anime, deixando de incluir os filmes relacionados à obra, os quais poderiam oferecer novos elementos para comparação. A ausência de domínio da língua japonesa também se configura como uma limitação, pois impossibilitou o acesso direto à versão de origem dos diálogos e à identificação de determinadas diferenças culturais presentes no IF. Além disso, não foi possível consultar os scripts oficiais da dublagem brasileira nem estabelecer contato com a equipe responsável pela adaptação, o que poderia ter fornecido um discernimento mais preciso sobre o processo de escolha das estratégias tradutórias. Vale destacar ainda o caráter subjetivo da análise, especialmente em relação aos elementos de humor e cultura, os quais podem ser interpretados

de formas distintas a depender do repertório de cada pesquisador. Esse aspecto foi ainda mais evidente pelo fato de ser o pesquisador do trabalho e um fã da obra, o que, apesar de proporcionar familiaridade com o conteúdo, também pode ter influenciado determinadas percepções. Por fim, reconhece-se como limitação a ausência de uma pesquisa empírica voltada à recepção do público-alvo, que permitiria verificar de forma mais direta o impacto da dublagem nas recepções brasileiras.

Esta pesquisa abre caminhos para a realização de novos estudos em outros produtos midiáticos que compõem o universo da cultura *geek*, como animes de diferentes gêneros, mangás, games e doramas, estes últimos cada vez mais presentes no consumo midiático do público brasileiro. Além disso, a realização de pesquisas voltadas para uma análise receptiva da dublagem, buscando compreender como o público percebe e avalia as adaptações realizadas. Nesse sentido, entrevistas com a equipe de dublagem ou com os profissionais responsáveis pela tradução poderiam contribuir para uma compreensão mais profunda das estratégias adotadas no processo de adaptação local da dublagem. Também se sugere a ampliação do foco analítico para abordagens interdisciplinares, considerando aspectos culturais, sociolinguísticos e discursivos, além da construção do humor na TAV. Tais investigações podem enriquecer ainda mais o campo dos Estudos da Tradução ao revelar como os diferentes elementos linguísticos e culturais dialogam entre si e influenciam a recepção e compreensão do produto final pelo público.

Refletindo sobre as contribuições que esta pesquisa pode oferecer aos Estudos da Tradução, especialmente no campo da TAV, acredita-se que a análise das estratégias tradutórias adotadas na dublagem brasileira de um anime contemporâneo, como *KonoSuba*, configura-se como uma ferramenta relevante para compreender como diferentes culturas podem ser conectadas através da linguagem. O trabalho evidencia que o processo tradutório vai além da simples literalidade ou da transposição linguística direta, aqui, a tradução assume um papel de mediação cultural, exigindo sensibilidade, criatividade e domínio das referências culturais do público-alvo. Ao analisar elementos como gírias, expressões idiomáticas, regionalismos e construções humorísticas, a pesquisa demonstra como escolhas localizadas, contextualizadas e marcadas culturalmente podem contribuir para a qualidade da dublagem. Tais escolhas não apenas enriquecem a experiência do espectador, mas também despertam um sentimento de pertencimento e identificação com o conteúdo.

Nesse sentido, tradutores, adaptadores e estúdios de dublagem podem se beneficiar-se diretamente deste estudo ao compreenderem melhor as dinâmicas entre correspondências que podem existir a respeito do conteúdo fonte, da adaptação cultural e da naturalidade discursiva,

o que favorece a recepção positiva das obras audiovisuais estrangeiras no Brasil. Ao valorizar a criatividade como um aspecto essencial do trabalho de dublagem, especialmente da dublagem brasileira, reconhece-se a localização como um diferencial profissional importante. A constante busca por adaptações que façam sentido dentro do contexto sociolinguístico do público brasileiro evidencia o compromisso com a comunicação eficaz e com a manutenção do efeito humorístico e estético da obra de origem. Assim, esta pesquisa se insere no debate sobre os desafios e possibilidades da TAV no cenário nacional, estimulando novos olhares sobre as práticas tradutórias e suas implicações socioculturais. Ao longo da pesquisa, foi possível articular saberes linguísticos, culturais e tradutológicos que são pilares fundamentais da formação docente e tradutória no curso. A análise crítica das estratégias de tradução utilizadas na dublagem de um produto da cultura pop japonesa, como o anime *KonoSuba*, permitiu não apenas aprofundar meus conhecimentos na área de TAV, mas também refletir sobre práticas reais que dialogam diretamente com o universo de atuação de professores, tradutores e adaptadores. Em um momento em que a formação em Letras exige cada vez mais diálogo com as múltiplas linguagens e os meios digitais, esta pesquisa evidencia o potencial dos produtos midiáticos como objetos legítimos de investigação acadêmica e como ferramentas pedagógicas capazes de aproximar teoria e prática. Assim, este trabalho pode ser visto como um ponto de partida para futuras investigações e atuações profissionais comprometidas com uma abordagem crítica, criativa e culturalmente sensível da linguagem.

Ao finalizar esta pesquisa, foi possível perceber com mais profundidade a riqueza e a vastidão que envolvem o campo da tradução, especialmente no que diz respeito à dublagem brasileira. Como alguém que costuma assistir animes na língua de origem (japonês), essa experiência permitiu enxergar quão rica é a língua portuguesa, em especial, a variante brasileira, e como os regionalismos e as marcas culturais presentes na dublagem podem não apenas divertir, mas também carregar memórias afetivas e representar gerações ao longo do tempo. Foi como um redescobrimiento das nossas próprias raízes linguísticas e culturais.

Ainda nessa perspectiva, torna-se evidente como a tradução, aliada à dublagem, é capaz de promover acessibilidade, identificação cultural e, ao mesmo tempo, valorizar as particularidades e as potencialidades do nosso idioma. É por meio desse trabalho criativo e cuidadoso que se estabelece uma ponte entre mundos culturalmente tão distintos, possibilitando que espectadores brasileiros se conectem com narrativas estrangeiras sem perder de vista sua própria identidade. Assim, a dublagem brasileira revela-se não apenas como um recurso técnico, mas como uma ferramenta potente de mediação cultural em um mundo cada vez mais globalizado.

## REFERÊNCIAS

- AGOST, Rosa. **Traducción y doblaje**: palabras, voces e imágenes. Barcelona: Ariel, 1999.
- AIXELÁ, Javier Franco. **Anisomorfismos**. @ ENTI (Enciclopedia de traducción e interpretación). AIETI. 2022.
- AIXELÁ, Javier Franco. Culture - Specific Items in Translation. In: AIXELÁ, Javier Franco. **Translation, Power, Subversion**. Multilingual Matters, 1996.
- AKATSUKI, Natsume. **Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!**. Direção de Takaomi Kanasaki. Produção: Studio Deen. Japão: Kadokawa, 2016. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/>. Acesso em: 12 mar. 2025.
- BAGNO, Marcos. **Preconceito linguístico: o que é, como se faz**. 49. ed. São Paulo: Loyola, 2007.
- BAKER, Mona. **In Other Words: A Coursebook on Translation**. London, New York: Routledge. 1992.
- CAMPOS, Geir. **O que é tradução**. Coleção primeiros passos 166. Revisão Lúcia M. Jahn, Márcia Copola. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1986.
- CHAUME, Frederic. **Cine y Traducción**. 1ª edição, Madrid: Ediciones Cátedra, 2004.
- COSTA, Pedro. **Tradução, Cultura e Globalização: O papel do tradutor como mediador cultural**. E-REI, 2013.
- COUTO, Leticia Rebollo; SILVA, Luisa Perissé Nunes da; SILVA, Carolina Gomes da. **Tradução audiovisual: estratégias pragmáticas e conversacionais americanas e europeias na legendagem das formas de tratamento nominais**. São Paulo: Caracol, N. 14, jul./dez. 2017.
- DORE, Margherita. **Humour in Audiovisual Translation**. Theories and Applications. New York: Routledge, 2020.
- EXPLORERSCLUBTOYS. **O que é o Isekai: O Fascinante Gênero dos Mundos Fantásticos que Conquistou os Animes** - Explorers Club Toys. Disponível em: <https://blog.explorersclub.com.br/o-que-e-o-isekai-o-fascinante-genero-dos-mundos-fantastic-os-que-conquistou-os-animes/>. Acesso em: 15 maio 2025.
- Equipe do Significados. **Anime: o que é, significado, características, tipos e diferença de Mangá**. Disponível em: <https://www.significados.com.br/anime/>. Acesso em: 15 de ago. de 2024.
- FANDOM de Konosuba. **Wikia Konosuba**. Disponível em: [https://konosuba.fandom.com/wiki/Kono\\_Subarashii\\_Sekai\\_ni\\_Shukufuku\\_wo!Wiki](https://konosuba.fandom.com/wiki/Kono_Subarashii_Sekai_ni_Shukufuku_wo!Wiki). Acesso em: 21 de abr. 2025.
- FIORIN, José Luiz. Introdução à Linguística Composição e valor dos signos. In: FIORIN, José Luiz (org.). **Introdução à Linguística**. 6.ed. 7ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2019. p.58.
- GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4ª.ed. São Paulo: Editora Atlas S.A, 2002.

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

JAKOBSON, Roman. **Language in Literature**. Edited by Krystina Pomorska and Stephen Rudy. The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts London, England, 1987.

KEESING, Felix. **New Perspectives in Cultural Anthropology**. Nova York, Holl, Rinehart and Winston, Inc. "Theories of Culture". Annual Review of Anthropology. Palo Alto, Califórnia. 1971.

LARAIA, Roque Barros. **Cultura, um conceito antropológico**. 14.ed. de Barros Laraia. — 14.ed. — Rio de Janeiro: Jorge "Zahar Ed., 2001.

LESSA, Leandro Pereira. **A dublagem no Brasil**. Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora. 2002.

OLIVEIRA, Gregório Magno Viana. **A tradução de referências culturais na dublagem de "Everybody Hates Chris"**. UECE, Fortaleza, 2011.

PEIRCE, Charles Sanders. **Studies in logic by members of the John Hopkins university**. John Benjamins Publishing Co. University Press, John Wilson and Son, Cambridge, 1883/1983.

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

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility: A History of Translation**. London: Routledge, 1995.

SILVA, Rivaldo Ferreira da. **Princípios da tradução audiovisual: Uma análise comparativa entre legendas e dublagens produzidas por fãs na série *The Vampire Diaries***. II Sielli e XX Encontro de Letras. UFCG: 2021.