



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
BACHARELADO EM LETRAS

**A TRADUÇÃO DE TROCADILHOS HUMORÍSTICOS
ATRAVÉS DA TRANSCRIÇÃO DE *DAJARE***

LUCAS DE FREITAS ELESBÃO

PORTO ALEGRE
2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
BACHARELADO EM LETRAS

**A tradução de trocadilhos humorísticos
através da transcrição de *dajare***

Lucas de Freitas Elesbão

Monografia apresentada ao Instituto de Letras da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul como
requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel
em Letras – Tradutor Português e Japonês.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Karina de Castilhos Lucena

Porto Alegre

2022

CIP - Catalogação na Publicação

Elesbão, Lucas de Freitas

A tradução de trocadilhos humorísticos através da transcrição de dajare / Lucas de Freitas Elesbão. -- 2022.

54 f.

Orientadora: Karina de Castilhos Lucena.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Bacharelado em Letras: Tradutor Português e Japonês, Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. tradução de humor. 2. dajare. 3. transcrição. 4. tradução de japonês. 5. trocadilho. I. Lucena, Karina de Castilhos, orient. II. Título.

*À minha mãe, Eleni,
ao meu irmão, Rafael Vinícius,
e à minha orientadora, Karina.*

AGRADECIMENTOS

À minha mãe e maior inspiração, Eleni, pelo amor e apoio incomensurável desde sempre. Palavras são incapazes de descrever a tua importância.

Ao meu irmão, Rafael Vinícius, pelo carinho e fraternidade.

À minha orientadora, Karina Lucena, por ter despertado em mim o interesse nos estudos de tradução e por toda a atenção e incentivo durante a produção do trabalho.

Aos amigos e aos colegas de curso que se tornaram amigos durante a graduação. Vocês foram um dos principais tesouros encontrados nesta jornada.

Ao professor Andrei Cunha pelas aulas de língua e literatura japonesa, pela orientação nas disciplinas de estágio supervisionado e por ter aceitado fazer parte da banca.

Ao professor Ian Alexander, por também ter aceitado o convite de participação da banca.

Puns are the highest form of literature.

Alfred Hitchcock
(1972)

RESUMO

Com base em textos teóricos sobre humor, jogos de palavras e suas traduções, este trabalho apresenta uma exploração da tradução de humor no meio acadêmico no mundo e no Brasil. Ao estabelecer um panorama histórico, desde o desenvolvimento cognitivo que possibilita o humor, passando por sua primeira menção em estudos e até o presente, constata-se que os temas ainda são vistos com certa desconsideração – ainda que não tanto como no passado. Torna-se evidente a multidisciplinaridade como indispensável para os estudos do humor, uma vez que seus fatores sociais, culturais e linguísticos são indissociáveis. Para a observação da tradução de humor, apresenta-se uma análise prática de *dajare*, trocadilhos japoneses considerados como típicos de homens de meia-idade. Utilizando a transcrição proposta por Haroldo de Campos como estratégia tradutória, busca-se evidenciar este tipo de jogo de palavras e valorizar estudos em línguas menos exploradas no meio acadêmico brasileiro, como o japonês.

Palavras-chave: tradução de humor; *dajare*; transcrição; tradução de japonês; trocadilho.

ABSTRACT

THE TRANSLATION OF HUMORISTIC PUNS THROUGH THE TRANSCREATION OF *DAJARE*

Based on works about humor, wordplay and their translation, this undergraduate thesis presents an examination of humor translation in academia in the world and in Brazil. By establishing a historic overview that goes from the cognitive developments that make humor possible, its first mention in studies and how it is seen in the present day, it is noticed that the subject is still viewed with certain disregard – although not like in the past. It becomes evident that multidisciplinary is essential for humor studies, since its social, cultural and linguistic factors are inseparable. For the investigation of humor translation, a practical examination of *dajare*, puns in the Japanese language commonly seen as typical of middle-aged men, is presented. Through the use of transcreation, a concept proposed by Haroldo de Campos, as a translation strategy, the goal is to highlight this type of wordplay and to promote studies in less explored languages, such as Japanese, in academia in Brazil.

Keywords: humor translation; *dajare*; transcreation; Japanese translation; pun.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 O HUMOR COMO OBJETO DE ESTUDO	14
2.1 Jogo de palavras e trocadilhos	20
3 TRADUÇÃO DE HUMOR E TROCADILHOS	24
3.1 A transcrição do humor na tradução	31
4 <i>DAJARE</i> E SUA TRADUÇÃO	35
4.1 Análise prática e transcrição do <i>dajare</i>	37
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS	51

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho é explorar o campo da tradução de humor, abordando o seu desenvolvimento nas últimas décadas, examinando a forma que o tema é visto no meio acadêmico e apresentando uma análise prática sobre este tipo de tradução através de um recurso humorístico da língua japonesa chamado *dajare*¹ a partir do conceito de transcrição proposto por Haroldo de Campos.

Considera-se que os estudos de tradução tenham sido estabelecidos formalmente como uma disciplina acadêmica na década de 1970, apesar de, segundo Ghanooni (2012, p. 77), já existirem desde a Roma Antiga, com Cícero (106 a.C. – 43 a.C.) comentando sobre como traduzia do grego para o latim se preocupando não com a tradução de palavra por palavra, mas com o estilo geral e a força da linguagem, ou segundo Luo e Lei (2004, p. 20), nos debates de monges sobre como traduzir textos budistas do sânscrito para o chinês durante a Dinastia Han Oriental (25 – 220).

De acordo com Rosas (2002, p. 16-17), por décadas, desde o estabelecimento da linguística como ciência, aspectos da língua como a gramática, fonologia, morfologia e sintaxe foram estudados de maneira muito mais aprofundada do que a semântica. A linguística descritiva, principalmente através do estruturalismo e do gerativismo, não se preocupava tanto com o estudo das questões semânticas de seu domínio de conhecimento até o final da década de 1970. Em função disto, estudos como os de tradução e humor encontraram adversidades que dificultaram o seu desenvolvimento e estabelecimento como um campo de pesquisa digno no meio acadêmico.

No que diz respeito à tradução do humor, escritos sobre o campo de estudo no meio acadêmico eram praticamente inexistentes até meados da década de 1990, com alguns dos poucos publicados geralmente tratando sobre o assunto através de um ponto de vista mais literário. Rosas (2002, p. 16) apresenta a noção de que a relação entre humor e tradução é vista como uma espécie de “patinho feio” no meio acadêmico no Brasil. Levando em consideração que **Tradução de Humor: transcriando piadas** (2002), livro pioneiro de Marta Rosas, fora publicado há vinte anos, acredito que seja propício investigar o desenvolvimento da área no Brasil desde então, buscando também apresentar noções analisadas e publicadas por acadêmicos de outros países durante este intervalo de tempo.

¹ Em japonês: 駄洒落. O primeiro caractere 駄 (*da*) pode ser traduzido como “de baixa qualidade”, enquanto 洒落 (*share*) significa “trocadilho, piada, brincadeira, jogo de palavras”. Em 駄洒落 (*dajare*), 洒落 passa a ter a leitura *jare* ao invés de *share* em função de *rendaku*, um fenômeno morfofonológico da língua japonesa que altera a consoante inicial de uma porção não-inicial de uma palavra composta ou fixada.

Para que seja possível analisar a tradução de humor e seu desenvolvimento, será necessária a apresentação de noções propostas por autores de diversos campos do pensamento além da linguística e da tradução, uma vez que o humor é um fenômeno complexo e que depende de questões culturais para que o objetivo esperado seja alcançado. Tendo em vista que o trabalho busca abordar a tradução de humor como seu objeto de estudo, não será viável trazer uma análise profunda sobre todas estas teorias de humor elaboradas até hoje. Entretanto, é indispensável que algumas delas sejam expostas – ainda que brevemente – para evidenciar o desenvolvimento e progresso da área como um campo de estudo sério.

Durante a graduação, percebi que a tradução de humor não era vista com muita frequência durante as disciplinas da área de tradução. Acredito que isso possa ter acontecido por dois motivos interligados. O primeiro, por uma questão de prioridades, com o tópico sendo deixado de lado em função de outros aspectos considerados de maior importância. E o segundo, devido a uma carga horária limitada, que não permitia abranger um maior número de tópicos que poderiam ser trabalhados dentro do campo de estudos de tradução. Ao mesmo tempo que se apresenta estas duas justificativas para esta desconsideração acerca do tema percebidas no meio acadêmico, tenho consciência de que apesar dos avanços na valorização da tradução de humor, ainda há muito a ser feito para que a área receba a atenção que merece.

Na graduação, o primeiro contato com o conceito de transcrição proposto por Haroldo de Campos ocorreu na disciplina de Estudos de Tradução em 2017. Tápia e Nobrega (2015) reuniram escritos do autor sobre o assunto, o que foi essencial para estimular o meu interesse pela transcrição. Apesar da obra ter um foco na tradução de poesia, creio que, assim como abordado por Rosas (2002), seja interessante aplicar as noções levantadas pelo autor para o campo da tradução de humor. Com relação às possibilidades de transcrição, quanto mais cheio de dificuldades um texto é, mais recriável e atraente ele se torna. Assim, não se busca traduzir apenas o significado, mas o próprio signo, resgatando sua materialidade particular através de propriedades sonoras e de imagética visual.

O interesse pelo humor existe desde a infância. Considero que algumas das minhas primeiras memórias relacionadas ao riso vêm de piadas contadas por membros da família. Apesar disto, tenho plena consciência que, apesar de não ter memória, o primeiro riso apareceu ainda antes, possivelmente com minha mãe ou irmão fazendo algum barulho engraçado para me arrancar uma gargalhada durante meus primeiros meses de vida. A fascinação pelo humor seguiu desde então. Passei a observá-lo nas animações, filmes, séries e programas de televisão que assistia, mas a indagação sobre sua tradução surgiu apenas durante a adolescência, quando

desenvolvi um maior conhecimento de uma língua estrangeira, o inglês, e passei a me sentir confortável o suficiente para consumir diferentes tipos de mídia na sua língua original.

A partir do contato com produções diferentes das que estava familiarizado, como shows de comédia *stand-up*, *game shows* humorísticos e programas focados em sátiras políticas e de eventos atuais, pude perceber diversas diferenças culturais, como referências a celebridades locais, produtos típicos, estereótipos e também no próprio estilo diferente do humor. Apesar de termos um mundo cada vez mais globalizado e com obras de outros países sendo disponibilizadas através de serviços como os de televisão via *streaming*, muitas destas obras assistidas não são disponibilizadas no Brasil. Tendo isso em mente, passei a me perguntar sobre como seria feita a tradução, seja através de legendagem ou dublagem, destes aspectos humorísticos para a cultura brasileira.

Ao refletir sobre estas considerações a partir de um ponto de vista acadêmico, surgiu a ideia de utilizar o tema como tópico para este trabalho. Ao pesquisar sobre estudos de tradução de humor no Brasil, percebi que uma maioria esmagadora dos escritos publicados trazem análises de traduções do inglês para o português. A produção de trabalhos sobre tradução de humor com qualquer outra língua no Brasil é virtualmente inexistente. Visto que a ênfase na graduação é na língua japonesa, julguei que seria proveitoso produzir um trabalho com uma análise prática da tradução de humor do japonês.

Dentre os diversos recursos humorísticos utilizados na língua japonesa, optei por selecionar o *dajare* como objeto de observação para a parte prática deste trabalho. Também conhecido coloquialmente como *oyaji gyagu*² (literalmente “piada de homem de meia-idade”), o *dajare* consiste num jogo de palavras similar ao trocadilho, que busca estabelecer um efeito cômico através da semelhança na pronúncia de palavras. Apesar de fazer parte de uma língua-cultura diferente da do Brasil, considero intrigante a maneira que o fenômeno possui certa semelhança com as chamadas “piadas de tiozão” do português brasileiro. Esta similitude não se dá tanto na sua forma, mas sim na recepção que elas têm em suas línguas-culturas – sendo vistas com certo desdém, tratadas como piadas de valor inferior e indignas de prestígio.

É curioso notar que esse desprezo é, de certa forma, similar à desvalorização que a tradução de humor teve por muito tempo no meio acadêmico. Ao pesquisar sobre produções acadêmicas envolvendo *dajare* no Brasil, apenas um outro escrito³ foi encontrado. Logo,

² Em japonês: 親父ギャグ. 親父 (oyaji) significa “pai” numa linguagem familiar, porém também é uma palavra usada para se referir a homens de meia-idade em geral (geralmente também num contexto familiar). ギャグ (gyagu) é um empréstimo linguístico da palavra “gag” (piada, brincadeira) do inglês.

³ O escrito em questão é “*DAJARE: O trocadilho na obra Gintama na língua japonesa a partir da semiótica*”, de Dell Ikaro Melo Pereira, publicado em 2019.

espera-se que este trabalho possa colaborar não somente no prosseguimento dos estudos de tradução de humor no Brasil, como também para uma produção de análises de tradução de humor em línguas ainda pouco exploradas no meio acadêmico brasileiro.

O humor como objeto de estudo é apresentado no capítulo dois, buscando expor seu desenvolvimento na evolução do ser humano e algumas das teorias desenvolvidas para explicar o fenômeno e suas particularidades. Os jogos de palavras e trocadilhos são o foco da subseção 2.1. O terceiro capítulo identifica aspectos históricos e teóricos da tradução de humor e a subseção 3.1 retrata a estratégia de transcrição desenvolvida por Haroldo de Campos aplicada à tradução de humor. O quarto capítulo examina o *dajare* e a subseção 4.1 exhibe o processo de transcrição do *dajare* numa análise prática.

2 O HUMOR COMO OBJETO DE ESTUDO

O humor está presente na vida de todos os seres humanos. Geralmente quando pensamos nele, a primeira coisa que vem à mente é alguma piada ou anedota engraçada. Contudo, muitas vezes o tópico não parece ser visto com bastante profundidade, sendo regularmente tratado como algo mais descomplicado e direto, e não tendo muitos questionamentos sobre os mecanismos que o constituem. Essa limitação ao “rir de algo engraçado”, sem indagar os motivos para isso, se dá através da maneira que o humor é um aspecto habitual em nossa vida cotidiana, e que, apesar de sempre presente, o utilizamos em inúmeras situações e nas mais diferentes maneiras quase instintivamente.

Segundo Jeroen Vandaele (2010, p. 147), o humor pode parecer fácil de se definir, podendo ser classificado como aquilo que causa alegria, divertimento, um sorriso espontâneo e o riso. No entanto, frisa que apesar de riso e humor estarem intimamente conectados, não é verdade que ambos sejam exclusivos do homem. Antes de analisar mais a fundo o que constitui o humor, é pertinente estabelecer uma separação entre riso e humor, uma vez que, apesar desta relação próxima, os dois podem ocorrer separadamente um do outro. Para isso, será necessário observar alguns aspectos evolutivos do desenvolvimento do ser humano.

Em termos de desenvolvimento humano, o riso é uma das primeiras vocalizações feitas por bebês (depois do choro) (MARTIN, 2007, p. 2, apud VANDAELE, 2010, p. 147). Entretanto, não é exclusivo do ser humano, uma vez que não precisa de uma mente desenvolvida que pensa em símbolos. O riso também pode ser visto em outras espécies de primatas, como chimpanzés. Estes animais utilizam gestos similares a risadas como uma forma de convidar outros a participarem de brincadeiras e interações sociais (VANDAELE, 2010, p. 147).

O neuroantropologista Terrence Deacon apresenta que se um animal de um grupo produzisse um desses sons, os outros o repetiriam automaticamente através do contágio, levando a uma resposta coletiva e ao estabelecimento de um determinado ânimo (DEACON, p. 419). É interessante mencionar que podemos ver este tipo de situação ocorrendo entre humanos, como quando uma pessoa começa a rir em um ambiente público e outras pessoas acabam sendo induzidas ao riso também. Deacon propõe que o riso deve ter tido um papel importante na manutenção de coesão grupal e identitária durante uma fase importante da evolução dos hominídeos, uma vez que promovia uma experiência emocional compartilhada.

Vandaele (2010, p. 147-148) apresenta que, por um lado, o humor possui conexões com as partes primitivas do nosso cérebro, relacionadas à socialização, emoções (compartilhadas) e

à redução de perigo ou hostilidade. Entretanto, o humor não consiste apenas no riso, sendo na verdade o riso que fora tomado como uma resposta eficaz para as incertezas, surpresas e percepções construídas pela nossa mente simbólica (e o córtex pré-frontal). Sendo assim, classifica o humor como algo que é nitidamente humano, já que nossa mente simbólica pode transformar o incerto, a surpresa e o perigo no que chamamos de humor.

Deacon (1997) evidencia que, apesar de primatas como os chimpanzés também utilizarem o riso em determinadas situações, seu uso é muito mais limitado, uma vez que estes animais não possuem a mesma capacidade cognitiva que os seres humanos.

Chimpanzés também produzem um som que é vagamente similar ao riso em determinadas situações de brincadeira (como cócegas). Consequentemente, eles podem também reconhecer o riso humano como um indicador de certos aspectos do contexto social (ex: divertido, não ameaçador, não angustiante, etc.), mas provavelmente não entenderiam a referência ao humor. (DEACON, 1997, p. 73⁴)

Vandaele (2010, p. 147) afirma que tanto o riso como o humor são fenômenos relacionados a surpresas. Entretanto, reitera que o riso, diferentemente do humor, não precisa de uma mente humana desenvolvida e que pensa em símbolos. Em função disso, evidencia que nos animais e homínídeos, o riso pode ser visto como um fenômeno relacionado a surpresas, incertezas e brincadeiras num mundo que não é (ou quase não é) articulado por símbolos, enquanto nos seres humanos, é relacionado a surpresas mediadas, incertezas e discernimentos. Ou seja, ao humor.

Uma noção essencial para que seja possível analisar o campo do humor é a da multidisciplinaridade. Marta Rosas expõe que o estudo do humor verbal é um fenômeno de extrema complexidade, que bem poderia ser caracterizado pela resistência a categorizações estanques, e que a linguagem do humor constitui um campo de estudo que implica necessariamente a multidisciplinaridade (ROSAS, 2002, p. 16).

Apesar do trabalho propor apresentar uma análise do humor no que diz respeito à linguística e à tradução, é impossível fazê-la sem levar em consideração aspectos como a cultura, uma vez que este conhecimento é essencial para a compreensão de fatores extralinguísticos. Além disso, ainda que vários estudiosos de diferentes teorias do estudo do humor tenham defendido as suas hipóteses como capazes de explicar todos os casos de humor, atualmente parece haver um consenso de que, apesar de cada uma delas ter um foco específico,

⁴ Tradução nossa. No original: *Chimpanzees also produce a call that is vaguely similar to laughter in certain play situations (e.g., tickling). Consequently, they might also recognize human laughter as indicating certain aspects of the social context (i.e., playful, nonthreatening, not distressing, etc.), but they would likely miss the reference to humor.*

mais de uma teoria é capaz de explicar algumas de suas ocorrências. Antes da apresentação das principais teorias de humor, é fundamental esclarecer a maneira que o tópico fora visto historicamente e o seu desenvolvimento até os dias de hoje.

Buscando estabelecer um panorama histórico dos estudos de humor, é possível dizer que a Poética de Aristóteles fora a primeira obra a falar sobre o assunto, ainda que apenas em breves referências à arte da comédia (ROSAS, 2002, p. 19). Segundo Morreall (2020), além de Aristóteles, outros filósofos como Platão, Hobbes e Kant se propuseram a escrever sobre o riso ou o humor. Entretanto, produziram apenas alguns parágrafos sobre o tópico dentro de discussões que tratavam de outros assuntos. Além disso, foi somente a partir do século XVIII que o termo “humor” passou a ter o sentido de algo engraçado, logo, os escritos produzidos previamente se referiam ao tópico através dos termos “riso” ou “comédia”.

O primeiro autor a produzir uma obra apresentando uma tentativa de conceituação do humor foi o filósofo francês Henri Bergson, através da coleção de três ensaios *Le Rire. Essai sur la signification du comique*⁵, escritos em 1899 e publicados pela primeira vez em 1900. Contudo, segundo Rosas (2002, p. 19), a aplicabilidade dessa teoria e da maior parte de tentativas de conceituação que a seguiram é hoje questionada em termos de sua própria validade. Apesar de muito de sua escrita ter sido questionada por outros autores e teorias desde então, é inegável a importância de Bergson como um dos primeiros autores a tentar elaborar uma hipótese acerca do tema, que era visto com certo desdém. A questão do desinteresse e menosprezo pelo humor como um objeto de estudo será retomada em mais detalhes no terceiro capítulo, que tratará sobre a tradução de humor.

Dentre as muitas teorias do humor, algumas aparecem com maior frequência em publicações acadêmicas contemporâneas. A primeira delas é conhecida como teoria da superioridade e é vista como uma teoria de caráter social. Segundo Vandaele (2010, p. 148), a hipótese consiste na ideia de que o humor pode ser definido através de termos como “superioridade”, “menosprezo” e “desdém”. Seus teóricos defendem que o humor geralmente ridiculariza ou zomba uma vítima ou alvo, estabelecendo assim um aumento de autoestima naqueles que apreciam o humor. Vandaele defende que o humor de fato promove um tipo de socialização peculiar, que explora, confirma ou cria inclusão, exclusão e hierarquias entre pessoas (entre os que compreendem e os que não compreendem). Entretanto, apresenta também que autores como Sigmund Freud defenderam o humor como uma forma de agressão

⁵ Uma das traduções publicadas no Brasil traz o nome da obra como **O Riso: Ensaio sobre o significado do cômico**. A tradução em questão é de Maria Adriana Camargo Cappello, publicada em 2018, pela editora Edipro.

amenizada. Deacon (1997, p. 421) julga que o discernimento, a surpresa e a remoção de incertezas são componentes críticos para a produção e a apreciação do humor.

A segunda teoria é vista como teoria da incongruência e tem seu foco nas características cognitivas do humor, não se preocupando tanto com os seus aspectos sociais. Vandaele aponta que é difícil apresentar uma definição exata de incongruência cômica, defendendo que, em linhas gerais, pode-se dizer que a incongruência ocorre em situações em que as regras cognitivas não estão sendo seguidas. O conceito de expectativa é geralmente incluído nas definições de incongruência. Temos expectativas de como as coisas são (ou deveriam ser) no mundo através de regras cognitivas. A partir da quebra do que é esperado, temos a surpresa, que é um elemento essencial para o efeito do humor. Vandaele afirma que a teoria da incongruência regularmente observa que existe uma lógica especial e alternativa para a incongruência do humor. Além do estabelecimento de expectativas e a sua quebra, existe uma solução para a mensagem ou situação inesperada, logo, isso significa que apesar da incongruência observada, o humor também é congruente e compreensível numa maneira diferente.

A terceira teoria é a chamada teoria dos scripts semânticos do humor⁶, apresentada por Victor Raskin em seu livro *Semantic Mechanisms of Humor*, publicado em 1985. A obra foi a primeira publicação a trazer uma aplicação de teorias da linguística moderna ao estudo do humor, buscando apresentar uma teoria semântica formal sobre o humor verbal. Raskin (1985, p. 81) define o script como um conjunto de informações semânticas relacionadas a uma palavra, sendo uma estrutura cognitiva internalizada pelo falante e que lhe permite saber como o mundo se organiza e funciona. O autor expressa os objetivos que procura abordar através da teoria no prefácio de sua obra:

O objetivo da teoria é formular, em termos puramente semânticos, as condições necessárias e suficientes para um texto ser engraçado. Em outras palavras, se a análise semântica formal de um texto fornece um determinado conjunto de propriedades semânticas que ele possui, então o texto é reconhecido como uma piada. Como qualquer outra teoria linguística moderna, esta teoria semântica do humor tenta se igualar à habilidade intuitiva natural que o falante nativo tem. Nesse caso em particular, a habilidade de perceber um texto como engraçado, isto é, distinguir uma piada de uma não-piada. O conjunto proposto de condições necessárias e suficientes consiste nas duas propriedades semânticas seguintes: primeiro, para que seja uma piada, todo texto precisaria ser parcialmente ou completamente compatível com dois scripts diferentes; e segundo, uma relação especial de oposição de scripts deve ser obtida entre dois scripts. (RASKIN, 1985, p. XIII⁷)

⁶ No original: *Semantic Script Theory of Humor (SSTH)*. Rosas (2002, p. 30) afirma que a teoria é conhecida informalmente como “teoria dos dois scripts” no Brasil.

⁷ Tradução nossa. No original: *The goal of the theory is to formulate the necessary and sufficient conditions, in purely semantic terms, for a text to be funny. In other words, if a formal semantic analysis of a text yields a certain set of semantic properties which the text possesses, then the text is recognized as a joke. As any modern linguistic theory, this semantic theory of humor attempts to match a natural intuitive ability which the native speaker has, in this particular case, the ability to perceive a text as funny, i.e., to distinguish a joke from a non-*

Raskin apresenta a piada a seguir como um exemplo prático de ilustração de sua teoria:

- O doutor está em casa? – perguntou o paciente num sussurro enrouquecido.
 - Não. – a jovem e bela esposa do doutor sussurrou em resposta – Pode entrar.
- (RASKIN, 1985, p. 100⁸)

Conforme visto anteriormente, para que um texto possa ser identificado como uma piada, é preciso que ele seja compatível com dois scripts diferentes e que uma relação especial de oposição possa ser obtida entre esses scripts em questão. No caso dessa piada, os scripts são “doutor” e “traição”. À primeira vista, a narrativa parece tratar de um paciente que está indo até a casa de seu médico em busca de tratamento para um problema de saúde, evidenciado através do sussurro rouco. Entretanto, a reviravolta, trazida pela segunda parte da piada, opõe-se ao primeiro script (doutor) a partir da revelação do paciente como amante da esposa do doutor (traição). A esposa do doutor respondendo em sussurro só faz sentido no script de traição, uma vez que não teria necessidade de sussurrar a informação no cenário no qual um paciente está visitando o consultório doméstico do doutor.

Raskin (1985, p. 113-114) defende que outro fator importante da oposição de scripts é o de que muitas piadas evocam algumas das categorias binárias essenciais em nossas vidas. Algumas destas dicotomias incluem: o real e o irreal, o bom e o ruim, a vida e a morte, o jovem e o velho, o obsceno e o não-obsceno, o rico e o pobre etc.

Apesar da teoria de Raskin ter exposto uma maior atenção aos aspectos linguísticos do que as outras teorias propostas até então, seu foco no humor verbal acabou de certa forma restrito às palavras (escritas e faladas) utilizadas em piadas de narrativa ou charadas que se encerram com um desfecho inesperado (*punch line*).

A quarta e última teoria a ser introduzida também foi desenvolvida por Victor Raskin, porém junto de Salvatore Attardo. Os dois revisitaram aspectos da teoria dos scripts semânticos do humor de Raskin em 1991, buscando apresentar uma teoria sobre o humor verbal mais abrangente e que não ficasse limitada somente a um ou outro tipo específico de piada. A teoria proposta pelos dois autores no artigo *Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model*, publicado em 1991, é conhecida como teoria geral do humor verbal. Os

joke. The proposed set of necessary and sufficient conditions consists of the following two semantic properties: first, in order to be a joke, any text should be partially or fully compatible with two different scripts and secondly, a special relation of script oppositeness should obtain between the two scripts.

⁸ Tradução nossa. Traduzimos “*bronchial whisper*” como “sussurro enrouquecido”, pois parece mais natural no português do que um possível “sussurro brônquico”. Acredita-se que esta escolha de tradução traga uma carga suficientemente adequada e similar à do original. No original: “*Is the doctor at home?*” *the patient asked in his bronchial whisper. “No,” the doctor’s young and pretty wife whispered in reply. “Come right in.*”

autores propuseram esta nova teoria como uma extensão e revisão da teoria dos scripts semânticos do humor de Raskin e do modelo de representação de piadas em cinco níveis de Attardo.

Os autores apresentaram um modelo hierárquico de representação de piadas dividido em seis níveis. Cada um desses níveis correspondendo e sendo determinado por um recurso de conhecimento (RC), e cada tipo de variação sendo classificada por um ou mais desses recursos de conhecimento. A ordem hierárquica proposta é importante, uma vez que o recurso de conhecimento que está acima é capaz de determinar os aspectos dos inferiores. Os autores uniram a oposição de script proposta por Raskin, trazida em primeiro lugar, aos cinco níveis propostos por Attardo. Os seis níveis de recursos de conhecimento são:

1. Oposição de script (OS): a noção exibida por Raskin em sua teoria dos scripts semânticos do humor; consiste nas dicotomias de nossas vidas apresentadas anteriormente (real ou irreal, normal ou anormal, possível ou impossível etc.)
2. Mecanismo lógico (ML): se refere ao mecanismo que conecta os diferentes scripts em uma piada, podendo variar de uma técnica verbal mais simples como um trocadilho a um mecanismo mais complexo, como uma lógica defeituosa ou uma falsa analogia.
3. Situação (SI): pode incluir objetos, atividades, instrumentos e adereços necessários para contar a história.
4. Alvo (AL): identifica o ator que se torna o alvo da piada; este nível serve para desenvolver e solidificar estereótipos de grupos de pessoas, profissões, etc.
5. Estratégia narrativa (EN): aborda o formato narrativo da piada, isto é, se é uma narrativa simples, um diálogo ou um enigma; tenta classificar os diferentes gêneros e subgêneros do humor verbal.
6. Linguagem (LI): contém toda a informação necessária para a verbalização de um texto; é responsável pela formulação exata e pelo posicionamento de elementos funcionais.

Não parece haver um consenso no meio acadêmico sobre qual teoria é a melhor para explicar o humor como um todo, nem seria esperado que houvesse tal consenso. Cada uma das teorias se propõe a explicar aspectos do fenômeno a partir de perspectivas e ênfases diferentes. Enquanto as teorias de superioridade apresentam um caráter mais social, as de incongruência assumem um caráter mais voltado ao cognitivo. Contudo, é necessário reforçar que é impossível de separar completamente o social do cognitivo. A teoria dos scripts semânticos, e por consequência, a teoria geral do humor verbal, possuem uma maior proximidade com a

perspectiva da incongruência, porém buscam apresentar um foco no caráter linguístico em suas proposições. Vandaele (2010, p. 149) evidencia que a incongruência cômica também contém elementos de superioridade, já que gera pressão social nas capacidades cognitivas do ouvinte, que precisa recuperar a superioridade depois de ter sido enganado, e reforça que todas as instâncias de humor sempre terão muitos aspectos relacionados, como os sociais, emocionais e cognitivos.

O *dajare*, que é o objeto de estudo a ser trabalhado na análise prática do capítulo quatro, será introduzido aos poucos, uma vez que a sua exposição e tradução necessita de noções apresentadas nos capítulos 2 e 3. Tendo em vista que o *dajare* consiste numa espécie de jogo de palavras que busca criar um efeito humorístico, é essencial trazer uma subseção que se encarregue de pontuar alguns aspectos do fenômeno textual.

2.1 Jogo de palavras e trocadilhos

Dirk Delabastita (1996) apresenta a seguinte definição para o jogo de palavras:

Jogo de palavras é a denominação geral para os diversos fenômenos textuais nos quais características estruturais da(s) língua(s) são exploradas a fim de provocar um confronto comunicativamente significante de duas (ou mais) estruturas linguísticas com formas mais ou menos parecidas e significados mais ou menos diferentes. (DELABASTITA, 1996, p. 128⁹)

Vandaele (2011, p. 180) expõe que o jogo de palavras não é exatamente uma subcategoria do humor, apesar de notar que o fenômeno geralmente leva ao divertimento, a um sorriso ou uma risada. Entretanto, sugere também que se aceitarmos que o humor tem sua origem na incongruência e superioridade, então é possível entender o motivo pelo qual os jogos de palavras são muitas vezes vistos como recursos humorísticos.

Alguns exemplos¹⁰ de jogos de palavras incluem alterações fonéticas como a antístrofe (ou spoonerismo), que consiste na troca de letras ou sílabas de duas palavras numa frase (exemplo: “uma palva de salmas” ao invés de “uma salva de palmas”); o duplo sentido, no qual a ambiguidade é explorada a partir de um determinado enunciado que tem mais de uma interpretação, com uma delas sendo mais literal e óbvia, enquanto a outra pode apresentar um aspecto mais inadequado, obsceno ou sexualmente sugestivo (exemplo: “Que horas eu te pego?”, podendo ser uma pergunta simples sobre o horário em que uma pessoa buscará a outra

⁹ Tradução nossa. No original: *Wordplay is the general name for the various textual phenomena in which structural features of the language(s) are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings.*

¹⁰ Todos os exemplos apresentados são de nossa autoria, exceto quando explicitamente indicado.

em algum lugar, ou uma pessoa perguntando à outra sobre quando irão se beijar); e o trocadilho, que explora os múltiplos significados de palavras ou termos com semelhanças da sonoridade ou grafia para fins humorísticos (exemplo: “Sem concerto do piano, não há concerto.”, onde há homofonia nas palavras concerto e concerto, significando que se o piano danificado não for reparado, não será possível realizar o recital de música). Desta maneira, observa-se que todo trocadilho é um jogo de palavras, mas nem todo jogo de palavras é um trocadilho. O *dajare* se assemelha mais ao trocadilho, uma vez que seu humor se dá no estabelecimento de uma piada através da semelhança de pronúncia de palavras, logo, o foco será neste tipo de jogo de palavras.

Delabastita (1996, p. 128) discorre que o trocadilho contrasta estruturas linguísticas de significados diferentes com base na sua semelhança formal. Para caracterizá-los, o autor estabelece dois eixos. O primeiro eixo diz respeito às duas maneiras diferentes que as palavras que compõem o trocadilho são utilizadas, com os jogos de palavras podendo ser horizontais ou verticais. No jogo de palavras horizontal, o segundo significado é visto concretizado dentro do texto, isto é, no mesmo nível que o primeiro significado. Se o elemento central do trocadilho só aparece uma vez no texto e o segundo significado está fora do texto, o jogo de palavras é vertical, pois está figurativamente por cima da superfície (MUSTONEN, 2016, p. 12).

Um exemplo de jogo de palavras horizontal é “Ouvi ele dizendo que é muito inteligente. Não sei se tem tal mente, ou mente.”. A primeira ocorrência da palavra mente é no sentido de mentalidade e intelectualidade, enquanto a segunda é o verbo mentir conjugado na terceira pessoa do singular no presente indicativo. O humor se dá a partir da homonímia da palavra “mente”, com a apresentação do interlocutor da oração questionando se a informação trazida por um terceiro sobre a sua própria inteligência é verdadeira, ou se esta pessoa está se vangloriando e contando vantagem sobre si mesma.

O jogo de palavras vertical tem como exemplo o trocadilho “A revelação do fotógrafo foi essencial para solucionarem o caso.”. A palavra revelação gera o efeito do trocadilho, ocorrendo apenas uma vez no enunciado, mas apresentando as duas interpretações diferentes no mesmo trecho do texto. Numa delas, a palavra é vista com o sentido de uma informação que fora comunicada por um fotógrafo e que teve valor imprescindível para a solução de uma investigação. Entretanto, em outra interpretação, a palavra revelação pode também se referir ao ato de revelar um negativo de fotografia, tarefa geralmente feita por fotógrafos, levando ao sentido de que o profissional revelou uma imagem que possibilitou aos investigadores a solução do caso em questão.

O segundo eixo apresenta que os trocadilhos podem ocorrer através da homonímia (mesma pronúncia e grafia), homofonia (mesma pronúncia, mas grafias diferentes), homografia

(mesma grafia, mas pronúncias diferentes) e paronímia (algumas pequenas diferenças entre a pronúncia e grafia).

Delabastita (1996, p. 129) argumenta que, apesar de serem fatos da linguagem na medida em que dependem de suas características estruturais como um sistema abstrato, os trocadilhos são fenômenos textuais. O autor considera a linguagem em sua totalidade como um emaranhado de potenciais ambiguidades e associações, que geralmente não são vistas como significativas no discurso “comum” e sem trocadilhos. Para que esse latente poder de associação de palavras e estruturas se torne efetivo, é necessário que elas sejam utilizadas em cenários textuais especialmente planejados.

Nos jogos de palavras horizontais, os componentes do trocadilho que geram o confronto semântico estão próximos um ao outro e geralmente acompanhados de recursos gramaticais que facilitam o seu destaque. Entretanto, nos jogos de palavras verticais, um dos componentes do trocadilho não está materialmente presente no texto e precisa ter o seu significado acionado por meio de restrições contextuais.

Delabastita explora que nos discursos que não envolvem trocadilhos, a mente humana utiliza pistas do contexto como uma forma de filtrar todas as conexões que podem ser vistas como irrelevantes, buscando interpretações únicas e coerentes, enquanto no jogo de palavras vertical, um contexto duplo é criado, bloqueando este mecanismo de desambiguação, exigindo desta forma uma segunda leitura.

Os contextos podem ser verbais ou situacionais. Em contextos verbais, dois recursos são utilizados. O primeiro deles consiste nas expectativas sobre a formação de estruturas gramaticais para evitar a ambiguidade. A partir do reconhecimento de que algumas classes de palavras geralmente ocorrem em posições determinadas, é possível, por exemplo, bloquear a interpretação de “banco” como o verbo bancar conjugado na primeira pessoa do singular indicativo numa oração como “banco da praça”. O segundo recurso utilizado é o da coerência temática. Nela, o leitor busca pelos “fios” de significado que conectam palavras e frases e formam o tecido do texto.

Os contextos situacionais se referem aos aspectos do ambiente no qual o discurso ocorre, assim como a relação entre os participantes. Segundo Delabastita, estes são frequentemente fundamentais para o funcionamento dos trocadilhos em diálogos ou textos multimídia, como as imagens visuais em propagandas com jogos de palavras, desenhos e tirinhas cômicas que servem para ativar este segundo significado do texto verbal que as acompanha.

Na língua inglesa, a frase “Trocadilhos são a forma mais baixa de humor.”¹¹ é utilizada para atribuir um valor baixo ao jogo de palavras em questão (OTAKE, 2010b, p. 1257). Levando-se em consideração os inúmeros processos cognitivos e analíticos que a mente humana precisa examinar para que a produção e compreensão dos trocadilhos seja realizada, este juízo de valor não parece nem um pouco condizente com a realidade.

É inviável especular a fundo sobre a gama de fatores que influenciam na capacidade interpretativa de recursos de humor verbal como os trocadilhos, uma vez que cada pessoa possui conhecimentos linguísticos e bagagem cultural particulares. Logo, o sucesso ou fracasso do jogo de palavras dependerá da capacidade interpretativa do interlocutor, moldada por estes e outros fatores.

Entretanto, é importante destacar que determinados trocadilhos poderão ser mais simples de serem compreendidos se recursos menos complexos forem utilizados em sua composição. Por exemplo, se um trocadilho faz uso de palavras mais comuns do léxico da língua ou referências a questões recorrentes na vida cotidiana dos falantes daquela determinada cultura, é muito mais provável que não haja grandes dificuldades em seu entendimento. Se um trocadilho faz uso de linguagem mais rebuscada ou traz referências a questões históricas e culturais extremamente específicas, as chances de o jogo de palavras falhar em seu objetivo de divertir o interlocutor são muito maiores. Isto será visto em mais detalhes nos capítulos seguintes, na análise das diferentes possibilidades e escolhas que tradutores devem levar em consideração na hora de traduzir um fenômeno tão complexo e multidisciplinar como o humor.

¹¹ Tradução nossa. No original: *Puns are the lowest form of wit.*

3 TRADUÇÃO DE HUMOR E TROCADILHOS

Para falar sobre a tradução de humor, vamos, antes de mais nada, expor a evolução dos estudos de tradução através de um breve panorama histórico do desenvolvimento da linguística. A evolução da linguística desde o seu estabelecimento como ciência na primeira metade do século XX teve maior interesse em princípios teóricos e metodológicos que proporcionaram um amplo conhecimento da gramática nos campos da fonologia, morfologia e sintaxe, enquanto a semântica não foi vista com o mesmo rigor. Em função disso, o estudo do significado ficou limitado a algumas tentativas iniciais de integração do semântico ao gramatical (MARQUES, 1990, p. 7, apud ROSAS, 2002, p. 16).

No campo da tradução, Marta Rosas (2002, p. 16) considera que a investigação linguística não prosseguiu senão de forma muito a desejar quanto ao estudo da semântica. Uma das causas para isso se deu na maneira que o estruturalismo e o gerativismo, duas das principais correntes teóricas da linguística, promoveram a exclusão do estudo de questões semânticas de seu domínio de conhecimento até o final da década de 1970, desconsiderando a importância da significação dos enunciados e o contexto no qual eles estavam inseridos.

Quanto ao estruturalismo, Rosas sugere que desde a proposta de Saussure sobre o binômio significante/significado como base para o signo linguístico no início do século XX, os estudiosos da corrente linguística não pareceram chegar a uma resposta muito satisfatória para a questão da natureza do significado. Desta forma, colocar o significado, um aspecto importante para uma melhor compreensão da linguagem, numa posição de menor prioridade, resultou na hesitação de abordar o tema da significação dentro da própria linguagem, o que é algo essencial para uma teoria tanto da tradução, como do humor verbal. Além disso, o estruturalismo também submeteu diversos saberes à compartimentalização, o que dificultou a questão da multidisciplinaridade, algo que é indispensável para a linguagem do humor.

No que diz respeito ao gerativismo, Marta Rosas sugere que durante os quase quarenta anos como uma das linhas predominantes na linguística teórica, conceitos como contexto e interpretação não foram de interesse dessa corrente linguística, o que prejudicou o estabelecimento de estudos que unam tradução e humor como objetos dignos de pesquisa no meio acadêmico (ROSAS, 2002, p. 16-18).

Apesar de a linguística ter a linguagem como o seu objeto de estudo, ela não é a única ciência que se preocupa com a sua investigação. Outras áreas do conhecimento como a filosofia, sociologia e teoria e crítica literária também desenvolveram diversas análises sobre o uso da linguagem. Entretanto, dada a sua complexidade, não é possível esperar que apenas um destes

campos seja capaz de explicar todos os seus aspectos e questões. Desta forma, a multidisciplinaridade é necessária para que seja possível a análise do campo da linguagem. Tendo-se em mente que a tradução é uma prática que faz uso da linguagem nos seus pontos de partida e chegada, Rosas (2002, p. 15-16) sugere que a perspectiva multidisciplinar é essencial tanto para a tradução, como para os estudos de humor verbal (e por consequência, sua tradução). Em função disso, considera-se questionável qualquer tipo de proposta de investigação do humor que busque se limitar exclusivamente a apenas um campo do conhecimento.

Unindo a maneira que os estudos de tradução começaram a ser explorados como uma disciplina apenas a partir da segunda metade do século XX¹² ao desdém que o humor recebeu como objeto de estudo nas mais diversas áreas do conhecimento, não é nenhuma surpresa que o campo da tradução de humor tenha encontrado tantas dificuldades para se desenvolver. Chiaro (2017, p. 415) expõe que os escritos de tradução de humor eram praticamente inexistentes até a metade da década de 1990, com os poucos publicados geralmente apresentando o assunto a partir de um ponto de vista literário, focando em trocadilhos. Um dos exemplos trazidos pela autora é uma obra sobre a tradução dos jogos de palavras em obras de Shakespeare, escrita por Dirk Delabastita em 1993¹³.

Entretanto, considerando que o estudo destes trocadilhos foi, num primeiro momento, atrelado a obras literárias com determinado prestígio, questiona-se se esta ligação com produções de grandes autores serviu como uma maneira de buscar estabelecer os estudos de tradução de humor como um campo digno de pesquisa no meio acadêmico. Supõe-se que depois da produção de análises sobre este aspecto dentro de uma obra de Shakespeare, a academia passaria a ver estes estudos com uma maior valorização. A partir desta hipótese, é possível traçar paralelos com a maneira como o humor era sempre visto de forma breve e dentro das outras áreas do conhecimento antes da primeira tentativa de uma teoria por Bergson no início do século XX, nunca sendo valorizado como um tópico digno de estudos por si só.

Segundo Chiaro (2017, p. 415), foi somente a partir da virada do século que os estudos de tradução de humor passaram a se aventurar além dos trocadilhos literários. Levando-se em consideração que Rosas (2002), um dos principais livros publicados sobre tradução de humor no Brasil, fora publicado no início dos anos 2000, é admirável notar o interesse por um tema

¹² Apesar de já existirem debates quanto às diferentes abordagens de tradução desde Cícero na Roma Antiga, foi somente a partir da década de 1970 que o termo “estudos de tradução” passou a ser utilizado. O primeiro registro do termo ocorreu em 1972 no artigo “*The name and nature of translation studies*”, de James S. Holmes. O escrito, que só veio a se tornar mais amplamente conhecido no final da década de 1980, é geralmente considerado como o artigo que estabeleceu os estudos de tradução no meio acadêmico.

¹³ A obra em questão se chama “*There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, With Special Reference to Hamlet*” e foi publicada pela editora Rodopi.

que ainda estava engatinhando no meio acadêmico. Rosas (2002, p. 16) declara que até então, apenas três artigos com análises linguístico-culturais e didáticas envolvendo tradução e humor haviam sido publicados no Brasil entre 1996 e 1998, com todos eles utilizando o inglês como língua-fonte e o português como língua-alvo. A autora menciona também ter conhecimento de cinco dissertações e trabalhos acadêmicos sobre o tema, publicados entre 1994 e 2001.

Os avanços no desenvolvimento da área de tradução de humor são perceptíveis. Chiaro (2017, p. 415) exhibe que, aos poucos, diversas revistas e periódicos publicaram edições especiais dedicadas ao humor, apresentando a sua tradução além de contextos literários e envolvendo análises do tema em contextos de piadas, interpretações simultâneas e traduções multimídia. Nota-se também um maior número de artigos e teses sobre o assunto no meio acadêmico brasileiro. Apesar disso, a maioria esmagadora de escritos parece girar em torno da língua inglesa. Com relação à tradução de humor envolvendo a língua japonesa, a produção é escassa e praticamente inexistente, com Pereira (2019) sendo o único escrito sobre *dajare* no Brasil até então. Outras publicações encontradas sobre língua e cultura japonesa que mencionam humor o apresentam brevemente e apenas em relação ao foco de suas pesquisas, remetendo mais uma vez à maneira que o tema fora visto em diversos campos do conhecimento antes de Bergson.

A tradução de humor é desafiadora para o tradutor. Muitas vezes considerada como um caso exemplar de intraduzibilidade, sua complexidade se dá a partir de sua relação a aspectos culturais e linguísticos (VANDAELE, 2010, p. 149). O conceito de língua-cultura¹⁴, apresentado por Michael Agar, propõe que língua e cultura estão entrelaçadas na maneira que o mundo é visto pelo falante, buscando unir linguagem, significado e contexto numa mesma palavra. Considera-se que esta noção seja vantajosa e interessante para a exploração da tradução de humor, uma vez que, assim como o humor, também apresenta caráter multidisciplinar. Agar a detalha da seguinte maneira:

A língua, em todas as suas variações e em todas as maneiras que aparece na vida cotidiana, constrói um mundo de significados. Quando você se depara com diferentes significados, quando toma consciência de si e busca trabalhar para construir uma ponte até os outros, está se envolvendo com “cultura”. A língua preenche os espaços

¹⁴ O termo *linguaculture* foi proposto pelo antropólogo e linguista Paul Friedrich no artigo “*Language, Ideology, and Political Economy*” em 1989. O antropólogo e linguista Michael Agar procurou expandir o termo criado por Friedrich, preferindo chamá-lo de *linguaculture* na sua obra “*Language Shock: Understanding the Culture of Conversation*”, publicada em 1994. Conforme visto em Risager (2015, p. 89), a definição proposta por Friedrich não abrangia toda a cultura, mas apenas “os aspectos verbais da cultura”, enquanto Agar apresenta uma noção mais ampla, defendendo que linguagem e cultura estão intrinsecamente relacionadas. Quanto à tradução para o português, Rosas (2002, p. 13) utiliza o termo língua-cultura para se referir à definição proposta por Agar.

entre nós com som; a cultura forja a conexão humana através deles. A cultura está na língua, e a língua está carregada de cultura. (AGAR, 1994, p. 28¹⁵)

Agar argumenta que o conceito de língua-cultura reconhece que duas pessoas podem estar falando uma “mesma” língua, mas usando significados e contextos muito diferentes, ao mesmo tempo que duas pessoas podem estar falando línguas “diferentes” que utilizam significados e contextos similares (AGAR, 2021, p. 102).

A partir desta apresentação, é possível fazer algumas reflexões. Dois falantes de uma determinada língua podem ter interpretações diferentes de um enunciado, uma vez que apesar de falarem uma mesma língua, a sua cultura se difere (retornando à compreensão de humor e trocadilhos influenciada pelas competências linguísticas e culturais do falante, vista na subseção 2.1.). Nota-se também que a segunda parte da exposição de Agar ilustra a maneira que o *dajare*, apesar de ser um jogo de palavras na língua japonesa, se assemelha às “piadas de tiorção” no português brasileiro ou às *dad jokes* no inglês. Ainda que se diferenciem quanto à forma, é curioso notar como estes recursos possuem uma carga similar dada a eles em suas respectivas línguas-culturas, sendo consideradas uma forma de humor mais simples, geralmente atreladas à figura do homem de meia-idade, fazendo uso de algum tipo de trocadilho e com uma recepção muitas vezes desaprovadora e negativa.

Entretanto, é impossível tratar este interesse do homem de meia-idade em algumas línguas-culturas como uma espécie de constante universal. O que é considerado engraçado varia de diversas maneiras, de acordo com aspectos como a cultura e o período histórico, consistindo no senso de humor, que é particular de cada indivíduo. Henry Niedzielski o define da seguinte maneira:

O senso de humor depende de vários fatores sociais e mesmo individuais. Vez que cada comunidade cultural organiza seu próprio sistema de valores, costumes e comportamentos de modo distinto do de qualquer outra comunidade, as normas e incongruências humorísticas variam de cultura para cultura. Na verdade, a percepção e a expressão do humor são determinadas pela lógica coletiva de uma dada comunidade e pela lógica particular, dela derivada, que possui cada membro dessa comunidade. (NIEDZIELSKI, 1989, p. 2, apud ROSAS, 2002, p. 23)

Ao examinar os problemas de intraduzibilidade cultural e linguística, Vandaele (2010, p. 149-150) afirma que um dos principais problemas da tradução de humor se dá no fato de o humor depender de conhecimento implícito. Nas questões culturais, o tradutor precisa lidar com

¹⁵ Tradução nossa. No original: *Language, in all its varieties, in all the ways it appears in everyday life, builds a world of meanings. When you run into different meanings, when you become aware of your own and work to build a bridge to the others, ‘culture’ is what you’re up to. Language fills the spaces between us with sound; culture forges the human connection through them. Culture is in language, and language is loaded with culture.*

o fato de que muitas regras e soluções do humor são geralmente específicos de um grupo ou uma cultura e que a falha em sua tradução será óbvia se o conteúdo traduzido não fizer ninguém rir. Há também a possibilidade dos problemas culturais se tornarem éticos e políticos, uma vez que o tradutor pode encontrar algo que considera ou supõe ser humor culturalmente inadequado, que pode ser censurado ou proibido por instituições ou regimes.

Quanto à intraduzibilidade linguística, Vandaele menciona problemas atrelados à denotação e conotação linguística, variações da língua como dialetos, socioletos e idioletos, e comunicações metalinguísticas nas quais a forma linguística importa, como os jogos de palavras e trocadilhos. O autor reforça que muitos destes problemas não podem ser separados da intraduzibilidade cultural e que também ocorrem fora do campo do humor.

Segundo Vandaele (2011, p. 181), a importação metalinguística específica de um trocadilho é apenas um dos fatores a serem levados em consideração e a sua carga depende de fatores textuais e contextuais, ilustrando que se um jogo de palavras carrega conteúdo socialmente transgressivo com certa frequência, a escolha de não traduzir o trocadilho pode ter fundamentos com base em questões morais, ao invés de questões linguísticas.

Delabastita (1996, p. 133-134) relata que os trocadilhos e jogos de palavras podem ser eliminados na tradução em algumas circunstâncias, ainda que as tentativas de sua preservação sejam geralmente indicadas. Supõe-se que algumas destas situações possam estar atreladas a um juízo de valores no qual o tradutor não ache relevante a tentativa de adaptar um determinado jogo de palavras, não encontre nenhuma solução em suas técnicas de tradução ou até mesmo não percebendo o trocadilho no texto original.

Alguns dos métodos de tradução de jogos de palavras que podem ser utilizados pelo tradutor sugeridos por Delabastita (1996, p. 134) incluem:

- A tradução do trocadilho por outro trocadilho, na qual o jogo de palavras no texto-fonte é traduzido para um trocadilho na língua-alvo, que pode ser mais ou menos similar ao jogo de palavras original no que diz respeito à estrutura formal, estrutura semântica ou função textual.
- A tradução do trocadilho em algo que não é um trocadilho, com o trocadilho sendo traduzido por uma frase que não apresenta um trocadilho, mas que pode resgatar ambos os sentidos do jogo de palavras numa conjunção que não faz uso de trocadilho ou escolhendo apenas um dos sentidos às custas da supressão do outro.

- A tradução do trocadilho por outro recurso relacionado aos jogos de palavras, como repetição, aliteração, rima, ironia etc., que busca recapturar o efeito do trocadilho no texto-fonte.
- A omissão do trecho do texto que apresenta o trocadilho.
- A reprodução do trocadilho do texto-fonte e possivelmente a sua ambientação na formulação original (isto é, sem “traduzi-lo” de fato).
- A introdução de um trocadilho numa parte em que o texto original não apresenta jogo de palavras, como uma forma de compensar a perda de trocadilhos do texto-fonte em outras partes, ou por qualquer outro motivo.
- A adição de novos materiais textuais que apresentam jogos de palavras e que não possuem precedentes ou justificativas aparentes no texto-original, sendo apenas recursos que procuram trazer uma espécie de compensação.
- Técnicas editoriais, como notas de rodapé ou finais com complementos feitos pelo tradutor, apresentações antológicas daquilo que é diferente, supostas soluções complementares para um e outro problema similar no texto-fonte e assim por diante.

Sabe-se que falar em equivalência no campo da tradução é bastante delicado. Cada língua apresenta uma série de fatores linguísticos e culturais que tornam a tradução uma tarefa árdua, cabendo ao tradutor observar cada uma destas ocorrências no texto original e optar pela escolha que melhor se encaixa no tipo de tradução. Michael Agar levanta essa questão ao falar sobre as possibilidades de domesticar ou estrangeirizar um texto:

Ninguém que eu já tenha lido, de qualquer área, acredita que a tradução envolve uma simples transferência direta da fonte para o alvo. Até mesmo uma simples tradução como “cachorro” varia perigosamente quando observamos os seus significados e contextos. No jargão dos estudos de tradução, uma equivalência perfeita entre língua-cultura-fonte e língua-cultura-alvo é simplesmente impossível. Tanto a fonte, como o alvo, ou até mesmo os dois, precisam ser flexionados, moldados e adaptados para acomodar um ao outro. Se a fonte é moldada para melhor se adequar ao alvo, então a tradução será “domesticada”. Entretanto, se o alvo é modificado para acomodar a fonte, então a tradução será vista como “estrangeirizada”. (AGAR, 2021, p. 102¹⁶)

A palavra cachorro tem o animal como sua principal definição. Entretanto, levando-se em consideração outras denotações e conotações da palavra na língua-cultura, é possível notar

¹⁶ Tradução nossa. No original: *No one that I've read, from any field, thinks that translation involves a simple one-to-one transfer from source to target. Even a simple translation, like “dog,” varies dangerously when its meanings and contexts are looked at. In the jargon of translation studies, a perfect equivalence between SLC and TLC is simply not possible. Either source, or target, or both, have to be bent and molded and shaped to accommodate each other. If the source is shaped to better fit the target, then the translation is said to be “domesticated.” On the other hand, if the target is shaped to accommodate the source, then the translation is said to be “foreignized.”*

que ao menos alguns destes sentidos atrelados a ela não serão vistos em línguas-culturas diferentes. No português brasileiro, além do animal, a palavra pode se referir a termos militares, náuticos, regionalismos e gírias antiquadas¹⁷. Observando as palavras *dog*¹⁸ (utilizada no original em inglês por Agar) e *inu* (犬)¹⁹ no japonês, nota-se uma conotação em intersecção: as três palavras, além de denotarem um mesmo animal, também possuem uma conotação pejorativa para qualificar alguém como canalha. Apesar disso, cada uma das línguas-culturas também apresenta nuances para esta definição. Logo, um trocadilho que faça uso da palavra cachorro, *dog* ou *inu* nesse contexto pode parecer facilmente traduzível num primeiro momento, mas o resto dos aspectos linguísticos e culturais do jogo de palavras exigirá modificações em suas estruturas.

Michael Agar defende que a tradução sempre será possível, ao mesmo tempo que julga que alguns casos serão mais simples, mais complicados e outros até mesmo beirando o impossível (AGAR, 2021, p. 103). Ao mesmo tempo que o tradutor busca estratégias de carregar nuances e particularidades de um original, há também grandes chances de a língua-cultura-alvo não ter palavras em seu léxico que sejam específicas o suficiente para reproduzir a exata carga do texto-fonte.

Em alguns casos, é possível que o tradutor apresente notas explicativas que tragam uma maior imersão ao leitor, como sugerido por Delabastita ao falar das estratégias para a tradução de jogos de palavras. O tradutor pode preferir deixar o texto mais estrangeirizado para o leitor na língua traduzida, mas nem sempre esta escolha acaba sendo possível. Agar (2021, p. 102) expõe que, por mais que o tradutor tenha interesse em apresentar uma tradução mais aproximada do original, é a comunidade alvo quem geralmente paga o tradutor. Em função disso, a domesticação da tradução acaba sendo a tendência, uma vez que facilita o texto para a comunidade que o está recebendo.

Para a tradução de humor e jogos de palavras em textos curtos, a utilização de notas editoriais é considerada desaconselhável. Se um trocadilho ou uma piada precisam ter os seus aspectos culturais e linguísticos explicados, seu propósito de induzir ao riso falhou. Logo, parece muito mais interessante e proveitoso que o tradutor busque estratégias de recriação do conteúdo.

¹⁷ CACHORRO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/cachorro/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.

¹⁸ DOG. In: MERRIAM-WEBSTER. 2022. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/dog>>.

¹⁹ 犬. In: JISHO. 2022. Disponível em: <<https://jisho.org/word/犬/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.

Roland Diot (Diot, 1989, p. 84, apud Vandaele, 2010, p. 149) considera que no que se refere à tradução de humor, a tarefa se prova tão desesperadora quanto a tradução de poesia. A intraduzibilidade vista no humor e na poesia é considerada instigante e sedutora por Haroldo de Campos, que argumenta que quanto mais cheio de dificuldades um texto é, mais recriável e atraente ele se torna (TÁPIA E NÓBREGA, 2015, p. 84-85). O conceito de transcrição proposto pelo autor será analisado na subseção seguinte.

3.1 A transcrição do humor na tradução

Apesar de a tradução de humor ter sido pouco valorizada por muito tempo, a tradução de poesia não foi tratada da mesma forma. No Brasil, um dos principais pensadores de tradução poética foi Haroldo de Campos. Um de seus primeiros textos sobre transcrição, **Da Tradução Como Criação e Como Crítica**, publicado em 1963 (TÁPIA E NÓBREGA, 2015, p. 1), discorre sobre o problema da intraduzibilidade e a suposta impossibilidade na tradução de textos como a poesia, explorando a ideia de recriação de textos criativos. Ainda que suas obras tenham sido escritas apresentando a tradução de poesias como objeto de análise, é possível empregar algumas destas hipóteses na tradução de humor e trocadilhos.

Em Tápia e Nóbrega (2015, p. 5), Campos propõe que uma tradução transcriativa não traduza apenas o significado, mas sim o próprio signo, buscando transpor sua materialidade particular a partir do resgate de propriedades sonoras e de imagética visual. Rosas (2002, p. 52) reflete sobre esta abordagem, comentando sobre decisões a serem tomadas pelo tradutor e como elas o colocam numa posição de recriador do texto:

A transliteração poética buscada pelos concretos corresponde a uma transcrição, na qual é decisivo o papel do tradutor como recriador do texto, tanto no plano do significante quanto no do significado. Assim, numa teoria “concreta” da tradução literária, o leitor/tradutor deixa de ser um receptor passivo do texto estrangeiro para interferir radicalmente no processo criativo, levando em conta o horizonte cultural do idioma de chegada e “traindo” conscientemente o texto de partida em muitos de seus aspectos linguísticos e culturais. (ROSAS, 2002, p. 52)

Em função de particularidades da língua-cultura de partida, o tradutor acaba sendo obrigado a ousar no processo de tradução ao buscar soluções que tentem reproduzir a “essência” do original na língua-cultura de chegada. Logo, a escolha de “trair” o texto em alguns aspectos linguísticos e culturais se faz necessária para que essa tentativa de resgatar o efeito do original seja praticável.

O humor e a poesia têm na ambiguidade uma condição necessária para a sua própria existência (ROSAS, 2002, p. 53). Entretanto, a tradução de poesia e a tradução de humor

apresentam uma diferença essencial. Rosas (2002, p. 54) expõe que enquanto a tradução de poesia procura reproduzir a ambiguidade do original para dar continuidade à plurivocidade estabelecida pelo texto-fonte, a tradução de humor busca provocar apenas uma interpretação alternativa, cujo equívoco é revelado no desfecho através da *punch line*. Considera-se importante adicionar que, no caso dos trocadilhos, a interpretação alternativa se dá a partir da ambiguidade presente no enunciado. Marta Rosas também acrescenta que a recriação dos dois scripts opostos deve ser feita de maneira econômica e sem redundâncias, tendo-se em mente que a finalidade do humor é levar ao riso:

A linguagem do humor tem de ser ambígua, mas nunca redundante: a economia é um fator fundamental para o cumprimento do objetivo do emissor, que, na relação espirituosa, é provocar o riso do receptor. Portanto, na tradução de uma piada ou, *grosso modo*, qualquer texto em que haja humor, a seleção de estruturas e itens fonéticos e lexicais precisa dar margem à transcrição de um efeito como o que é (potencialmente) provocado pelo texto de partida. Em outras palavras, essa seleção deve recriar a superposição dos dois scripts opostos – ou, se quisermos, a bitextualidade – presente na origem do caráter fundamentalmente dúplice do texto humorístico. (ROSAS, 2002, p. 54)

No campo da poesia, antes de traduzir um poema, o tradutor precisa presumir e desenvolver hipóteses acerca da gama de ideias que o autor do texto original está tentando representar através do uso de determinadas palavras e sons. Enquanto isso, o humor parece ser um pouco mais direto nesse sentido, uma vez que, depois de compreendida a razão para o texto ser engraçado, o tradutor precisa “apenas” recriar este efeito do inesperado na língua-alvo. Entretanto, apesar de o processo parecer ocorrer, à primeira vista, de maneira mais descomplicada, a sua transcrição não deixa de ser desafiadora para o tradutor.

Chiaro (2017, p. 417) evidencia que mudanças radicais são simplesmente inevitáveis, uma vez que cada língua é diferente e a tradução será fisicamente diferente do original. Apresenta também que se duas línguas fossem a mesma, não haveria nenhuma necessidade de tradução, e que o humor está fadado a ser o campo no qual a maior parte de mudanças drásticas acontecem.

Já não bastassem as inúmeras adversidades causadas pelos aspectos linguísticos e culturais, podem surgir também outros obstáculos que complicam ainda mais as possibilidades de escolha do tradutor. Textos com humor e trocadilhos, escritos ou verbais, podem aparecer em mídia audiovisual, como em filmes, séries e propagandas (BUCARIA, 2017, apud CHIARO, 2017, p. 427). Apesar de Campos propor que um maior número de dificuldades torna a transcrição mais atraente, é inegável que o acompanhamento de um aspecto visual, como um objeto físico utilizado para fazer um trocadilho numa cena de *sitcom*, pode limitar ainda mais as possíveis saídas que o tradutor pode encontrar na tradução.

Por exemplo, se uma série japonesa mostrar alguém fazendo um trocadilho envolvendo uma flor e seu nariz, ou então um tigre e um bêbado, o telespectador que não entende japonês terá dificuldades em entender o motivo da graça. No primeiro caso, as palavras *hana* (花, flor) e *hana* (鼻, nariz) são homófonas, enquanto a palavra *tora* (虎, tigre) pode ser usada para denotar o felino de grande porte, ao mesmo tempo que apresenta uma conotação para alguém que está bêbado com frequência²⁰.

A tradução destes componentes a partir de uma estratégia transcriativa pode utilizar elementos adjacentes aos das palavras. Supõe-se que um trocadilho envolvendo as palavras nariz e flor seja menos complicado de transcriar, uma vez que, apesar de não serem homófonas no português, estabelecer uma conexão entre os dois termos parece uma tarefa mais simples. Entretanto, a língua portuguesa não possui uma conotação para bêbado no caso do tigre. Além da denotação do animal, a palavra pode apresentar uma conotação para alguém cruel²¹, o que não se encaixa neste contexto.

Em função disso, o tradutor pode traçar paralelos com outras características acerca do animal, ou então partir para uma estratégia mais “infiel”, trocando o uso do tigre (mais específico), por palavras como “felino” e “animal”, que possibilitam a abertura de um maior leque de possibilidades na busca para solucionar este problema. Uma tentativa de tradução utilizando uma estratégia nesta linha poderia adicionar um elemento extra ao contexto, como uma zebra, e dizer que o indivíduo em questão está tão bêbado que não consegue distinguir um tigre e uma zebra, dois animais com inúmeras diferenças (e uma leve semelhança em função das listras em suas pelagens).

Se a série em questão for legendada, o tradutor precisa levar em consideração todos esses aspectos e mais o limite de caracteres e palavras nos poucos segundos em que o texto aparece na tela, enquanto na dublagem, há a questão de produzir uma tradução que cumpra o propósito de fazer rir e que seja sucinta o suficiente para ficar sincronizada com o movimento da boca dos personagens.

Chiaro (2017, p. 428) argumenta que, sempre que possível, o humor na língua-alvo será o mais semelhante ao humor na língua-fonte, reparando que o texto-alvo nunca será um equivalente perfeito. Constatando que, no pior dos casos, o humor seja substituído por um tipo de humor bastante diferente na língua de chegada, Chiaro defende que apenas um tradutor

²⁰ 虎. In: JISHO. 2022. Disponível em: <<https://jisho.org/word/虎/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.

²¹ TIGRE. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/tigre/>>. Acesso em: 09 set. 2022.

preguiçoso ou sem imaginação vai desistir do desafio de traduzir o aspecto humorístico e omiti-lo.

Supõe-se que o receio sentido por alguns tradutores na hora de traduzir textos com dificuldades provocadas pelo humor parta de uma preocupação em se manter fiel ao original em todos os sentidos, sendo que, como visto anteriormente, isto é uma tarefa praticamente utópica. Se um texto apresenta aspectos humorísticos ou faz uso de jogos de palavras como os trocadilhos na língua-fonte, é muito improvável que seu tradutor consiga traduzi-lo sem transcriar pelo menos algum de seus aspectos na língua-alvo. Logo, é fundamental que o tradutor ouse e procure saídas criativas para resolver todos estes obstáculos. Nesse sentido, a transcrição proposta por Haroldo de Campos na tradução poética, e retomada por Marta Rosas na tradução de humor, pode ser uma base produtiva na resolução de problemas tradutórios.

4 DAJARE E SUA TRADUÇÃO

A língua japonesa faz uso de três componentes: os *kanji* (漢字), caracteres chineses (*hànzì*) introduzidos no Japão por volta do século V, e os alfabetos silabários *hiragana* (ひらがな) e *katakana* (カタカナ), criados a partir da simplificação dos caracteres chineses e estabelecidos no século IX (MARTINS, 2018, p. 33).

Dentre os dois *kana* (alfabetos silabários), o *hiragana* aparece com maior frequência na língua, sendo usado para escrever *okurigana* (sufixos que acompanham e alteram palavras escritas com *kanji*), as partículas e os *furigana*, que auxiliam na leitura e pronúncia dos caracteres chineses. É utilizado também em situações que um indivíduo não conhece algum determinado *kanji*, quando se espera que o leitor não conheça os caracteres em questão, e na escrita de palavras da língua que, apesar de terem grafia com os *kanji*, não costumam ser escritas com seus caracteres por serem consideradas excessivamente formais em contextos gerais. Enquanto isso, o *katakana* é geralmente usado em casos de transcrição de palavras de origem estrangeira para o japonês, como nomes próprios, nomes de lugares, empréstimos linguísticos (*gairaigo*) e termos científicos (LIU, 2009, p. 161-162).

É comum que os *kanji* apresentem leituras diferentes nas diversas palavras que compõem. Entretanto, nos casos em que os caracteres chineses não são utilizados e a escrita de palavras se dá através dos *hiragana*, ambiguidades e dificuldades na compreensão dos enunciados podem emergir. Kawada (1990, p. 12) expõe que a língua japonesa possui muitas palavras homônimas, constatando que isso se dá em função de muitos *kanji* terem pronúncias em comum. Uma sequência de *kana* trazida pelo autor como exemplo é *kou* (こゝ), que corresponde a mais de cem *kanji*, como 交 (associação), 向 (“voltado para”)²² e 高 (alto). O autor analisa que os caracteres chineses geralmente não existem sozinhos, e que dependem de dois ou mais *kanji* para formar uma palavra, evidenciando também que a partir do momento em que dois caracteres são combinados para gerar uma palavra, o número de homônimos é reduzido. Apesar disso, Kawada revela que mais de 30% das palavras da língua apresentam múltiplos homônimos.

Segundo Halpern (2001), a grande quantidade de palavras homófonas na língua japonesa é um fator significativo para a complexidade do seu sistema de escrita. Ao mesmo tempo que essa abundância de homofonia na língua eleve a sua complexidade, considera-se que ela também seja ideal para os jogos de palavras que fazem uso da ambiguidade. Um cenário

²² Não há uma tradução exata para essa leitura do caractere por si só.

como este é fértil para potencializar trocadilhos como os *dajare*, que florescem a partir de recursos como a homonímia e a paronímia.

Outro aspecto importante de ser introduzido é o de mora, uma unidade de som que é similar à sílaba. Segundo Dybala et al. (2012, p. 34), o conceito é mais relevante no japonês em função de alguns elementos presentes na língua, como as consoantes geminadas e o alongamento de vogais. Um exemplo trazido pelos autores é o de *kitte* (きって, selo postal), que possui duas sílabas (kit-te), mas três moras (ki-t-te). O conceito de mora é essencial para o sistema de classificação de *dajare* proposto por Dybala et al. (2012).

O *dajare* consiste num jogo de palavras na língua japonesa que busca induzir ao riso a partir do uso de palavras ou frases com pronúncias parecidas ou idênticas. Segundo Shinohara e Kawahara (2010, p. 1), a correspondência dos elementos que geram o trocadilho nos *dajare* pode se dar de maneira perfeita ou imperfeita. Nos trocadilhos perfeitos, uma mesma sequência de sons aparece duas vezes (homonímia), enquanto os imperfeitos apresentam elementos com pronúncia similar, mas não igual (paronímia). Entretanto, julga-se importante adicionar que, apesar da utilização de homônimos em sequência na construção dos trocadilhos ser bastante comum, seu uso não é compulsório.

Conforme visto em Delabastita (1996, p. 128), os jogos de palavras podem ocorrer de maneira vertical, quando as duas interpretações estão atreladas a uma palavra ou trecho específico, ou horizontal, quando os dois elementos que geram o trocadilho aparecem literalmente na frase. Logo, nem todos os *dajare* exigem a presença explícita de duas ocorrências de um mesmo som numa mesma frase. Shinohara e Kawahara (2010, p. 2) exibem um exemplo que faz uso de apenas uma ocorrência explícita ao abordarem os diferentes tipos de *dajare*, porém constatam que geralmente deixam esse tipo de trocadilho de lado. Contudo, os autores justificam que esta escolha não se dá por os considerarem indignos de pesquisa. Julga-se conveniente mencionar que um dos cinco exemplos trazidos na análise prática deste trabalho apresenta um *dajare* com esta configuração.

Dybala et al. (2012, p. 33-35) propõe um sistema de classificação de *dajare* com doze categorias, visando identificar os aspectos que geram os trocadilhos nos enunciados. É inviável apresentar nesta seção um exemplo de cada uma dessas categorias, somados a possibilidades de tradução. Logo, algumas destas classificações de *dajare* serão apresentadas durante o processo da análise prática.

No que diz respeito ao interesse pelos *dajare* na academia, foram encontradas publicações produzidas no Japão, Indonésia, República Tcheca e Polônia²³. Contudo, ainda que algumas das produções mais recentes analisem a presença dos *dajare* em determinadas obras japonesas, uma parcela considerável dos estudos sobre o tema busca analisar o objeto a partir de aspectos fonológicos e morfológicos, muitas vezes atrelados a questões computacionais, e não tanto quanto à sua tradução. No Brasil, não parece existir nenhum outro escrito sobre o assunto além de Pereira (2019), que observa o *dajare* na obra *Gintama* a partir da semiótica.

A produção de estudos de tradução sobre os *dajare* é pequena. Entretanto, é perceptível um aumento de publicações com perspectivas tradutórias desde a primeira metade da década de 2010. Alguns dos artigos produzidos na Indonésia nos últimos anos, como Dewi (2016), Andarwati e Fransiska (2020) e Rini e Widiyanto (2021) observam o uso do *dajare* em produções japonesas como mangá e anime, tal qual Borowiec (2019), publicado na Polônia.

Os trocadilhos têm a sua qualidade avaliada a partir da interpretação e do senso de humor do receptor. Se o interlocutor julga que o uso de analogias e ambiguidades ocorre de maneira satisfatória, o jogo de palavras é tido como bom e engraçado. Entretanto, o *dajare* apresenta um juízo de valores atrelado ao próprio termo, uma vez que a palavra é composta por 駄 (*da*, de baixa qualidade) e 洒落 (*share*, trocadilho). Desta forma, a qualificação depreciativa já está explicitamente atribuída à palavra. A relação paradoxal estabelecida é interessante: para que o *dajare* seja considerado bom e satisfatório, ele precisa necessariamente ser julgado como ruim pelo interlocutor. Com isso, mais um fator a ser considerado no processo tradutório emerge.

4.1 Análise prática e transcrição do *dajare*

Para a análise prática de *dajare*, serão utilizados os conceitos de trocadilhos expostos por Delabastita (1996) e as classificações propostas por Dybala et al. (2012). Cinco exemplos foram selecionados do site *Dajare Station* (ダジャレ・ステーション)²⁴, um dos principais sites de compartilhamento de *dajare*. Busca-se exibir trocadilhos que façam uso de recursos diferentes em sua composição, a fim de observar possibilidades de tradução e contrastes entre

²³ Dentre os artigos sobre *dajare* publicados no Japão estão Shinohara e Kawahara (2010), Otake (2010a) e Otake (2010b); na Indonésia, Dewi (2016), Andarwati e Fransiska (2020), Rini e Widiyanto (2021) e Aziza e Funani (2022); na República Tcheca, Matela (2021); e na Polônia, Borowiec (2019).

²⁴ O site possibilita a pesquisa de *dajare* através de palavras-chave e categorias. Seus usuários podem enviar *dajare* de autoria própria e avaliar os jogos de palavras presentes no banco de dados. Apresenta também trocadilhos adicionados recentemente, rankings dos *dajare* melhor avaliados pelos usuários e dos utilizadores que mais colaboraram no envio de trocadilhos. Disponível em: < <https://dajare.jp/>>. Acesso em: 16 set. 2022.

os tipos de jogos de palavras empregados. Todos os exemplos serão apresentados com sua escrita em japonês, a transcrição para o alfabeto latino (*rômaji*) e uma tradução literal. Abaixo, o primeiro exemplo de *dajare*:

1) アルミ缶の上にあるミカン。²⁵

Arumikan no ue ni aru mikan.

“Há uma tangerina sobre a lata de alumínio.”

O *dajare* traz um jogo de palavras horizontal, no qual o efeito humorístico se dá a partir da homonímia entre *arumikan* (lata de alumínio) e *aru mikan* (“há uma tangerina”). É relevante comentar que a língua japonesa não faz a separação de palavras com o espaço gráfico, sendo utilizado no *rômaji* para facilitar no entendimento da frase. Em função disso, o espaço que separa *aru mikan* não a transforma em parônima de *arumikan*. Como as duas palavras apresentam exatamente as mesmas moras, sua categoria nas classificações de Dybala et al. (2012) é a de homófono perfeito.

À primeira vista, já é possível identificar que o trocadilho traduzido literalmente para o português não apresenta o fenômeno que o torna engraçado na língua original. Ao invés de funcionar como um jogo de palavras, o *dajare* se torna uma simples constatação sobre a posição de dois objetos.

Para a transcrição dos exemplos, leva-se em consideração as propriedades do trocadilho original. Como os dois scripts principais do *dajare* não têm nenhuma similaridade no que diz respeito ao seu som na língua portuguesa, sugere-se, num primeiro momento, a escolha de manter uma das palavras do jogo de palavras e buscar possíveis sinônimos ou palavras que remetem à outra. Duas possibilidades iniciais de tradução serão apresentadas, cada uma delas conservando um termo de significado semelhante ao do original:

1a) Há uma tangerina ao lado da lamparina

1b) A lata de alumínio está dentro do condomínio

Como pode ser observado, a simples adaptação de um dos scripts para o português na tradução do *dajare* não é o bastante, uma vez que o simples fato de um trocadilho possuir rimas que buscam recuperar a semelhança de sonoridade não o torna automaticamente engraçado ou suficiente. Também é questionável se, mesmo que houvesse palavras com significado

²⁵ アルミ缶の上にあるミカン. In: *DAJARE Station*. Disponível em: <<https://dajare.jp/works/228/>>. Acesso em: 18 set. 2022.

semelhante e que fossem homófonas no português, a mesma graça do original seria mantida, uma vez que a recepção em diferentes línguas-culturas irá sempre variar.

Ainda que o *dajare* tenha o significado de “trocadilho de baixa qualidade”, parece extremamente equivocado acreditar que uma tradução substituindo os termos por palavras que rimem na língua-alvo será o bastante para o processo, como se esse tipo de jogo de palavras não precisasse ser satisfatório para poder de ser considerado ruim (num bom sentido).

Tendo como meta a reprodução de um *dajare* que se mantenha perfeito na tradução, sugere-se a seguinte transcrição:

1c) Aquele senhor fofoqueiro que sempre mexerica está comendo mexerica.

Neste caso, a utilização de uma outra tradução para *mikan* possibilita o estabelecimento de homonímia no trocadilho, uma vez que a palavra “mexerica” é utilizada para se referir à mesma fruta designada pela palavra “tangerina”, ao mesmo tempo que também é a conjugação do verbo “mexericar” na terceira pessoa do singular no presente do indicativo. A figura do “senhor fofoqueiro” serve para adicionar um sujeito que possa realizar o verbo em questão, que significa “bisbilhotar” e “criar intrigas”²⁶. Nessa inclusão de um elemento que não estava no original, liberdades criativas foram tomadas, conforme sugerido por Chiaro (2017, p. 417) e pela transcrição de Campos e aplicada no humor por Rosas (2002, p. 54).

Entretanto, apesar desta possibilidade apresentar uma forma similar à do *dajare* na língua original, funcionando como um jogo de palavras horizontal com homonímia, acredita-se que a essa tradução ainda não cumpre o seu papel de ser engraçada o suficiente. Logo, a seguinte transcrição é proposta:

1d) Se aquele senhor fofoqueiro fosse uma fruta, seria uma mexerica.

Com a eliminação dos dois homônimos explícitos na frase, o trocadilho se transforma em um jogo de palavras vertical, no qual a palavra “mexerica” apresenta o sentido de fruta numa interpretação mais literal, ao mesmo tempo que faz referência ao verbo “mexericar” na segunda interpretação. Julga-se que um efeito humorístico mais adequado foi obtido.

Na tentativa de produzir um trocadilho que apresente no português um jogo de palavras horizontal perfeito como no original, levanta-se uma última proposta:

1e) Uma mexerica para uma mexerica.

²⁶ MEXERICAR. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/mexericar/>>. Acesso em: 18 set. 2022.

A transcrição faz referência à frase “Uma flor para uma flor.”, geralmente utilizada como uma forma de elogiar alguém no português. Tomando a liberdade criativa de utilizar “mexerica” ao invés de “mexeriqueira”, os dois sentidos da palavra, “fruta” e “pessoa que cria intrigas”, são evocados explicitamente. O efeito cômico se dá na oposição semântica das duas palavras, enquanto também alude a um elogio, como se chamar alguém de intrometido e fofoqueiro fosse algo considerado positivo em contextos gerais.

No primeiro exemplo, os principais obstáculos se deram atrelados a questões linguísticas. Contudo, no caso do segundo *dajare* selecionado, as adversidades a serem enfrentadas no processo tradutório envolvem fatores culturais somados aos linguísticos:

2) 足湯で疲れを吹っ飛ばす。²⁷

Ashiyu de tsukare wo futtobasu.

“No *ashiyu*, se alivia o cansaço.”

Diferente do *dajare* anterior, o exemplo traz um jogo de palavras vertical, com o efeito cômico do trocadilho sendo provocado pelo uso de *futtobasu* (吹っ飛ばす). Na primeira interpretação, apresentada literalmente, a palavra é um verbo cujo significado é “dispersar (seus problemas), livrar-se (de suas preocupações)”. Precedido por *tsukare wo* (疲れを), assume significado de “aliviar-se do cansaço”.

Para que o humor na segunda interpretação do jogo de palavras seja inteiramente compreendido, é preciso observar o uso da palavra *ashiyu*. O termo *ashiyu* (足湯) foi conservado na tradução literal para fins de análise de aspectos culturais. A palavra é composta pelos *kanji* 足 (*ashi*, pé) e 湯 (*yu*, água quente) e se refere a um tipo de banho público no qual as pessoas podem banhar seus pés em água quente, geralmente encontrado em cidades do Japão com águas termais.

Na segunda interpretação, *futtobasu* se refere à palavra フットバス, um empréstimo linguístico da palavra *footbath* (banho de pés) do inglês para o japonês. Desta forma, o humor é estabelecido a partir da homofonia entre o verbo aliviar-se (do cansaço) e o escalda-pés, feito pelo indivíduo no *ashiyu*.

No exemplo 1), o efeito cômico do trocadilho se dava a partir da repetição de *arumikan/aru mikan*, sendo assim um jogo de palavras horizontal. O exemplo 2) também é classificado como um *dajare* homófono nas categorias de Dybala et al. (2012), uma vez que,

²⁷ 足湯で疲れを吹っ飛ばす. In: DAJARE Station. Disponível em: <<https://dajare.jp/works/95918/>>. Acesso em: 18 set. 2022.

foneticamente, apresenta as mesmas moras. A única diferença é que uma das palavras que gera o trocadilho não está explícita na frase.

Nenhum estabelecimento similar ao *ashiyu* costuma ser visto no Brasil, da mesma forma que a palavra também não é geralmente utilizada no português. Entretanto, ainda que não haja um lugar público dedicado à lavagem de pés semelhante no país, a imersão dos pés numa bacia de água quente, também conhecida como escalda-pés, é comum na cultura brasileira. Usando esses aspectos como ponto de partida, analisam-se as possíveis transcrições:

2a) Escalde os pés para não se manter mal.

2b) Lave os pés na água quente para não se manter mal.

As propostas de transcrição dos exemplos acima mantêm a lavagem de pés do original e procuram gerar o efeito cômico através da semelhança sonora a partir da segunda sílaba da palavra “manter”, seguida pela palavra “mal”, exibindo o mesmo som que “termal”, remetendo às fontes termais que geralmente alimentam os *ashiyu*.

Entretanto, outras possibilidades de transcrição do jogo de palavras também foram consideradas. As próximas duas possibilidades de tradução buscam reproduzir o mesmo som que “termais” a partir das palavras “ter” e “mais”, enquanto não se apegam à lavagem de pés do original:

2c) Os *onsen* são a solução para ter mais descanso.

2d) Piscinas naturais de água quente são a melhor forma de se ter mais relaxamento.

Ao remover a parte envolvendo pés, é possível manter os aspectos da água quente e substituir o que é mais específico (*ashiyu*) por algo relativamente menos obscuro (*onsen*) na língua-cultura de chegada. O exemplo 2c) apresenta o uso da palavra *onsen* (casas de banho com águas termais nas quais as pessoas entram com o corpo todo), que se julga ser mais comumente conhecida no Brasil do que *ashiyu*, na qual se lava somente os pés. Outra versão foi proposta em 2d), substituindo o uso de *onsen*, que pode não ser comum o suficiente na língua-cultura de chegada por “piscinas naturais de água quente”, a fim de especificar minuciosamente o tipo de estabelecimento.

Ao refletir sobre a necessidade de preservar a verticalidade do jogo de palavras original, mais duas possibilidades de transcrição são propostas abaixo:

2e) Banhos quentes são a melhor forma de se ter mais descanso.

2f) Águas termais são a melhor forma de se ter mais descanso.

A transcrição 2e) propõe um jogo de palavras que se mantém similar ao proposto em 2c) e 2d) quanto ao efeito cômico, enquanto busca simplificar o elemento que gera o trocadilho apenas para “banho quente”. Entretanto, 2f) faz o movimento oposto da solução proposta em 1d), que transcreveu um jogo de palavras horizontal no japonês para um trocadilho vertical em português. Ao explicitar as palavras “termais” e “ter mais” na mesma frase, o jogo de palavras parece estar muito mais evidente. Das seis possibilidades de tradução propostas para o segundo exemplo de *dajare*, julga-se que as duas últimas são as que melhor cumprem o papel de transcrição do original.

Dando continuidade à exposição de diferentes tipos de *dajare*, o terceiro apresenta seu efeito humorístico a partir da homonímia, como visto nos dois primeiros exemplos, mas traz em sua composição o uso de um número limitado e recorrente de fonemas. Logo, julga-se interessante observá-lo:

3) 食にくい肉、胃に来る。²⁸

Kui nikui niku, i ni kuru.

“A carne difícil de comer chega ao estômago.”

A composição deste *dajare* é bastante curiosa. Os elementos que causam o efeito cômico são os homófonos *kuini* (食いに) e *kuini* (にくい). Porém, é relevante destacar que o *ni* presente na segunda ocorrência é a primeira sílaba de *niku* (肉, carne). Diferentemente do primeiro *dajare* analisado, que também é classificado como jogo de palavras horizontal perfeito, este trocadilho recorta fonemas de suas palavras. Ao invés de usar as palavras inteiras, como em *arumikan* e *aru mikan*, a técnica do *dajare* é semelhante às traduções propostas em 2a) e 2b), que utilizam a segunda sílaba de “manter” somada à palavra “mal” para evocar o som de “termal”.

Não somente a palavra *nikui* (にくい) foi quebrada, com sua primeira sílaba finalizando o primeiro elemento cômico do *dajare* e a segunda iniciando o segundo, como a palavra *niku* (肉) passou pelo mesmo processo, com sua primeira sílaba terminando o segundo elemento do trocadilho.

Contudo, as peculiaridades do terceiro *dajare* observado não se encerram no estabelecimento de seus dois scripts opostos, uma vez que, se não fosse o uso da vírgula em “[*ni*]*ku*, *i ni*” seria possível apresentar mais uma ocorrência de *kui ni*. Conforme mencionado

²⁸ 食にくい肉、胃に来る. In: DAJARE Station. Disponível em: <<https://dajare.jp/works/115585/>>. Acesso em: 18 set. 2022.

anteriormente, percebe-se também o uso sucessivo dos mesmos fonemas, com *ku* aparecendo quatro vezes, *i* e *ni* três vezes e *ru* apenas uma.

Em função da sua maior recorrência de sons (quando comparada aos outros dois exemplos vistos), propõe-se que seja mantida esta repetição, ao mesmo tempo que se sugere recuperar ao máximo o significado das palavras do original:

3a) O pesado recheio deixa o bucho cheio, e logo chega o rebosteio.

O tema do original, a chegada de um alimento indigesto ao estômago, é mantido. Buscando reproduzir o efeito da repetição de sons do original, a palavra 胃 (*i*, estômago) é traduzida como “bucho”, enquanto 食にくい肉 (*kui nikui niku*, “carne difícil de comer”) é transcrita como “recheio”. Além delas, as palavras “deixa”, “cheio” e “chega” também apresentam o som de ʃ (fricativa pós-alveolar surda). O uso de palavras terminadas em “eio”, como “recheio”, “cheio” e “rebosteio” contribuem do mesmo modo para o objetivo.

A palavra “rebosteio” é uma gíria utilizada para se referir a uma situação com acontecimentos conturbados, uma confusão. Supõe-se que sua origem etimológica se dê a partir da palavra “bosta” (fezes), logo, há a tentativa de conectar as duas ideias. Numa das interpretações, “rebosteio” apresenta seu significado de confusão, enquanto a outra traz um sentido de dor de barriga. Apesar do texto traduzido ser muito mais escatológico e rude, e possivelmente marcado por regionalismo que o texto original, acredita-se que a transcrição seja adequada em sua tentativa de reproduzir os seus principais aspectos.

No entanto, ainda que o texto consiga resgatar vários elementos do original e busque um efeito cômico, o uso da palavra “rebosteio” pode não ser viável dependendo do contexto no qual a tradução do *dajare* está sendo apresentada. Mantendo a estratégia de reproduzir a repetição de sons, outra transcrição é proposta:

3b) A buchada embuchada no bucho é bucha.

A buchada é um prato típico do nordeste brasileiro, o verbo “embuchar” é utilizado para o ato de se empanturrar, enquanto a expressão “é bucha” se refere a uma situação difícil, complicada ou chata de lidar. Utilizando estas definições, a primeira interpretação traz uma insatisfação com o estômago cheio de buchada. No entanto, a palavra “bucha” também pode assumir significado de uma comida ruim. Logo, a outra interpretação seria da insatisfação não por estar empanturrado, mas sim, com a qualidade da comida. Julga-se que, apesar de estabelecer um trocadilho, seu intuito de fazer rir não é plenamente satisfatório.

Uma terceira e última transcrição é proposta:

3c) O problema no estômago é o pepino.

Esta proposição de jogo de palavras não se prende à ideia de repetir o uso dos mesmos sons como no original. Na primeira interpretação, o pepino é julgado como algo que causa problemas para o estômago. Entretanto, a palavra “pepino” também é utilizada para se referir a um problema. Logo, uma segunda interpretação sugere um julgamento de que o problema que alguém tem no estômago é um problema, levando ao efeito cômico do trocadilho.

O quarto exemplo de *dajare* também apresenta um jogo de palavras horizontal com homonímia, mas traz em sua composição o uso de um nome próprio. Refletir sobre as dificuldades linguísticas, culturais e os cuidados a serem tomados no que diz respeito ao humor é essencial na análise deste exemplo:

4) 斉藤慶子がサイとお稽古。²⁹

Saitô Keiko ga sai to okeiko.

“Keiko Saitô treina com os *sai*.”

O efeito humorístico do trocadilho é estabelecido a partir do nome próprio Saitô Keiko (斉藤慶子) e *sai to okeiko* (サイとお稽古, treino com os *sai*).³⁰ Apesar da diferença na representação gráfica dos sons das palavras, o trocadilho se mantém homófono em função do mesmo número de moras entre as duas palavras (“*sa-i-to-u ke-i-ko*” e “*sa-i to o-ke-i-ko*”).

No Japão, o sobrenome precede o nome. Em função disso, os nomes completos japoneses geralmente têm a sua ordem invertida nas traduções para o português. Outro elemento cultural que cabe explicação são os *sai*, armas brancas perfurantes, similares a um punhal sem fio com dois pinos na mesma direção que o pino principal, utilizadas em algumas artes marciais japonesas.

A transcrição propõe que o tradutor tenha uma maior liberdade durante o processo tradutório para recriar um determinado texto numa língua-alvo, sem ter que necessariamente se preocupar com a transferência de todos os aspectos do original. A partir desta estratégia, um mundo de possibilidades é aberto. Entretanto, é essencial que o tradutor tenha discernimento e sensibilidade na hora de tomar algumas decisões. Conforme observado anteriormente, o humor

²⁹ 斉藤慶子がサイとお稽古. In: DAJARE Station. Disponível em: <<https://dajare.jp/works/24544/>>. Acesso em: 18 set. 2022.

³⁰ A fim de esclarecer possíveis equívocos sobre as sonoridades representadas em rômaji, o caractere 藤 tem a leitura とう (*to*). Entretanto, o sistema de romanização utilizado (Sistema Hepburn) o transcreve como *tô*, uma vez que é uma sílaba com prolongamento. O som de *to o* em とお稽古 (*tookeiko*) é homófono, apesar da grafia diferente no *rômaji*.

é um elemento bastante complicado de ser traduzido em função do seu caráter multidisciplinar, e o que é considerado engraçado numa determinada cultura pode ser visto como extremamente ofensivo ou até mesmo um crime em outra.

No Brasil, os jogos de palavras com nomes não são incomuns. Alguns nomes como Isadora, Thais e Paula, e sobrenomes como Rêgo, Costa e Pinto são muito usados para criar uma série de trocadilhos, para o infortúnio daqueles que foram batizados como tais. Contudo, existem também jogos de palavras feitos com nomes estrangeiros, com os japoneses sendo um dos principais escolhidos. É importante frisar que estes supostos “nomes japoneses” são palavras do português escritas tentando “emular o jeito de falar” dos japoneses numa maneira racista (exemplo: um pedreiro chamado Takamasa Nomuro, “taca massa no muro” ou uma costureira chamada Kaguya Nopano, “com a agulha no pano”).

Ainda que a intenção de quem faz o trocadilho seja de descontrair e fazer os outros rirem, há uma gama de questões linguísticas, sociais e culturais envolvidas que não pode ser deixada de lado. Bueno (2022, p. 138) afirma que as piadas não se referem apenas a uma mera brincadeira, já que geram repercussões coletivas e individuais, e que esse tópico muitas vezes não é visto com a devida atenção.

Com o passar do tempo, o que é considerado engraçado e o que pode ser utilizado para a criação de piadas e trocadilhos muda, à medida que a sociedade vai se desenvolvendo. Percebe-se um aumento de discussões sobre o uso de humor envolvendo questões étnicas no Brasil nos últimos anos. O país tem a maior população de origem japonesa fora do Japão, e ainda assim, não é difícil de se encontrar discursos racistas e xenofóbicos, baseados em estereótipos, contra japoneses e descendentes de japoneses. Tendo isso em mente, sugere-se que o tradutor tenha cautela na transcrição de *dajare* que envolvam nomes de pessoas.

A primeira proposta de transcrição mantém o nome japonês como no original:

4a) Saitô Keiko disse: “Sai, tô ok com isso.”

O trocadilho se aproxima do original no aspecto sonoro, ainda que não mantenha o uso de homonímia. O uso de “Saitô Keiko” ao invés de “Keiko Saitô”, como na ordem ocidental, possibilita o jogo de palavras com “Sai, tô ok com”. Apesar de algum efeito espirituoso ser evocado, julga-se que o efeito humorístico não é o ideal.

Para o exemplo seguinte, a substituição do nome japonês por um nome brasileiro é sugerida. Além do nome próprio “Saitô Keiko” utilizado na frase original, os únicos elementos que restam são os *sai* e o treino. Como a arma branca foi o foco do trocadilho no exemplo anterior, a ambientação do treino presente no original foi mantida na segunda tentativa:

4b) Siqueira ou não queira, vamos treinar.

O jogo de palavras se torna vertical, pois o trocadilho se dá a partir do sobrenome Siqueira, que passa a ser lido como “se queira” numa segunda interpretação. O uso de “se queira” na frase é agramatical, já que o “se” é desnecessário nesta construção. Julga-se que as suas duas interpretações são de fácil compreensão e o trocadilho funciona bem.

Existe também a alternativa de remover qualquer ocorrência de nomes, a fim de evitar possíveis problemas que envolvam aspectos sensíveis:

4c) Meu treino favorito é o mesmo que o da guarda: costas.

Nesta tradução, “treino” foi mantida da original, mas assim como em 4b), não é a palavra que gera o trocadilho. O jogo de palavras também passa de horizontal para vertical, uma vez que as duas interpretações ficam atreladas a um elemento explícito da frase – neste caso, às palavras “guarda” e “costas”, com mais de uma interpretação. Na primeira, o treino favorito é o de costas, que também é o predileto da guarda, enquanto a segunda transforma a guarda em guarda-costas e apenas informa que os dois indivíduos da frase possuem um mesmo treino favorito.

O quinto e último exemplo de *dajare* apresenta um jogo de palavras que faz uso de mais de uma língua em sua composição:

5) 有名クラブで、You make love.³¹

Yuumei kurabu de, yuu meiku rabu.

“No clube famoso, você faz amor.”

O trocadilho é composto por *yuumei kurabu* (有名クラブ, “clube famoso”) e *yuu meiku rabu* (ユウ・メイク・ラブ, “você faz amor”). A leitura de “you make love” com os sons da língua japonesa apresenta a mesma pronúncia que 有名クラブ (*yuumei kurabu*). O jogo de palavras é horizontal, uma vez que os dois elementos aparecem explicitamente no texto. No entanto, a categoria de Dybala et al. (2012) não é a de homofonia como nos casos anteriores. Ainda que *yuumei kurabu* (有名クラブ) e *yuu meiku rabu* (ユウ・メイク・ラブ) tenham as mesmas moras, “you make love” é uma frase em inglês. Logo, o *dajare* é classificado na categoria de mistura de línguas.

³¹ 有名クラブで、You make love. In: DAJARE Station. Disponível em: <<https://dajare.jp/works/29241/>>. Acesso em: 18 set. 2022.

Na língua japonesa, a palavra *kurabu* pode ser utilizada para se referir tanto a clubes esportivos como boates. Isso aumenta as possibilidades de escolha na hora de traduzir o trocadilho, assim como o fato de o jogo de palavras apresentar um trecho com outra língua estrangeira. Para reproduzir o efeito do original, é proposta uma transcrição que também faça uso de mais uma língua:

5a) Pare e curta a *party*.

O elemento mantido na primeira possibilidade de tradução foi o *kurabu* como boate, sendo adaptado para uma festa e trazido no texto em inglês como *party*. O efeito humorístico proposto pelo trocadilho se dá na semelhança de sons entre o verbo parar na terceira pessoa do imperativo afirmativo e na palavra *party*. A pronúncia é próxima o suficiente para evocar o riso, apesar de ser um trocadilho bastante simples.

Outros exemplos de palavras com sons similares nas duas línguas considerados para a produção de trocadilhos foram “*Monday*” e “mandei”, “*year*” e “ir”, e “*push*” e “puxe”. Buscando apresentar uma tentativa de transcrição num jogo de palavras vertical, propõe-se o seguinte trocadilho:

5b) Se eu gostei do clube? Achei *fail*.

O jogo de palavras traz o sentido literal de *fail*, como uma falha, em sua primeira interpretação. A segunda interpretação apresenta a palavra *fail* como “feito”, em função da semelhança de suas pronúncias. Ainda que seja uma tentativa que busca resgatar vários elementos do original, o trocadilho não é muito satisfatório.

Uma terceira e última proposta de transcrição rejeita o uso de duas línguas diferentes presente no *dajare* e apresenta uma tradução que procura evocar todos os elementos do original:

5c) Se a festa me chama, eu vou é pra cama.

A segunda parte da frase, “eu vou é pra cama”, gera a ambiguidade que produz o efeito cômico do trocadilho. Numa das interpretações, o locutor diz que prefere dormir ao invés de ir para uma festa. No entanto, na outra interpretação, o indivíduo vai para a “festa” que está acontecendo na cama, se aproximando do *you make love* (“você faz amor”) presente no texto original.

A tarefa de traduzir humor não é nada fácil. Se para Haroldo de Campos, o número de dificuldades num texto o torna mais atrativo e sedutor, o *dajare* é uma espécie de supermodelo. O recurso humorístico possui um grande potencial de pesquisa e parece estar ganhando força

na academia desde o início da década de 2010. Apesar de os principais estudos sobre *dajare* terem sido produzidos no Japão, nota-se que há um interesse maior no assunto se observarmos a produção de análises feitas por pesquisadores de outros países, como Indonésia, República Tcheca, Polônia e Brasil. Espera-se que esta análise prática de alguns exemplos dos jogos de palavras e suas transcrições seja útil para dar continuidade ao desenvolvimento dos estudos de tradução de humor e das pesquisas sobre *dajare* e sua tradução no meio acadêmico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho procurou apresentar um panorama histórico que contextualizasse e ilustrasse a importância das diversas áreas do conhecimento no desenvolvimento dos estudos de humor e sua tradução. Tomando a evolução dos processos cognitivos dos seres humanos como ponto de partida, buscou-se explicar a origem do riso, sua função na manutenção das relações com os outros e o humor como um fenômeno exclusivamente humano. A partir da apresentação de algumas das principais teorias de humor, explicitou-se a multidisciplinaridade presente e necessária para estudos que o envolvam. Teorias sobre os jogos de palavras e trocadilhos também foram exploradas, uma vez que o *dajare*, objeto da análise prática, é caracterizado como tal.

Foi discutido o desenvolvimento dos estudos de tradução, detectando alguns dos obstáculos encontrados desde o estabelecimento da linguística como ciência. Em função destas adversidades, os estudos de tradução foram instituídos depois de 1970, enquanto os de tradução de humor só foram vistos a partir da segunda metade da década de 1990. Notou-se a importância de Marta Rosas para o crescimento dos estudos de humor e sua tradução no Brasil. O livro **Tradução de Humor: transcriando piadas** (2002), publicado há vinte anos, segue sendo o principal e mais completo material sobre o assunto no Brasil.

Visto que o humor é um assunto que envolve uma gama de fatores linguísticos, sociais e culturais, é necessária a utilização de uma estratégia de tradução que proporcione uma maior liberdade criativa para o tradutor, uma vez que todos estes aspectos são intrínsecos em suas línguas-culturas. Para isso, foi utilizada a estratégia de transcrição, proposta por Haroldo de Campos no campo da poesia e aplicada ao humor por Marta Rosas. Verificou-se que, a partir da transcrição, o tradutor se torna uma espécie de recriador do texto original na língua-alvo, e que essa maior independência possibilita uma gama de escolhas essenciais para encontrar soluções para dificuldades do processo tradutório.

Evidenciando que a presença do *dajare* no meio acadêmico é escassa, e que na academia brasileira é quase nula, a análise prática de transcrição destes trocadilhos foi proposta como uma forma de dar continuidade ao desenvolvimento dos estudos de tradução de humor e da língua japonesa. Espera-se também que a análise prática e os experimentos de transcrição sejam úteis para futuros pesquisadores interessados no tema. Com o aumento de estudos acadêmicos sobre a tradução de *dajare* em vários países do mundo desde a metade da década de 2010, percebe-se que o tema está, aos poucos, capturando a atenção de mais membros da academia.

O trabalho se propôs a não somente falar de maneira breve sobre um ou outro aspecto do humor, dos trocadilhos ou dos *dajare*. Julga-se que foi essencial a apresentação de aspectos históricos, a fim de evidenciar como os estudos chegaram aonde estão. Através destes panoramas do desenvolvimento das pesquisas, torna-se possível contemplar o progresso feito nas áreas. É encantador observar que a tradução de humor, vista por muito tempo no meio acadêmico como um patinho feio, está, aos poucos, se transformando num belo cisne.

REFERÊNCIAS

- AGAR, Michael. *Language Shock: Understanding the Culture of Conversation*. New York: William Morrow and Company, 1994. 284 p.
- AGAR, Michael. *The Lively Science: Remodeling Human Social Research*. New York: Routledge, 2021. 168 p.
- ANDARWATI, Titien Wahyu; FRANSISKA, Devinta Anastasia. *Dajare (駄洒落) dalam Animasi Shirokuma Café Episode 1-10 Karya Higa Aloha [Dajare (駄洒落) in Higa Aloha's Shirokuma Café Animation Episode 1-10]*. In: *AYUMI: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, v. 7, n. 2. p. 141-150. set. 2020.
- ATTARDO, Salvatore; RASKIN, Victor. *Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model*. In: *Humor: International Journal of Humor Research*, v. 4, n. 3-4, p. 293-347. 1991.
- AZIZAH, An Ana Nur; FANANI, Urip Zaenal. *Pembentukan dan makna kontekstual dajare dalam oyaji gyagu karuta (おやじギャグかるた) oleh Daiso Publishing Co. Ltd [Formation and contextual meaning of dajare in oyaji gyagu karuta by Daiso Publishing Co. Ltd]*. In: *Jurnal HIKARI*, v. 6, n. 2. p. 374-385. 2022.
- BERGSON, Henri. **O Riso: Ensaio sobre o significado do cômico**. Tradução de Maria Adriana Camargo Cappello. São Paulo: Edipro, 2018. 128 p.
- BOROWIEC, Piotr. *Humor językowy w języku japońskim z perspektywy translologicznej na przykładzie mangi "One Punch Man" [Lingual humour in Japanese language from the translation viewpoint taking the example of the manga One Punch Man]*. 2019. Bachelor's thesis. Wydział Filologiczny [Faculty of Philology], Uniwersytetu Wrocławskiego [University of Wrocław], Wrocław.
- BOUCINHAS, André. Um militante e um humorista entram num bar. *Revista Piauí*, Rio de Janeiro/São Paulo, ano 14, n. 160, p. 50-54, jan. 2020. Disponível em: <<https://piaui.folha.uol.com.br/materia/um-militante-e-um-humorista-entram-num-bar/>>. Acesso em: 18 jul. 2022.
- BUENO, Alexandre Marcelo. O racismo recreativo contra descendentes de asiáticos. In: *Trabalhos em Linguística Aplicada*, v. 61, n. 1. p. 137-147. 2022.
- CHIARO, Delia. *Humor and Translation*. In: ATTARDO, Salvatore. (Ed.). *The Routledge Handbook of Language and Humor*. New York: Routledge, 2017. p. 414-429.
- DAJARE Station. Disponível em: <<https://dajare.jp/>>. Acesso em: 16 set. 2022.
- DEACON, Terrence William. *The Symbolic Species: The Co-Evolution of Language and the Brain*. New York: Norton. 1997. 527 p.
- DELABASTITA, Dirk. *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, With Special Reference to Hamlet*. Amsterdam, Atlanta: Rodopi. 1993. 522 p.

DELABASTITA, Dirk. *Focus on the Pun: Wordplay as a Special Problem in Translation Studies*. In: **Target**, v. 6, n. 2. p. 223-243. 1994.

DELABASTITA, Dirk. *Introduction*. In: DELABASTITA, Dirk. (Ed.). **Wordplay & Translation. Special Issue of The Translator: Studies in Intercultural Communication**, v. 2, n. 2, p. 127-139. nov. 1996.

DEWI, Kadek Dwi Chandra Sinta. Penerjemahan Dajare Dalam Komik Kuroko No Basket Karya Fujimaki Tadatoshi [The Translation of Dajare in Kuroko no Basket Comic by Fujimaki Tadatoshi] In: **Humanis**, v. 15, n. 3. Bali: Faculty of Humanities, Udayana University. p. 92-99. jun. 2016.

DICIO Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.

DYBALA, Pawel; RZEPKA, Rafal; ARAKI, Kenji; SAYAMA, Kohichi. *NLP Oriented Japanese Pun Classification*. In: **2012 International Conference on Asian Language Processing**. Arlington, p. 33-36. 13-15 nov. 2012.

FRIEDRICH, Paul. *Language, Ideology, and Political Economy*. In: **American Anthropologist**, v. 91, n. 2, p. 295-312. jun. 1989.

GHANOONI, Ali Reza. *A Review of the History of Translation Studies*. In: **Theory and Practice in Language Studies**. Oulu: Academy Publisher. v. 2, n. 1, p. 77-85. jan. 2012.

HALPERN, Jack. *The Complexities of Japanese Homophones*, 2001. Disponível em: <<https://cjki.org/reference/japhom.htm/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.

HOLMES, James Stratton. *The Name and Nature of Translation Studies*. In: VAN DEN BROECK, Raymond (Ed.). **Translated! Papers on Literary Translation and Translation Studies**. Amsterdam: Rodopi. p. 67-80. 1988.

HYE-KNUDSEN, Marc. *Dad Jokes and the Deep Roots of Fatherly Teasing*. In: **Evolutionary Studies in Imaginative Culture**, v. 5, n. 2, p. 83-98. 2021.

JISHO Japanese Dictionary. 2022. Disponível em: <<https://jisho.org/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.

KAWADA, Tsutomu. *Inputting Japanese from the Keyboard*. In: **Journal of Information Processing**, v. 13 n. 1, p. 10-14. 1990.

LIU, Xuexin. *Chinese characters through simplification as a Japanese strategy*. In: **Virginia Review of Asian Studies**, p. 160-174. 2009.

LUO, Xuanmin; LEI, Hong. *Translation theory and practice in China*. In: **Perspectives: Studies in Translatology**, v. 12, n. 1, p. 20-30. 2004.

MARTINS, Nathália da Silveira. **A Tradução na Formação da Tradição Japonesa: um panorama sobre tradução no Japão**. 2018. Trabalho de conclusão de graduação (Bacharelado em Letras - Tradutor Português e Japonês) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

MATELA, Jiří. Dajare – Its types and cognitive mechanisms for its understanding. In: *Iaponica Brunensia* 2021. 2021.

MERRIAM-WEBSTER *English Dictionary*. 2022. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.

MORREALL, John. *Philosophy of Humor*. In: ZALTA, Edward Nouri (Ed.). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2020 Edition)*. Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/humor/>>. Acesso em: 19 jul. 2022.

MUNDAY, Jeremy. *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. 4. ed. New York: Routledge. 2016. 376 p.

MUSTONEN, Marjo. *Translating Wordplay: A case study on the translation of wordplay in Terry Pratchett's Soul Music*. 2016. Thesis (MA in English Translation and Interpreting) – School of Languages and Translation Studies, Faculty of Humanities, University of Turku, Turku.

OTAKE, Takashi. *Dajare is more Flexible than Puns: Evidence from Word Play in Japanese*. In: *Journal of the Phonetic Society of Japan*, v. 14, n.1, p. 76-85. abr. 2010a.

OTAKE, Takashi. *Dajare is not the lowest form of wit*. In: *Eleventh Annual Conference of the International Speech Communication Association*. Chiba: ISCA, 11º., 2010. p. 1257-1260. 26-30 set. 2010b.

PEREIRA, Dell Ikaro Melo. *DAJARE: O trocadilho na obra Gintama na língua japonesa a partir da semiótica*. 2019. Trabalho de conclusão de graduação (Curso de Letras - Língua e Literatura Japonesa) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Amazonas, Manaus.

POLIMENI, Joseph; REISS, Jeffrey P. *The First Joke: Exploring the Evolutionary Origins of Humor*. In: *Evolutionary Psychology*, v. 4, n. 1, p. 347-366. jan. 2006.

RASKIN, Victor. *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht: D. Reidel, 1985. 284 p.

RINI, Elizabeth Ika Hesti Aprilia Nindia; WIDIANTO, Aldhimas Kurnia. *The Formation of Dajare and Its Effects on Speech Partners in Anime Monogatari Series*. In: *IZUMI*, v. 10, n. 1, p. 57-66. 2021.

RISAGER, Karen. *Linguaculture: the language–culture nexus in transnational perspective*. In: SHARIFIAN, Farzad. (Ed.). *The Routledge Handbook of Language and Culture*. New York: Routledge, 2015. p. 87-99.

ROSAS, Marta. *Tradução de Humor: transcribando piadas*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002. 128 p.

SHINOHARA, Kazuko; KAWAHARA, Shigeto. *Syllable intrusion in Japanese puns, dajare*. In: *Proceedings of the 10th meeting of Japan Cognitive Linguistic Association*. 2010.

TÁPIA, Marcelo; NÓBREGA, Thelma Médici (Org.). *Haroldo de Campos – Transcrição*. São Paulo: Perspectiva, 2015. 256 p.

VANDAELE, Jeroen. *Humour in translation*. In: GAMBIER, Yves; DOORSLAER, Luc van. (Ed.). *Handbook of Translation Studies Volume 1*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins, 2010. p. 147-152.

VANDAELE, Jeroen. *Wordplay in translation*. In: GAMBIER, Yves; DOORSLAER, Luc van. (Ed.). *Handbook of Translation Studies Volume 2*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins, 2011. p. 180-183.