UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Departamento de Letras Modernas
Estudos Linguísticos e Literários em Inglês

JUCIMARA SOBREIRA DE CAMPOS

Diferenças Culturais na Tradução de *A Turma da Mônica*

VERSÃO CORRIGIDA

São Paulo
2013

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Departamento de Letras Modernas
Estudos Linguísticos e Literários em Inglês

Diferenças Culturais na Tradução de *A Turma da Mônica*

VERSÃO CORRIGIDA

Jucimara Sobreira de Campos

Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de mestre em tradução.

Área de Concentração: Estudos Linguísticos e Literários em Inglês.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Stella Esther O. Tagnin

São Paulo
2013

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Nome: CAMPOS, Jucimara Sobreira

Título: Diferenças Culturais na Tradução de *A Turma da Mônica*

Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia,
Letras e Ciências Humanas da Universidade de São
Paulo para obtenção do título de mestre em tradução.

Área de concentração: Estudos Linguísticos e Literários
em Inglês.

Aprovada em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

A Cauê, Morgana, Cláudia, Rafael, Leandro e Sílvia,
por dividirem comigo os bons e maus momentos.

A todos os Sobreiras, dos mais próximos aos mais
distantes.

AGRADECIMENTOS

À Prof.^a Dr.^a Stella Esther O. Tagnin, minha orientadora, pelo carinho e disponibilidade irrestritos.

À CAPES, pela concessão da bolsa de mestrado.

Aos colegas do Grupo Comet da Universidade de São Paulo.

À Yara Maura de Souza, pelas informações concedidas durante a execução deste trabalho.

A Sávio e sua Rita, pelo apoio em momentos críticos.

Humor is mankind's greatest blessing

Mark Twain

RESUMO

CAMPOS, J. S. Diferenças Culturais na Tradução de *A Turma da Mônica*. 2013. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

A tarefa de traduzir envolve diversos fatores a serem levados em consideração no momento da elaboração do escopo que servirá de orientação na busca, pelo tradutor, em atingir os objetivos pretendidos com o texto que ele produzirá. Com o objetivo de apontar os elementos mais relevantes presentes nas histórias em quadrinhos infantis com efeitos humorísticos, selecionamos um *corpus* com as histórias de *A Turma da Mônica* para servir de base para nossa análise. As histórias foram estudadas em dois idiomas, português e inglês, com o objetivo de identificar os fatores linguísticos e as marcas culturais presentes na obra original, compará-los com a tradução, observando as estratégias usadas pelos tradutores na tentativa de solucionar os possíveis desafios que esses fatores representaram para a obtenção de um resultado satisfatório. Ao final, os resultados fornecidos por meio da análise detalhada do processo de recuperação das situações de humor, das marcas culturais e dos fatores linguísticos contidos nos textos de partida apontaram o grau de dificuldade que cada um dos fatores apresentou para os tradutores.

Palavras-chave: Tradução. Humor. Marcas culturais.

ABSTRACT

CAMPOS, J. S. Cultural Differences in the Translation of Monica's Gang. 2013.
Master's Dissertation - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas,
Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

The translation task involves several factors to be taken into consideration when drafting the scope that will guide the search, by the translator, to achieve the desired goals with the text he will produce. Aiming to pinpoint the most relevant elements present in children's stories in the form of comics, with humorous effects, we selected a corpus of Monica's Gang stories to support our analysis. The stories were studied in two languages, Portuguese and English, aiming to identify the linguistic factors and the cultural markers present in the original work, compare them with the translation, observing the strategies used by the translators in an attempt to resolve the possible challenges that these factors posed so as to obtain a satisfactory result. The results provided through detailed analysis of the recovery process of the humor situations, the cultural markers and the linguistic factors contained in the source texts will determine the degree of difficulty that each of the factors presented to the translator.

Keywords: Translation. Humor. Cultural markers.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Tipos de balões usados nas HQs.	17
Figura 2 Ilustração de História Real .	37
Figura 3 Ilustração para a história Tal Pai, Tal Filho .	39
Figura 4 Ilustração da história Em japonês Garantido, nô?	49
Figura 5 Ilustração que mostra a nota explicativa para o título em inglês da história Paul is Dead .	55
Figura 6 Ilustração da história É Dona Morte com Novo Visual .	60
Figura 7 Ilustração da história O Exterminador do Coelho sem Futuro .	70
Figura 8 Ilustração da história Era um Sítio Muito Engraçado .	71
Figura 9 Ilustração da história Pesquisa de Opinião .	72
Figura 10 Ilustração da história Um Aniversário Nada Previsível .	74
Figura 11 Ilustração da história Por que Eu NÃO Gosto de ir à Feira .	76
Figura 12 Ilustração da história As Sombras da Vida .	78
Figura 13 Ilustração da história Olhares Indiscretos num Traseiro Censurado .	82
Figura 14 Ilustração da história Uma Estrelinha Chamada Marina .	84
Figura 15 Ilustração da história Presente de Uma Estrelinha .	84
Figura 16 Ilustração da história Quem é o Fã Número Um?	86
Figura 17 Ilustração da história Jantar .	88
Figura 18 Ilustração da história Os Entregadores de Sofá .	89
Figura 19 Ilustração da história Mônica no Sô Joares .	90
Figura 20 Ilustração da história O Dragão de Cavalot .	100
Figura 21 Ilustração da história O Caso do Apetite Desaparecido .	103
Figura 22 Ilustração da história O Pequinês .	104
Figura 23 Ilustração da história O Unicórnio .	105
Figura 24 Ilustração da história Os Entregadores de Sofá .	107
Figura 25 Ilustração da história Os Entregadores de Sofá .	107
Figura 26 Ilustração de um soap box kart .	109
Figura 27 Ilustrações da história O que Você está Insinuando?	113
Figura 28 Ilustração da história As Sombras da Vida .	114
Figura 29 Ilustração de histórias diferentes com a variação do nome do gato de Magali.	115

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Gráfico que exemplifica a estrutura da análise das histórias não traduzidas	26
Gráfico 2 - Gráfico que exemplifica a estrutura da análise das histórias traduzidas	27
Gráfico 3 – Proporção entre as histórias somente em português e as traduzidas ao inglês, classificadas por blocos de personagens, como divididas no <i>site</i>	32
Gráfico 4 – Proporção de histórias exemplificadas em cada um dos padrões de análise.	118
Gráfico 5 – Distribuição das histórias não traduzidas quanto a Fatores Linguísticos	118
Gráfico 6 – Distribuição das histórias não traduzidas quanto às Marcas Culturais	121
Gráfico 7 – Proporção de histórias traduzidas exemplificadas em cada um dos parâmetros de análise.	122
Gráfico 8 – Distribuição das histórias traduzidas quanto a Fatores Linguísticos	123
Gráfico 9 – Proporção de histórias traduzidas exemplificadas em cada um dos padrões de análise das marcas culturais.	125

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Nomes dos tipos de publicações e nomes dos personagens nos dois idiomas	24
---	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
Objetivos	3
CAPÍTULO 1	5
Pressupostos teóricos	6
1.1 O processo tradutório e o papel do tradutor	6
1.2 Diálogo entre culturas	10
1.3 O humor	13
1.4 Estrutura das histórias em quadrinhos	15
1.5 Literatura infantil	17
1.5.1 Relação entre imagem e texto	18
1.6 Fatores Linguísticos e Marcas Culturais na tradução das situações de humor de <i>A Turma da Mônica</i> ao inglês	19
CAPÍTULO 2	21
Metodologia	22
2.1 Informações sobre a tradução de <i>A Turma da Mônica</i>	22
2.2 Metodologia da análise	25
CAPÍTULO 3	29
Análise	30
3.1 Histórias não traduzidas	36
3.1.1 <i>Fatores Linguísticos</i>	36
3.1.1.1 Ilustração	36
3.1.1.1.1 Comentário	39
3.1.1.2 Vocabulário	40
3.1.1.2.1 Comentário	41
3.1.1.3 Palavras que serviram de base para a formação de outras palavras	41
3.1.1.3.1 Comentário	42
3.1.1.4 Títulos e elementos das histórias	43
3.1.1.4.1 Comentário	45
3.1.1.5 Palavras e expressões em outros idiomas	47
3.1.1.5.1 Comentário	49
3.1.1.6 Títulos das histórias	49
3.1.1.6.1 Comentário	51
3.1.1.7 Filmes, programas e pessoas conhecidas	52
3.1.1.7.1 Comentário	55
3.1.1.8 Situações diversas	57
3.1.1.8.1 Comentário	60
3.1.2 <i>Marcas Culturais</i>	61
3.1.2.1 Referências à literatura	62
3.1.2.1.1 Comentário	63
3.1.2.2 Filmes, programas e pessoas conhecidas	64
3.1.2.2.1 Comentário	68

3.1.2.3 Folclore, costumes, crenças populares e expressões idiomáticas	69
3.1.2.3.1 Comentário	78
3.1.2.4 Tema	79
3.1.1.4.1 Comentário	82
3.2 Histórias traduzidas	85
3.2.1 <i>Fatores Linguísticos</i>	85
3.2.1.1 Título	85
3.2.1.1.1 Comentário	85
3.2.1.2 Expressões em outro idioma	85
3.2.1.2.1 Comentário	86
3.2.1.3 Ilustração	87
3.2.1.3.1 Comentário	89
3.2.1.4 Títulos e elementos das histórias	90
3.2.1.4.1 Comentário	91
3.2.1.5 Filmes, programas e pessoas conhecidas	91
3.2.1.5.1 Comentário	93
3.2.1.6 Situações diversas	93
3.2.1.6.1 Comentário	97
3.2.2 <i>Marcas Culturais</i>	98
3.2.2.1 Referências à literatura	98
3.2.2.1.1 Comentário	99
3.2.2.2 Filmes, programas e pessoas conhecidas	99
3.2.2.2.1 Comentário	101
3.2.2.3 Folclore, costumes, crenças populares e expressões idiomáticas	101
3.2.2.3.1 Comentário	108
3.2.2.4 Tema	112
3.2.2.4.1 Comentário	114
CAPÍTULO 4	116
Resultados	117
CONSIDERAÇÕES FINAIS	128
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	131

Introdução

Este estudo tem como propósito analisar a tradução de *A Turma da Mônica* do português ao inglês, identificando, durante a análise, os fatores linguísticos e as marcas culturais presentes na obra original, ou texto-fonte, e como esses fatores foram traduzidos na língua de chegada, com vistas a preservar sua função de humor no texto de chegada.

A escolha do assunto deu-se ao fato de haver no Brasil uma grande variedade de quadrinhos, humorísticos ou não, em forma de revistas, tirinhas e livros, traduzidos de outros idiomas para o português, porém é incomum que uma obra com grande variedade de formas de publicação, como são os quadrinhos de *A Turma da Mônica*, seja traduzida para um idioma estrangeiro. Isso faz com que haja interesse sobre o processo tradutório de *A Turma da Mônica* para o inglês.

As histórias em quadrinhos de *A Turma da Mônica* (doravante denominadas HQs de *A Turma da Mônica*) são, hoje, conhecidas mundialmente graças à sua tradução para 14 idiomas e presença em mais de 50 países. Maurício de Souza, criador dos personagens, é muito provavelmente o autor brasileiro de HQs de maior reconhecimento nacional e consagração internacional deste século, dada sua vastíssima obra, que atualmente leva *A Turma da Mônica* a cruzar o planeta. Mônica e seus amigos fazem parte da lista de personagens brasileiras de ficção que habitam nosso imaginário, juntamente com figuras como Emília, Narizinho, Visconde de Sabugosa, Amigo da Onça,

Saci Pererê, Menino Maluquinho, Jeremias O Bom, Jerônimo O Herói do Sertão e Fradinho, entre tantos outros.

É, sem dúvida, um dos motivos do sucesso de *A Turma da Mônica* a forma sempre divertida de abordar assuntos importantes e atuais, como ecologia, saúde, higiene, regras e cuidados com o trânsito, direitos das crianças, além dos mais abrangentes assuntos ligados à família. O autor é um pioneiro em incluir personagens com deficiências em suas histórias, dividindo espaço com personagens que representam figuras públicas brasileiras e internacionais.

O humor presente nas aventuras de *A Turma da Mônica* é desencadeado tanto por elementos linguísticos e culturais quanto pela representação ilustrativa, esse foi outro fator que também motivou este estudo. Muito se tem dito sobre as dificuldades que a tradução de texto de humor acarreta, pois o que é engraçado em uma cultura muitas vezes não corresponde ao que tem graça em outra. Como então traduzir humor? Marta Rosas (2002) aponta que a teoria funcional de Christiane Nord (1997) é a que mais se presta à tradução de humor, teoria que endossamos e usamos para analisar o resultado da tradução na língua de chegada.

Aliado à questão do humor, outras características marcam as histórias de *A Turma da Mônica*, concebidas inicialmente para o público infantil¹, com todas as implicações que um texto infantil envolve, como uma linguagem clara, ilustrações e texto atraentes. A própria estrutura das HQs requer uma atenção ao texto sintético e às ilustrações significativas que complementam o texto por

¹ Hoje as histórias de *A Turma da Mônica Jovem*, dirigidas ao público adolescente, já são populares. Ademais é comum que jovens e até mesmo adultos leiam *A Turma da Mônica*, em razão da variedade de temas abordados.

meio de detalhes. Esse grupo de fatores serve de desafio ao processo de tradução, pois o trabalho do tradutor é orientado, em muitos casos, pela própria ilustração que não lhe deixa espaço para muita criatividade. No caso de *A Turma da Mônica*, o tradutor não pode incluir ou excluir elementos das imagens.

Objetivos

Nosso objetivo é observar, através da análise tanto das histórias traduzidas quanto das histórias que não receberam tradução, e que formam a maioria das histórias seriadas que compõem o *site* www.monicasgang.com, quais elementos foram decisivos para traduzir ou não determinadas histórias.

As perguntas que tentaremos esclarecer após a análise são: 1. O que pode ser considerado adequado às crianças brasileiras que, após a tradução ao inglês, passa a ser considerado não adequado às crianças americanas? 2. Quais elementos estão envolvidos para caracterizar essa não adequação das histórias de *A Turma da Mônica* às crianças americanas? São os fatores linguísticos, as marcas culturais ou o tema das histórias?

Soubemos através da responsável pelas traduções de *A Turma da Mônica*, Yara Maura de Souza, que o motivo de não traduzir se certas histórias é a não adequação à cultura local, nesse caso, a cultura americana². Em outras palavras, algumas histórias foram consideradas não adequadas para crianças americanas e nativas da língua inglesa que acessam o site diariamente e, por esse motivo, não foram traduzidas. No entanto, em uma análise preliminar não

² Comunicação pessoal através de e-mails, em junho 2012.

nos pareceu clara a não adequação ao público local de algumas aventuras não traduzidas.

Nossa intenção, assim, é tentar identificar se esse critério se baseou em dificuldades linguísticas, culturais ou temáticas que pudessem ser decisivas na escolha do que seria ou não traduzido. Com isso, torna-se inevitável uma avaliação, mais com o objetivo de auxiliar essa identificação do que fazer uma crítica à tradução feita.

CAPÍTULO 1

Capítulo 1

Pressupostos teóricos

A tradução, por si só, já é um objeto complexo, pois envolve não só as diferenças de dois códigos linguísticos, mas também as diferenças entre duas culturas. Além disso, as histórias de *A Turma da Mônica* têm um viés humorístico, que também merece uma reflexão. Formalmente, a estrutura das HQs pode representar um desafio para o tradutor, pois nem sempre uma imagem corresponde ao mesmo significado nas duas culturas. Por exemplo, a ilustração que mostra uma mulher vestida de baiana vendendo cocada tem um significado para os brasileiros que não corresponde à realidade do público americano. Finalmente, devem ser consideradas as características da literatura infantil, uma vez que é esse o universo retratado nas histórias. Por esse motivo, abordaremos cada um desses aspectos individualmente para, em seguida, poder conjugá-los na nossa análise das traduções.

1.1 O processo tradutório e o papel do tradutor

Traduzir pode ser descrito como o trabalho de “apropriar-se” temporariamente de um texto e trabalhá-lo para atingir um objetivo, que é torná-lo claro e significativo para o leitor da língua de chegada. O termo “apropriar-se”

refere-se ao modo como o tradutor toma o texto-fonte para si com o poder de transformá-lo, e o termo “trabalhar” é aqui usado para demonstrar a forma como o tradutor ajusta, adequa, adapta e até mesmo modifica o texto de um autor para produzir seu próprio texto, traduzido com um propósito. Para isso, o tradutor deve levar em consideração uma série de aspectos, entre eles e principalmente, o público leitor final. Assim, ao produzir seu texto, a pergunta “para quê” é que determina “como” a tradução deverá ser feita.

Foi Katharina Reiss (1996) quem, na década de 60, propôs um modelo de tradução no qual o tradutor passa a ver o texto-fonte numa dimensão mais geral, mais ampla, e não apenas concentrando-se em transferir com a maior fidelidade possível o texto-fonte, focando-se apenas nas passagens linguisticamente problemáticas e específicas que o texto pudesse apresentar, o que era uma prática comum até então. Em outras palavras, o tradutor, ao analisar o texto-fonte, passa a concentrar-se, *a priori*, na função textual e depois em como reproduzir essa função no texto-alvo. A ideia de equivalência passa, então, à função, e não mais à palavra, como era a ênfase antes dos estudos de Reiss, ou seja, o propósito assume o caráter de equivalência de função do efeito do texto.

Vermeer (1996) parte do método de Reiss (1996) para dar ênfase à função que a tradução deve cumprir na conjuntura comunicativa da cultura de chegada, e o texto-fonte passa a servir como fonte de informação e não mais como a essência da tradução. Em termos de avaliação do resultado de uma tradução, a relevância está, agora, na função da tradução e não na equivalência semântica entre textos.

A função textual, para Vermeer e Reiss (1996), é a “intenção” a que se destina o texto. O mesmo texto pode ter funções diferentes, ou seja, não há uma

única forma de se traduzir um determinado texto, e sim, a forma que se pretende alcançar dependendo do escopo. O mesmo texto bíblico, por exemplo, pode ser traduzido com propósito estético ou informativo, para teólogos ou leigos. Assim, diferentes traduções desse texto serão realizadas, cada uma de acordo com sua função.

A importância dada à função da tradução e não à equivalência semântica entre os textos é o fundamento da Teoria do Escopo, ou *Skopostheorie*, criada por Vermeer (1996) a partir da concepção de Reiss (1996), que coloca o tradutor como elemento central de uma ação. É ele quem parte de uma situação existente – o texto-fonte – e toma decisões que dependem de um “princípio dominante”, que é “sua finalidade” (REISS e VERMEER 1996, p. 80), a produção de um texto que tenha êxito no cenário previsto por ele. A partir do escopo (“para quê?”), define-se o modo (“como?”) em que a ação será realizada.

A Teoria do Escopo serviu de base para a teoria funcionalista que Christiane Nord (1997) sistematiza para usá-la de forma didática, na formação de tradutores, propondo um modelo de análise textual com foco na tradução. Ela concorda com Vermeer ao entender que a análise cuidadosa do texto-fonte é essencial para as decisões que o tradutor tomará durante o processo tradutório. A autora, porém, questiona o uso da palavra “intenção” que, para ela, deve ser distinta da palavra “função”, as quais Vermeer usa como equivalentes.

Nord enfatiza a “intenção” como o ponto de vista de quem envia o texto, que tem um objetivo com ele, o que nem sempre garante um resultado satisfatório. Quem recebe o texto o usa com uma determinada função e somente no caso em que quem envia o texto e quem o recebe tiverem as “mesmas expectativas, necessidades, conhecimento prévio e condições situacionais”, é

que a intenção e função seriam “análogas ou até mesmo idênticas” (NORD 1997, p. 28). A importância dessa diferenciação para a tradução se reflete no fato de que quem envia o texto e quem o recebe podem pertencer a contextos culturais diferentes.

Com isso, Nord (2005) associa fortemente o pensamento funcionalista à questão cultural, situando a tradução como a comunicação intercultural entre sistemas culturais distintos. Ela entende que os textos são representações culturais e, ao avaliar sua “função”, algumas perguntas devem ser formuladas pelo tradutor, além do “para quê” e posteriormente o “como” propostos na Teoria do Escopo. Isso resulta num acréscimo de indagações e na alteração da ordem dessas perguntas. O tradutor precisará ter dados sobre o autor ou sobre quem envia o texto, sobre a intenção de quem envia o texto; sobre o público a que a tradução se destina; sobre o meio de comunicação do texto; sobre o lugar receptor da tradução; sobre a época; sobre o motivo da tradução e finalmente sobre a função do texto.

Esse processo de reflexão sobre o texto faz com que o tradutor se distancie do leitor comum e passe a ter um papel de leitor privilegiado do texto-fonte, como afirmam Hatim & Mason (1990, p. 224):

Inevitavelmente, um texto traduzido reflete a leitura do tradutor e esse é mais um fator que define o tradutor como um leitor não comum: enquanto o leitor comum pode envolver suas crenças e valores no processo de leitura criativa, o tradutor tem que ser mais reservado.³

³ Inevitably, a translated text reflects the translator’s reading and this is yet another factor which defines the translator as a non-ordinary reader: whereas the ordinary reader can involve his or her beliefs and values in the creative reading process, the translator has to be more guarded. (Tradução da autora, como todas as demais.)

Partindo desses conceitos, podemos afirmar que o tradutor é um leitor privilegiado, em comparação ao leitor comum, uma vez que faz sua leitura do texto-fonte de forma analítica, seguindo um roteiro de indagações dirigido a estruturar a funcionalidade da tradução no processo comunicativo com o propósito de alcançar seu objetivo da melhor forma possível na cultura de chegada.

1.2 Diálogo entre culturas

A multiplicidade de usos e interpretações do termo “cultura”⁴ faz com que tenhamos que circunscrever uma concepção do entendimento desse termo para nosso trabalho. Assim, entendemos cultura como hábitos, crenças, valores, comportamentos específicos, normas e código linguístico que um grupo de pessoas compartilha. Dentro desse panorama, afirmamos a impossibilidade de dissociação entre língua e cultura. Azenha (1999, p. 28), ao relacionar as perspectivas nos estudos tradutológicos, destaca que:

Se pensarmos na tradução como uma operação especial que se realiza no interior e através da linguagem, mas queremos estender nossas considerações para além dos problemas atinentes aos códigos linguísticos envolvidos, o ponto de partida parece ser justamente o conceito de linguagem. A linguagem deve ser vista aqui como elemento integrante de uma cultura, como uma de suas formas de manifestação mais poderosas [...]

Cada cultura contém marcas próprias, ou seja, elementos específicos, informações e referências tão singulares, expressões tão exclusivamente arraigadas que nos parece “quase impossível traduzi-los” (ROBINSON, 2002, p.

⁴ O termo cultura, em um dicionário de língua geral, como o Houaiss, mostra várias acepções, de acordo com áreas de conhecimento específicas. Assim sendo, sua definição sofre variações decorrentes da especificidade do domínio a que se refere: Antropologia, biologia, agricultura etc.

300) ou que colocam “desafios significativos à consecução do ato tradutório” (AUBERT 2006, p. 23).

Aubert (2006, p. 24), em seu estudo sobre marcadores culturais, salienta a dificuldade de separação entre língua ou linguagem e cultura, apontando a carga de informações culturais que a língua transmite:

[...] de princípio tudo na língua, e toda expressão da língua na fala, porta em si uma ou mais marcas reveladoras deste vínculo cultural, traços que remetem a conjuntos de valores, de padrões comportamentais, linguísticos e extralinguísticos que, tanto quanto os traços pertinentes fonológicos, gramaticais e semânticos, individualizam e caracterizam ou tipificam determinado complexo língua/cultura em relação a outras línguas/culturas, próximas ou distantes (por qualquer critério de proximidade ou distância que se queira adotar).

Dessa forma, usaremos em nosso trabalho o conceito de marcas culturais, para nos referir tanto às características que revelam particularidades de nossa cultura que nos é apresentada através do texto, da língua, assim como imagens e referências que evidenciam a necessidade de conhecimento prévio das informações que elas veiculam.

Cada cultura carrega suas marcas próprias e elas estabelecem fronteiras que tem se tornado cada vez mais tênue em consequência das influências advindas do trânsito entre culturas, mas que ainda existe. Com todos os recursos disponíveis atualmente, como internet, acesso rápido a informações mundiais, contato frequente com outras realidades através de filmes, seriados etc, passa-se a ter, cada vez menos, uma clareza do que faz parte dessa ou daquela cultura. Esse diálogo e essa influência entre culturas acontecem também no âmbito linguístico.

Para o tradutor, entretanto, as diferenças existem de forma mais evidente e são percebidas quando se tornam um problema no ato de traduzir. É durante o

fazer tradutório, quando tem que solucionar as dificuldades, que o tradutor percebe se cruzou a fronteira. Robinson (2002, p.308), colocando-se no papel do tradutor, resume a constatação da dificuldade com que o tradutor se depara:

Talvez haja alguma fronteira cultural que seja preciso atravessar. Por que queremos atravessá-la? Porque ela existe. Porque é o que fazemos: atravessar fronteiras.

Para atravessar essas fronteiras, é necessário que o tradutor pense a situação em que a comunicação será eficaz, na cultura de chegada, com o máximo de informações sobre aquela cultura. O pensamento funcionalista de Nord, fortemente ligado às características culturais, situa a tradução como uma comunicação intercultural (NORD, 1997), visto que o texto-fonte pertence a uma realidade cultural distinta da realidade cultural do texto de chegada.

Hatim e Mason corroboram esse princípio ao destacar que o tradutor não tem apenas “uma habilidade bilíngue, mas também uma visão bicultural” (1994, p. 223), agindo como “mediador” entre culturas:

Tradutores interpõem-se entre culturas (incluindo ideologias, sistemas morais e estruturas sociopolíticas), procurando superar as incompatibilidades que atravessam o curso da transferência de significados.⁵

⁵ Translators mediate between cultures (including ideologies, moral systems and socio-political structures), seeking to overcome those incompatibilities which stand in the way of transfer of meaning.

1.3. O humor

Ao mencionarmos a palavra “humor”, somos levados quase que imediatamente a pensar em uma reação fisiológica que é o riso. Assim como há uma grande variedade de formas de humor, há uma grande variedade de formas de riso, até mesmo o riso que não responde a situações humorísticas. Para Travaglia (1990), o objetivo do humor seria única e exclusivamente divertir, fazer rir.

Essa ideia de resposta biológica ao que é engraçado é corroborada por outros teóricos. Encontramos em Koestler (1964) a definição de humor como “um estímulo complexo que produz uma reação física”⁶. Norrick complementa essa definição ao afirmar que “O humor depende não somente de alguns estímulos engraçados, mas também da audiência, da situação e do contexto cultural”⁷ (1989: 118).

A afirmação nos leva a concluir que há um tipo de humor que pertence a determinada sociedade e que não necessariamente tem o mesmo efeito em outra. Da mesma forma, ele pode variar de período para período, e o que é engraçado em determinada época não tem graça em outra, exigindo um conjunto de elementos essenciais para que ocorra, dentro de uma mesma sociedade.

Há, porém, um tipo de humor mais universal, capaz de fazer sentido em qualquer cultura, como as situações humorísticas com base em estereótipos, por exemplo, piadas com a comparação entre dois grupos de nacionalidades

⁶ “...the only form of communication in which a highly complex stimulus produces a stereotyped physiological reflex level.”

⁷ “Humor depends not only on some funny stimulus, but also on the audience, the situation, and the cultural context.”

diferentes, sendo um deles o “estúpido, ignorante”. A maioria dos países tem um país de referência para desempenhar esse papel (no Brasil, são os portugueses, para outro país qualquer pode ser o Brasil, e assim por diante), ou até mesmo grupos sociais distintos dentro da mesma nacionalidade (no Egito, são os “Saiids”), mas o conteúdo da piada permanece o mesmo.

O contraponto do humor universal é chamado de humor local por Magalhães (2006), que aponta para a intraduzibilidade de alguns textos desse tipo de humor, ou seja, aquele pertencente a uma determinada cultura, que depende de uma cumplicidade entre emissor e receptor, pois o código estabelecido faz parte de uma realidade compartilhada.

É fato que, se por um lado se acredita ser uma tarefa difícil traduzir para uma cultura B o que faz uma cultura A rir, por outro, temos teorias que apontam para procedimentos de análise, pesquisa e competências do profissional no sentido de obter um resultado positivo de acordo com o objetivo da tradução, ou seja, dentro do escopo deste estudo, fazer rir. É de Rosas (2002) a afirmação de que é possível traduzir humor, desde que se determine para quem, ou para que tipo de cultura se está traduzindo. Em outras palavras, uma vez que o escopo é determinado, recria-se um efeito análogo que capture a intenção da mensagem de humor presente no original. Para Rosas (2003), dentre as abordagens teóricas da tradução, a que mais se presta à tradução de humor é a funcionalista. A autora concorda com Reiss e Vermeer (1996) em como a finalidade da tradução tem primazia sobre o modo: “[...] é mais importante que um *translatum* (uma translação) alcance um dado objetivo do que o fato de realizar-se de um determinado modo” (2003, p. 04).

Se a finalidade do humor é fazer rir, quando falamos de tradução de humor, pensamos no texto traduzido capaz de manter essa finalidade, o riso, obtido, na maioria das vezes, pela quebra da convencionalidade, como afirma Tagnin (2005, p. 249):

Se entendermos aquilo que é esperado como convencional da linguagem, ou seja, aquilo que é consagrado pelo uso, podemos afirmar que o humor pode ser obtido através da quebra da convencionalidade.

A autora vai além quando aponta que essas convenções são componentes fundamentais no conhecimento de uma língua, e esse conhecimento é ainda mais profundo quando se consegue quebrá-las na busca pela criação de humor. Isso nos leva a deduzir que o tradutor de humor necessite de uma competência linguística extremamente desenvolvida. No entanto, parte dessas convenções pode se relacionar a fatores socioculturais que fazem parte das duas línguas, exigindo que o tradutor trabalhe com seu conhecimento de mundo.

1.4 Estrutura das histórias em quadrinhos

Podemos classificar as HQs como gênero textual de acordo com as definições de alguns teóricos. Bakhtin (1997, p. 280) chama de gênero textual “tipos relativamente estáveis de enunciados estruturados a partir de três aspectos de caracterização: o conteúdo (tema), o estilo (escolha de recursos linguísticos) e a construção composicional (formas de organização do texto)”. As HQs claramente possuem um estilo próprio, possuem um tema, ou vários, e os textos precisam ser organizados em função da restrição de espaço.

Os quadrinhos de *A Turma da Mônica* podem ter a forma de histórias seriadas, ou gibis (com histórias contadas em diversas páginas), tirinhas (geralmente com três quadros), páginas (que vão de seis a oito quadros) ou até mesmo um só quadro. Embora por definição as histórias seriadas sejam publicadas em capítulos⁸, no *site* que serviu de *corpus* desta pesquisa, elas recebem esse nome, apesar de terem sido publicadas na íntegra, como se fossem gibis (uma ou mais histórias publicadas de forma integral). A linguagem dos quadrinhos é baseada num texto sintético, complementado por elementos adicionais, que são responsáveis pelas informações adicionais referentes às situações da história, que não estão presentes nem no texto nem na representação imagética. Esses elementos são, além da ilustração, quadros com notas explicativas, onomatopeias e balões de diversos formatos.

Os balões têm seu formato variado de acordo com o tipo de fala, ação ou pensamento das personagens. O balão que representa a fala da personagem é chamado de balão-fala. Ramos (2007, p. 215) afirma que os balões que não forem o balão-fala, ou seja, que não tenham seu contorno contínuo, reto ou curvilíneo, assumem um sentido particular, “outra conotação e expressividade” cujo efeito é dado através de variações desses contornos. Vejamos alguns exemplos:

⁸ Talvez o motivo do nome se deva ao fato de terem sido originalmente publicadas em capítulos no jornal americano *AcheiUSA* e depois inseridas no site em sua íntegra.

Figura 1 Tipos de balões usados nas HQs.

Nas HQs, a imagem é visualmente predominante, mas é o texto que traz a caracterização da fala da personagem, identificando-a sob o aspecto linguístico. Por exemplo, temos um personagem de *A Turma da Mônica* que sofre de dislalia, o Cebolinha, e troca o fonema “r” por “l”. Assim, uma plateia conhecedora de *A Turma da Mônica*, ao ouvir alguém lendo a história, sem que a esteja vendo, identificará como sendo de Cebolinha a frase: “Estou resfliado!”.

1.5. Literatura infantil

O tradutor de literatura infantil tem que levar em consideração alguns elementos adicionais, como a clareza da informação que transmitirá a seus leitores. Os livros infantis, em geral, além das ilustrações, **possuem** um ritmo próprio, e muitos contam suas histórias de forma rimada.

Ao analisar o que define o trabalho de elaboração dos textos infantis, Azenha (2005) afirma que o objetivo é fazer o texto tão atraente às crianças quanto as ilustrações, enfatizando que o tradutor deve resgatar o universo lúdico com o cuidado de não infantilizá-lo com o uso exagerado de diminutivos ou simplificando a linguagem por crer que a criança não entende estruturas mais complexas.

1.5.1 Relação entre imagem e texto

A ilustração, com seu vocabulário gráfico, é resultado do trabalho de um ilustrador que deve complementar o sentido do texto, perceber o que deve ser narrado visualmente, produzindo imagens que não entrem em conflito com o que a narrativa apresenta. É sua tradução, em imagens, do texto lido. Os desenhos, então, trazem uma forma narrativa própria, repleta de detalhes, responsáveis por descrever graficamente os pensamentos e as sensações do ilustrador, a partir de sua interpretação do texto e, ao mesmo tempo, responsáveis por gerar a ideia de tempo, espaço, movimento e circunstâncias em que a ação ocorre.

No processo de tradução infantil, a imagem assume o primeiro aspecto a ser levado em consideração durante o processo de análise do livro ou história. Isso quer dizer que, contrariamente ao processo de elaboração original, quando as ilustrações são feitas a partir do texto, durante o trabalho de tradução, elas servem como fio condutor do trabalho do tradutor, facilitando e completando seu trabalho, mas, ao mesmo tempo, também restringindo as opções de adequação, adaptação ou alteração. Azenha (1995, p. 154) observa:

Também na tradução de literatura, sobretudo de literatura infanto-juvenil, o uso da imagem ora opera no sentido de facilitar o trabalho do tradutor (por exemplo, na economia de

texto verbal para a descrição de personagens e cenários do imaginário infantil), ora lhe estabelece limites (por exemplo, quando a ilustração traz dizeres, siglas, abreviaturas, ou então quando retrata um cenário exótico para a cultura de chegada).

1.6 Fatores Linguísticos e Marcas Culturais na tradução das situações de humor de *A Turma da Mônica* ao inglês

A base teórica para nossa pesquisa reúne os conceitos acima que servirão de apoio à análise a que se propõe este trabalho. Partimos do objeto da pesquisa que são as histórias seriadas de *A Turma da Mônica*, originalmente criadas para o público infantil, contendo, com raras exceções, situações desencadeadoras de efeito de humor.

A análise do resultado das traduções será pautada na Teoria Funcional de acordo com as premissas apontadas por Nord (1997), ou seja, se o texto traduzido atingiu a função dentro do cenário previsto pelo tradutor, levando-se em consideração todos os aspectos envolvidos na reflexão prévia do texto-fonte. Os aspectos cultural e linguístico serão os parâmetros a serem considerados, na tentativa de mapear os problemas e as soluções encontradas pelos tradutores.

Este estudo é calcado na figura do tradutor como agente ativo do resultado final, de acordo com a Teoria Funcionalista de Christiane Nord (1997), servindo de mediador cultural conforme definido por Hatim e Mason (1990). Em sua tarefa, o tradutor deverá considerar os elementos socioculturais e linguísticos próprios da linguagem infantil e também próprios do humor com o objetivo de tornar o resultado de seu trabalho eficiente na língua de chegada. Em outras palavras, o resultado da tradução deve cumprir a finalidade que é fazer com que os elementos linguísticos e culturais presentes nas HQs de A

Turma da Mônica atinjam a comicidade pretendida. Para isso, o tradutor deve lançar mão de seus conhecimentos e habilidades bilíngues e biculturais.

No capítulo a seguir, sobre o processo de tradução das histórias de *A Turma da Mônica* ao inglês e a metodologia de trabalho com nosso *corpus*, forneceremos mais informações sobre o trabalho de Maurício de Souza e de sua equipe de tradutores, bem como detalhes sobre nosso método de análise.

CAPÍTULO 2

Capítulo 2

Metodologia

2.1 Informações sobre a Tradução de *A Turma da Mônica*

Não é só o Brasil o palco do sucesso das histórias divertidas de *A Turma da Mônica*. Crianças, jovens e adultos de 50 países leem *A Turma da Mônica*, traduzida para 14 idiomas⁹, configurando um sucesso de produção brasileira sem precedentes e sem paralelos.

Com uma divisão internacional sediada nos Estados Unidos e comandada por Yara Maura de Souza¹⁰, irmã do criador de *A Turma da Mônica*, as HQs começaram a ser publicadas para uma comunidade brasileira residente naquele país, mas logo ganharam aceitação do público americano e hoje, de acordo com reportagem publicada pelo jornal *AcheiUSA*, o grupo está a procura de canais de televisão, entre eles a *Cartoon Network*, que já exibiu os desenhos de *A Turma da Mônica* aqui no Brasil, para coproduzirem e exibirem a série de desenhos animados dos personagens. Além disso, já há contatos com o *Discovery*

⁹ Além do português, há traduções para inglês, francês, norueguês, espanhol, italiano, japonês, chinês, alemão, javanês, russo, árabe, dinamarquês, sueco, vietnamita (informação obtida em diversos sites).

¹⁰ Yara Maura de Souza é jornalista, redatora e comunicadora e vice-presidente da MSP Internacional.

Channel, para um projeto de desenvolvimento de programas ligados à pré-escola.

O trabalho de Maurício de Souza ainda é responsável pela difusão do nosso idioma no exterior. É da escola americana Ada Merritt a iniciativa pioneira de incluir o português em seu currículo e, por isso, ter sido escolhida para sediar uma palestra de Maurício à Flórida para receber o 2004 *Press Award* da imprensa brasileira nos EUA.

As tirinhas de *A Turma da Mônica* foram inicialmente publicadas em português, nos Estados Unidos, pelo jornal *AcheiUSA Newspaper*, para leitores brasileiros que residem naquele país. Com o crescente interesse dos leitores americanos pelas histórias, o *site* oficial tornou-se bilíngue. O *site* é interativo, com opções de jogos, revistas, tiras e até uma viagem virtual por regiões brasileiras, com grande diversidade de situações e temas contidos nos quadrinhos e a opção de acompanhar, com um clique, a versão para o inglês dos conteúdos que são traduzidos.

O quadro abaixo mostra os nomes dos tipos de publicações e dos principais personagens nos dois idiomas, da mesma forma como estão apresentados no *site*:

Nome original	Nome traduzido
Gibizão	<i>Giant Comic Book</i>
Páginas Semanais Turma da Mônica	<i>Sunday Pages Monica's Gang</i>
Páginas Semanais – Horácio	<i>Sunday Pages – Horacio</i>
Tiras	<i>Comic Strips</i>
Mônica	<i>Monica</i>
Cebolinha	<i>Jimmy Five</i>
Cascão	<i>Smudge</i>
Magali	<i>Maggy</i>

Bidu	<i>Blu</i>
Franjinha	<i>Franklin</i>
Chico Bento	<i>Chuck Billy</i>
Penadinho	<i>Bug-a-Booo</i>
Papa-capim	<i>Tom-Tom</i>
Histórias Seriadas	<i>Serialized Stories</i>
Turma da Mônica	<i>Monica's Gang</i>
Mônica	<i>Monica</i>
Cebolinha	<i>Jimmy Five</i>
Magali	<i>Maggy</i>
Cascão	<i>Smudge</i>
Bidu	<i>Blu</i>
Penadinho	<i>Bug-a-Booo</i>
Chico Bento	<i>Chuck Billy</i>
Tina	<i>Tina</i>
Piteco	<i>Pitheco</i>
Papa-capim	<i>Tom-Tom</i>
Zé Vampir	<i>Vic Vampire</i>
Nimbus	<i>Nimbus</i>
Astronauta	<i>Astronaut</i>

Quadro 1: Nomes dos tipos de publicações e nomes dos personagens nos dois idiomas.

De acordo com a responsável pelo departamento internacional de A *Turma da Mônica*, os tradutores devem ser, preferencialmente, nativos do idioma de chegada, com bons conhecimentos do idioma português, para fazer a tradução diretamente do original. Não há a exigência de formação específica em Tradução, e sim de algum curso superior.

Os tradutores, de todos os idiomas para os quais *A Turma da Mônica* é traduzida, recebem *guidelines*¹¹ a serem observados. A revisão é feita com a ajuda de assessores.

O prazo dado aos tradutores para a entrega do material é variável de acordo com o tipo de material. Se forem tirinhas de jornais, as traduções devem ser feitas a tempo para a circulação. Se as histórias forem para ser incluídas no *site*, não há prazo definido.

2.2 Metodologia da análise

Foram escolhidas para compor nosso *corpus* de estudo as histórias seriadas presentes no *site* www.monicasgang.com que pode também ser acessado pelo endereço eletrônico www.turmadamonica.com.br, um *site* bilíngue, interativo, com jogos, referências sobre os personagens, tirinhas cômicas, histórias seriadas e revistas de histórias especiais, nos dois idiomas: português e inglês. A escolha foi feita com base na facilidade de observação das traduções, em comparação às revistas publicadas em inglês, no Brasil, pois, no *site*, abaixo de cada página das histórias, pode-se clicar e lê-la no outro idioma e vice-versa. Isso facilita a comparação página a página.

As histórias seriadas estão divididas por blocos de personagens, ou seja, há o bloco de histórias de *A Turma da Mônica*, o bloco destinado à Mônica como personagem protagonista, outro à Magali, um ao Cebolinha, ao Cascão, o bloco de Bidu, um para Chico Bento, outro para *A Turma da Mônica* do Penadinho e

¹¹ Não obtive autorização para a publicação dos *guidelines*, neste trabalho.

também um bloco para a Tina e um para o Piteco. Embora, a princípio, tenhamos estudado as histórias bloco a bloco como dispostas no *site*, agrupamos os exemplos por temas. Sendo assim, dentro de um tema, temos exemplos de todos os blocos de personagens.

Dividimos as histórias em dois grupos: as 433 histórias não traduzidas, que são a maioria – em português, e as 155 histórias traduzidas – histórias nos dois idiomas. Para cada um desses grupos, há dois subgrupos intitulados *fatores linguísticos* e *marcas culturais*. Em cada um desses subgrupos, as histórias são agrupadas por blocos. Assim, temos a seguinte divisão:

Gráfico 1 – Estrutura da análise das histórias não traduzidas.

Gráfico 2 – Estrutura da análise das histórias traduzidas

Como dissemos, os parâmetros que conduzem a análise são dois: fatores linguísticos e marcas culturais. Dentro dos fatores linguísticos, quaisquer aspectos identificados servirão de exemplo, sejam eles: onomatopeias, rimas, comparações, homonímias, homofonias, jogos fônicos, polissemias, inversões, incongruências, quebras de expectativa etc., sem, contudo, serem separados em subgrupos relativos a esses aspectos. Como marcas culturais, faremos o mesmo com relação aos elementos ligados a informações culturais, que poderiam influenciar o resultado ou efeito da tradução na cultura de chegada, sejam eles ligados ao conhecimento prévio, a uma inferência ou a componentes de nossa cultura popular, como provérbios, crenças, lendas e mitos etc.

É importante deixar claro que muitos são os casos híbridos, em que esses fatores por vezes se mesclam, sem limites nítidos, e isso ocorre tanto com os aspectos relacionados à língua, que constituem o que estamos intitulando de fatores linguísticos, e com os relacionados às marcas culturais, quanto entre os

dois fatores (linguísticos e culturais). Em outras palavras, dentro do aspecto linguístico, um mesmo exemplo pode conter uma rima e um jogo de palavras, ou outro elemento qualquer ligado à língua, assim como o uso de um ditado popular pode também requerer o conhecimento prévio de um contexto no qual ele esteja inserido. Da mesma forma e, frequentemente, um ingrediente cultural pode também ser linguístico.

O resultado dessas duas análises será apresentado em um gráfico, para melhor visualização da proporção de elementos linguísticos e marcas culturais, ou ainda a proporção de histórias que não apresentaram nenhum desses elementos.

Embora o objetivo desta pesquisa não seja tentar solucionar os possíveis problemas de tradução apontados, algumas sugestões, tanto para as histórias não traduzidas quanto para as traduzidas, serão apresentadas em meio aos comentários que seguem cada bloco, mais como um exercício tradutório do que como uma forma de oferecer sugestões e possíveis soluções para o que talvez tenha sido o elemento que pudesse entravar uma tradução.

O próximo capítulo conterá a análise propriamente dita.

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 3

Análise

O *corpus* que serviu de estudo em nossa pesquisa é formado pelas histórias seriadas da *A Turma da Mônica* que compõem o *site* www.monicasgang.com. No total, são apresentadas 433 histórias em português, das quais 155 estão traduzidas ao inglês e divididas em blocos, cada um deles relativo à personagem principal das histórias, como se segue: Turma da Mônica, Mônica, Magali, Cebolinha, Cascão, Bidu, Chico Bento, Penadinho, Tina e Piteco, com histórias nos dois idiomas, e Papa-Capim, Zé Vampir, Nimbus, Astronauta, Titi, Marina, Pipa e Dudu, cada um com apenas uma história, somente em português.

A análise é feita em duas etapas: a primeira é o estudo das 278 histórias não traduzidas, buscando entender quais foram os fatores relevantes para a sua não tradução ao inglês.

A segunda é um estudo das histórias que foram traduzidas e aparecem no *site* nos dois idiomas. O objetivo é verificar as estratégias que os tradutores usaram para solucionar as possíveis dificuldades e resgatar o traço de humor presente nelas.

Os parâmetros que conduzem a análise são dois: Fatores Linguísticos e Marcas Culturais. Em Fatores Linguísticos, quaisquer aspectos linguísticos identificados servirão de exemplo, sejam eles: onomatopeias, rimas, comparações, homonímias, homofonias, jogos fônicos, polissemias, inversões, incongruências, quebras de expectativa etc., sem, contudo, serem separados em subgrupos, ou seja, os exemplos não serão agrupados por esses aspectos, separadamente. Para Marcas Culturais, faremos o mesmo em relação aos elementos ligados a informações culturais que poderiam influenciar o resultado ou efeito da tradução na cultura de chegada. Assim, os grupos terão exemplos de histórias que contenham quaisquer elementos culturais, como folclore, provérbios, crenças, lendas, mitos, expressões idiomáticas etc.

É importante deixar claro que esses parâmetros por vezes se mesclam, sem limites definidos, e isso ocorre tanto dentro dos aspectos relacionados à língua que constituem o que estamos classificando como Fatores Linguísticos e dos relacionados às Marcas Culturais, quanto entre os dois parâmetros (Linguísticos e Culturais). Em outras palavras, dentro de Fatores Linguísticos, um mesmo exemplo pode conter uma rima e um jogo de palavras, ou outro elemento qualquer ligado à língua, assim como o exemplo em Marcas Culturais pode se referir a um ditado popular e pode também conter uma expressão idiomática.

Ao final, apresentaremos o resultado das análises em gráficos a fim de mostrar a proporção desses elementos, linguísticos ou culturais, ou seja, perceber em qual dos itens houve maior incidência de dificuldades enfrentadas pelos tradutores.

A quantidade de histórias não traduzidas é significativa e varia de acordo com cada bloco de personagens. Para melhor visualizarmos as proporções de traduções, um gráfico com as cores azul, para as histórias em português, e vermelha, para as histórias nos dois idiomas, está inserido a seguir.

Gráfico 3 – Proporção entre as histórias somente em português e as traduzidas ao inglês, classificadas por blocos de personagens, como divididas no *site*.

Embora o gráfico acima esteja dividido por blocos de personagens, decidimos separar a análise a seguir por grupos, contendo exemplos de todos os blocos, com o objetivo de tornar menos monótona e repetitiva a leitura deste trabalho. Dessa forma, dentro do que chamamos de Fatores Linguísticos, teremos exemplos extraídos de todos os blocos de personagens, agrupados por tópicos. Entretanto, a fim de propiciar um melhor entendimento do gráfico 1, faremos uma breve descrição do personagem central de cada bloco e suas características específicas por entendermos que estas podem ter influenciado a decisão de traduzir ou não as histórias ao inglês e assim justificar a desigualdade na quantidade de traduções para cada bloco.

Turma da Mônica

O bloco traz aventuras de *A Turma da Mônica* em conjunto, composto por 61 histórias das quais 42 estão traduzidas. Nessas histórias, além de *A Turma*

da *Mônica* principal composta por Mônica, Magali, Cascão e Cebolinha, aparecem outras personagens de Maurício de Souza, como alguém da Turma do Penadinho, Anjinho, Franjinha, Bidu, Marina, Dudu, entre outros. As histórias têm, geralmente, como tema central a tentativa dos meninos de pegar o coelhinho de Mônica, Sansão, e dar nós em suas orelhas como vingança pelo fato de a menina ser a líder da turma, a mais forte fisicamente, ou a “dona da rua”, nas palavras de Cebolinha, porém outros temas fazem parte das histórias.

Mônica

Nesse bloco, são 51 histórias, com 20 traduzidas, sendo a menina o personagem central. Ela sofre com a perseguição a seu coelhinho e com os xingamentos dos meninos: “gordinha, baixinha e dentuça”. Sua arma contra eles é sua força física.

Magali

Melhor amiga de Mônica, é uma garota gulosa e comilona. Em suas histórias, há a constante presença de todo tipo de alimentos que parecem nunca satisfazer o grande apetite da menina. Seu gatinho é Mingau e, em suas histórias, outro personagem é muito presente, o garotinho Dudu, que é seu oposto, pois não gosta de comer, dando muito trabalho aos pais nos horários das refeições. Esse bloco é composto de 62 histórias, com somente 15 delas traduzidas.

Cascão

São 17 histórias traduzidas para as 56 que fazem parte do bloco destinado ao menino que tem aversão à água e atração pela sujeira. Como seu grande medo é tomar banho, ele é identificado à distância pelo cheiro desagradável. Adora futebol, é o inseparável companheiro de Cebolinha e juntos

são os responsáveis por colocar em ação os infalíveis planos contra a Mônica. Seu animalzinho de estimação é um porquinho, que atende pelo nome de Chovinha e ele ainda tem uma pulga de estimação, a Penélope. Os vilões de suas histórias são Cremilda e Clotilde, irmãs gêmeas, e o Dr. Olimpo, os três personagens neuróticos por limpeza, cuja intenção é dar banho no menino.

Cebolinha

A ele pertence um dos maiores blocos do *site*, com 62 histórias, das quais 20 estão traduzidas. Cebolinha é o garoto de *A Turma da Mônica* que mais tenta se livrar do domínio de Mônica e seu grande sonho é tornar-se o dono da rua, título que pertence a Mônica. Sua principal característica é a dislalia¹² e muitas vezes o modo como fala traz problemas para ele em suas histórias, pois ele troca o fonema “r” pelo “l”. Além dos pais, Cebolinha tem uma irmã, Maria Cebolinha, ainda bebê, que como o irmão e o pai, é caracterizada com cinco fios de cabelos arrepiados.

Bidu

Bidu é o cão azul do personagem Franjinha. Sua arrogância e mau humor são suas principais características. Ele tem como companheiros de aventura um assistente, Manfredo, e um arqui-inimigo invejoso que quer se tornar também um astro de histórias em quadrinhos, Bugu. O bloco de Bidu é formado por 18 histórias, sendo seis delas traduzidas ao inglês.

Chico Bento

No bloco de histórias de Chico Bento, encontramos as traduções de somente três histórias para um total de 29 em português. Chico Bento é um dos

¹² Dislalia é um distúrbio da fala, caracterizado pela dificuldade em articular as palavras. Basicamente consiste na má pronúncia das palavras, seja omitindo ou acrescentando fonemas, trocando um fonema pelo outro, ou ainda distorcendo-os ordenadamente.

personagens mais marcantes de *A Turma da Mônica* em termos de representação da cultura popular brasileira, nosso caipira, que trabalha na roça, mora em um sítio e leva uma vida muito próxima da natureza, sem aparatos tecnológicos. Fazem parte da família de Chico Bento, além de seus pais: a Vó Dita, que lhe conta lendas populares e histórias de nosso folclore, como Lobisomem e Mula sem Cabeça, e é também uma “rezadeira”; seu primo, sempre chamado de “primo” que mora em um centro urbano e muitas vezes o visita em seu sítio; e a namorada de Chico Bento, Rosinha, que está presente na maioria de suas aventuras.

Penadinho

Penadinho é um fantasma, principal personagem de *A Turma da Mônica* do Penadinho, composta por seres que habitam o cemitério e procuram se divertir naquele local. Apesar de assustar as pessoas, juntamente com os integrantes de sua *Turma da Mônica*, tem bom coração e uma namorada, a Alminha, por quem se derrete. É muito comum, nas histórias desse personagem, aparecerem pessoas famosas que já morreram, além de Frank, uma paródia de Frankenstein, um dos amigos inseparáveis de Penadinho. Obviamente, suas aventuras têm, como tema central, o terror, a reencarnação e histórias do mundo dos mortos, porém, ele e sua *Turma da Mônica* podem estar em diversos lugares e interagir com pessoas vivas. Desse bloco com 32 histórias, oito estão traduzidas.

Tina

Tina, anteriormente, em 1964, era uma jovem que fazia dupla com Rolo e formavam um casal de hippies. Passou a ser personagem solo a partir de 1970 e representa a jovem de *A Turma da Mônica*. Ela também tem um grupo de

amigos mais chegados que são: Pipa, Rolo e Zecão. Os temas de suas histórias são, em sua maioria, paquera e namoro, talvez numa antecipação de *A Turma da Mônica Jovem*¹³. Seu bloco de histórias é pequeno, com somente uma única tradução para as sete histórias em português.

Piteco

Esse bloco é composto de cinco histórias, com somente uma tradução. Piteco é um homem das cavernas, que não quer se casar com Thuga, a mulher das cavernas que o paquera.

3.1 Histórias Não Traduzidas

3.1.1 Fatores Linguísticos

3.1.1.1 Ilustração

Em algumas histórias, o aspecto linguístico depende da ilustração para que o efeito humorístico se complete. Isso acontece em: **História Real**, o primeiro quadrinho traz a pergunta: “Como se conhece um rei?”. As respostas nos próximos quadros são: “por seu manto, seu cetro e sua coroa”. É na ilustração que percebemos o duplo sentido da palavra “coroa”, usada com o sentido de “símbolo” de realeza e de “mulher velha”, como mostra a ilustração abaixo:

¹³ *A Turma da Mônica Jovem* é a mais nova criação de Maurício de Souza, com quadrinhos em forma de Mangá com os mesmos personagens de *A Turma da Mônica*, que cresceram. É destinada ao público adolescente.

Figura 2 Ilustração de **História Real**.

A história **Tal Pai, Tal Filho** mostra a família do pai de Cebolinha que se reúne em uma festa de aniversário na casa da avó do menino. Lá estão primos e

sobrinhos, todos eles com características físicas que representam seus nomes: os gêmeos Gergelinhos, filhos do tio Gergelim, as irmãs Alcachofras, tio Alface, tio Berinjela, tio Tomatinho, tia Beterraba, tio Louro, primo Aipo. Mas o jogo de palavras aparece na hora em que a avó de Cebolinha oferece a ele brigadeiro e ele responde “bligadão” (brigadão). Vejamos ilustração abaixo:

Figura 3 Ilustração para a história **Tal Pai, Tal Filho**.

3.1.1.1.1 Comentário

As ilustrações mostram elementos que completam a graça do texto.

Nossas sugestões são:

Em **História Real**, ao elencar os símbolos que caracterizam um rei, foram escolhidos seu manto, seu cetro e sua coroa. Mas a ilustração de coroa mostra a esposa do rei, já com certa idade, denotando a duplicidade de sentido da palavra “coroa”. A solução que nos pareceu possível aqui seria a substituição da palavra “coroa” por “*antiques*”.

Em **Tal Pai, Tal Filho** embora o nome de Cebolinha em inglês seja Jimmy Five, sem qualquer relação com comida, seu pai, é Mr. Onion e, como a história mostra os parentes de seu pai, todos com nomes de vegetais, a tradução literal dos nomes resolveria a questão. Por exemplo: *Artichoke sisters*, *uncle Lettuce*, *uncle Eggplant* e *cousin Bayleaf*. Para “brigadeiro” a opção poderia ser algum doce com uvas (teria que ser redondo, pequeno e escuro devido à ilustração), “*frost grapes*”, por exemplo, e Cebolinha agradeceria: “*I’m gwapeful!*”

3.1.1.2 Vocabulário

O próximo bloco traz exemplos de histórias sem recursos linguísticos merecedores de atenção, a não ser o vocabulário usado que possa ter representado algum impedimento para sua tradução.

Na história **Tomando Conta do Dudu ou da Geladeira**, são as expressões sem sentido que muitas crianças em determinada fase da infância usam com o objetivo de causar nojo nas outras, como “sopa de gosma de inseto” e “caramelo de lesma” (que Magali inventa como antídoto para acabar com as pragas da história que está contando a Dudu antes de o menino dormir).

Na história **Imperatrix Magali**, as crianças se vestem de comidas para atormentar Magali. Cascão se veste de “sonho” e Cebolinha pergunta se ele é “um cocoção”. Cascão responde: “Eu não sou ‘cocoção’ nenhum, seu tonto, sou um ‘sonho!’”. No último quadro, é Mônica quem pergunta: “E você, cocoção, é o quê?”. “Cocoção é a Zica da Fubica”, responde Cebolinha.

Os Adolescentes é a história em que Magali vai dormir criança e acorda adulta. Ela descobre que seus amigos também cresceram. Magali não quer mais guloseimas, e sim, roupas, aparelho de som e outras coisas. Cebolinha leva bronca dos pais porque pegou o carro sem autorização. Xaveco, porque não quer estudar e já está na idade, e, em todo o bairro, só há brigas entre os pais e adolescentes, que reclamam de espinhas, que querem sair de casa tarde da noite, que querem usar maquiagem, e Mônica é chamada, além de “dentuça”, de “peituda”. Cascão e Cebolinha agora gritam “peituda, peituda!”.

3.1.1.2.1 Comentário

O vocabulário usado nos exemplos deste bloco é comum em determinada fase da infância. Acreditamos que, se houve um impedimento para a tradução dessas histórias, baseando-nos no fator “inadequação à cultura local”, esse seria o único elemento que poderia ter sido usado para a decisão da não tradução. O tradutor não teria como substituir as expressões sem que a história ficasse descaracterizada, pois é nesse vocabulário que o tema se apoia, para estabelecer uma identidade com a criança leitora.

3.1.1.3 Palavras que serviram de base para a criação de outras palavras

Outro recurso utilizado nas histórias é o uso de uma palavra que serve de base para a formação de outras, como as encontradas nos exemplos:

2001 Uma Odisséia no Parque, história em que a palavra “coelho” serve como base para o jogo com outras palavras. A aventura acontece quando o Parque da Mônica é invadido por Lorde Coelhão com um monolito capaz de sugar a energia das crianças e enviá-la aos “coelhóides”, mas o príncipe “Coelino” e sua patrulha “cenoural” chegam para salvar o Parque.

Em **História Real**, algumas palavras foram criadas, iniciadas pela palavra “rei”: “reidículo”, “reisada”, “reispeitavam”, “reiqueijão”, terminando com o nome Reinaldo.

Aniversário da Magali, Festa do Mingau, tem o gato de Magali como protagonista da aventura e a palavra “gato” serve de tema para: “encontro gatal”, “Aristogatos” e “gataiada”.

Circo de Pulgas é a história que descreve um circo. As palavras “pulga”, “piolho” e “cão” servem de base para a brincadeira de palavras, começando com o do nome do circo, Circo Pulgovsky, e os nomes de suas atrações principais: o domador Puhgo, os irmãos trapezistas Pulgori, o mágico Pulgobson, Pulgolina e seu chimpio amestrado. Estão presentes os Piolhaços (palhaços piolhos) com seu carro sem capota, o cãoversível.

3.1.1.3.1 Comentário

Como sugestão para situações como as apresentadas acima, uma ideia seria substituir, em **2001 Uma Odisséia no Parque**, a palavra “coelho” pelo seu correspondente em inglês. Da palavra “*rabbit*”, seriam criadas “*Lord Rabbitutor*” para “Lorde Coelho”, “*Prince Rabbithin*” para “Príncipe Coelino”, “*rabbithieves*” para “coelhóides” e “*carrotick patrol*” para “patrulha cenoural”.

Para a segunda história, **História Real**, “*king*”, “rei” em inglês, não seria mais o radical, mas a terminação do gerúndio em inglês, “*ing*”, o que facilitaria a criação das palavras. “*Freaking*” para “reidículo”, “*laughking*” para “reisada”, “*respectking*” para “reispeitavam” e “*pumpking*” para “reiqueijão”. Para a frase do rei: “De novo? Cai na real!”, sugerimos “*Are you joking?*”.

Em **Aniversário da Magali, Festa do Mingau**, escolhemos as palavras “*meowting*” (*meeting*) para “encontro gatal”, “*meowtitude*” (*multitude*) para “gataiada” e “*Aristocats*” para “Aristogatos”.

Em **Circo de Pulgas**, poderíamos usar para Circo Pulgovsky, “*Fleacovsky Circus*”, o domador Puhgo seria “*Flealash*”, os trapezistas Pulgori “*The Flealeaps*”, o mágico Pulgobson poderia ser “*Fleapson*” e para o número circense “Pulgolina e seu chimpio amestrado” algo como “*Fleallys and her*”.

Fleapanzee". Nesse caso continuaríamos com a referência a "pulga", "*flea*" e não haveria a substituição por "piolho". Se quisermos anular a referência a "piolhos" e manter a palavra "pulga", uma opção para os "Piolhaços" (palhaços piolhos) poderia ser "*Fleacked clowns*". A manutenção da palavra "pulga" a nosso ver seria até mais coerente com o meio de transporte das "pulgas" o cão que aparece em seu "cãoversível" e para isso nossa opção foi usar a expressão "*his Dogdge*".

3.1.1.4 Títulos e elementos das histórias

Há histórias nas quais as dificuldades linguísticas para sua tradução já surgem nos títulos, além de outros elementos percebidos dentro das histórias. Por exemplo:

L.O.B.O.S. a história dos Lobos Organizados Buscando Oprimir Suínos, uma *Turma da Mônica* de lobos vilões cujo objetivo é acabar com os porcos do planeta e raptar Chovinista, o porquinho de estimação de Cascão. Ajudados por Mônica, os porquinhos libertados lhe agradecem fundando a P.O.R.C.O.S., Porcos Organizados Contra a Opressão dos Suínos.

Na história **Arquivo Giz**, o jogo de palavras é feito com a palavra "giz" para o título original do seriado *Arquivo X*. Há agentes especiais da F.A.B.E.C.A. (Fantásticos, Audaciosos, Bonitos, Esbeltos e Carismáticos Agentes) que vêm para deter o coelhinho espião de extraterrestres, em mais um plano elaborado por Cebolinha e Cascão para pegar Sansão.

Mais um jogo entre palavras acontece em **Alfredo Hitchcocker: o Mestre do Suspense**, história em que Bidu é o protagonista na refilmagem de vários filmes do mestre do suspense Alfred Hitchcock, sem que nenhum tenha

dado certo por interferência direta de Bugu, com a intenção de tomar para si os papéis de Bidu. Em todos os títulos dos filmes, há um jogo entre os títulos ou nomes dos personagens e palavras ligadas ao universo canino: Bidu e Gracie Colie em *Janela Inconveniente (Janela Indiscreta)*; Bidu e Doris Dálmata em *Um Cão que Sabia Demais (Um Homem que Sabia Demais)*; Bidu e Ruskin Novak em *Um Canis que Cai (Um Corpo que Cai)*; Bidu estrela sozinho os filmes: *Intriga Internacion-au-au* e *Psicose pra Cachorro!*. Na mesma história, encontramos um palíndromo, frase que pode ser lida de trás para frente com o mesmo sentido. Isso acontece no momento em que Zé Esquecido diz a frase: “Socorram-me, subi no ônibus em Marrocos”, talvez o mais conhecido palíndromo brasileiro.

Em **O Monte do Terrir**, vemos o jogo entre as palavras “terror” e “rir”, Dona Morte é a personagem responsável por fazer os trocadilhos usando duplo sentido nas palavras. Ao encontrar um antigo amigo, peixe que mostra a ela fotos de sua família, ela diz: “Essa deve ser a mulher que você físgou!” usando a palavra “físgar” no sentido de “pegar um peixe com o uso de isca”, e “físgar”, gíria para “conquistar” uma pessoa. Depois, ela mostra a montanha de terror para os filhos do peixe, falando: “Não pescaram nada, né?”. “Pescaram”, aqui, no sentido de “entender”. Ela ainda se queixa dizendo: “Estou mortinha depois de tanto trabalho, morta de cansaço.”. Como ela é uma morta, usa o adjetivo para dizer “exausta”.

Mônica, a Menina Gorila é a história na qual *A Turma da Mônica* vai ao circo ver a transformação de uma mulher, Songa, em gorila Songamonga. “Monga” é um nome comum dado à protagonista desse tipo de atração em circos brasileiros, e “Songamonga” é um adjetivo usado para designar “lento”,

“sonso” ou “palerma”. Na mesma história, temos a presença do Professor Kanhestro, que parece ser um jogo com as palavras “canhoto” e “destro”.

3.1.1.4.1 Comentário

Esta segunda reunião de exemplos é caracterizada pela composição de dificuldades no título e em elementos da própria história. O recurso de usar acrônimos facilita a tradução, como em **L.O.B.O.S** - Lobos Organizados Buscando Oprimir Suínos poderia ser traduzido por *W.O.L.V.E.S – Wolves Organized Longing for Vilifying Engrossed Swines*, assim como **P.O.R.C.O.S.**, Porcos Organizados Contra a Opressão dos Suínos ficaria *P.I.G.S., Pigs Organized to Go Safe*, e a dificuldade linguística seria resolvida.

Na história **Arquivo Giz**, cujo nome em inglês é *X-Files*, o título poderia ficar *X-Viles*, com o objetivo de manter o caráter de vilões dos agentes da **F.A.B.E.C.A.**, Fantásticos, Audaciosos, Bonitos, Esbeltos e Carismáticos Agentes, sigla que poderia ser mantida como **F.A.B.E.C.A**, traduzindo as palavras por *Fabulous, Audacious, Beautiful, Elegant and Charismatic Agents*.

Alfredo Hitchcocker: o Mestre do Suspense traz muitos jogos com títulos de filmes e nomes de seus protagonistas. Acreditamos que a história poderia ter sido traduzida, usando-se o mesmo processo de mudar as palavras com o objetivo de fazê-las remeter ao universo canino. Por exemplo: Hitchcocker e Gracie Colie permaneceriam com os mesmos nomes e para o filme Janela Inconveniente (*Janela Indiscreta*) que, em inglês, é *Rear Window*, uma opção seria, por exemplo, *Rear Wiggle* (balançar o rabo como os cães fazem); Doris Dalmata, seria *Doris Dalmatian* e Huskin Novak seria mantido. Os títulos dos filmes: Um Canis que Cai (*Um Corpo que Cai*), em inglês, *Vertigo*, poderia ser

transformado em “*Verbeagle*”; Um Cão que Sabia Demais (*Um Homem que Sabia Demais*), *A Man who Knew too Much*, em inglês, seria “*A Dog that Knew too Much*”; Psicose pra Cachorro (*Psicose*), *Psycho*, em inglês, poderia ser “*Dog Psycho*” e, finalmente, Intriga Internacion-au-au (*Intriga Internacional*), *North by Northwest*, em inglês, poderia ter sido substituído por qualquer filme famoso de Hitchcock, uma vez que nenhuma outra informação ao referido filme está na história. Por exemplo: *Disque M para Matar*, (*Dial M for Murder*) que seria “*Dial M for Maltese*”. Para o palíndromo, o mais adequado seria usar um substituto com as mesmas características em inglês.

No caso de **Monte Terrir**, começamos por tentar solucionar o problema dos trocadilhos de Dona Morte. Assim, a frase “Essa deve ser a mulher que você fisgou!” usando a palavra “fisgar”, poderia ficar “*That is the woman you’ve hooked!*”, e manteríamos o duplo sentido em “*hook*”, para “conquistar” e para “gancho usado para colocar a isca que pegará o peixe”. A seguir, a frase: “Não pescaram nada, né?”, que poderíamos substituir por “*You didnt catch anything, did you?*” e ainda para sua queixa: “Estou mortinha depois de tanto trabalho, morta de cansaço.”, uma opção seria “*I’m dead tired!*”. Mas restava o título a ser resolvido. Depois de uma rápida pesquisa, optamos por *Night on the Bald Mountain*, título de uma das músicas de *Fantasy*, de Walt Disney.

Finalmente, a história **Mônica, A Menina Gorila**, teria seu nome traduzido por *Monica the Gorilla Girl*, e o professor Kanhestro receberia o nome de *Ambidesastrous*. O nome “Songamonga” poderia continuar o mesmo na tradução.

3.1.1.5 Palavras e expressões em outros idiomas

Também é muito recorrente o uso de palavras e expressões em inglês grafadas de forma a reproduzir seus sons como falados por pessoas que não falam o idioma. Incluímos exemplos de palavras de origem inglesa que são representadas graficamente da maneira exata como são faladas pelos brasileiros e palavras de origem japonesa, que foram traduzidas por Cebolinha pela sua sonoridade. Como exemplos, temos as histórias:

A Noite das Garotas, na qual Mônica convida as amigas para passar a noite em sua casa e pede que elas levem seus “*tapauérs*” (*tupperware*) com comidinha.

O mesmo acontece em **Aniversário na Escola**, quando Mônica, ao comemorar seu aniversário, ouve da amiga que a cumprimenta “*hépi burdei*” (*Happy Birthday*).

Em **Os Caçadores de Fantasma**s, Magali fala de fantasmas e cita o filme *O Sexto Sentido*, imitando a personagem central “*Ai si dédi pipou*” (*I see dead people*).

Na história **Era Uma Vez Uma Loja de Brinquedos Eletrônicos**, o dono da loja recém-inaugurada mostra a Cebolinha e Cascão os novos brinquedos. Quando Cebolinha se encanta com os bonequinhos, Cascão o corrige dizendo que não são bonequinhos e sim *Action Figures* e uma legenda no final da página exibe a tradução “figuras de ação”.

Um Joguinho Muito Louco mostra Cebolinha e Franjinha navegando na internet; quando Cascão chega para chamá-los para brincar, Cebolinha explica a ele que Franjinha está esperando um “*daunloudi*” (*download*) de um “*chewer*”

(*shareware*) para um “*gueime*” (*game*), havendo para esses termos uma nota de rodapé com as correções em inglês.

Em **O Episódio Três**, Cebolinha compra um boneco que, ao ser ligado, canta “*Papa donte priche*” (*Papa Don’t Preach*), música da cantora Madonna.

Em **Meu Quarto e Nada Mais!**, o primo pede que Chico Bento escolha um CD para ouvirem e dá as opções: “*Redi rodi tili péper*” (*Red Hot Chili Peppers*), “*Grindei*” (*Green Day*), “*Aerosmiti*” (*Aerosmith*) e, quando a música começa a tocar, lemos “*Hêi! Mister uere iu rédedi? Are iu in a ruri?*” “*Sei ou nou, ou nou...?*” (*Hey, mister! Were you ready? Are you in a hurry? Say oh no, no...*).

Na história **Halloween na Roça**, Chico Bento pergunta ao primo por que ele quer que seus amigos brinquem de “*ralauim*”, e o primo, além de corrigi-lo, dizendo “*halloween*”, ainda explica a origem da brincadeira.

Em **Primo da Cidade, Aniversário no Sítio**, quando seu primo chega cantando *Happy birthday to you*, Chico Bento entende as palavras como “rapé bate no Tuiuiu”, palavras que fazem sentido para ele.

Já em **Em japonês Garantido, nô?**, Cebolinha aproxima o som das palavras no idioma japonês, que não entende, de palavras em português, com sonoridade parecida, como vemos na ilustração a seguir:

Figura 4 Ilustração da história **Em japonês Garantido, nô?**

3.1.1.5.1 Comentário

Em alguns dos exemplos do bloco acima, seria possível substituir os nomes das bandas musicais e de cantores, assim como trechos das músicas por nomes de bandas latinas e cantores com trechos em espanhol, por exemplo. A grafia da pronúncia seria correspondente à forma como um americano não fluente se expressa em espanhol. Já para as referências a frases de filmes e outras palavras, a solução nos parece mais difícil, apontando para a permanência da pronúncia correta e perdendo, com isso, parte do humor da história.

3.1.1.6 Títulos das histórias

Em algumas histórias, não encontramos nenhum elemento que pudesse representar uma dificuldade para a tradução, ou seja, não percebemos nenhuma dificuldade linguística ou marca cultural relevante, a não ser o título da história. Os exemplos são:

O Império Contra a Vaca, uma história na qual o jogo de palavras aparece como uma paródia do filme *O Império Contra-ataca*, e rima com o título original. A história trata de um ataque de Lorde Coelhão que é derrotado por uma vaca-robô construída por Franjinha para salvar as crianças.

Picoléncontrando é a história do personagem Do Contra tentando enganar Cebolinha por causa de picolés, e tem em seu título o jogo entre as palavras “picolé”, “encontrando” que já é uma referência ao nome do protagonista Do Contra.

O título da história **Plutão, Planeta Anão?! Ah, Não!!** mostra o jogo fônico entre “anão” e “ah, não!” e trata da aventura de pessoas de estatura muito baixa que habitam o planeta cujo nome é Plutão.

Peça Bis!, nessa história, Mônica e Magali vão assistir a uma peça de teatro. O título brinca com os significados da palavra “peça”, tanto o modo imperativo do verbo “pedir” quanto o substantivo “peça”, espetáculo teatral.

Contatos Imediatos de Terceiro Miau traz o jogo entre as palavras “miau” e “grau” e é também uma referência ao filme *Contatos Imediatos do Terceiro Grau*, sucesso em 1977. Na história, Mingau, o gato de Magali, imagina que está sendo abduzido por alienígenas, quando na verdade sua dona o está levando ao veterinário.

Temos em **O Porquinho Borralheiro!** uma ironia da história infantil *A Gata Borralheira*, e a troca da palavra “gata” por “porquinho” deve-se ao fato de o animal de estimação de Cascão ser um porco.

Casco-cola Issequié!! faz um jogo com o conhecido, em 1969, mas já substituído, *jingle* da propaganda do refrigerante “Coca-Cola, Isso é que é!” e o nome de Cascão.

O título da história **Ce...bolinha de Natal**, uma clara referência às bolinhas usadas para enfeitar árvores de Natal, trata da transformação de Cebolinha e Cascão em enfeites, causada por duas bruxas, donas de uma loja de decoração natalina. Os meninos passam a enfeitar as árvores de suas próprias casas. No caso específico de Cebolinha, ele é o bico da árvore em forma de estrela por causa dos cinco fios de cabelo.

Em **O Presentevê**, história em que Cebolinha ganha de presente de aniversário um controle remoto que influencia a vida real, temos o jogo entre as palavras “presente” e “TV”.

Conto de Fraldas é a história em que Maria Cebolinha, irmã de Cebolinha, se imagina personagem dos contos de fada famosos e mostra o jogo entre as palavras “fada” e “fralda” pelo fato de a menina ser ainda um bebê que usa fraldinhas.

Há ainda uma história chamada **Os Sabões**, em que Cebolinha informa a Cascão que agora ele é sabão (querendo dizer “sabido”), pois sabe tudo. Passa a dar exemplos, como: quem nasce no Rio é peixe, no Mato Grosso é capim, e quem descobriu o Brasil, fugiu.

3.1.1.6.1 Comentário

Nesse primeiro grupo de exemplos, como já foi dito, a dificuldade reside em encontrar soluções para os títulos das histórias. Porém, alguns deles não apresentam qualquer dificuldade, e uma tradução simples resolveria a questão, como nos casos de: **Presentevê**, que poderia ser **PresentTV**.

Contatos Imediatos de Terceiro Miao faz referência ao filme que tem o título, em inglês, de: *Close Encounters of the Third Kind*, e que poderia ter sido

substituído por *Close Encounter of the Third Cat*, ou ainda *Close Encounter of the Third Kitten*.

Para **O Porquinho Borracheiro!**, em inglês, *Cinderella*, poderíamos fazer uma brincadeira com “*pig*” e que remetesse ao nome *Cinderella*, ou seja, algo como *Pigerella*.

3.1.1.7 Filmes, Programas de TV e Pessoas Conhecidas

Um dos mecanismos de desencadear efeitos de humor muito usado por Maurício de Souza são os trocadilhos, ou jogos de palavras com nomes de pessoas conhecidas ou famosas, assim como com nomes de programas de televisão e filmes. Eles que aparecem durante o desenvolvimento das histórias, como em:

Em **A Volta do Capitão Anêmona**, esse recurso surge quando Mônica está com seus amigos no Parque da Mônica, no papel de uma sereia, Moniquel, e diz que Mélviz (Elvis), o rei do rock não morreu. Depois diz que não conhece o capitão Nemo, só o capitão Amórica (América) e o capitão Bárvel (Marvel). Quando *A Turma da Mônica* resolve brincar de “Vinte mil léguas submarinas”, Mônica diz ser o capitão Nemônica (o jogo entre os nomes Nemo e Mônica).

Na história **Entre Lobos e Raposas**, o compadre coelho está agradecendo a Raposão por ele ter tomado conta de seus filhotes. Nesse momento, o primo mau de Raposão aparece se dizendo famoso por já ter participado do “big-bode”, numa alusão ao programa de TV *Big Brother*.

Em **Concurso das Denises**, *A Turma da Mônica* está selecionando uma menina para substituir Cleuza Maria, a Denise, uma integrante que esporadicamente aparece nas histórias de *A Turma da Mônica*. Dentre as 111

concorrentes, estão até os “teletúbios” (*teletubbies*). Cebolinha sugere chamar atrizes famosas, como Luane Piovana (Luana Piovane).

Amargus Azedus, o Planeta Mal-humorado mostra as crianças sendo levadas para devolver o riso aos habitantes do tal planeta, que, por causa da maldição de uma bruxa, pararam de sorrir. *A Turma da Mônica* pensa em trazer alguns humoristas, entre eles Rezina Cagé (Regina Cazé).

É a Morte com um Novo Visual traz o jogo de palavras com “Torlone”, sobrenome de uma atriz famosa, com “torrone”, um doce, na formação do nome que será usado pela morte. Ela assume o nome quando, de forma irônica, vem buscar um candidato a ser levado para o “outro mundo”. A irmã do homem pergunta se ela é a morte, e ela responde: “Não, sou a Cristiane Torrone!”.

Em **O Dia em que Dirceu Antônio ia se Declarar para Gerusa Raquel**, Cebolinha tem vergonha de dizer a Cascão que está assistindo à novela, fazendo com que o amigo tente adivinhar o que ele está vendo: Batmão? (Batman + mão), Terra na Esteira? (Guerra nas Estrelas), Narix? (nariz e Matrix). Ao descobrir a verdade, Cebolinha tenta explicar que a atriz é Ana Paula Ambrósio (Ana Paula Arósio, atriz brasileira) e tudo acaba quando Mônica e Magali mudam de canal para o programa “Cozinhando com Ana Maria Braba” (Ana Maria Braga, apresentadora de TV).

O Episódio Três mostra o jogo de palavras na formação dos nomes dos personagens do filme Guerra nas Estrelas, que se tornaram Chochobaca, em vez de Chewbacca e Oba-oba-qui-bode, para Obi Wan Kenobi.

A Hora do Pesadelo, é a história em que Cebolinha traz o DVD do filme “*Evelibodi* em pânico” (*everybody*) para assistir com Cascão.

Na história **Em Rumo às Estrelas**, temos a substituição do nome Dalt Vesgo, em vez de Dart Vader.

A história **Para ser um Super-herói** mostra Bidu tentando ser o supercão, e tem sua aventura compartilhada com Rex Lutor e Miriam Pane, sua namorada, respectivamente Lex Luthor e Lois Lane na história original de Super-Homem. Nesse caso o jogo de palavras é feito com o nome Rex ao mesmo tempo modificação do primeiro nome do personagem e um nome muito comum usado para cães.

Paul is Dead, título que vem com notinha explicativa traduzindo o significado da expressão em inglês, fala da possível morte de Paul Macarta (Paul McCartney), integrante dos Bitous (Beatles), por repórteres. Eles dizem que Mélviz não morreu. Dona Morte os leva para a tumba de John Leno (Lennon). Quando os repórteres dizem que há indícios de que Paul não morreu, pois viram uma capa de disco em que havia um carro, cuja placa era “IF 28” e explicam que “/” em inglês quer dizer “se” e 28 seria a idade em que ele morreu. Dona Morte explica que o significado de “IF” é Informação Falsa.

Figura 5 Ilustração que mostra a nota explicativa para o título em inglês da história **Paul is Dead**.

Outros nomes alterados aparecem em **Super Fantasma**, com os super-heróis mortos: Superomão (Super-homem), Capitão Narve (capitão Marvel) e Vouverino (Wolverine), esperando uma oportunidade para reencarnar.

3.1.1.7.1 Comentário

Nesse terceiro bloco de exemplos, não tivemos muita dificuldade para traduzir muitos deles, visto que nomes em inglês poderiam ser usados com o mesmo objetivo. Daremos alguns exemplos.

A Volta do Capitão Anêmona teria todos os trocadilhos mantidos na tradução, da mesma forma em que estão no original em português: *Melvis*, *Captain Amonica*, *Captain Barvel*, *Nemonica*.

Em **Concurso das Denises**, os teletúbios (*teletubbies*) poderiam ficar *teletubbs* e alguma atriz americana teria seu nome com letras invertidas para a substituição de Luane Piovana (Luana Piovane). Como não há ilustração para a

atriz, nem mesmo as características físicas teriam que ser levadas em consideração. Assim, poderíamos escolher, como exemplo: Julia Roberts, ou *Rulia Joberts*.

Para **Amargus Azedus, o Planeta Mal-humorado**, uma vez solucionado o título, por exemplo: *Acridus, Acidus, the Bitter Planet*, o mesmo recurso para o nome da atriz seria usado, assim, *Zenée Rellweger* (Renée Zellweger).

Em **O Dia em que Dirceu Antônio ia se Declarar para Gerusa Raquel**, os nomes próprios do título foram criados com a combinação de nomes escolhidos aleatoriamente, sem referência a atores conhecidos, e, aparentemente, sem um critério definido para essa escolha. Isso torna a tradução mais fácil, e a sugestão poderia ser *The Day Edward Jacob proposed to Pamela Suellen*. Outros nomes como Batmão poderia ser *Catman*, e o filme Terra na Esteira, *Star Wars*, seria *Tart Wars*. Narix ficaria *Notrix*, e a atriz Ana Paula Ambrósio poderia ser substituída pela atriz americana Catherine Zeta-Jones, que seria *Catherine Beta-Cones*. Para o programa Cozinhando com Ana Maria Braba, teríamos *Cooking with Smartha Stew-art* (Martha Stewart). Parece-nos que a dificuldade nesse bloco está nas histórias nas quais palavras de origem inglesa são grafadas reproduzindo exatamente os sons que eles representam em português. Uma sugestão seria usar palavras de origem latina, como já foi mencionado anteriormente. O espanhol é um idioma bem conhecido dos americanos e uma solução seria reproduzir a forma como o americano pronunciaria as palavras nesse idioma.

3.1.1.8 Situações diversas

O bloco a seguir é composto de histórias com diferentes temas em diversas situações.

Em **Parque da Mônica e o Supernenê**, história adaptada do Super-Homem, Mônica apresenta os pais do superbebê Ado e Ada, a quem Cebolinha se dirige chamando-os de Superado e Superada, num claro jogo entre palavras.

O Mistério dos Irmãos Gêmeos de Dudu é a história na qual a babá, inspirada pela novela a que assiste, inventa uma história sobre a origem de Dudu dizendo que ele tinha quatro irmãos gêmeos: Dada, Dedé, Didi e Dodô, jogando com a repetição das sílabas para formar nomes parecidos com o apelido do menino.

Pai Noel é a história em que Cascão está prestes a descobrir que o Papai Noel que está no *shopping* distribuindo brinquedos é seu pai que pegou “um bico” para ganhar um dinheiro extra no Natal. Lá, Cascão e Cebolinha ouvem chamar um nome, Antenor Araújo, e Cebolinha faz uma piada: Araújo porque ele trabalha na aeronáutica, se trabalhasse na marinha seria marujo. Ele faz um trocadilho com “ar” e “Araújo” e “mar” e “marujo”, nome dado aos homens que trabalham no mar.

O Carro Sujo do Cascão mostra o jogo fônico entre “Scort” e “Ex Korte”, nome do carro dos sonhos do pai de Cascão, que ele nunca poderia comprar com seu salário. Ele tem a oportunidade de dar uma volta no carro, mas a realização desse sonho não dura muito tempo.

Na história **Uni, Duni Dinossauros**, Cebolinha e Cascão medem força entre seus dinossauros. Quando não tem mais dinossauros disponíveis para a batalha, Cebolinha traz um pato que chama de “patossauro”.

O mesmo acontece em **Os Caçadores da Ilha Perdida**, em que Cebolinha garante que a aventura que estão vivendo é uma missão dos meninos, assim como o “Caminho de Santiago de Pimpinela” (Santiago de Compostela).

Em **O Presente do Futuro**, Mônica, tentando forçar Cascão a lhe contar um segredo, o ameaça: “Ou você abre o bico ou vou te apresentar o chuveiro molhadeiro que mora dentro do banheiro”.

Sai pra lá Barata, todas as vezes que Magali grita “barata” com medo do bicho, Mingau recita: “a barata da batata da cabana da banana...” “a babá babada abobou a bacada”.

Em **Rumo às Estrelas**, depois de uma hipotética aventura mal-sucedida a bordo de uma nave espacial construída por seu amigo, Franjinha, Cebolinha responde à pergunta de Cascão sobre onde eles estariam, dizendo: “na lua”, em vez de “rua”, o que lhe causou uns tapas vindos do amigo.

Louva a Deus é a história na qual Mônica e Anjinho passam a discutir o significado do nome do inseto “louva-deus”, em clara relação com a ação de orar à Deus.

Em **É Claro!**, Zé Lelé, melhor amigo de Chico Bento, vem para contar sua mais recente descoberta científica: o fato de a lua não responder ao gato, quando o gato mia para a lua. E a resposta é que a lua não é gata, é astro e: Astronomia! (astro não mia!).

O jogo fônico também está presente em **Se Você Quer a Lua eu Vou Buscar**, na qual Chico Bento tenta pescar a lua para Rosinha e pede isca para colocar na vara de pescar, mas Zé Lelé dá a ideia de fazerem uma “iscada”.

A história **Você é o Grande Amor de Minha Morte** traz no título o jogo entre a expressão “Você é o grande amor da minha vida”, e o oposto de “vida”, “morte”, condição de Penadinho que usa a frase para declarar seu amor a Alminha.

Em **X-Monstros**, uma história sobre o mundo dos gibis, aparece Doutor Ira e Fraternidade Mutante, Monstros Unidos Tentando Alcançar Novamente o Topo Perdido.

A história **O Indeciso** mostra Penadinho no céu, conversando com um santo parecido com a imagem de São Pedro chamando o fantasma de Sr. Maiscon Fuso (mais confuso) e pedindo que ele escolha em que forma quer reencarnar: múmia, bruxa ou lobisomem, porém Penadinho não consegue decidir.

Em **Moscas, Pra que te Quero!**, há o jogo com as palavras “pernas”, da expressão “pernas pra que te quero” e “moscas” insetos associados a locais não muito limpos e, conseqüentemente, a Cascão.

Em **É Dona Morte com um Novo Visual**, a morte é transformada em uma loura de olhos verdes, vestida de forma moderna e de salto alto e vem buscar um escolhido, o Sr. Caio Del Lado (caio de lado).

Figura 6 Ilustração da história **É Dona Morte com Novo Visual**.

3.1.1.8.1 Comentário

Nesse bloco, algumas histórias não trazem elementos que dificultariam as traduções, como: **O Mistério dos Irmãos Gêmeos de Dudu; Uni, Duni Dinossauros; Rumo às Estrelas, e Louva a Deus**. Para outras, apresentamos nossas sugestões.

Em **Parque da Mônica e o Supernenê**, encontramos a junção das palavras “super” e “Ada” e “super” e “Ado”, formando os nomes “Superada” e “Superado”. Esses nomes são usados na história, para a mãe e o pai do supernenê, dando-lhes o sentido de “ultrapassados”. Uma solução seria fazer uma junção de palavras, usando o prefixo “super”, como por exemplo: “*super*” “*Able*”, que ficaria *Superable* (superável) para a mãe, e “*super*” “*Visor*”, *Supervisor* (supervisor) para o pai.

Na história **O Carro Sujo do Cascão**, uma possível sugestão para o carro “Scort” que recebeu na história o nome de “X-Korte”, poderíamos usar “X-core” (score) para “Scort”, e o nome “X-korte” (“*Escorte*”) seria alterado para “*Scored*”.

Em **Os Caçadores da Ilha Perdida**, uma ideia é fazer um jogo de palavras com o nome dessa rota (Caminho de Santiago de Compostela) que, em

inglês, é *Santiago Route*, traria o efeito desejado, como, por exemplo, *Sandlike Route*.

Para **O Presente do Futuro**, seria mais difícil solucionar a frase rimada “o chuveiro molhadeiro que mora dentro do banheiro”, mas uma frase com aliterações em “sh” poderia dar um efeito semelhante, por exemplo: “*the showery shower shown in the washroom*”. O mesmo recurso poderia ser usado para **Sai pra lá Barata**.

Na história **X-Monstros**, há a Fraternidade Mutante (Monstros Unidos Tentando Alcançar Novamente o Topo Perdido) que poderia ter sido substituído por *Mutant (Monsters Unified Trying to Achieve a New Triumph)*.

Em **É Dona Morte com um Novo Visual**, o nome da pessoa que Dona Morte quer levar embora para o “outro mundo” é Caio Del Lado (caio de lado). Nesse caso, poderíamos usar *Stan Deno Moore (standing no more)*.

3.1.2 Marcas Culturais

Como Marcas Culturais, selecionamos exemplos de histórias com elementos culturais mais marcantes que podem ser provérbios, expressões idiomáticas, crenças, hábitos e costumes populares. É essencial que o leitor tenha um conhecimento prévio desses elementos e das circunstâncias que envolvem esses dados culturais. Algumas vezes não temos uma referência clara à marca cultural, e sim, uma inferência, ou seja, um elemento que desencadeia a alusão ao conhecimento prévio de uma determinada situação.

Seguiremos o mesmo critério usado em Fatores Linguísticos, separando os exemplos em grupos.

3.1.2.1 Referência à literatura

O primeiro bloco é a referência à literatura tanto infantil quanto geral. As histórias ora trazem personagens ligados à literatura, ora alteram os títulos de histórias e contos conhecidos.

Na história **O Porquinho Borralheiro!**, três fadinhas surgem para fazer seus desejos à Bela Dorminhoca no dia do nascimento da princesa. Temos aqui referências a duas histórias infantis clássicas, *A Gata Borralheira*, que recebe a mudança de “gata” por “porquinho” no título, e *A Bela Adormecida*, para quem as fadas aparecem no conto original.

Os Três Sujinhos é uma paródia de *Os Três Porquinhos*, que traz Cascão, Capitão Feio e Chovinista tentando fugir de Lobolimpo, um vilão. Os amigos acabam construindo três casinhas e elas não são fortes o suficiente para detê-lo.

Em **Uma Superprodução para Bidu**, o cão pede aos roteiristas e também aos outros personagens de *A Turma da Mônica* sugestões para uma inovação nos roteiros de suas histórias, pois está cansado dos mesmos temas. Bidu rejeita todas as novas ideias, mas resolve interpretar um tema de sua própria autoria, a história com o título: *O Cachorro da Távola Quadrada*, uma alusão a *Rei Artur e os Cavaleiros da Távola Redonda*.

Dom Chicote traz Chico Bento contando uma história a seu amigo, alterando os nomes dos protagonistas. Assim, Quixote e Sancho Pança, personagens centrais de Dom Quixote, recebem os nomes de Chicote e Lelé

Pança, e o jegue de Chico Bento recebe o nome de Resmungante, para o nome original do cavalo Rocinante.

Em **A Volta da Legião dos Leitões Alados**, história em que três porquinhos sapecas estão em férias no paraíso, há muita confusão. Os filhos de um casal brigam e o menor, Abel, se queixa aos pais contando que o irmão, Caim, havia batido nele. O zelador do paraíso, para quem os porquinhos reclamam, dá uma bronca nos pais dos meninos, lembrando que eles que já haviam sido expulsos do paraíso uma vez e por isso deviam se comportar.

Em **Contos de Fralda**, Maria Cebolinha se imagina como Cinderela e A Bela Adormecida. O cavalo de seu príncipe encantado é Floquinho, seu cãozinho, e ela monta em suas costas. Quando seu pai passa por ela, a menina imagina que as pernas dele são o Pé de Feijão de Joãozinho. O pai a levanta e ela pensa estar sendo carregada pelo soldadinho de chumbo. Todos os personagens pertencem a contos infantis conhecidos.

3.1.2.1.1 Comentário

As referências presentes nos exemplos acima fazem parte da literatura universalmente conhecida, o que tornaria mais fácil a adaptação ao inglês.

Para a história **O Porquinho Borracheiro!**, usaríamos a mesma sugestão apresentada quando mencionamos essa história em Fatores Linguísticos, ou seja, usaríamos o nome *Pigerella*, em substituição a *Cinderella*.

O mesmo recurso seria usado para **Os Três Sujinhos**, *The Three Little Pigs* em inglês, que poderiam receber o nome de *The Three Little Icky*, na tradução ao inglês.

Em **Uma Superprodução para Bidu**, a referência ao clássico *Rei Artur e os Cavaleiros da Távola Redonda* teve a palavra “redonda” substituída por “quadrada”. Em inglês, o título é *King Arthur* e nossa sugestão seria, por exemplo, *Dog Arthur*.

Para **Dom Chicote**, a estratégia seria usar alguma palavra que fizesse sentido em inglês ao mesmo tempo em que remetesse aos nomes dos protagonistas.

Já em **A Volta da Legião dos Leitões Alados**, a tradução literal dos nomes bíblicos resolveria o problema.

3.1.2.2 Filmes, programas de TV e pessoas conhecidas

A referência a filmes, programas de televisão e pessoas conhecidas também está muito presente como marcas culturais, uma vez que exige que o leitor saiba a que filme, programa ou pessoa é feita a referência. Os exemplos são:

A Volta do Capitão Anêmona é a história em que Mélviz, o rei do rock, é citado por Mônica, que faz uma referência ao rei do rock, Elvis Presley.

O Império Contra a Vaca é um título adaptado do título do filme *O Império Contra-ataca*.

Na história **Qual Brincadeira?**, as crianças passam a brincar de Havaiana Jones na Última Cruzada em Busca da Arca da Perdição, no Tempo Perdido, uma mescla dos títulos de alguns filmes de Indiana Jones (*Indiana Jones e a Última Cruzada*, *Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida*, *Indiana Jones e o Templo da Perdição*).

Em **Como Ser um Cão em Sete Lições**, Cascão brinca de Guerra de Besteiras, numa clara referência ao filme *Guerra nas Estrelas*.

Temos **Barraco entre Famílias**, história sobre um programa de televisão em que duas famílias, a de Cebolinha e a de Xaveco, se enfrentam para ganhar prêmios por meio de uma competição envolvendo perguntas e respostas. Há programas dessa natureza presentes em televisões de vários países, mas a palavra “barraco” é usada popularmente no Brasil, para dar o sentido de uma “discussão de baixo nível”.

Em **A Hora do Pesadelo**, encontramos no título do filme em DVD que Cebolinha leva para assistir com Cascão, “*Evelibódi em Pânico*” uma junção de dois filmes americanos de terror, *A Hora do Pesadelo* e *Pânico*.

O Exterminador do Coelho sem Futuro é a história na qual Cebolinha, com a ajuda de Franjinha, se dedica a mais um plano para pegar o coelho da Mônica. No título, há o acréscimo das palavras “coelho” e “sem” no nome de um filme muito conhecido nos anos 80 e 90, *O Exterminador do Futuro*.

O Episódio Três mostra Cebolinha e Cascão brincando de “Berro nas Estrelas, a Vingança de Zica”, (*Star Wars III, A Vingança dos Sith*) em que Lúqui Iscaualca (Luc Sakywalker) honra a ordem dos “cavaleiros jegue” (cavaleiros Jedi). Cebolinha compra o boneco do “boba féde” (Boba Fett). Os admiradores de saga *Star Wars* e seus muitos personagens identificam a referência imediatamente, o que não acontece com aqueles pouco familiarizados com os filmes da série.

O Mister B é também uma alusão a Mister M, conhecido mágico que revela os segredos de outros mágicos.

Ele também está presente em **E Mais uma Vez... Mister B**, revelando os segredos dos personagens das histórias de *A Turma da Mônica* que sofrem todos os tipos de acidentes e aparecem sãos e salvos nos quadrinhos seguintes.

Na história **Alfredo Hitchcocker: o Mestre do Suspense**, os filmes mais conhecidos de Alfred Hitchcock e seus protagonistas são citados, porém com mudanças que dão comicidade a eles. O primeiro filme é Janela Inconveniente (*Janela Indiscreta*), com Bidu e Gracie Colie (Gracie Kelly); Um Cão que Sabia Demais (*Um Homem que Sabia Demais*), com Bidu e Doris Dálmata (Doris Day); Um Canis que Cai (*Um Corpo que Cai*) com Bidu e Huskyn Novak (Kim Novak); Intriga Internacionau-au (*Intriga Internacional*) e Psicose pra Cachorro (*Psicose*).

Em **Meu Novo Celular**, o namorado de Pipa não dá atenção à garota e passa o tempo todo olhando seu celular. Quando Pipa reclama do comportamento do rapaz, ele pergunta: “Quem, eu?” e Pipa responde: “O Leonardo di Cabra é que não é”, usando um nome adaptado do ator americano Leonardo di Caprio.

Coelhada Assim não Vale, história em que Cebolinha e Mônica estão mais uma vez brigando, Cebolinha a ataca verbalmente: “Mobidique encalhada” e “Paquita do Faustão”. O último insulto é uma referência às assistentes de palco do programa infantil *Xou da Xuxa* apresentado entre 1984 e 2002, com diferentes gerações de garotas, misturadas às dançarinas do programa dominical *Domingão do Faustão*.

Para entender a história **Paul is Dead**, é necessário que haja algum conhecimento das discussões sobre uma hipotética morte do Beatle na década de 80.

A mesma observação feita acima se aplica ao título **O almoço que veio de longe**¹⁴, numa alusão à novela de 1964 *A Moça que Veio de Longe*, mas nada há no decorrer da história que possa ser uma dificuldade para sua tradução.

Em **O Monstro da Geladeira**, Magali está assistindo a um filme de horror na “Sessão Vale a Pena se Arrepiar de Novo” numa alusão clara ao *Vale a Pena Ver de Novo*, programa de TV vespertino brasileiro.

Na história **O Presentevê**, Cebolinha é capturado pela televisão e vai parar em programas brasileiros como “Xou da Xabéu”, numa alusão ao programa *Xou da Xuxa*, e “Vale a Pena Ver Outra Vez de Novo”, referência ao programa vespertino *Vale a Pena Ver de Novo*, que passa novelas já mostradas em anos anteriores.

Na história **O Dia em que Dirceu Antônio ia se Declarar para Gerusa Raquel**, as crianças de *A Turma da Mônica* brigam para escolher que canal assistir e as meninas acabam mudando para o programa “Cozinhando com Ana Maria Braba” (Ana Maria Braga), fazendo alusão a um programa televisivo.

Meu Quarto e Nada Mais é a história na qual o primo tenta fazer com que Chico Bento se divirta na cidade grande, ou seja, dentro de seu quarto, e resolvem assistir a alguns filmes, como “Sei muito bem o que vocês fizeram no inverno passado”, “Fânico”, “Godizila contra Frédi Gruga” (fazendo referência a *Eu Sei o que Vocês Fizeram no Verão Passado*, *Pânico*, *Godzilla* e *Fred Cruger*), todos eles filmes americanos de terror. Na mesma história, Chico Bento quer

¹⁴ **A Moça que Veio de Longe** é uma telenovela produzida pela TV Excelsior, que ia ao ar às 19h00, no período de maio a julho de 1964. Escrita por Ivani Ribeiro, foi baseada no conto original de Abel Santa Cruz e dirigida por Dionísio Azevedo.

ouvir a música de “Torico, Toroco” (Tonico, Tinoco), cantores sertanejos populares brasileiros muito conhecidos nas décadas de 50, 60 e 70, no Brasil.

Perigosa Perua é a história de uma moça vestida de forma extravagante que tenta convencer Dona Morte a mudar o “modelito” e a leva para compras em um *shopping*. O nome da história é o mesmo de uma novela de 1992, *Perigosas Peruas*.

Sorte no Jogo, Azar no... é a história em que Rolo está num bar e o *barman* pergunta a ele: “Já pensou sua banda no Domingão do Gordão?”, uma referência ao programa de TV, *Domingão do Faustão*.

Os Caçadores de Fantasmas remete ao filme *O Sexto Sentido*, que tem seu nome na história como “O Sétimo Sentido” e a frase “*Ai si dédi pipou*” como pronúncia da célebre frase “*I see dead people*”.

Na história **Amargus Azedus, o Planeta Mal-humorado**, humoristas brasileiros são citados com seus nomes alterados. São eles: Donald Boliás (Ronald Golias), Xico Franísio (Chico Anísio) e Rezina Cagé (Regina Cazé).

Em **O Mistério dos Irmãos Gêmeos de Dudu**, a babá de Dudu assiste à novela *Gêmea do Mal*, atenta ao momento em que Jutinha vai desmascarar Jaquel. Embora nenhuma outra informação seja dada, os nomes das gêmeas são uma paródia das gêmeas Rutinha e Raquel da novela *Mulheres de Areia*, sucesso nos anos 70, regravada em 1993 e reprisada em 2005.

3.1.2.2.1 Comentário

Nesse bloco, a maioria das histórias fazem referências a filmes e artistas americanos conhecidos aqui no Brasil e que tiveram, nas histórias de *A Turma da Mônica*, seus títulos alterados. Isso torna ainda mais fácil o entendimento do leitor americano, tanto na tradução dos nomes alterados, quanto dos nomes dos atores.

Embora tenhamos encontrado dez referências a programas de televisão e artistas brasileiros, acreditamos que essas referências possam encontrar substitutos adequados em sua tradução ao inglês.

3.1.2.3 Folclore, costumes, crenças populares e expressões idiomáticas

Há muitas histórias nas quais os elementos essencialmente brasileiros servem como referência, os exemplos são:

Lendas do Folclore é a história que mais referências faz a nosso folclore. Na história, as crianças que estão assistindo a um filme de terror decidem ler histórias de nosso folclore. Durante a leitura, surgem: o *Saci Pererê*, *Iara e sua beleza traiçoeira*, *Lobisomem brasileiro*, *O homem do saco* – figura popular usada pelas mães para amedrontar seus filhos para que eles não fiquem muito tempo na rua, pois o homem pode passar e colocá-los no saco que carrega nas costas e levá-los embora. Ao citar a *Cuca*, Mônica a define como “a criatura com cara de jacaré procurando as crianças que não querem dormir”, que nos remete a popular canção de ninar “Nana nenê que a Cuca vem pegar...”. Estão ainda presentes o *Curupira* e a *Mula sem Cabeça*.

Em **Aconteceu no Carnaval**, a história se passa na matinê de carnaval do Clube Limoeiro, com toda a turminha chegando em fantasias variadas,

costume brasileiro para os bailes de carnaval infantis que acontecem durante o carnaval.

Na história **Amigo é Coisa pra se Guardar... (e Não, pra com ele Aprontar!)**, logo no título temos uma referência à primeira frase de uma música brasileira do cantor Milton Nascimento que é muito conhecida: “Amigo é coisa pra se guardar do lado esquerdo do peito”.

Em **O Exterminador do Coelho sem Futuro**, Cebolinha, à procura de uma maneira de pegar Sansão, viaja no tempo e encontra Mônica ainda bebê, em seu carrinho. Distraído, acaba batendo a cabeça em um poste, dizendo: “No meio do Caminho tinha um Poste”, parafraseando a primeira linha da poesia de Carlos Drummond de Andrade: “No meio do caminho tinha uma pedra”. Ainda nessa história, no último quadrinho, há a ilustração de Cebolinha encontrando um carro (o supercarro do filme *De Volta para o Futuro*), dirigido por um homem de cabelos longos e brancos (Dr. Brown, protagonista do filme) que recebe o convite para um passeio, como mostra a ilustração abaixo:

Figura 7 Ilustração da história **O Exterminador do Coelho sem Futuro**.

Em **Era um Sítio Muito Engraçado**, Chico Bento encontra um sítio com todos os personagens de Monteiro Lobato e suas características marcantes, dizendo-se moradores de livros, sem mencionarem seus nomes ou a obra do escritor. Há vários símbolos que, desde o início, nos levam a pensar no *Sítio do*

Pica-pau Amarelo, a começar pela chegada de Chico ao local. O título também é uma referência à música *Era uma Casa Muito Engraçada*. A figura abaixo mostra a caracterização dos personagens:

Figura 8 Ilustração da história **Era um Sítio Muito Engraçado**.

Dudu com Erva, Gato não Nega também mostra elementos de crença popular, como “o bicho papão” e o “zumbi”, esse último bastante presente nas historinhas de todas as personagens.

A Loura do Banheiro é a história em que há uma representação da lenda urbana brasileira sobre uma loura que vive em banheiros de escolas assustando as crianças.

Em **Tomando Conta do Dudu ou da Geladeira**, a expressão “neca de pitibiriba” é usada por Magali. Essa expressão popular brasileira foi muito usada nas décadas de 60 e 70.

A história **Moscas, Pra que te Quero!** é uma referência à expressão popular “pernas para que te quero” usada para dar a ideia de alguém tentando correr o mais rapidamente possível.

Na história **Isso não Vai Fazer bem para a Minha Imagem**, Cebolinha, depois de uma série de contratempos enquanto está tomando banho, acaba

entalado com a cabeça dentro da pia e Cascão pede ajuda a Mônica para retirar o amigo da situação, e a menina diz: “Posso perder meu cargo de embaixadora com um mico desses”, referindo-se ao seu cargo de Embaixadora da Unicef¹⁵.

Em **Cuida que o Filho é Teu**, a campainha da casa de Cebolinha toca e ele encontra apenas uma cesta com um bebê e um bilhete com os dizeres: “Toma que o filho é teu”. Essa frase popular é usada para responsabilizar alguém pela paternidade/maternidade de uma criança.

Na história **Esquecido e Carrancudo**, temos a expressão idiomática “acordar com o pé esquerdo”, que significa “acordar mal-humorado”. Ela é transformada em “acordar com a pata esquerda”, para descrever o estado de espírito de Zé Esquecido, cachorro amigo de Bidu.

Na história a seguir, **Pesquisa de Opinião**, o leitor deve estar familiarizado com a imagem de Maurício de Souza, que aparece apenas como Maurício, para falar com Bidu sobre modificações em suas histórias. Há uma identificação entre a ilustração e o criador de *A Turma da Mônica*, que pode ser percebida na ilustração a seguir:

Figura 9 Ilustração da história **Pesquisa de Opinião**.

¹⁵ Em 2007, a personagem Mônica recebe o título de Embaixadora da UNICEF, único personagem de histórias em quadrinhos a ser agraciado com o título.

Teatro de Fantoques é a história em que o tempo volta atrás e os ditados populares com a palavra “tempo” começam a fazer parte do diálogo. Mônica diz o primeiro: “Estou atrás de Cebolinha faz tempo!”, o relógio responde: “O negócio é dar tempo ao tempo”, Magali continua: “Tempo é dinheiro!” e termina com o relógio dizendo: “O tempo é senhor da razão!”.

Em **Soprou, Ficou**, história na qual Mônica está fazendo caretas em frente a um espelho, a mãe da menina diz que se um anjinho passasse e soprasse, seu rosto ficaria daquele jeito. Essa informação vai passando de uma criança de *A Turma da Mônica* para outra, até que Anjinho diz que tudo não passa de uma lenda. Temos aqui a alusão à crença popular que diz que quando alguém está fazendo caretas, se um vento é soprado, fica-se assim para sempre.

Farinha e Ovo é a história em que a turminha decide comemorar o aniversário do personagem Titi com um trote de aniversário e chega à festa carregando farinha e ovos, uma tradição praticada muitos anos atrás, em que o aniversariante era banhado com esses ingredientes.

Temos, em **A Volta da Legião dos Leitões Alados**, três porquinhos alados em férias que são chamados de “três espíritos de porco”, uma alusão à denominação popular dada a crianças muito levadas.

Na história **A Idade da Espontaneidade**, Marina quer pintar um quadro com Mônica e Magali, que devem se comportar da maneira mais espontânea possível. Mas as meninas se arrumam com roupas extravagantes e maquiagem exagerada. Marina, em resposta, diz que se quisesse pintar “peruas” iria ao jardim zoológico, usando a palavra “peruas” para designar “mulheres que se arrumam de forma exagerada e com muitos acessórios”.

Na história **Um Aniversário Nada Previsível**¹⁶, Magali e Mônica vão a uma cartomante, Madame Cleuzodete, que “lê o passado, presente, futuro e bula de remédio”, e que recebe, na ilustração, uma imagem estereotipada, com a mistura de vários elementos esotéricos: turbante, roupa estampada com motivos ligados à astrologia, bola de cristal e incenso, mostrada abaixo:

Figura 10 Ilustração da história **Um Aniversário Nada Previsível**.

Em **Os Micos que a Gente Paga para ir à Praia!!**, todas as características das praias brasileiras estão presentes. Nessa história, Magali vai com a família de Dudu passar o dia na praia. Desde o quiosque que serve comida, a boia de cavalo de Dudu, a porção de camarões fritos, os pastéis e o picolé, e até o guruçá, crustáceo parecido com um siri que o pai de Dudu explica ter também o nome de Maria Farinha. A história termina com Dudu indo nadar no cano de esgoto que dá no mar e Magali contraindo uma micose.

O Infalível Plano Alimentício mostra Magali usando alimentos como armas para roubar um bolo: baba do quiabo serve de ventosas, casca de laranja cortada em espiral para fazer um gancho, pão com manteiga nos pés para

¹⁶ Apesar de termos também no contexto da história diversos alimentos brasileiros, como: bolo de sorvete, com cobertura de chocolate, e musse de maracujá, manjar de coco, pudim de caramelo, flan de figo, a ilustração não comprometeria a substituição por outros alimentos doces no processo de tradução, pois todos fazem parte de um só bolo de aniversário decorado.

deslizarem como patins. Encontramos também o ditado popular: “pão de pobre cai sempre com a manteiga para baixo”, quando Magali diz as palavras: “a manteiga sempre cai para baixo”.

Mingau de Natal trata do costume de fazer o chamado amigo secreto nas noites de Natal com os colegas de trabalho.

Árvore de Mingau é a história na qual Magali enfeita sua árvore de Natal, e o último toque decorativo é a imitação da neve, hábito de brasileiros para a simulação da neve natalina, associada à imagem do Natal nos países do hemisfério norte.

Em **Doce ou Salgado**, Magali come todos os alimentos que tanto a Fada dos Doces, quanto a Fada dos Salgados fazem na ocasião de seu aniversário: brigadeiro, cajuzinho, quindim, coxinha, pastéis etc.

O Festival do Tomate Verde tem como tema central os “sacolés e chupis”¹⁷ que Mônica prepara, etapa por etapa, duas vezes, para as garotas venderem no festival e ganharem o prêmio do concurso da rua. Na história também são citados o provérbio brasileiro: “O que não mata engorda” e a expressão: “É hoje que eu bato as botas”.

Por que Eu NÃO Gosto de ir à Feira se passa numa típica feira livre brasileira, quando as mães levam as crianças de *A Turma da Mônica* para ajudá-las a carregar o carrinho de compras. A ilustração da história, mostrada abaixo, retrata as feiras de rua tão características no Brasil:

¹⁷ Saquinhos de plásticos com cerca de 10 cm de comprimento e 0,4 cm de largura, cheio de suco de frutas e congelados para serem chupados como picolé.

Figura 11 Ilustração da história **Por que Eu NÃO Gosto de ir à Feira.**

Em **Figurinha Difícil**, Cascão tenta completar seu álbum de figurinhas e ganhar um prêmio, mas sempre falta uma, a mesma figurinha difícil que todos os meninos querem. Ainda que colecionar figurinhas seja um costume universal, há a referência a um hábito bastante brasileiro, comum há muitos anos de dar prêmios à criança que completasse o álbum de figurinhas.

Em **Um Porquinho Incomoda Muita Gente**, Cebolinha está tomando conta de Chovinista, porquinho de seu amigo Cascão, que acaba bagunçando e sujando a casa da família. O menino, muito descontente, chama Chovinista de “Filhote de cruz credo” (cruz credo) e “chupa clabas duma figa!” (chupa-cabras); a primeira, uma expressão popular brasileira; e a segunda, mais uma vez, a referência à crença popular, não só brasileira, a um ser lendário que matava animais durante a noite, o “chupa-cabras”.

A história **O Grande Concurso das Balas Bilula** trata de um concurso para ganhar prêmios por meio do envio de uma frase sobre o produto, acrescida de uma determinada quantidade de embalagens do mesmo produto, prática muito comum em concursos brasileiros até os dias atuais.

Em **Os Caçadores da Ilha Perdida**, Cebolinha, Xaveco e sua irmã vivem uma aventura em busca de um tesouro, e o menino diz que sua missão é

semelhante a percorrer o caminho de Santiago de Pimpinela, clara referência ao Caminho de Santiago de Compostela, em que peregrinos percorrem diversos itinerários pela Europa até encontrarem-se nos caminhos espanhóis, na cidade de Santiago de Compostela.

A história **Cuidado com o que Deseja** mostra Cebolinha adulto governando a lua depois de desejar, ao cortar seu bolo de aniversário quando menino, ser o novo “dono da lua” (lua) no lugar de Mônica. O tempo passa e A *Turma da Mônica* habita aquele satélite. Magali e Mônica aparecem fazendo um *fondue* com um pedaço da lua, numa alusão à comparação entre a lua e o queijo.

Tema recorrente nas histórias de Chico Bento, o lobisomem é mostrado, juntamente com a mula sem cabeça e o boitatá em **O Lobisomem**, história na qual Chico Bento explica para o primo como uma pessoa acaba se transformando em lobisomem, depois de virar adulto.

Em **Os Assombrosos Ruídos de uma Noite na Roça**, o primo não consegue dormir de medo, depois que a Vó Dita contou aos meninos lendas sobre lobisomem e mula sem cabeça.

Já em **O Presente de uma Estrelinha**, Chico Bento se assusta com a proximidade de uma estrela que fala com ele e exclama: “Meu padim padiciço!”, frase usada pelos devotos do popular Padre Cícero, figura lendária brasileira, principalmente no Nordeste do país.

Em **Se Você Quer a Lua Eu Vou Buscar**, Franjinha ajuda Chico Bento a ir até a lua e trazer uma pedrinha para Rosinha, que não acredita que a pedra seja realmente lunar e pede outra prova. Os meninos voltam à lua, tentando em vão conseguir a prova pedida: uma foto de São Jorge com o dragão.

A história **Entre Cortes e Ataduras** mostra Muminho fazendo um curso de corte, costura e ataduras para fazer “modelitos” atuais, quando Zé Vampir e Penadinho dizem que ele está parecido com um Rei Momo de SPA.

Na história **As Sombras da Vida**, o personagem das cavernas, Piteco, observa como algumas coisas permanecem as mesmas através dos tempos. A história se passa em duas épocas diferentes. Vejam a ilustração abaixo:

Figura 12 Ilustração da história **As Sombras da Vida**.

3.1.2.3.1 Comentário

Esse é o grupo de exemplos que talvez apresentem maior quantidade de dificuldades para a tradução, por se tratar de referências muito características da nossa cultura.

Esse bloco traz a história **O Exterminador do Coelhinho sem Futuro**, na qual temos uma frase de um dos poemas de Drummond, que até poderia ser substituída, porém essa marca brasileira seria apagada.

O mesmo ocorreria em **Era um Sítio Muito Engraçado**, a menos que o leitor americano tivesse conhecimento da obra de Monteiro Lobato.

Já para **Lendas do Folclore, e Dudu com Erva, Gato não Nega**, a única forma de preservar os elementos folclóricos brasileiros seria o uso de notas explicativas, a exemplo do que apareceu em uma das histórias traduzidas, e que será mostrado mais abaixo na análise das histórias que receberam tradução.

Para a adaptação de provérbios, crenças e ditados populares, haveria a necessidade de uma pesquisa mais aprofundada dos tradutores na procura por elementos locais, ditados populares usados na cultura local e que pudessem substituir ou adequar-se às histórias.

3.1.2.4 Tema

Muitas histórias que poderiam ter em seu tema a dificuldade são as que falam de bactérias, micróbios, ácaros, germes, bacilos, vírus, pulgas etc, assim como zumbis, almas desencarnadas e outros elementos afins. Não as exemplificaremos, pois o vocabulário acima ficaria repetitivo, e essa é a única característica presente nessas histórias. Outros temas que podem ser um desafio à tradução estão em:

As Mães é uma homenagem ao Dia das Mães e mostra Magali refletindo sobre todos os tipos de mães que ela pensa existir: “a mãe boazinha, a mãe brava, a mãe forte, a mãe fraca, a mãe bonita, a mãe feia, a mãe boa de cozinha, a mãe ruim de cozinha, a mãe ausente, a mãe presente, a mãe alegre, a mãe triste, a mãe cega, a mãe que enxerga demais, a mãe muda, a mãe tagarela, a mãe surda, a mãe que escuta demais, a mãe rica, a mãe pobre, a mãe ativa, a mãe preguiçosa, a mãe calma, a mãe nervosa, a mãe inteligente, a

mãe burrinha, há também as mães que se foram, mas que permanecem para sempre nos corações de seus filhos”. Magali termina com a frase “Feliz Dia das Mães. Seja qual for a sua mãe, ela merece!”.

Há uma história, **Perdidos e Desconectados**, que mostra a diferença entre o estilo de vida de Chico Bento e de seu primo que chega para brincar no sítio e traz seu computador, porém no sítio não há luz elétrica e Chico Bento mostra como se divertir na roça, brincando com os recursos e “perigos” da mata. Um exemplo dessa aventura é evitar que um jacaré morda o primo.

Em outra, **Primo da Cidade, Aniversário no Sítio**, essa comparação aparece na festa de aniversário de Chico Bento, para a qual são feitos doces de beterraba, abóbora, pés de moleque, em vez de brigadeiro, cajuzinho, quindim. Seus presentes são: vara de pescar, chapéu de palha e enxada nova.

Outra história com o objetivo de mostrar como é a vida na roça é **O Sabe Tudo!** em que Chico Bento não sabe responder às perguntas feitas pela professora sobre história e generalidades, mas descreve tudo o que sabe sobre capinar, semear, fertilizar a terra, cuidar dos animais e ajudar a mãe a fazer queijo, para o que a professora lhe dá nota 10.

O Bug da Morte traz uma questão temporal importante. Escrita em 1999, trata do Bug do Milênio, tornando-se ultrapassada, pois trata das expectativas em torno da virada do milênio e os problemas que os computadores sofreriam nessa data.

Em **Olhares Indiscretos num Traseiro Censurado**, Magali parece perceber pela primeira vez as partes íntimas de Mingau ao fazer cócegas no corpo dele: “Você anda pelado! Você anda mostrando seu fiofó por aí? Que nojo! Que vergonha!”, “Quem diria que eu tenho um gato exibicionista”, Mingau

começa a lamber seu bumbum para limpá-lo e Magali desmaia. “Para! Eu vou crescer traumatizada e a culpa é toda sua!”, “abaixa esse rabo e mantenha ele assim”. Ela resolve vestir Mingau com uma calça até que percebe que ele não pode fazer suas necessidades daquela forma e se convence de que a natureza dos gatos é essa. No último quadro, ela se dá conta de que por ser mais alta que Mingau, ele vê a calcinha dela por baixo do vestido e passa a usar calças compridas. Vejamos partes da história:

Figura 13 Ilustração da história **Olhares Indiscretos num Traseiro Censurado**.

4.1.2.4.1 Comentário

Acreditamos que o motivo para a não tradução das histórias presentes no grupo acima deve-se ao fato de uma possível dificuldade de identificação do leitor americano com seus temas. Assim, a vida na roça retratada nas histórias **Perdidos e Desconectados**, **Primo da Cidade**, **Aniversário no Sítio** e **O Sabe Tudo!** está muito distante da realidade atual, mesmo para leitores das áreas rurais americanas (falta de eletricidade, brincadeiras com jacaré etc).

Na história **As Mães** ainda que no pensamento de Magali não haja outra intenção além de elencar qualidades e defeitos das mães como qualquer outro ser humano, isso talvez contrarie os tipos de homenagens feitas às mães em seu dia, que geralmente citam, por vezes exageradamente, somente as qualidades maternas.

A história **O Bug da Morte** está completamente desatualizada e dificilmente encontrará identificação do tema por crianças na faixa etária até os 13 anos.

Por fim, **Olhares Indiscretos num Traseiro Censurado**, que, como mostrado na ilustração, trata de um tema que pode ser constrangedor, ou inapropriado em determinados grupos sociais.

Observação: duas histórias chamam a atenção por destacarem-se tanto pelo tema, quanto por serem distintas das outras. Nelas não há qualquer elemento que esteja relacionado ao lado cômico das histórias de Maurício de Souza, havendo, inclusive, uma carga emotiva triste evidente, até porque trata de morte. São as histórias que contam o nascimento da tão esperada irmã de Chico Bento, Marianinha, que nasceu saudável e vivia com saúde até que um dia, ainda bebê, tem uma febre e não resiste. No momento de sua morte, algumas estrelinhas vêm buscá-la, e os pais e o menino sofrem com a dor da perda e com as saudades que sentem do bebê tão alegre. À noite, Chico Bento olha o céu estrelado e pensa na irmã. As histórias: **Uma Estrelinha Chamada Mariana** e **Presente de Uma Estrelinha** mostram Mariana como uma estrela que brilha para aliviar a dor da perda que seus pais sentem, e na última, o tema da reencarnação volta quando Chico Bento cresce e, um dia, casado com Rosinha, teria sua irmã de volta, não como irmã, mas como sua filha. Ilustraremos abaixo:

Figura 14 Ilustração da história **Uma Estrelinha Chamada Marina**.

Figura 15 Ilustração da história **Presente de Uma Estrelinha**.

3.2 Histórias Traduzidas

3.2.1 *Fatores Linguísticos*

3.2.1.1 Título

Chá do Outro Mundo. *Tea and E.T.* mostra uma solução criativa e muito apropriada para o título da história de extraterrestres que veem à Terra no hora do chá.

Mais um exemplo de título tão criativo em inglês quanto o original é **Quem te Viu e Quem TV! *TV or Not TV!***, história sobre Horário Eleitoral Gratuito, *Free Political Air Time*.

3.2.1.1 Comentário

Nos dois exemplos de tradução as soluções foram criativas e satisfatórias.

3.2.1.2 Expressões em outro idioma

Em **Som Animal – *Animal Talk***, Maria Cebolinha vai com seu pai a uma pequena fazenda. Ela repete os sons dos animais, mas fala como bebê. Ao verem três patinhos nadando, dois deles fazem “Quac!” E um faz “*Kuak!*” Os outros olham pra ele e perguntam: “*kuak?*” – “*kwak?*”. Ele responde: “É que eu ser pato americana!” – “*I’m an American Duck!*”.

Quem é o Fã Número Um? - *Who's Fan Number One?* é a história com várias frases de músicas, cantadas, ou melhor, representadas graficamente exatamente como a pronúncia em inglês é percebida em português, veja:

Figura 16 Ilustração da história **Quem é o Fã Número Um?**

3.2.1.2.1 Comentário

Na primeira história, a frase "*I'm an American duck!*", o efeito humorístico que a frase original causa foi apagado. Para **Quem é o Fã Número Um? - Who's Fan Number One?**, um recurso que o tradutor poderia ter usado seria colocar uma música em espanhol de algum artista famoso nos EUA, como Shakira, por

exemplo, e grafar as palavras da maneira como um americano não fluente em espanhol as pronunciaria.

3.2.1.3 Ilustração

As histórias que trazem elementos de humor cujo sentido se completa através da ilustração são:

Jantar – *Dinner*, que mostra Dudu mais uma vez tendo problemas para comer e imaginando histórias para conseguir ingerir os alimentos. Em determinado momento, ele imagina que instalou, em sua nave espacial, o sistema M.ã.e., com nota de rodapé explicando o significado do acrônimo: “Mecanismo Assoprante de Esfriamento”. Na tradução, encontramos o sistema *M.C.M.*, “*mom’s cooling mechanism*”. A ilustração adiante mostra a cena:

Figura 17 Ilustração da história **Jantar**.

Os Entregadores de Sofá – Delivery Service é a história na qual Cebolinha pergunta ao amigo se ele tem uma identidade secreta como a de Clark Kent, o Super-Homem. Na versão em inglês, essa referência foi apagada:

Figura 18 Ilustração da história **Os Entregadores de Sofá**.

3.2.1.3.1 Comentário

Em **Jantar – Dinner**, a solução para a sigla M.Ã.E., que tem como explicação “Mecanismo Assoprante de Esfriamento” e perdeu a referência à palavra “mãe” na tradução, seria usar a sigla *M.O.M.M.Y.* cuja explicação seria *Mechanism of Making Meals Yummy*.

Em **Entregadores de Sofá**, o uso de algum nome que remetesse ao nome Clark Kent, de Super-Homem, seria bem-vindo, como por exemplo, *Clark Can't*.

3.2.1.4 Título e elementos das história

Em **Mônica no Sô Joares – Talk Show**, observamos a inversão de letras que formam o nome Sô Joares (Jô Soares) e o jogo de palavras no nome do programa, no título da História: Sô Joares de Onze Meias para o título original *Jô Soares Onze e Meia*. Veja a ilustração abaixo:

Figura 19 Ilustração da história **Mônica no Sô Joares**.

Em **O Mistério das Modelos - *The Mystery of the Models***, Mariquinha do Socorro, *Rosabelle Lillibet*, cujo nome artístico é Cindy Campbell (mesmo nome mantido na tradução) desfila para o estilista tirano, de quem ela é escrava, Caio Dossalto (caio do salto), *Charles Couture*.

Magali, Magacolá... - *Maggyzip, Maggyzap* traz, no título, uma brincadeira com as palavras “ali” e “acolá”, a partir das letras finais do nome da garota.

3.2.1.4.1 Comentário

Em **Sô Joares de Onze Meias - *Talk Show***, uma boa opção foi encontrada para as substituições dos nomes dos integrantes do quinteto, porém, a tradução do nome do programa apagou o fator linguístico.

Para **O Mistério das Modelos - *The Mystery of the Models***, a solução da substituição do nome da modelo por um nome composto dos nomes de duas modelos famosas foi bem criativa. Entretanto, o jogo de palavras do nome do estilista foi perdido.

Em inglês, percebemos a adição de “zip” e “zap”, na história **Magali, Magacolá... - *Maggyzip, Maggyzap***, o que obteve um resultado satisfatório.

3.2.1.5 Filmes, programas e pessoas conhecidas

Qual é a sua Fantasia? - *The Costume Party* é a história em que as crianças se fantasiam de Bruxa Maldévola – *Maldeficient*, Cascão se veste de Embanana Jones – *Alabama Jones*, Cebolinha é o Superomão – *Swooperman*.

Eternos Rivals - *Eternal Rivals* é a história em que aparecem o Mago Cebomerlin – *Jim Merlin*, e a poderosa bruxa Monimorgana – *Monimorgana* que travam uma batalha em que Monimorgana é transformada em uma pamonha cozida – *sack of mush*, e depois em um botijão de gás - *big fat gas tank*, antes de voltar a Cavalon – *Ravalon*. Aqui há ilustrações para cada objeto em que Mônica é transformada, a pamonha e o botijão de gás.

Os jogos de palavras em **O Filminho da Marina! - *Marina's Little Movie!*** surgem a partir da palavra “*milk-shake*” e do nome do escritor Shakespeare. Quando Marina afirma que seu filme não é nenhum Shakespeare, Cascão diz: “Adoro um *shakispir!* Ontem mesmo tomei um *shakispir* de mamão com sorvete

de flocos....” - “*I love a good shakespeer! Yesterday I had a banana Milkshake – speer with chocolate chips....*”

Uma Estrela do Outro Mundo - *A Star From Another World* é a história em que o diretor de cinema Espirroberg, - *Spillburger* está sem ideias para um novo filme e algumas sugestões surgem como: “um novo episódio de Havaiana Jones?” - *Indiana Jonah* ou “a continuação de Guerra das Estrelas” - *Start Wars*, ressuscitando Darki Veider - *Dark Waider*.

Perdidos no Meio do Nada! - *Lost In The Middle of Nowhere!* é a história em que o pai de Cascão está tentando arrumar seu carro quebrado e diz: “Este fio na rebimbeta da parafusoca e..” – “*Just gotta connect this wire to the gizmo of the thingamajic...*”. Eles ficam perdidos no deserto e encontram um homem perdido morrendo de sede que diz ter visto a Luane Piovana – *Kate Catshow* (Luana Piovane – Kate Capshaw) perto daquele local. No final da história, descobrem que todos estão em um set de filmagens onde encontram Luane Piovana e Felnanda Montepeto - *Kate Catshow e Indiana Jonah*.

A história **O Episódio Um! - *Epicycle One!*** é iniciada com o anúncio: “A Duendi Centuri Fox apresenta...” - “*The Twenty Censuring Fops presents...*”. Cebolinha se assusta ao ver Cascão disfarçado e grita: “Socolo! Tem um Etê de Valginha aqui no Bailo!” - “*Help! An extwa tewwestrwial has landed!*” . Cascão responde: “Também não sou o mister N” - “*I’m not a rock star either*”.

Em **O Castelo Mal-Assombrado - *The Haunted Castle***, Bidu viaja de carro e chega a uma cidade chamada Cãosilvânia - *Canineville*, acaba por se hospedar em um hotel mal-assombrado e passa por situações diversas até o momento em que percebe que há outros prisioneiros feitos pelo vampiro Cachorrácula – *Dogracula*. No exemplo, os jogos são feitos com as palavras

“cão” + “Transilvânia”, nome da cidade onde o Conde Drácula nasceu e viveu, e com “cão” + “Drácula”.

3.2.1.5.1 Comentário

As histórias que receberam traduções adequadas foram **Qual é a sua Fantasia? - *The Costume Party***, **Eternos Rivais - *Eternal Rivals***, **O Filminho da Marina! - *Marina's Little Movie!*** e **Uma Estrela do Outro Mundo - *A Star From Another World***.

Em **O Episódio Um! - *Epicycle One!***, houve a omissão da referência ao E.T. de Varginha, na tradução. O mesmo aconteceu com Mister “N” (Mister “M”) que foi substituído por *rock star* na tradução. Essas omissões, entretanto, não comprometeram o resultado da tradução.

Para **O Castelo Mal-Assombrado - *The Haunted Castle***, a solução encontrada para Cachorrácula – *Dogracula* foi criativa. Entretanto, a preservação do elemento responsável por fazer com que o jogo de palavras remeta à cidade natal do Conde Drácula, Transilvânia, não ocorreu na tradução de Cãosilvânia – *Canineville*.

3.2.1.6 Situações diversas

Em **Um Monstro Embaixo da Minha Cama! - *A Monster Under my Bed!***, Cascão diz a Cebolinha: “Isso é que é monstruário!” - *Monster line up!*, para um grupo de monstros, que estão escondidos embaixo de sua cama. O jogo com as palavras “monstro” e “mostruário” perdeu essa característica na tradução que ficou mais descritiva para “uma fila de monstros”.

Regras e Exceções - Rules and Exceptions é a história em que Magali e sua família estão colocando os móveis em um caminhão de mudanças da empresa: Mudanças Já Fui! - *Moving Ready Set go!*.

Na história **Você Não Mudou Nada! - You Haven't Changed a Bit!**, Mônica e Magali brincam que são adultas, e Mônica vai à casa de Magali visitá-la. Magali, então, apresenta suas duas filhas: Magaléia e Magalinha, a mais peralta - *Margie and Margot, always into mischief*.

Complicado demais – Too Complicated traz uma frase que é o título do livro que Mônica está escrevendo: “Além do óbvio ululante, que pulula nas mentes humanas!” - “*beyond the ululant obvious that pullulates in the human minds!*”¹⁸. O jogo de sons entre as palavras ululante e pulula, sem um significado definido, não encontrou na tradução uma frase original em inglês, e uma tradução literal foi feita.

Em **Um Dia Muito Especial - A Very Special Day**, a turminha faz um concurso de poesias. Mônica é a primeira: “Sou pequeninha, perninha grossa, vestidinho curto, papai não gosta!” - “*I’m a plump little girl, sweet and well bred, my dad doesn’t like the color red*”. Cebolinha recita a poesia A batata e a Cebola: “Batatinha quando nasce espalama pelo chão, Cebolinha quando telmina uma poesia, vai correndo ver o jogo do veldão” - *Up and Off: “Jack and Jill went up the hill, to see what they could see, That’s my poem, now I’m off to watch TV!”*, Cascão recita sua poesia Melecão, Melecão: “O cravo brigou com a rosa debaixo de uma sacada, a sacada quebrou e caiu em cima deles!” - “*Booger, Booger: “Roses are red, violets are blue, flowers are nice and bees love them!”*”.

¹⁸ Não há registros da frase completa que parece ser uma extensão do termo Óbvio Ululante, título do livro de crônicas do escritor brasileiro Nélson Rodrigues, [compilado](#) por Ruy Castro, em 1993, pela Companhia das Letras: O Óbvio Ululante: Primeiras Confissões.

Uma Estrela do Outro Mundo - A Star From Another World mostra o jogo fônico na escolha do nome E.T. Valdo - *E.T. Kid*.

Em **O Almoço – Lunch**, o avô de Dudu vai almoçar em sua casa e sua mãe prepara “macarronada com porpetas” - “*spaghetti with porpetas*” para logo a seguir dizer: “aqui está o macarrão com almôndegas, papai” – “*here it is. Your favorite spaghetti with meatballs, papa*”. Dudu pergunta: “Almôndegas? Ué, não eram porpetas?” – “*Meatballs? Hey, weren’t they porpetas?*” e continua: “Mãe, isto aqui são almôndegas ou porpetas?” – “*Mom, are these things meatballs or porpetas?*”. Mãe: “almôndegas e porpetas são nomes diferentes para a mesma comida” – “*They’re the same thing; porpeta means meatball in Italian*”. Quando o avô pergunta qual é a sobremesa, a mãe diz que é “doce de abóbora” – “*pumpkin pie*”. O avô: “Adoro Jerimum!” - “*I love jerimum*”. Dudu fica confuso: “Abóbora? Jerimum?” – “*Pumpkin? Jerimum?*”. Esse é o último quadrinho da história.

Em **O Dragão de Cavalot - The Dragon Of Cavealot**, o pai de Cascão promete contar uma história para o menino dormir e escolhe a história do reino de Cavalot do rei Arturo - *Cavealot and king’s Arturio’s court*, onde o rei e todos no reino ficaram gripados, Sir Laçarote, Sir Tristonho, Sir Becifaldo da Silfa - *Sir Lanslaw, Sir Tristank, Sir Bercifal Silba*.

A seguir temos a história **Respeito é Bom e Eu Gostaria Tanto! - Respect Is Good and I’d Sure Like Some!** com jogos de palavras relacionados à condição de morto de Zé Vampir. Seus amigos passam a brincar com ele, a respeito de seu carro: “Zé, seu carro não vai pegar no tranco, está em ponto morto!” – “*Vic, your car ‘s heading for a dead end!*”; “Ei, Zé. Ainda bem que seu carro é econômico. A gasolina está pela hora da morte!” – “*Hey Vic, it’s a good*

thing your car's economical...looks like you're dying to get going..."; "Por que não pinta ele (o carro) com cores vivas?" – "Why don't you paint it in live-ly colors?"; "Desde que não fique caro senão ele se enterra nas dívidas!" – He'll be buried in debts!"; "Zé: quero ficar com vocês até o resto da morte"- "I wanna keep company with you for the rest of my life... I mean, death!"

Frio... Trevas... - Cold... Dark... é uma história em que *A Turma da Mônica* vai ao *shopping*. Ao entrarem no estacionamento, ouvem: "Bem-vindo ao Inferno Plaza, por obséquio, retire seu tíquete!" - "*Welcome to Hades Plaza, Please take your ticket!*". Já dentro do *shopping*, eles vão ao cinema, Capetamax – *Devilmax*, onde as opções de filmes são: "Inferno na Torre Roxa" - "*Hades in the purple tower*", "Belzebatman" - "*Beelzbatman*", "Diabolic" - "*Diabonic*", "666 Dome Bond" - "*666 Demo Bond*". Ao saírem do estacionamento, ouvem o agradecimento: "O *shopping* Inferno Plaza desagrada sua visita" - "*No thanks for visiting Hades Plaza*".

Em **As Sombras da Vida - The Shadows of Life**, para que as almas entrem no paraíso, o anjo Lelel faz perguntas às almas: "Qual seu nome?" "Alma: Sálvio Corinthians" - "*What's your name?*" "Soul: Sam Maritan". "Qual a raiz quadrada da distância em polegadas da Terra até Júpter?" "Alma: Sei não" – "*What's the square root of the distance from Earth to Jupter?*" "Soul: *I don't know.*" O jogo fônico de Sálvio Corinthians (Salve o Coríntians) foi preservado, em termos linguísticos, na tradução para Sam Maritan (Samaritan). Outra boa tradução foi feita para o nome Lana Esquina (Lá na Esquina) - *Iona Cadillac (I own a cadillac)*, resposta de outra alma, questionada por Lelel.

3.2.1.6.1 Comentário

Boas soluções aparecem nas histórias: **Regras e Exceções - *Rules and Exceptions*, Você não Mudou Nada! - *You Haven't Changed a Bit!* Um Dia Muito Especial - *A Very Special Day*, Respeito é Bom e eu Gostaria Tanto! - *Respect Is Good And I'd Sure Like Some*, Frio... Trevas... - *Cold... Dark...* e As Sombras da Vida - *The Shadows of Life*.**

Algumas histórias receberam uma boa tradução, com um ou outro elemento perdido, mas sem comprometer o resultado, são elas:

Complicado demais – *Too Complicated*, em que a frase “Além do óbvio ululante, que pulula nas mentes humanas!”, foi traduzida como “*beyond the ululant obvious that pullulates in the human minds!*”, frase que, após uma pesquisa, revelou-se desconhecida em inglês. Mesmo que a frase completa, em português, não exista, a primeira parte dela, “óbvio ululante” tem uma referência brasileira.

Um Monstro Embaixo da Minha Cama! - *A Monster Under my Bed!*, na qual, para denominar um grupo de monstros, lemos a frase “Isso é que é monstruário!”, em inglês temos a expressão “*Monster line up!*”, uma tradução literal de uma fila de monstros. Uma sugestão para que o jogo de palavras fosse mantido é “*That's a monstuary!*” .

Em **Uma Estrela do Outro Mundo - *A Star From Another World***, o jogo fônico em E.T. Valdo não foi mantido na tradução.

O Almoço – *Lunch* é uma aula de sinônimos para os alimentos presentes na história, porém, como a história termina sem a explicação para a palavra “Jerimum”, poderia ter sido colocada uma nota na história – como existentes em

outras histórias desse site – pois, no Brasil, o entendimento do final da história é mais simples.

O Dragão de Cavalot - *The Dragon of Cavealot* recebeu boas substituições, com exceção do nome Becifaldo da Silfa, que nos dá impressão de ser uma pequena mudança no nome brasileiro, mas que não soa como um nome típico do idioma inglês.

3.2.2 Marcas Culturais

4.2.2.1 Referências à literatura

Magali Adormecida – *Sleeping Maggy* é a história em que Magali revive a história da Bela Adormecida e uma das três fadas faz seu voto à pequena princesa: “ser bonita como a Paulina Ambrósio (Ana Paula Arósio)” – “*as beautiful as Cindy Ellen*”.

Eternos Rivals - *Eternal Rivals* traz a história da rivalidade entre Cebomerlin – *Jim-Merlin* e Monimorgana, nome que permaneceu o mesmo em inglês. A história de Merlin e Morgana faz referências aos personagens da lenda de Rei Artur.

Em **O Episódio Um! - *Epicycle One!***, há um quadrinho em que Cascão, fantasiado, sai cantando a canção: “Eu vou...eu vou...pra estreia agora eu vou...” – “*We go...we go...to the movie now we go*” e embora qualquer referência à história *A Branca de Neve e os Sete Anões* tenha sido feita, sabe-se que essa é a canção que os anões cantavam quando iam e voltavam para casa depois do trabalho na mina.

3.2.2.1.1 Comentário

Em **Magali Adormecida – *Sleeping Maggy***, os tradutores optaram por usar Cindy Ellen, que é o nome do personagem do livro *Cindy Ellen, A Wild Western Cinderella*.

Para **Eternos Rivals – *Eternal Rivals***, os tradutores acertaram ao manter o nome Monimorgana.

Em **O Episódio Um! – *Epicycle One!***, a música que os sete anões cantavam indo e voltando do trabalho é, em português: “Eu vou, eu vou... trabalhar agora eu vou” e “Eu vou, eu vou... pra casa agora eu vou...”. Porém, estranhamente, a versão original em inglês, que é: “*Hi ho, hi ho...It’s off to work we go....*” e “*Hi ho, hi ho...to home from work we go...*” não foi usada para servir de base à tradução, que ficaria: “*Hi ho, hi ho... it’s off to the movie I go...*”. Ao contrário, nos pareceu uma tradução literal para o inglês, a partir da versão em português.

3.2.2.2 Filmes, programas e pessoas conhecidas

Uma Estrela do Outro Mundo – *A Star From Another World* mostra várias pessoas conhecidas cujos nomes foram adaptados: Jorge Locos (George Lucas) e Estevão Espirroberg (Steven Spielberg) - *Giorgio Locos e Steffan Spillburger*. Da mesma forma, são alterados os títulos de alguns de seus filmes: Havaiana Jones (*Indiana Jones*) - *Indiana Jonah*; Guerra das estrelas (*Star Wars*) - *Start Wars*; Os Gremilões (*Os Gremlins*) - *The Grimlens*; Os Grunis (*The Goonies*) - *The Loonies*.

Em **Perdidos no Meio do Nada! - *Lost in the Middle of Nowhere!***, os nomes das atrizes são alterados, de Luana Piovane para Luane Piovana, Kate Capshaw para *Kate Catshow*, Fernanda Montenegro para Fernanda Montepreto (ou Felnanda Montepreto para Cebolinha), numa referência às atrizes famosas brasileiras e uma americana.

O Duelo dos Vampiros - *Duel of the Vampires* mostra Zé Vampir apresentando-se de forma irônica quando alguém se diz ser o Conde Drácula: “E eu sou a Luísa Brunê” - *Rynona Wider*.

Na história **O Dragão de Cavalot - *The Dragon of Cavealot***, o pai de Cascão conta ao menino que o mago Melvis – *Melvis* ficou gripado. Na ilustração abaixo, o mago aparece vestido com roupas que lembram as duas pessoas, o mago Merlin e Elvis Presley.

Figura 20 Ilustração da história **O Dragão de Cavalot**.

3.2.2.2.1 Comentário

As traduções para as quatro histórias foram adequadas e satisfatórias, pois muitos nomes eram referências a artistas americanos e, mesmo para as atrizes brasileiras, um recurso simples foi a substituição por nomes conhecidos nos EUA.

3.2.2.3 Folclore, costumes, crenças populares e expressões idiomáticas

Em **Um Dia Muito Especial - A Very Special Day**, Cebolinha cita o “verdão”, que é uma referência ao time de futebol paulistano Palmeiras, chamado de verdão por causa da cor do uniforme dos jogadores. Na tradução, aparece “*watch TV*”, que embora não trate especificamente de assistir a um jogo de futebol, cumpre sua função dentro da história.

Em **Os 4 Músicos do Bairro do Limoeiro! - The 4 Musicians From Blemont!**, encontramos o bairro paulistano onde a turminha mora. Talvez Blemont faça alusão ao bairro nova-iorquino de Blemont ou um jogo com a palavra Lemon, relacionado à Limoeiro.

Em **Mônica no Sô Joares - Talk Show**, a caracterização fiel do apresentador Jô Soares com seu gestual e suas expressões faciais, perdeu sua referência na tradução. Embora em termos de popularidade e atualidade, seu correspondente americano seria David Letterman¹⁹, a opção dos tradutores foi colocar o aposentado Johnny Carlson²⁰, que recebeu o nome de Joey Carlsen na versão em inglês.

¹⁹ David Letterman, o apresentador/humorista do programa *The Late Show with David Letterman*, da NBC.

²⁰ Johnny Carlson foi um pioneiro dos programas de *talk show*, com *The Tonight Show* por 30 anos, de 1962 a 1992.

Em **Som Animal – *Animal Talk***, vemos a frase: “É que eu ser pato americana!” – “*I’m an American Duck!*”, representando a maneira peculiar de falar de um nativo do idioma inglês, com pouca fluência em português, e os problemas de concordância que ocorrem com frequência.

Em **Magali, Magacolá... - *Maggyzip, Maggyzap***, a inferência pode ter sido em relação a uma música infantil muito conhecida “Lá vem o pato, pato aqui pato acolá”.

Em **Qual é Sua Fantasia? - *The Costume Party***, Cascão diz a frase: “Tudo como era antes no quartel de Abrantes”, que aparece na tradução como: “*Here goes! Make everything like it was before*”.

O Almoço – *Lunch* é a história, já descrita acima em Fatores Linguísticos, em que aparece a palavra “jerimum”, variação de abóbora, usada principalmente no Nordeste do Brasil.

Em **O Caso do Appetite Desaparecido - *The Case of the Missing Appetite***, Magali resiste a tentações comestíveis e as ilustrações mostram os carrinhos de venda de cachorro quente - *hot-dog*; sorvete - *ice-cream*; algodão doce - *cotton candy*; e cocada - *fudge*. Embora a ilustração não mostre claramente uma cocada, a vendedora está vestida de baiana.

Figura 21 Ilustração da história **O Caso do Apetite Desaparecido**

Na história **O Pano de Prato Mágico – *The Magic Dishtowel***, um vendedor que vê sua tentativa de venda frustrada exclama: “Minha fórmula foi pro beleléu!” - “*My formula is all gone!*”. O uso de uma expressão idiomática correspondente para “foi pro beleléu” não ocorreu em inglês.

Em **O Pequinhês - *The Pekinese***, encontramos uma referência às populares rodas de pagode no Brasil, onde pessoas se encontram para cantar e dançar pagode, um gênero musical vindo do samba, muito comum, a princípio, nos subúrbios cariocas, mas que se popularizou em todo país²¹. Ao conversar sobre cachorros, Bidu explicando sobre o cachorro pequinhês, diz que “eles eram mais comuns que roda de pagode” – “*they were more common than pagoda wheels*”.

²¹ No início, o pagode não era exatamente um gênero musical. Pagode era o nome dado às festas que aconteciam nas senzalas e acabou tornando-se sinônimo de qualquer festa regada a alegria, bebida e cantoria. Prova de que o nome em nada tem a ver com o ritmo é a música “*Pagode de Brasília*”, gravada por Tião Carreiro, em 1959, cuja roupagem em nada lembra nenhuma das variações do samba. Isso pode ser bem percebido pela letra “*Pagode do Vavá*” de Paulinho da Viola, “*Pagode pra valer*” de Leci Brandão ou qualquer outra do grupo Fundo de Quintal, considerado por muitos o primeiro grupo de pagode do Brasil.

Fonte: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Pagode_\(estilo_musical\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Pagode_(estilo_musical)).

Figura 22 Ilustração da história **O Pequês**

Chico Bento tem somente três histórias traduzidas. Delas, em somente uma, há um elemento cultural e aspectos linguísticos de importância, que é **O Unicórnio - *The Unicorn***, em que personagens de nosso folclore são citados: “mula sem cabeça, boiúna, boitatá” – “*headless horseman, th’will-o’-the whisp, the boygeman*”, “mula sem cabeça ou saci” - “*headless mule or a saci?*” com nota explicativa em inglês para saci: “*figure from Brazilian folklore*” no próprio quadrinho onde a figura do saci está representada.

Figura 23 Ilustração da história **O Unicórnio**.

Em **As Sombras da Vida - The *Shadows of Life***, a resposta da alma ao ser questionada sobre seu nome foi: “Sálvio Corinthians” – “*Sam Maritan*”.

Em **O Duelo dos Vampiros - *Duel of the Vampires***, o Conde Drácula diz a Zé Vampir: “Convencido agora, vampirozinho de meia tigela?” - “*Are you convinced now, your half-pint vampire?*”, evidenciando uma tradução quase literal. A seguir há uma competição quase sempre vencida pelo conde, e há falas: Zé Vampiro: “Tá no papo!” – “*super easy!*”; “um cemitério mixuruca como o nosso?” – “*poor little cemetery like this one?*”.

Há, em **Meia-noite na Tumba do Penadinho - *Midnight In Bug-A-Booo's Tomb***, duas expressões populares brasileiras: “O último que chegar no casarão é a mulher do sapo” – “*the last to weach the big house is a fwogs wife*”, dito por Jimmy Five, e “Sebo nas canecas, pessoal” – “*c’ mon run for your lives*”.

Turminha Dinossauros - *The Dinosaur Gang* é uma história em que aparece um camelô da Praça da Sé, traduzido por *Guy in the park*. A mensagem

de produto não confiável ou sem garantia de autenticidade é garantida na tradução.

Na história **O Dragão que Queria se Casar - *The Dragon Who Wanted To Marry***, um dragão pergunta a uma moça, no parque, qual era o nome dela. Ela se assusta e grita: “UAAAI!!!!” - “Ohhh!!!”. O dragão pensa: “UAAAI, que nome estranho!” – “Ohhh, *What a strange name*”. “Ela deve ser mineira!” – “*She must be foreign!*”.

Abduzidos? - Kidnapped? é a história em que Mônica, ao ver uma nave desconhecida, pergunta: “Será que aqui é a nave da Chucha?” – “*But where’s the crew?*”. Mônica está claramente se referindo à nave da Xuxa, apresentadora de programas infantis que iniciava e se despidia de cada programa saindo e entrando em uma nave espacial.

Em **Regras e Exceções - *Rules and Exceptions***, Magali está de mudança com sua família para um apartamento no Edifício Ordem e Progresso, *Order and Progress*.

Em **Os Entregadores de Sofá – *Delivery Service***, Cascão diz a Cebolinha que Seu Jorge, a pessoa que conserta sofás, era um homem bom: “Ele consertou meu carrinho de rolimã de graça” - “*He fixed my skateboard for free*”. Logo a seguir o menino sugere que usem seu carrinho de rolimã, mostrado na ilustração abaixo:

Figura 24 Ilustração da história **Os Entregadores de Sofá**.

Figura 25 Ilustração da história **Os Entregadores de Sofá**.

A história **Respeito é bom e eu gostaria tanto! - Respect Is Good and I'd Sure Like Some!** mostra o carro de Zé Vampir parado e os amigos dizendo: “Zé, seu carro não vai pegar no tranco, está em ponto morto!” – “Vic, your car ‘s heading for a dead end!”.

A mesma expressão aparece em **Mortix – Mortix**, mas aqui refere-se ao computador de Dona Morte: ““Dá um tapinha que ele (computador) pega no tranco!” – *“Give it a tap and it’ll start again!”*.

Em **O Museu - The Museum**, A Turma do Penadinho é chamada, numa noite de tempestade, para assombrar um lugar, no museu da Rua da Amargura - *On River Street*. Um policial diz à Dona Morte que ela tem “sotaque de Patricinha e bolsa de Clubber?” – *“with that accent and a shoulder bag?”* Ela: “É que sou uma pessoa super-hiper-in atualizada, saca?” - *“I’m a super hyper up-to-date person, okay?”*. Depois, há uma correria, Cranícula pergunta: “Que gritaria é essa?” Penadinho: “Sei lá, é a Festa da Uva!” - *“What’s all that noise?” Bug-a-booo: “C’mom, It’s a party!”*.

3.2.2.3.1 Comentário

De todas as histórias desse grupo de exemplos, as traduções satisfatórias, que cumpriram sua função, foram: **Os 4 Músicos do Bairro do Limoeiro! - The 4 Musicians from Blemon**; **As Sombras da Vida - The Shadows of Life**; **Meia-noite na Tumba do Penadinho - Midnight In Bug-a-Booo's Tomb**; **Turminha Dinossauros - The Dinosaur Gang!**. Porém, a história **O Unicórnio - The Unicorn** mostra que os elementos de nosso folclore podem receber uma tradução adequada em inglês, inclusive com nota explicativa.

Soluções eficientes, com alguma perda do traço cultural, foram encontradas nas histórias:

Os Entregadores de Sofá – Delivery Service, na qual Cebolinha e Cascão se referem ao “carrinho de rolimã” e, na tradução, a opção foi

skateboard. A ilustração mostra claramente o carrinho artesanal, com as rodinhas na lateral, fora da parte de madeira, sendo as duas dianteiras móveis, para que as curvas possam ser feitas com os pés sobre elas. Em inglês, o brinquedo que mais se aproxima dessa descrição é o *soap box kart*. Entretanto, há diferenças se compararmos à ilustração da história, assim, a opção por *skateboard* nos pareceu boa. Veja a ilustração para *soap box kart* abaixo:

Figura 26 Ilustração de um **soap box kart**.

Respeito é bom e eu gostaria tanto! - *Respect Is Good And I'd Sure Like Some!* traz a expressão “pegar no tranco”, na frase: “Seu carro não vai pegar no tranco! Está em ponto morto!”, uma expressão usada para o carro que está com problemas com a bateria e ao ser empurrado, com a marcha engatada, acaba tendo o motor acionado, o que é bastante difícil acontecer em carros automáticos como é o padrão de automóveis americanos. Aqui a tradução perde o elemento cultural, conservando, entretanto, o jogo de palavras em “*Vic, your car ‘s heading for a dead end!*”.

Em **Um Dia Muito Especial - *A Very Special Day***, perdeu-se a referência ao time de futebol a que a palavra “verdão” se refere, ou seja, o time de futebol Palmeiras.

Na história **Mônica no Sô Joares – *Talk Show***, a caracterização de Jô Soares compromete a escolha por Joey Carlson, que além de não ter barba, está fora da TV americana há quase duas décadas.

Som Animal – *Animal Talk* mostra com ironia a pronúncia e o erro de concordância na frase: “É que eu ser pato americana”, que desapareceu na tradução: “*I’m an American duck*”.

Magali, Magacolá... - *Maggyzip, Maggyzap* teve uma boa opção para a tradução do título, mas a inferência a canção: “Lá vem o pato, pato aqui, pato acolá” foi perdida.

Em **Qual é sua Fantasia? - *The Costume Party***, Cascão diz a frase: “Tudo como era antes no quartel de Abrantes”, que aparece na tradução como: “*Here goes! Make everything like it was before*”. A frase em português faz parte da linguagem popular, mas em inglês, foi traduzida literalmente. Uma boa opção seria usar uma frase com o mesmo efeito, popularmente conhecida pelos americanos: “*What has changed is that nothing has changed!*”²²

Em **O Almoço – *Lunch***, a palavra “jerimum” não recebe uma explicação, como a palavra “porpeta” na história. No próprio diálogo, há a explicação informando que “porpeta” – “*porpeta*” é o mesmo que “almôndega” – “*meatball*”, em italiano. O mesmo não aconteceu com a palavra “jerimum” e, embora o contexto dê a entender que é um sinônimo para “*pumpkin*”, não há mais informações.

O Caso do Appetite Desaparecido - *The Case of the Missing Appetite* traz uma ilustração de uma mulher vendendo cocada (*fudge*), vestida de baiana. Na tradução, esse desafio não pode ser superado, o que comprometeu o

²² Frase de Willie Nelson, cantor e compositor *country* americano, famoso também por suas citações.

resultado final, pois não há como encontrar uma referência americana para uma mulher vestida de baiana, vendendo cocada nas ruas. Outro detalhe é que “*fudge*” não é vendido na rua, como mostra a ilustração. Talvez a solução fosse encontrar outro alimento, mas ainda assim, a caracterização da vendedora permaneceria estranha.

Em **O Pano de Prato Mágico – *The Magic Dishtowel***, para a expressão “Foi pro beleléu”, os tradutores não usaram uma expressão que a substituísse e fizeram uma tradução literal do sentido da expressão: “*My formula is all gone!*”.

Em **O Pequênês - *The Pekinese***, é curiosa a escolha para a tradução que “roda de pagode” recebeu, “*pagoda wheels*”. Nossa pesquisa verificou que a expressão “*pagoda wheels*” se refere a rodas para um carro Mercedes Benz, modelo 230SL, que recebeu o apelido de “*pagoda*” por ter um tipo de afundamento no capô, similar aos telhados dos templos que também receberam o nome de pagoda²³. Por ser um carro não popular, houve uma perda do sentido de popular, como bem se encaixa o pagode brasileiro. Outras manifestações populares americanas, como “*street dance*” poderiam manter o sentido do texto.

Em **O Duelo dos Vampiros - *Duel of the Vampires***, a expressão “vampirozinho de meia tigela?” foi traduzida por “*you half-pint vampire?*”, evidenciando uma tradução literal, pois não é essa a expressão em inglês usada para dar o mesmo sentido, ou seja, um vampiro “fajuta”, “falso”, “fraco”.

Em **O Dragão que Queria Se Casar - *The Dragon Who Wanted to Marry***, notamos o apagamento cultural de um regionalismo brasileiro presente na frase: “Ela deve ser Mineira!”. Não houve a preservação do elemento cultural

²³ The 230SL was the first Mercedes-Benz passenger car that came with standard radial tires and 14 inch wheels and tires. Up to that point most cars were fitted with 13 inch wheels. The major reason that drove the switch to the 14 inch wheel was the need for powerful disc brakes with larger diameter. The first twelve months of production, 5.5 inch wide rims were fitted, after that 6 inch rims became standard. <http://www.sl113.org/wiki/WheelsTires/Start>

na tradução, “*She must be foreign!*”, embora o resultado final tenha sido satisfatório.

Em **Abduzidos? - Kidnapped?**, o mesmo apagamento cultural ocorreu para “a nave da Chucha” – “*the crew*”.

Na história **Regras e Exceções - Rules and Exceptions**, uma opção para o nome do edifício Ordem e Progresso – *Order and Progress* poderia ser *Stars and Stripes*, e remeter à bandeira americana, assim como Ordem e Progresso remete a nossa bandeira.

Em **O Museu - The Museum**, boas opções para duas expressões idiomáticas foram encontradas, porém, para a “É a Festa da Uva”, houve o apagamento da referência à festa tradicional brasileira, na tradução para “*C’mon, It’s a party*”.

3.2.2.4 Tema

Tina tem somente uma história traduzida, que tem uma conotação sensual, chamada **O que Você está Insinuando**, na qual ela tenta ensinar Pipa a ser mais sedutora. Mostraremos as ilustrações a seguir:

Figura 27 Ilustrações da história **O que Você está Insinuando?**

As Sombras da Vida - *The Shadows of Life*²⁴ é a história na qual Piteco observa algumas pessoas assistirem ao *Fantástico, o Show da Vida na TV – Fantastic, Show of Life*.

Figura 28 Ilustração da história **As Sombras da Vida**.

3.2.2.4.1 Comentário

O curioso da tradução de **O que Você está Insinuando** é a escolha dessa história para ser traduzida. Outras histórias de *A Turma da Mônica*, com o tema da paquera, não receberam traduções. Talvez o motivo seja a idade dos personagens, mas como afirmado anteriormente, o *site* é acessado com maior frequência por crianças, e essa tradução foge do padrão observado até então.

Na tradução literal do nome do programa *Fantástico, o Show da Vida na TV – Fantastic, Show of Life* em **As Sombras da Vida - *The Shadows of Life***, perde-se a referência ao programa de TV conhecido do público brasileiro.

²⁴ O mesmo título aparece para uma história no bloco do personagem Chico Bento.

Observação: A versão em inglês mostra duas traduções diferentes para o nome Mingau, o gatinho de Magali. Em algumas, recebe o nome de Popcorn e em outras de Vanilla, ambos com nomes de comida.

Figura 29 Ilustração de histórias diferentes com a variação do nome do gato de Magali.

CAPÍTULO 4

Capítulo 4

Resultados

Com o objetivo de resumir os dados da análise, mostraremos em quantidades e proporções os exemplos selecionados e comentados, que formam separados por temas dentro dos dois parâmetros que nortearam nossa análise, os fatores linguísticos e as marcas culturais das histórias não traduzidas e, em seguida, das histórias que receberam tradução.

O *site* é composto de 433 histórias, das quais 155 foram traduzidas. Depois de uma leitura inicial de todas essas histórias, selecionamos um grupo de histórias não traduzidas e um grupo de histórias traduzidas.

Assim, analisamos 143 histórias sem tradução, das 278 que compõem o *site*, ou seja, aproximadamente 50% delas. O critério de escolha foi a presença de elementos que poderiam dificultar o processo tradutório. Após a separação dessas histórias nos moldes dos padrões de análise que propusemos, obtivemos o resultado apresentados no gráfico abaixo:

Gráfico 4: Proporção de histórias exemplificadas em cada um dos padrões de análise.

Em relação aos fatores linguísticos, investigamos 64 histórias divididas em oito grupos conforme as dificuldades apresentadas, a saber: 1. Ilustrações; 2. Linguagem; 3. Palavras que servem de base para a formação de outras palavras; 4. Título e elementos na história; 5. Expressões em outros idiomas; 6. Título; 7. Filmes, programas de TV e pessoas conhecidas; 8. Situações diversas. As proporções para cada um desses tópicos foram:

Fatores Linguísticos

Gráfico 5: Distribuição das histórias não traduzidas quanto a Fatores Linguísticos.

O gráfico acima mostra a quantidade de histórias em que ocorreram exemplos de cada um dos grupos por nós identificados durante a análise.

- O bloco que mostra as ilustrações que complementam o sentido humorístico do texto recebeu dois exemplos. De forma geral, é mais difícil conciliar a tradução de recursos linguísticos com elementos representados nas imagens, porém, para os dois exemplos mencionados, apresentamos sugestões possíveis.
- Para o bloco destinado aos exemplos de histórias que poderiam ter tido o vocabulário como motivo para sua não tradução, não sugerimos qualquer tipo de recurso, embora acreditemos que, também em outros países, as crianças passam por uma breve fase, na infância, em que falar bobagens se torna comum.
- Para as quatro histórias que colocam uma palavra que vai servir de base para a formação de outras palavras dentro da história, não encontramos dificuldades para solucionar os problemas, como mostram nossas sugestões.
- Cinco foram os exemplos de histórias que, além da dificuldade de tradução do título, trazem mais algum elemento desafiador. Entretanto, pudemos fazer sugestões para todas elas.
- Tivemos nove histórias que continham palavras ou expressões em outro idioma, sendo nove delas com expressões em inglês e uma em japonês. A estratégia, nos dois casos, porém, foi a mesma: grafar as palavras exatamente como seus sons são percebidos em português, o que deu graça às histórias. Sugerimos o uso de palavras e expressões em espanhol, com a grafia retratando, exatamente, os sons como essas palavras são percebidas por um americano.

- Nos exemplos em que a dificuldade estava nos títulos das histórias, tivemos 11 ocorrências. Cinco sugestões foram dadas para os títulos que não precisariam sofrer qualquer tipo de mudanças, somente sua tradução direta.
- Com exemplos de títulos de filmes e referências a programas de TV e pessoas conhecidas, tivemos 12 histórias. Acreditamos não ser uma tarefa difícil adaptar nomes de pessoas conhecidas do público americano, assim como programas de TV que tenham temas similares aos tratados nas histórias. Quanto às referências a filmes, encontramos oito delas relativas a filmes americanos e seus personagens, facilitando ainda mais a solução que os tradutores poderiam adotar, ou seja, fazer jogos com os nomes mais familiares a eles.
- As maiores ocorrências foram percebidas em histórias que tinham elementos linguísticos em situações comuns, 17 exemplos. Três dessas histórias poderiam ter sido facilmente traduzidas. Apresentamos sugestões para outras sete histórias.

As histórias com marcas culturais foram as responsáveis por 73 exemplos das histórias não traduzidas, que formaram nosso grupo de análise e representaram a fatia maior do gráfico 2. Essas também foram separadas por temas, de acordo com a distribuição representada no gráfico 6, abaixo:

Marcas Culturais

Gráfico 6: Distribuição das histórias não traduzidas quanto às Marcas Culturais.

O total de histórias apresentadas no gráfico 4 é de 75 histórias, número superior ao 73 mencionado anteriormente. Isso se deve ao fato de duas histórias estarem exemplificadas em mais de um desses tópicos. Por exemplo, uma história presente no tópico “Filmes e TV” está também no tópico “Costumes e Crenças Populares”. Para melhor compreendermos esse gráfico, resumimos abaixo as informações:

- Seis histórias serviram como exemplos para o tema das referências à literatura clássica, tanto adulta quanto infantil. Todos os exemplos são de histórias internacionalmente conhecidas, o que torna o processo de suas adaptações ao inglês, uma tarefa possível.
- No bloco de exemplos que apresentam referências a filmes, programas de TV e pessoas conhecidas, estão 24 histórias. Delas, 12 se referem a filmes americanos, 10 a programas de televisão brasileiros, duas referências são feitas a atores americanos e uma a brasileiros conhecidos. No caso das informações relativas aos programas brasileiros, teria que haver uma pesquisa que identificasse programas similares nos EUA.

- O bloco mais difícil é o relativo a Folclore, Costumes, Crenças Populares e Expressões Idiomáticas. É o grupo que mais apresenta desafios aos tradutores e é também o mais representativo em quantidade de exemplos, 37. Alguns desses exemplos teriam que ter sido totalmente substituídos, caso fossem traduzidos.
- As histórias que trazem temas que podem ser considerados inadequados estão representadas em oito exemplos.

As histórias traduzidas foram igualmente separadas em dois parâmetros de análise, os fatores linguísticos e as marcas culturais.

Do total de 155 histórias que receberam tradução ao inglês, selecionamos 56 delas, aproximadamente 37%, pois somente essa proporção era composta por histórias que continham algum elemento que pudesse ser interpretado como um provável desafio à tradução. Apresentamos a quantidade de histórias para cada um dos parâmetros, da mesma forma como fizemos com as histórias não traduzidas, em um gráfico:

Gráfico 7: Proporção de histórias traduzidas exemplificadas em cada um dos parâmetros de análise.

Seguimos os mesmos temas usados para a análise das histórias não traduzidas, com exceção dos tópicos Vocabulário, e Palavras que servem de base na formação de outras. Assim, obtivemos a seguinte divisão:

Fatores Linguísticos

Gráfico 8: Distribuição das histórias traduzidas quanto a Fatores Linguísticos.

Somente uma história está exemplificada em dois dos tópicos acima, as outras estão agrupadas da seguinte maneira:

- Apenas duas histórias traduzidas apresentavam dificuldades em seus títulos, mas receberam soluções criativas na tradução ao inglês.
- Para as expressões, em inglês, que estão em duas histórias, os tradutores optaram por não fazer qualquer adaptação, traduzindo o texto de forma direta, o que fez com que o efeito linguístico pretendido fosse omitido.
- Duas também são as histórias que tiveram a ilustração complementando o sentido do texto. Uma delas teve sua tradução feita de maneira adequada, mas na outra o jogo linguístico desapareceu. Sugerimos uma tradução mais próxima desse objetivo.

- Três são as histórias que receberam traduções para as dificuldades tanto de título quanto dos elementos desafiadores. Para uma delas, o título foi solucionado, mas a ilustração comprometeu a tradução de elementos das histórias. As outras duas atingiram o objetivo, talvez com uma pequena perda.
- Os exemplos de histórias que usam referências de filmes, programas de TV e pessoas conhecidas são sete. Seis delas foram traduzidas sem problemas, uma foi traduzida de forma a resolver parcialmente os problemas contidos nela.
- O maior bloco, com exemplos de situações diversas, é composto de 11 histórias e apresenta exemplos de boas soluções para sete histórias. Em duas histórias, um dos elementos foi solucionado, mas o outro foi omitido. Duas não resolveram as dificuldades apresentadas e para uma delas apresentamos nossa sugestão.

Assim como ocorreu com as histórias não traduzidas, as marcas culturais apresentaram, nas histórias traduzidas, a maior proporção de elementos que mereceram nossa atenção ao selecionarmos os exemplos para nossa análise. Foram igualmente divididas em temas, dessa forma:

Marcas Culturais

Gráfico 9: Proporção de histórias traduzidas exemplificadas em cada um dos padrões de análise das marcas culturais.

Encontramos, nas histórias traduzidas que fizeram parte de nossa análise das marcas culturais, somente quatro divisões de grupos de exemplos. A história que exemplifica o tópico chamado de “Tema” é uma história da personagem Tina e é a última comentada na análise do capítulo anterior. Os resultados das demais são resumidos a seguir:

- As três histórias nas quais observamos referências à literatura fazem alusão a histórias universalmente conhecidas. A sugestão que apresentamos resolveria o problema da tradução de uma delas.
- São quatro exemplos de histórias que trazem elementos relacionados a filmes, TV e pessoas famosas. Para seis delas, as traduções foram adequadas, porém notamos o apagamento de algum elemento nas três restantes.
- O bloco de exemplos de histórias com a presença de elementos do Folclore, Costumes e Crenças Populares Brasileiros é composto de 22 histórias. As traduções cumpriram o objetivo em quatro histórias e foram falhas, com perdas dos elementos marcantes de nossa cultura em 10 delas, incluindo quatro para as quais sugerimos traduções. Duas delas,

entretanto, tiveram problemas na tradução que tornaram as referências sem sentido em inglês.

- São duas histórias com possíveis temas polêmicos ou inadequados, para os quais não demos qualquer sugestão.

Algumas características adicionais foram percebidas durante a análise das histórias de *A Turma da Mônica* e acreditamos ser necessário que as mencionemos.

Sabemos que as histórias têm sido criadas desde a década de 50, sendo natural que tanto os temas quanto a linguagem e referências usadas retratem a época em que foram escritas. Igualmente óbvio é que se perceba uma mudança gradual desses três elementos ao longo de todos esses anos de produção contínua das aventuras de *A Turma da Mônica*. Notamos que, no *site* permanecem histórias com temas, linguagem e referências demasiado distantes da realidade do público ao qual as histórias de *A Turma da Mônica* se dirigem, ou seja, crianças na faixa etária dos sete aos 12 anos²⁵.

Talvez essa distância a que nos referimos acima pode ser um indicador adicional para o motivo de termos a grande quantidade de histórias não traduzidas. O *site* foi criado em 2003 com histórias recentes e antigas e as referências contidas em algumas delas não são identificadas nem mesmo pelo próprio público brasileiro e esse é fator que dificulta ainda mais a tradução para outra cultura.

²⁵ Movida pela curiosidade, selecionei algumas histórias e pedi que fossem lidas por um menino de oito anos, por uma menina de 12 anos, uma jovem de 32 anos e uma senhora de 55 anos. As histórias eram: *A Loura do Banheiro*, *Paul is Dead* e *Coelhada Assim não Vale*. A criança de oito anos só identificou a referência à Paqueta do Faustão (não por “paqueta” e sim pelo nome “Faustão”). A criança de 12 anos também disse entender a referência a Xuxa e Faustão. A jovem de 32 anos disse ter percebido as referências aos Beatles em *Paul is Dead* e se lembrar de ter ouvido alguma coisa sobre uma “loura do banheiro” quando era pequena. Somente a senhora identificou todos os elementos das três histórias. O curioso é que as duas crianças acessavam o *site* de *A Turma da Mônica*, o garoto menor com mais frequência do que a garota de 12 anos. A jovem e a senhora nunca haviam acessado o *site*.

Se, como afirmamos anteriormente neste trabalho, os mecanismos de promover o humor nas histórias de Maurício de Souza estão contidos nos fatores linguísticos e referências culturais, e se temos um público receptor que não esteja familiarizado com os elementos que compõem essa estratégia, podemos supor que o efeito esperado não seja integralmente percebido. Em outras palavras, se a história contém uma referência dos anos 70, ou uma expressão dos anos 80 e está disponível para um público da década de 2010, pode ter chances de fracasso, pois esse público não conhece essas referências.

Considerações finais

Pretendíamos inicialmente, através da análise das traduções de *A Turma da Mônica* para o inglês, disponíveis no site www.monicasgang.com, identificar os elementos responsáveis por determinar o traço humorístico presente nas histórias seriadas que serviram de *corpus* para nossa pesquisa e entender como os tradutores criaram soluções para que esse efeito cumprisse seu objetivo na língua de chegada.

Surpreendeu-nos, no entanto, a quantidade de histórias que não receberam tradução e que representam 64% das histórias que compõem o site bilíngue. Assim, nossa pesquisa ficou circunscrita à análise das traduções das 36% histórias restantes.

O alto número de histórias não traduzidas nos levou a investigar a razão dessa conduta. Observamos que, aos fatores que podem apresentar um desafio à tradução, como as marcas culturais e os elementos linguísticos, somou-se a decisão tomada pelos responsáveis pela tradução de *A Turma da Mônica* de não serem traduzidas as histórias que fossem consideradas não adequadas ao público receptor da cultura de chegada, nesse caso, os americanos. Assim, procuramos também entender o que é adequado às crianças brasileiras e não adequado às crianças americanas.

O resultado da análise demonstrou que as histórias que tinham os fatores linguísticos como estratégia para provocar o humor foram as que tiveram suas dificuldades solucionadas em 62% dos casos, e das histórias que traziam marcas culturais nas situações humorísticas, 50% receberam traduções satisfatórias para o cumprimento de sua função, que é provocar o humor dentro da proposta contida no texto de partida. As traduções restantes das proporções citadas acima sofreram algum tipo de perda, apagamento ou solução inadequada.

Em relação às histórias não traduzidas, nossa análise aponta para uma grande proporção de histórias que poderiam ter sido traduzidas, com a preservação dos fatores linguísticos e marcas culturais, os elementos geradores do humor.

Vários fatores podem ter contribuído para o desequilíbrio entre o número de histórias em português presentes no *site* e as histórias traduzidas. O mais importante deles talvez tenha sido uma falta de planejamento com relação ao objetivo a ser atingido, antes de início do processo tradutório propriamente dito, ou seja, a elaboração de um escopo. Além desse, a desatualização da linguagem e referências inseridas em algumas histórias também podem ter sido responsáveis pela não tradução de várias histórias.

Como exercício de criatividade, que, em muitas ocasiões é necessária para a tarefa da tradução, principalmente da tradução de humor, os tradutores de *A Turma da Mônica* obtiveram sucesso em muitas das histórias traduzidas. Não sendo necessariamente tradutores com formação na área, esses profissionais obteriam ainda mais êxito se calcassem sua criatividade em teorias

que os ajudassem a entender a importância da definição do escopo para um bom resultado na cultura de chegada.

Não nos foi possível, com base nos resultados de nossa leitura e análise das histórias do *site*, justificar uma quantidade significativa de histórias que pudessem ter sido consideradas inadequadas a crianças americanas. O que observamos, em última análise, é que as histórias, independente de sua tradução ou não, não trazem apenas referências circunscritas ao universo infantil. Por essa razão, leitores jovens e adultos, em se tratando de entender o humor pretendido, encontram uma identificação mais imediata, tanto em função dos jogos de palavras, ironias e duplo sentido, que constituem os fatores linguísticos quanto em função das referências às marcas culturais identificadas neste trabalho.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUBERT, Francis H. **Indagações acerca dos Marcadores Culturais na Tradução**. In: Revistas de Estudos Orientais, n.5, PP 23-36, 2006.

AZENHA, João J. **Imagem e Texto: Criatividade na Aula de Tradução**. III Encontro Paulista de Pesquisadores em Tradução. São Paulo: UNESP, 1995

_____. **Tradução Técnica e Condicionantes Culturais: Primeiros Passos para um Estudo Integrado**. São Paulo: Humanitas/FFLCH/USP, 1999

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

HATIM, B. and MASON, I. **Discourse and the Translator**. London and New York: Longman, 1990

KOESTLER, A. **The Act of Creation**. London: Hutchinson & Co.1994.

MAGALHÃES, Henrique. **Humor em Pílulas: A força criativa das tiras brasileiras**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006

NORD, Christiane. **Translating as a Purposeful Activity**. Manchester: St. Jerome, 1997

_____. **Textanalysis in Translation** Trad. J. Gras Verlag, Amsterdam: Rodopi, 2005.

RAMOS, Paulo Eduardo. **Tiras Cômicas e Piadas: Duas leituras, um Efeito de Humor**. Tese de Doutorado, Universidade de São Paulo, São Paulo 2007.

REISS, Katharina; VERMEER, Hans J. **Fundamentos para una Teoría Funcional de la Traducción**. Trad. Sandra Garcia Reina; Celia Martin de León; Heidrun Witte. Madrid: AKAL, 1996

ROBINSON, Douglas. **Construindo o tradutor**. Trad. Jussara Simões. Bauru: EDUSC, 2002

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

_____ **Por uma Teoria da Tradução do Humor**. In: *D.E.L.T.A.*, vol.19 especial, pp. 133-161, São Paulo, 2003.

TAGNIN, S. E. O. **O Humor como Quebra da Convencionalidade**. Revista Brasileira de Linguística, vol.5, nº1, 247-257 São Paulo, 2005

TRAVAGLIA, Luis Carlos. **O que é engraçado? Categorias do risível e o humor brasileiro na televisão**. Revista do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas. Universidade Federal do Alagoas. Maceió, 1990

Websites:

<http://www.acheiusa.com/acheiusa/arquivo/0087/materias/achei-cultura1.asp>

<http://revistaalfa.abril.com.br/entretenimento/historia-em-quadrinhos/por-que-chineses-e-ate-arabes-querem-a-turma-da-monica/>

www.monicasgang.com