

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET
LETRAS TRADUÇÃO – ESPANHOL

Adrienne Vanessa Carvalho Amorim

CHICO BENTO E AGAMENÓN CRUZAM O ATLÂNTICO

Brasília – DF
2019

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
LETRAS TRADUÇÃO – ESPANHOL

Adriane Vanessa Carvalho Amorim

CHICO BENTO E AGAMENÓN CRUZAM O ATLÂNTICO

Projeto Final do Curso de Tradução, apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Letras Tradução – Espanhol pela Universidade de Brasília (UnB).

Orientadora: Prof^a. Dra. María del Mar Páramos Cebey

Brasília – DF
2019

Amorim, Adriane Vanessa Carvalho.

Chico Bento e Agamenón cruzam o atlântico – Brasília, 2019, 63p.

Projeto Final de Curso (bacharelado) – Universidade de Brasília,

Instituto de Letras, 2019.

Orientadora: Prof^a. Dra. María del Mar Páramos Cebey

Folha de aprovação

CHICO BENTO E AGAMENÓN CRUZAM O ATLÂNTICO

Projeto Final do Curso de Tradução julgado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Letras Tradução – Espanhol.

Área de Concentração: Tradução literária.

Adriane Vanessa Carvalho Amorim

Projeto Final aprovado em: _____ / _____ / _____

Prof^a. Dra. María del Mar Páramos Cebey
(Orientadora – LET/UnB)

Banca Examinadora: _____
Prof^a Dra. Lucie Josephe de Lannoy
(Membro Interno – LET/UnB)

Banca Examinadora: _____
Prof^a Me. Paloma Caroline Varjão dos Santos
(Membro Interno – LET/UnB)

RESUMO

O presente trabalho propõe uma interrelação de dois personagens que, embora não se conheçam, poderiam ser amigos: o brasileiro Chico Bento e o espanhol Agamenón. Para tanto, nossa proposta é que os dois falem, cada um, a língua do outro, para facilitar a comunicação. Esta pesquisa tem, portanto, como principal objetivo apresentar uma proposta de versão das HQs de Chico Bento para a Espanha e tradução de Agamenón para o Brasil, apontando os desafios enfrentados para a adaptação das características dos personagens, tais como a oralidade e os aspectos relativos à cultura, utilizando ambos como referência, na tentativa de não os descaracterizar. Para alcançar nossos objetivos, partimos dos pressupostos teóricos de Liberatti, Barros e Santana.

Palavras-chave: Chico Bento. Agamenón. Tradução de HQ.

RESUMEN

El presente trabajo propone una interrelación de dos personajes que, aunque no se conozcan, podrían ser amigos: el brasileño Chico Bento y el español Agamenón. Para ello, nuestra propuesta es que cada uno hable la lengua del otro para facilitar la comunicación. Por lo tanto, este estudio tiene como objetivo principal presentar una versión de las historietas de Chico Bento para España y de Agamenón para Brasil, señalando los desafíos que se enfrenta en la adaptación de las características de los personajes, tales como la oralidad y los aspectos relativos a la cultura, utilizándolos como referencia, en un intento de no caracterizarlos erróneamente. Para alcanzar nuestros objetivos, partimos de las teorías de Liberatti, Barros y Santana.

Palabras clave: Chico Bento. Agamenón. Traducción de historieta.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
CAPÍTULO I - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E TRADUÇÃO: UMA QUESTÃO DE TRADUÇÃO LITERÁRIA.....	10
1.1. Um breve percurso histórico	10
1.2. As aventuras de Chico Bento e Agamenón.....	14
1.2.1. Maurício e Chico	14
1.2.2. Nené e Agamenón.....	15
1.3. A oralidade nas Histórias em Quadrinhos	16
1.3.1. Marcas de oralidade	16
CAPÍTULO II - CHICO BENTO HABLA ESPAÑOL. AGAMENÓN FALA PORTUGUÊS: UM RELATO DE TRADUÇÃO.....	18
2.1. Análise das histórias selecionadas.....	18
CAPÍTULO III - CRUZANDO O ATLÂNTICO: UMA PROPOSTA COMENTADA.....	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS.....	36
ANEXOS.....	38

INTRODUÇÃO

A literatura carrega consigo uma grandiosidade artística extraordinária. Sua maior riqueza são as palavras, já que elas representam linguagem, criatividade e comunicação, por meio delas os autores transmitem sua percepção da realidade e dos sentimentos. Tais percepções despertam o intelecto do leitor transferindo, pela leitura, emoções, pensamentos e reflexões, aumentando o seu conhecimento, o seu vocabulário e a sua capacidade crítica. Não há como viver sem literatura, sem a possibilidade de entrar em contato com o mundo dos sonhos, o mundo da imaginação. Não somos capazes de passar um dia sem nos entregarmos a esse universo. O mundo imaginário, portanto, está presente em cada um de nós.

Nesse universo literário, as histórias em quadrinhos (doravante HQs) são, provavelmente, o gênero que alcança primeiro esse almejado mundo imaginário, já que, embora não seja um gênero exclusivo do público infanto-juvenil, costuma ser o gênero literário preferido pelo público recém alfabetizado. No que diz respeito à tradução, é pertinente afirmar que a tradução de HQs engloba as mais variadas combinações de signos, oralidade, crenças e culturas, onde a linguagem, a imagem, os balões e as onomatopeias se complementam. A tradução de histórias em quadrinhos possui especificidades entre o contexto visual e o conteúdo literal, fazendo com que isso se torne um grande desafio para o tradutor.

A escolha de propor uma tradução para as histórias de Chico Bento e de Agamenón surgiu após assistir a uma defesa de dissertação na *IV Jornada de Pesquisa*, do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, da Universidade de Brasília, intitulada “Audiodescrição de histórias em quadrinhos em Língua Brasileira de Sinais”, cujo principal objetivo era propor um modelo de roteiro de audiodescrição das histórias em quadrinho do Chico Bento para a Língua Brasileira de Sinais. Essa experiência trouxe à tona memórias afetivas, como histórias, superstições e costumes vivenciados por mim na infância. Em princípio, a ideia de traduzir histórias em quadrinhos para o espanhol pareceu impossível, comecei a pensar nos desafios e a questionar como seria possível transpor não somente a oralidade, mas a cultura e as características dos personagens como um todo. A partir desses questionamentos, da complexidade e do desafio que esse tipo de gênero textual impôs, julguei que traduzir esses quadrinhos seria bastante relevante para a disseminação das culturas

brasileira e espanhola em ambos os países, bem como a discussão do processo tradutório contribuiria para futuros trabalhos no âmbito dos Estudos da Tradução.

A presente pesquisa tem como objetivo apresentar uma proposta de versão das HQs de Chico Bento para a Espanha e a tradução de Agamenón para o Brasil, apontando os desafios enfrentados para a adaptação das características dos personagens, tais como a oralidade e os aspectos relativos à cultura, utilizando ambos como referência, na tentativa de não os descaracterizar. E por apresentarem características semelhantes, serão utilizadas ambas as histórias como base para os trabalhos de tradução e versão.

O trabalho tem como objetivos específicos:

- Identificar nos quadrinhos selecionados as principais características da oralidade dos personagens;
- Descrever os desafios e as modificações realizadas entre a primeira e a última versão dos dois processos tradutórios;
- Relatar o processo tradutório tanto no âmbito linguístico quanto no âmbito cultural.

Para realizar os trabalhos de tradução, foram selecionadas três HQs do Chico Bento e três do Agamenón. Em seguida, foram feitas pesquisas sobre os autores, as características da oralidade dos personagens, as possíveis traduções dos quadrinhos realizadas para outros idiomas, para, deste modo, definir quais seriam os elementos problemáticos na hora de traduzir os textos selecionados. Para manter as falas não padrão nas traduções, definiu-se que seria necessário adaptar o texto traduzido, com vistas a preservar esses mesmos aspectos no texto original.

Nesse sentido, o presente trabalho está dividido em três capítulos. No primeiro capítulo, será desenvolvida uma apresentação sobre literatura, gêneros literários e tradução de HQs, além da biografia dos autores e das obras. No segundo capítulo, serão analisadas as histórias selecionadas para esta pesquisa, precedidas de um breve embasamento teórico que sustente as análises. E no terceiro e último capítulo, serão apresentadas as propostas de tradução e versão, com os comentários pertinentes.

CAPÍTULO I

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E TRADUÇÃO: UMA QUESTÃO DE TRADUÇÃO LITERÁRIA

1.1. Um breve percurso histórico

Ao longo da história o homem encontrou meios para desenvolver as formas de se comunicar, antigamente isso era feito através de desenhos, de sinais e de cartas, atualmente, com a criação das novas tecnologias, as informações passaram a ser transmitidas em poucos segundos por meio do celular, da televisão e da internet. Não seríamos sociáveis sem a comunicação e as notícias do nosso dia a dia, sejam elas através da mídia, dos jornais, dos livros, das revistas ou dos quadrinhos. É através dos meios de comunicação, das informações e da leitura que nutrimos o nosso imaginário e nos despertamos para o vasto mundo do conhecimento literário.

A literatura transforma e possibilita uma conexão direta com a nossa criatividade, ela está ligada a tudo, pode ser usada livremente e cada obra literária deve ser apreciada conforme a sua singularidade. Segundo o crítico brasileiro Antonio Candido (2004, p. 174), a literatura pode ser definida como “todas as criações poéticas, ficcionais ou dramáticas em todos os níveis sociais e culturais, desde as formas mais simples, até as mais complexas, está presente em cada um de nós como manifestação universal de todos os homens em todos os tempos”.

A partir da definição do autor, podemos perceber que a literatura é composta por diferentes gêneros literários, eles são divididos em três grupos: narrativo, lírico e dramático. Essas três classificações possuem várias categorias, as quais são chamadas de subgêneros. Todos os gêneros podem ser divididos em ficcionais (inventado) e não-ficcionais (realidade), e podem ser classificados de acordo com seu conteúdo, extensão e estrutura.

Nesse contexto, trataremos neste trabalho o gênero Histórias em Quadrinhos (HQs), que trazem uma narrativa diferente, com uma estrutura que utiliza a linguagem visual e escrita, onomatopeias, interjeições e balões de diálogos em quadros sequenciais. Alguns teóricos como Ramos, Barbosa e Eco, trazem várias categorizações acerca da classificação genérica das histórias em quadrinhos. Nesse sentido, Barbosa arrisca uma definição ao afirmar que, “conhecida também como arte sequencial, os quadrinhos constituem um gênero textual literário, uma vez que criam uma realidade ficcional; constroem narrativas dialogadas (ou não), cujo objetivo é relatar uma história”. (Barbosa *apud* Silvério, 2012, p. 57).

Ramos retoma o conceito de Barbosa e vai além ao advogar que os quadrinhos se classificam como um hipergênero, afirmando que as HQs

seriam vistas como um hipergênero, que apresentaria algumas características comuns a uma gama de gêneros autônomos, a saber: uso de uma linguagem própria, com recursos como balões, legendas, onomatopéias [sic] e outros; predomina o tipo textual narrativo, que tem nos diálogos um de seus elementos constituintes; pode haver personagens fixos ou não; alguns se baseiam em personalidades reais, como os políticos; a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos e varia conforme o formato do gênero, padronizado pela indústria cultural; em muitos casos, o rótulo, o formato e o veículo de publicação constituem elementos que acrescentam informações genéricas ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão; a tendência é de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias (RAMOS *apud* LIBERATTI, 2017, p.141).

As noções apresentadas acima mostram que as HQs fazem parte da literatura e possuem diversos gêneros. Mas afinal, o que são histórias em quadrinhos? E quando surgiram?

Autores como Will Eisner, Scott McCloud, Roman Gurben, Antônio Cagnin, Edgar Franco, Abel & Madden procuram um conceito para definir histórias em quadrinhos, porém, suas opiniões divergem. Alguns definem histórias em quadrinhos como imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada que transmitem informações e produzem uma resposta ao espectador. Outros consideram que os quadrinhos são um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos, a imagem (desenhos) e a linguagem escrita. E ainda existem os que propõem indicadores e critérios que definem se o texto é ou não uma HQ, tais como, balões de fala, balões de pensamento, painéis que delineiam as imagens sequenciais; se o texto possui múltiplas imagens cuja leitura acontece em uma determinada ordem; caso exista apenas uma imagem, ela deve possuir algo de narrativo; deve haver combinação de signos linguísticos e imagéticos.

No entanto, utilizaremos nesta pesquisa o conceito apresentado por Vergueiro. Para ele, as histórias em quadrinhos “constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação; o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude” (Vergueiro *apud* Pessoa, 2016, p. 12).

O surgimento das histórias em quadrinhos é incerto, contudo, existem três teorias sobre sua origem. De acordo com Rohr & Matos (apud Liberatti, 2017, p. 124), a primeira teoria defende que a origem dos quadrinhos seja pré-histórica, ou seja, a sua primeira manifestação ocorreu na arte rupestre. A segunda situa sua origem no final do século XIX com a publicação de *Yellow Kid*, de Richard Outcault. A última tenta determinar a data e o local do nascimento da primeira HQ, denominada *Histoire de Monsieur Vieux-Bois*, de Rudolf Töpffer, publicada em 1827, inicialmente na Suíça e dez anos depois no resto da Europa.

Com base no que foi exposto anteriormente, não é possível afirmar quando, de fato, ocorreu a origem dos quadrinhos, porém o seu nascimento sobreveio no final do século XIX, nos Estados Unidos, e estava ligado ao aumento dos meios de comunicação e da mídia impressa. Em 1930, os quadrinhos se tornaram populares nos EUA, eles não eram exclusivos para crianças e atingiam também o público jovem e adultos.

A partir daí os EUA passaram a ser o responsável pelo crescimento e pela distribuição dessa arte, alcançando a Europa, os países asiáticos e a América do Sul, exercendo também um papel importante na influência dos quadrinhos mundiais, introduzindo novos gêneros, modelos, estilos de desenhos e temas.

Na Espanha, a primeira publicação de HQs ocorreu em 1904, *En Patufet*. Em 1915 foi criado o primeiro quadrinho, mas foi somente dois anos depois, com a publicação da revista *TBO*, que as HQs começaram a ganhar força. Nessa época, as HQs espanholas eram voltadas para o público infantil devido à ditadura conservadora da imprensa espanhola, e isso durou até a década de 1980.

Os quadrinistas retratavam de forma infantilizada a realidade da Espanha com personagens mortos de fome, endividados, fracassados etc. Uma das principais editoras de quadrinhos dessa época foi a *Bruguera*, em suas páginas nasceram vários personagens, dentre eles, Agamenón, Zipi y Zape, Anacleto, e Mortadelo y Filemón. Com o fim da censura, surgiram novas editoras e o auge dos quadrinhos na Espanha passou a ser os de super-heróis, mangás e novelas gráficas.

Atualmente, o mercado de quadrinhos na Espanha está composto por três grandes editoras: Panini, Planeta e Norma, e cerca de 70% das HQs consumidas são de outros países, principalmente dos Estados Unidos, Japão, França e Argentina.

No Brasil, a primeira publicação de HQs ocorreu em 1869 na revista *Vida Fluminense*, chamada *As Aventuras de Nhô Quim*, produzida por Angelo Agostini. Em 1905 foi criada a revista *O Tico-Tico*, onde o Cartunista Luis Sá deu vida aos primeiros personagens com características nacionais, marcando assim o nascimento do quadrinho nacional. Mas foi somente em 1930, por causa da chegada das traduções dos quadrinhos norte-americanos, que o mercado editorial brasileiro de quadrinhos ganhou força. Atualmente, as histórias em quadrinhos encontram-se bastante difundidas por diversos autores, como Maurício de Souza, Ziraldo, Antônio Cedraz, Lucas Lima, entre outros.

Com o surgimento, o desenvolvimento, o sucesso e a forte introdução dos HQs estrangeiros, principalmente dos Estados Unidos, a necessidade de traduções no Brasil e na Espanha cresceram de forma exponencial. O mercado ganhou força, atingindo alcance global, e, conseqüentemente, passou a ser um dos meios mais atrativos para a difusão de outras culturas, levando a tradução de HQs a sua maior visibilidade tanto no mercado internacional quanto na área acadêmica.

Em relação à tradução de HQs, devemos levar em consideração a sua complexidade tradutória, uma vez que os quadrinhos possuem especificidades das quais a linguagem visual e verbal está sempre dialogando com o texto e o leitor, além de envolver também interpretações de imagem, limitações de espaço e fenômenos linguísticos.

Segundo Aragão & Zavaglia (apud Liberatti, 2017, p. 176), o trabalho do tradutor de HQs é complexo, pois, considerando que as histórias em quadrinhos utilizam uma linguagem que opera texto e imagem, o trabalho do tradutor não se limita somente a decifrar uma língua e uma cultura estrangeira, mais uma relação de interdependência entre duas linguagens que se aproximam da fala cotidiana, além da fluência da leitura, e da interpretação do texto e da imagem na língua de chegada.

Nessa mesma linha de pensamento, Kaindl defende que traduzir HQs vai muito além do conteúdo expresso nos signos linguísticos:

As diversas técnicas envolvidas na confecção dos quadrinhos, desde elementos linguísticos diversos como os textos nos balões, os textos narrativos, as onomatopeias e as legendas, a elementos tipográficos, elementos pictográficos como linhas cinéticas, ideogramas como estrelas, flores, etc. e representações pictóricas de pessoas, objetos e situações, são todas parte integrante da constituição de sentido — e, assim, relevantes à tradução (KAINDL apud LIBERATTI, 2017, p. 177).

Como vimos no decorrer deste capítulo e segundo os teóricos apresentados, as HQs percorreram um longo caminho até chegarem em seu auge, sendo hoje bem difundidas nos meios de comunicação, atingindo um público grande de todas as idades e ganhando espaço também no âmbito escolar. Suas especificidades trouxeram inúmeros desafios para os tradutores, alcançando um nível ainda mais complexo devido à presença de imagens.

1.2. As aventuras de Chico Bento e Agamenón.

1.2.1. Maurício e Chico

Maurício Araújo de Sousa, conhecido escritor brasileiro, é cartunista, empresário, criador da *Turma da Mônica*, da *Turma do Chico Bento* e outros, além de ser membro da Academia Paulista de Letras. Nascido em Santa Isabel, no estado de São Paulo, escreveu seus primeiros quadrinhos – Bidu e Franjinha – em 1959, que posteriormente deram origem aos primeiros personagens da Turma da Mônica. Anos depois, Maurício criou outros personagens como Cebolinha, Piteco, Chico Bento e Penadinho que se tornaram famosos por suas publicações semanais no até então jornal *Folha da Manhã*, de São Paulo. O auge de seus quadrinhos se deu em 1970 com a criação de HQs em formato de revistas da Turma da Mônica, com 200 mil exemplares. Seguidos dois anos da criação da Turma da Mônica, foi lançada a revista do Cebolinha em 1982, sendo publicadas versões da Turma do Chico Bento, do Cascão, da Magali, entre outros. No ano de 2006, Maurício lançou a *Turma da Mônica Jovem*, e em 2013 tornou a inovar e criou a revista *Chico Bento Moço* conquistando também o público jovem, e passou a ser considerado o maior desenhista brasileiro voltado para o mundo infanto-juvenil.

Fundada há 60 anos, a Maurício de Sousa Produções (MSP) é a maior empresa de criação de histórias em quadrinhos do Brasil, além de criar também livros, filmes, jogos, produtos etc. Atualmente, suas produções são conhecidas e comercializadas mundialmente,

sendo traduzidos os quadrinhos da Turma da Mônica para quatorze idiomas e vendidos para mais de cinquenta países, entre eles, Espanha, Estados Unidos, França, Itália e Indonésia. Maurício tornou-se um empresário bem-sucedido no mercado editorial de histórias em quadrinhos, chegando a transportar suas criações para o desenho animado.

Nesse vasto universo das HQs da MSP, podemos encontrar os quadrinhos do Chico Bento, onde Maurício de Sousa nos mostra um cenário distinto ao da *Turma da Mônica*. O autor nos leva de volta ao mundo encantado da literatura e dos contos infantis.

Francisco Antônio Felício Bento, popularmente conhecido como “Chico Bento”, foi criado por Maurício de Sousa e inspirado no seu tio-avô que morava no interior de São Paulo. Ganhou o seu primeiro gibi em agosto de 1982, se tornando o segundo quadrinho mais popular depois da Turma da Mônica. Os quadrinhos contam a história de Chico Bento e sua turma – Rosinha, Zé Lelé, Dona Marocas, Hiro, Nhô Lau, Primo Zeca, Zé da Roça, Maria Cafufa –, que é narrada na pacata Vila Abobrinha, cenário que representa o cotidiano do típico caipira e que é muito bem evidenciado na simplicidade dos personagens através da fala, das roupas, e dos costumes.

Chico Bento é um menino brincalhão, que usa chapéu de palha e anda de pé no chão. Não gosta de ir à escola, mas adora brincar com seus amigos, nadar no Ribeirão, dormir na rede, pescar, pegar goiabas da goiabeira do Nhô Lau, ouvir as histórias da sua avó Dita, além de possuir um carinho especial pelos animais do sítio: Torresmo, seu porco de estimação, a galinha Giselda, a vaca Maiada, o bode Barnabé, o burro Teobaldo.

1.2.2. Nené e Agamenón

Alejandro Santamaría Estivill, mais conhecido como Nené Estivill, foi um roteirista, desenhista e cartunista, criador de personagens como *El malvado Doctor Cianuro y su ayudante Panduro y Cañete Camarón* e *La terrible Fifí*. Nascido em Pontevedra, na Espanha, iniciou sua carreira como desenhista profissional e ficou conhecido anos depois, quando começou a trabalhar para a revista *Tío Vivo*, da Editora Bruguera. O auge das revistas em quadrinhos da editora Bruguera ocorreu entre as décadas 40 e 70, durante essa época a Espanha era um país fundamentalmente rural e em meados dos anos 60 a evolução demográfica mudou, iniciando assim o êxodo do campo para as cidades.

Nesse contexto, nasce em 1961 um dos personagens mais famosos de Nené Estivill, e o mais conhecido na Espanha, Agamenón Cazurrete. Agamenón foi uma das primeiras series de quadrinhos espanhóis a reproduzir foneticamente a linguagem oral e coloquial do meio rural. Em março de 1989, em uma entrevista para a revista *Humoristán*, Nené foi perguntado se ele se inspirou em alguém para criar Agamenón e, segundo o autor, seus avós eram pessoas do campo e ele sempre havia sentido um grande carinho por essas pessoas e seu ambiente, Villamulas del Monte, como podemos verificar:

Villamulas del Monte é um povoado de alta montanha que poderia, de forma imaginária, localizar-se próximo a Pirineo. Com o clima forte de neve, frio e ventos, mas bonito com seus espessos bosques, vales verdes, rios de água clara e limpa, lá se respira um ar totalmente puro. Habitado por pessoas muito fortes e resistentes. Seu povo é, por natureza, duronas e, por necessidade, consumidores de fortes e abundantes alimentos. São pessoas pouco letradas, mas intuitivas, inocentes beirando a ingenuidade; nobres, sinceros e carentes de hipocrisia e de nobreza; homens de poucas palavras e bastante brutos, que resolvem seus conflitos pela via direta. Agamenón reúne todas essas virtudes, e muito mais, Agamenón é simplesmente humano. Quando eu o criei não me inspirei em nada, nasceu e pronto. (DARÍAS, 1989, s/p)¹

As HQs de Agamenón se passa na cidade fictícia de Villamulas del Monte, um povoado de localização indeterminada na Espanha rural. Agamenón, um garoto bruto, mas de bom coração, mora nesse povoado e vive com seus pais e sua avó. Gosta de brincar com seus amigos – Anfrodisio, Ulpiano, Manolón –, é apaixonado por Belorcia, tem um apetite insaciável e é uma pessoa muito nobre que está sempre disposta a ajudar.

1.3. A oralidade nas Histórias em Quadrinhos

1.3.1. Marcas da oralidade

As marcas da oralidade são traços da fala cotidiana transcritas nos textos, mas que não se encaixam na norma culta da língua. Estão presentes em HQs, crônicas e contos, onde os autores trabalham com diálogos entre os personagens.

Segundo Barros (*apud* Zanardi 2012, p. 137), as marcas da oralidade “na linguagem podem apresentar, como efeitos, a proximidade, a descontração ou informalidade, a falta de

¹ DARÍAS, Manuel. Nené Estivill, creador de La terrible Fifi y Agamenón, Diario de Tenerife, 1989. Disponible en: <http://humoristan.org/es/articulos/nene-estivill-creador-de-la-terrible-fifi-y-agamenon/>

acabamento ou de completude, o caráter passageiro e a simetria ou reciprocidade”. Ou seja, as marcas orais são capazes de produzir efeitos que vão além da informação óbvia. No caso das HQs selecionadas para este trabalho, os autores, através da fala dos personagens, inserem o leitor em um universo cultural e social inteiramente rural.

De acordo com Santana (*apud* Reis, 2018, p. 33), “a oralidade faz paralelismo com a escrituralidade, entendida como o discurso escrito, ou seja, o discurso concebido, organizado, elaborado e produzido como texto escrito de acordo com propriedades, parâmetros, e propósitos específicos”.

As marcas da oralidade presentes nas HQs de Chico Bento e Agamenón constam na escrita do Texto de origem (TO), portanto não podem ser neutralizadas no Texto traduzido (TT), já que tais marcas poderiam descaracterizar as principais qualidades dos personagens. Em relação à oralidade na tradução, Monteiro afirma:

Ao discutir a oralidade na tradução, é indispensável uma avaliação das atitudes das culturas de partida e de chegada quanto a ela em obras originais (não traduzidas). O conhecimento sobre postura de um determinado povo (ou mesmo certo grupo social) quanto às obras produzidas fornece base para que o tradutor guie seus esforços na produção de um texto adequado às convenções da cultura de destino – ou que decida, intencionalmente, quebrar tais convenções para criar determinado efeito. (MONTEIRO *apud* REIS, 2018, p. 33).

As traduções propostas aqui se passam em um cenário rural, onde os criadores das HQs usam elementos linguísticos – utilizando a fala caipira dos personagens produzidas na escrita para criar uma atmosfera característica da vida no campo – e elementos extralinguístico – as imagens, que retratam o mundo caipira –. Na sequência, analisaremos as tirinhas que mostram alguns exemplos das marcas identificadas nas HQs de Chico Bento e Agamenón.

CAPÍTULO II
CHICO BENTO HABLA ESPAÑOL. AGAMENÓN FALA PORTUGUÊS: UM
RELATO DE TRADUÇÃO

2.1. Análise das histórias selecionadas

Uma das principais características de Chico Bento e de Agamenón é o jeito de falar, utilizando uma linguagem menos letrada, bem popular e, se bem não poderíamos considerar que é errada, não forma parte da norma culta ou popular utilizada pela maioria dos personagens das histórias em quadrinhos. Durante o processo de estudo das HQs de Chico Bento pudemos identificar várias características em sua variação linguística, e para melhor exemplificar, tomamos como base as quatro categorias do que são considerados “erros” decorrentes da oralidade, propostas por Bortoni-Ricardo (*apud* Garcia, 2010, p. 45): “a) erros decorrentes da interferência de regras fonológicas categóricas; b) erros decorrentes da interferência de regras fonológicas variáveis graduais; c) erros decorrentes da interferência de regras fonológicas variáveis descontínuas”. Os quadros abaixo apresentam os tipos de fenômenos e exemplos envolvidos em cada categoria.

Quadro 3 – Erros decorrentes da interferência de regras fonológicas categóricas

Fenômenos fonético-fonológicos	Exemplos
a) Hipossegmentação	de novo > ‘dinovo’; se agachou > ‘siagaxou’

Fonte: Quadro retirado da Dissertação: A influência da oralidade na escrita das séries iniciais: uma análise a partir de erros ortográficos / Daiani de Jesus Garcia, 2010, p. 45.

Quadro 4 – Erros decorrentes da interferência de regras fonológicas variáveis graduais

Fenômenos fonético-fonológicos	Exemplos
a) Alçamento	então > ‘intão’; senhora > ‘sinhora’
b) Harmonia vocálica	costurava > ‘custurava’; feliz > ‘filis’
c) Monotongação	barreira > ‘barrera’; lavoura > ‘lavora’
d) Vocalização da líquida lateral	resolveu > ‘resouveu’; voltaram > ‘voutaram’
e) Apagamento do ‘r’ de infinitivo	capinar > ‘capina’; jantar > ‘janta’
f) Aférese	estava > ‘tava’; até > ‘té’

g) $\lambda > l$	espantalho > ‘espantalio’; olhou > ‘oliou’
h) Epêntese	atrás > ‘atrais’; vez > ‘veis’
i) Desnasalização	voltaram > ‘voltaro’; comeram > ‘comero’

Fonte: Quadro retirado da Dissertação: A influência da oralidade na escrita das séries iniciais: uma análise a partir de erros ortográficos / Daiani de Jesus Garcia, 2010, p. 45.

Quadro 5 – Erros decorrentes da interferência de regras fonológicas variáveis descontínuas

Fenômenos fonético-fonológicos	Exemplos
a) Rotacismo	plantando > ‘prantando’; espantalho > ‘ispantario’
b) Assimilação	comendo > ‘comeno’; plantando > ‘plantano’
c) Metátese	porque > proque; termino > trimino

Fonte: Quadro retirado da Dissertação: A influência da oralidade na escrita das séries iniciais: uma análise a partir de erros ortográficos / Daiani de Jesus Garcia, 2010, p. 46.

A partir dessas categorias, apontaremos, nas figuras abaixo, algumas ocorrências encontradas nas HQs:



Figura 1 - Exemplo marcas de oralidade em Chico Bento

Fonte: Revista Panini Comics, nº 18 - Julho de 2010

Na figura 1, em “sinhor”, usado no lugar de “senhor”, temos um fenômeno chamado alçamento, onde o apagamento da nasal palatal favorece a ditongação do hiato e, conseqüentemente, o alçamento da vogal. Em “feiz”, usado no lugar de “fez”, temos uma epêntese, o aparecimento de vogais seguidas de ciciante (s ou z) no final dos vocábulos, se ditongam pela geração de um i.



Figura 2 - Exemplo marcas de oralidade em Chico Bento
Fonte: Revista Panini Comics, nº 18 - Julho de 2010

Na figura 2, em “falá”, usado no lugar de “falar”, temos a representação gráfica do apagamento da consoante /r/ em final de palavras, o que é um traço gradual e ocorre frequentemente em infinitivos verbais.

Nas figuras 1 e 2, em “pru quê”, no lugar de “por quê”, e “porva”, no lugar de “prova”, temos um fenômeno chamado metátese onde a posição do fonema /r/ se altera no interior da sílaba: ‘pru’ > ‘por’ e ‘pro’ > ‘por’. Em “num”, “tô” e “tá”, usados no lugar de “não”, “estou” e “está”. No primeiro exemplo temos a representação gráfica das alterações no nível fonético-fonológico: a vogal /a/ desaparece e a vogal /o/, reduzida para /u/, passa a ocupar o ápice da sílaba, mantendo a nasalidade, que passa a ser marcada ortograficamente por [m], substituindo o til [~]; no segundo exemplo temos a aférese que consiste na supressão de um fonema (ou de uma sílaba) no início de um vocábulo.

Em Agamenón foram observados alguns aspectos de sua variação linguística que serão exemplificados através das tirinhas abaixo.



Figura 1 - Exemplo marcas de oralidade em Agamenón

Na figura 1, em “levantao”, usado no lugar de “levantado”, temos a debilitação das oclusivas, os fonemas /b/, /d/ y /g/ são oclusivos quando estão atrás da pausa ou da consoante nasal; /d/ também é oclusivo atrás de um fonema lateral. Nas demais posições, acontecem como fricativas: /β/, /ɣ/ y /δ/. Correspondem, respectivamente, aos sons das letras *b*, *d* e *g/gu* (g diante de *a*, *o* e *u* / gu diante de *e* e *i*). Na escrita, o que acontece é um relaxamento na produção das variantes fricativas, que leva a não pronúncia do som. Isso levaria a uma possível dúvida da existência da letra correspondente. Com isso, pode-se escrever “berreao”, no lugar de “berreado”, e “priocupar”, usado no lugar de “preocupar”, os quais classificam-se como assimilação e dissimilação (PINHO, 2006, p. 7).



Figura 2 - Exemplo marcas de oralidade em Agamenón

Na figura 2, em “ara”, usado no lugar de “ahora”, ocorre aférese, ou seja, supressão de fonemas ou sílabas em posição inicial da palavra (PERONA, 2002, p. 27).

CAPÍTULO III

CRUZANDO O ATLÂNTICO: UMA PROPOSTA COMENTADA.

Após selecionar os quadrinhos com os quais iríamos trabalhar, montamos a estrutura do trabalho em uma tabela de três colunas contendo o TO (Texto original), TT (Texto traduzido) e VF (Versão final). Em seguida, foi realizada uma primeira versão, uma tradução rápida de forma despreocupada, como se não houvesse problemas ou equívocos no texto original, destacando as opções consideradas menos acertadas para serem modificadas posteriormente. Para auxiliar na tradução de alguns termos, foram consultados sites e dicionários, principalmente a Real Academia Española (RAE). Posteriormente, foram feitas análises das HQs e observando a fala dos personagens, criou-se uma lista colocando de um lado como determinado vocábulo estava escrito nas HQs e do outro como seria escrito da forma correta. Logo após, foram feitas as primeiras versões finais, nas quais o texto traduzido foi adaptado conforme a lista criada a partir das HQs.

Abaixo, seguem as traduções propostas nesta pesquisa:

- HQ *Agamenón: sueño agotador*, e sua tradução para *Agamenon: sonho exaustivo*;
- HQ *Agamenón: la táctica*, e sua tradução para *Agamenon: o truque*;
- HQ *Agamenón*, e sua tradução para *Agamenon*;
- HQ *Chico Bento: o que você tem, afinal?* e sua versão para *Paco Benito: ¿qué ties, afinal?*;
- HQ *Chico Bento em: os pontos cardeais*, e sua versão para *Paco Benito en: los puntos cardinales*;
- HQ *Chico Bento em: amor correspondido*, e sua versão para *Paco Benito en: amor correspondido*.

Grande parte das decisões tomadas quanto à oralidade dos personagens teve como base os quadrinhos de *Agamenón* e *Chico Bento* pelo fato dessas HQs contarem com uma representação oral do espanhol e do português caipira.

3.1. Tradução comentada da HQ “Agamenón: sueño agotador”



Os termos *entoavia*, *se levantao* e *mempieza* foram traduzidos conforme a oralidade de Chico Bento para *num*, *si levantó* e *percupá*. Os vocábulos também foram colocados entre aspas, uma vez que as falas consideradas “erradas” em Agamenón são escritas dessa forma.

No TO, *Ridiela*, uma interjeição do espanhol que caracteriza assombro ou surpresa, foi traduzida por *vixi maria*, interjeição popularmente conhecida no Brasil.

3.2. Tradução comentada da HQ “Agamenón: la táctica”



Nos quadrinhos, Chico Bento chama sua professora de “fessora”, por esse motivo, traduzimos *maestro* por *fessor*.

Agamenón tem uma ideia para conseguir decorar o que o professor pediu na sua tarefa de geografia e usa a expressão “*ridiela*” para demonstrar a sua emoção, neste caso, traduzimos para *eita*.

3.3. Tradução comentada da HQ “Agamenón”



Neste outro quadrinho também aparece a expressão *ridiela*, esta, por sua vez, usada em contextos diferentes. No primeiro contexto, o amigo de Agamenón o vê de longe, vindo todo triste e fica meio preocupado com o que possa ter acontecido, a tradução proposta foi *xii*. No segundo, Agamenón está aprontando com seus amigos, comendo as linguiças que o pai

faz, o pai sai e vai verificar se está tudo certo e quando chega, percebe que estão faltando algumas e grita *ridiela*, de acordo com a cena dos quadrinhos, e se baseando ainda em Chico Bento, o termo foi traduzido para *diacho*.

Na tradução, a expressão *toma chorizo gordo* passa a ser *toma linguiçada* para que não ocupasse tanto espaço no balão.

3.4. Versão comentada da HQ “Chico Bento: o que você tem, afinal?”





A tradução do nome de *Chico Bento* para *Paco Benito* foi realizada pensando na adaptação do seu nome para a Espanha. No Brasil, “Chico” é apelido de “Francisco”, na Espanha “Francisco” tem o apelido de “Paco”, “Quico” ou “Pancho”.

Termos como, *tem*, *muito* e *vó* foram traduzidos para *ties*, *mu* e *agüela*, conforme a oralidade de Agamenón.

No quadrinho, Chico Bento está triste e sua mãe acha que ele na verdade está doente, então ela vai até a casa da avó do Chico e pede algum remédio para ele, a avó fala para ela dar um “chá de loro” para o menino. Na primeira versão proposta, *chá de loro* foi traduzido para *té de laurel*, depois de bastante analisar, vimos que isso causaria um estranhamento, pois chá

de louro não é comum em outras culturas. Lendo novamente os quadrinhos de Agamenón, vimos um contexto idêntico a esse, onde a avó e a mãe falavam que iriam dar “cataplasma” ou “purga” para que ele melhorasse, então modificamos o *chá de loro* por *cataplasma*.

3.5. Versão comentada da HQ “Chico Bento em: os pontos cardeais”













Nesse quadrinho, a professora pede para que seus alunos façam um trabalho sobre os pontos cardeais, o Chico e o Zé tentam entender o que são e como farão a tarefa que pede para indicar onde fica o norte, sul, leste e oeste. Vários nomes de lugares fictícios aparecem no TO: “sítio do nhô lau”, “brejo atolado”, “capoeirão das anta”, “roça do nhô Tobias”, “pirambeira do norte”, “borborema do oeste”, “vila di pindaíba d’oeste” e “cachoera pilar do sur”. Para traduzir o nome desses lugares, fizemos uma pesquisa sobre as cidades rurais na Espanha,

onde encontramos em um site de turismo alguns destinos rurais: *Sallent de Gállego*, *Cantavieja*, *Panticosa*, *Barbastro*, *Valderrobres* são municípios da Espanha que ficam em Aragão; *Boborás* fica em Galiza; *Rascafría* fica em Madrid; *Cazalla de la sierra* fica em Andaluzia. A partir daí foi feita uma adaptação cultural, colocando, na tradução, referências geográficas espanholas.

3.6. Versão comentada da HQ “Chico Bento em: amor correspondido”



O nome *Zé* no TO foi traduzido por *Pepe*, pois o nome desse personagem é José Leocádio Bento e seu apelido é *Zé Léle*, em espanhol, o apelido de José é *Pepe*. Com isso o *Zé* do quadrinho em português é o *Pepe* do HQ do quadrinho em espanhol.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tradução de histórias em quadrinhos é uma das atividades que mais permite a criatividade dentro dos estudos da tradução. Sendo assim, em nossas propostas de tradução, nos propusemos a aproximar dois personagens desconhecidos, mas com um espírito muito semelhante e que, sem dúvida e graças à tradução, agora podem caminhar juntos, pois conseguem se comunicar e, portanto, se entender.

Nos processos de tradução de Agamenón e de Chico Bento, foram utilizadas diversas modalidades de tradução, levando sempre em consideração o texto do outro, isto é, utilizando-o como um espelho onde fosse possível cada um dos personagens poder se enxergar para manter tanto a equivalência semântica, como linguística em ambas as línguas.

REFERÊNCIAS

Garcia, Daiani de Jesus. *A influência da oralidade na escrita das séries iniciais: uma análise a partir de erros ortográficos* / Daiani de Jesus Garcia; Orientadora: Ana Ruth Moresco Miranda – Pelotas, 2010. 100f.

Campos, Jucimara Sobreira. *Diferenças Culturais na Tradução de A Turma da Mônica*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. 2013. 146 p.

PESSOA, Alberto Ricardo. *A linguagem das histórias em quadrinhos: definições, elementos e gêneros* / Alberto Ricardo Pessoa. - João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

Liberatti, Elisângela L. Ara, Chico; Aw, Chuck: [dissertação]: uma tradução funcionalista de quadrinhos do Chico Bento / Elisângela L. Liberatti; orientador, Lincoln Paulo Fernandes Florianópolis, SC, 2012. 157 p.

LIBERATTI, Elisângela. *Traduzindo Histórias em Quadrinhos: proposta de unidades didáticas com enfoque funcionalista e com base em tarefas de tradução*. 2017. 477 p. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Florianópolis, 2017.

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: *Vários escritos*. 4ª ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Duas Cidades/Ouro sobre Azul, 2004, p. 169-191.

ZANARDI, Luciana de Souza Aguiar. *As marcas de oralidade e a construção da metamensagem em A falecida, de Nelson Rodrigues*. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP. 2012. 155p.

Silvério, Luciana Begatini Ramos. *Histórias em quadrinhos - gênero literário e material pedagógico - Maurício de Sousa em foco* / Luciana Begatini Ramos Silvério. – Londrina, 2012. 162 f.

Reis, Gabriel de Oliveira. *Tradução de histórias em quadrinhos: analisando ironia e registro de oralidade* / Gabriel de Oliveira Reis. Brasília, 2018. 56 p.

Vergara Díaz, Pablo., EL CÓMIC EN ESPAÑA: 1977-2007. Aposta. Revista de Ciencias Sociales. 2009, (42), 1-24.

CHICO BENTO: HQs SELECIONADAS

Chico Bento O QUE VOCÊ TEM, AFINAL?





30 - CHICO BENTO



CHICO BENTO - 31





TÁ, SIM! LÁ NO QUARTO!



FIM

OS PONTOS CARDEAIS

MSPC13/CH074-04













A FESSORA VAI FICAR CA BOCA ABERTA DI VÊ A NOSSA ISPERTEZA!

NO DIA SEGUINTE...

ESTOU ADMIRADA!

OIA LÁ! NUM FALEI?

COMO VOCÊS SÃO DESORIENTADOS!

VENHAM COMIGO!

$3 = ?$
 $4 = ?$

$3 = ?$
 $2 = ?$

E...

APONTEM A MÃO DIREITA PARA ONDE O SOL NASCE! LÁ, É O LESTE!

NO SEU LADO ESQUERDO FICA O OESTE... NA SUA FRENTE, FICA O NORTE E, ÀS SUAS COSTAS, FICA O SUL!

ESCOLA

FIM

CHICO BENTO em AMOR CORRESPONDIDO

MSP1013/CH02-10



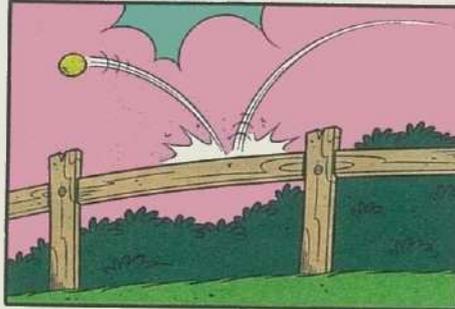
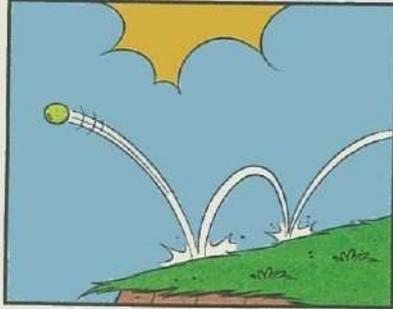
60











2U **AGAMENON** Sueño agotador



LOS NATURALES DE HUELVA SE LLAMAN ONUBENSES *****

AGAMENON LA TACTICA





MARCAS DA ORALIDADE EM CHICO BENTO

Texto oral escrito na HQ	Em PT normativo
QUI	QUE
OCÊ	VOCÊ
NUM	NÃO
TÔ	ESTOU
MI	ME
SINTINDO	SENTINDO
FALÁ	FALAR
MAR	MAL
CUMIDA	COMIDA
TÊ	TER
PORVA	PROVA
AMINHÃ	AMANHÃ
ACABARO	ACABARAM
TRUXE	TROUXE
PRU QUÊ	POR QUÊ
SINHORA	SENHORA
DUENTE	DOENTE
FEIZ	FEZ
INTÃO	ENTÃO
DOTOR	DOUTOR
INTENDO	ENTENDO
TI	TE
DIRRUBÔ	DERRIBOU
CA	COM A
MUIÉ	MULHER
I	E
MIORA	MELHORAR
FICÁ	FICAR
BÃO	BOM
DIANTÔ	ADIANTOU
FAZÊ	FAZER
PRELE	PARA ELE
MIÓ	MELHOR
FIO	FILHO
PIORÔ	PIOROU
NÓIS	NÓS
BRIGUEMO	BRIGAMOS
ONTE	ONTEM
OTRA	OUTRA
MININA	MENINA
PIDI	PEDIR
DISCURPA	DESCULPA
CRARO	CLARO
ISQUECÊ	ESQUECER
INTENDI	ENTENDI

DUENÇA	DOENÇA
FALÔ	FALOU
DEVEMO	DEVEMOS
RESPEITÁ	RESPEITAR
ARA	ORA
CARDEAR	CARDEAL
CO	COM
VAMO	VAMOS
ISCRIVINHÁ	ESCREVER
ANHÉ	AH É
INTÉ	ATÉ
FESSORA	PROFESSORA
IM	EM
DUPRA	DUPLA
TREIS	TRÊS
QUÉ	QUER
DISPOIS	DEPOIS
ARMOÇO	ALMOÇO
TAR	TAL
SÊ	SER
CUMÉ	COMO É
VÔ	VOU
VISITÁ	VISITAR
PARÁ	PARAR
DONDE	ONDE
OIÁ	OLHAR
TENTÁ	TENTAR
BUSCÁ	BUSCAR
PONHÔ	COLOCOU
CONFUNDI	CONFUNDIR
IXPRICANDO	EXPLICANDO
PRA RIBA	PARA CIMA
INTENDÊ	ENTENDER
COS	COM OS
MUDARO	MUDARAM
ANSIM	ASSIM
MUDÔ	MUDOU
TEMO	TEMOS
APONTÁ	APONTAR
ISQUERDA	ESQUERDA
SOR	SOL
ALEMBRO	LEMBRO
SABEMO	SABEMOS
MERMO	MESMO
CA	COM A
DEREITA	DIREITA
RESORVIDO	RESOLVIDO

ACHÁ	ACHAR
TRABAIO	TRABALHO
OIANDO	OLHANDO
ARGUÉM	ALGUÉM
NUMA	EM UMA
PRAQUELE	PARA AQUELE
DIZÊ	DIZER
MATAMO	MATAMOS
ISPERTEZA	ESPERTEZA
DISISTI	DESISTIR
PRINCIPARMENTE	PRINCIPALMENTE
PRANO	PLANO
BAXO	BAIXO
FÁCIR	FACIL
CAVÔ	CAVOU
DIMAIS	DEMAIS
TAMO	ESTAMOS
IMBAXO	EMBAIXO
CHEGÁ	CHEGAR
PERCEBÊ	PERCEBER
IMBORA	EMBORA
ISPANTAIO	ESPANTALHO
SIMBORA	EMBORA
INDA	AINDA
ANTIS	ANTES
ABEIA	ABELHA
QUAR	QUAL
NINHUM	NENHUM
TAMÉM	TAMBÉM
ISCONDÊ	ESCONDER
VOIZ	VOZ
CUMÉ	COMO É
ASSUCEDEU	ACONTECEU
SIGUNDA-FERA	SEGUNDA-FEIRA
DRUMI	DORMIR
ISQUECEU	ESQUECEU
DIVIA	DEVERIA
CUNVERSA	CONVERSA
TREMINÁ	TERMINAR
ZOIO	OLHO
FARTA	FALTA
SINÃO	SE NÃO
DIFÍCIR	DIFÍCIL
LIGERO	LIGEIRO
PRIGUIÇA	PREGUIÇA
VORTÁ	VOLTAR

MARCAS DA ORALIDADE EM AGAMENÓN

Texto oral escrito na HQ	Em ES normativo
ENTOAVIA	TODAVÍA
SA	SE HA
LEVANTAO	LEVANTADO
MEMPIEZA	ME EMPIEZA
PRIOCUPAR	PREOCUPAR
SOCORRELO	SOCORRER
ENDESEGUIDA	EN SEGUIDA
CARA	QUE AHORA
VIE	VIENE
QUEL	QUE EL
POS	PUES
BERREAO	BERREADO
EMPACHAO	EMPACHADO
MU	MUY
MA	ME HA
DEJAO	DEJADO
SOÑAO	SOÑADO
TOA	TODA
ME	ME HE
QUEDAO	QUEDADO
QUESTOY	QUE ESTOY
TATRAPAMOS	TE ATRAPAMOS
MOLIO	MOLIDO
IGUALICO	IGUALITO
AGÜELICO	ABUELITO
PA	PARA
NA	NADA
APRENDESE	APRENDER
TOAS	TODAS
GIOGRAFIA	GEOGRAFÍA
ENDESEGUIA	EN SEGUIDA
TIE	TIENE
OCURRISEME	DE ME OCURRIR
ICIR	DECIR
TO	TODO
QUEN	QUE EN
SIÑOR	SEÑOR
VI	VOY
ICIR	DECIR
QUERES	QUE ERES
PUEAS	PUEDAS
VELO	VERLO
ALUEGO	LUEGO

DELICÁ	DELICADA
SESTROPEE	SE ESTROPEE
TAMIEN	TAMBIÉN
QUIETECICO	QUIETECITO
OJICOS	OJITOS
ENDOLORIDO	DOLORIDO
LABRA	LE HABRÁ
MUBIERA	ME HUBIERA
PUE	PUEDE
VIAIS	VEÁIS
ARA	AHORA
COGIO	COGIDO
GÜENOS	BUENOS
CURAOS	CURADOS
VI	VOY
SAYA	SE HAYA
LLEVAO	LLEVADO
VIAMOS	VEAMOS
GÜENA	BUENA
PAL	PARA EL
INVENTAO	INVENTADO
ENDEMAS	ADEMÁS
INDECIONES	INYECCIONES
ASUSTAO	ASUSTADO
QUIE	QUIERE
TA	TE HA
ENSUCEDIO	SUCEDIDO