



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**LETRAS TRADUÇÃO ESPANHOL**  
**DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO**

**PAPA-CAPIM E SEU UNIVERSO INDÍGENA:  
QUADRINHOS EM TRADUÇÃO**

**TAIANE ALVES LACERDA**

**BRASÍLIA-DF**  
**2021**

**TAIANE ALVES LACERDA**

**PAPA-CAPIM E SEU UNIVERSO INDÍGENA:  
QUADRINHOS EM TRADUÇÃO**

Trabalho de Conclusão apresentado no Curso de Letras - Tradução Espanhol da Universidade de Brasília como requisito básico para a conclusão da graduação de Letras - Tradução Espanhol.

Orientador: Prof. Dr. Luis Carlos Ramos Nogueira

**BRASÍLIA-DF**

**2021**

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Projeto Final de Graduação apresentado à Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Letras-Tradução Espanhol.

---

Taiane Alves Lacerda

Data da apresentação: 18 de  
Maio de 2021. Menção: \_\_\_\_\_

### BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Luis Carlos Ramos Nogueira  
(Orientador)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Marlova Gonsales Aseff

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Monique Leite Araújo

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, que com seu amor me concedeu saúde e determinação, juntamente a Nossa Senhora, para enfrentar os obstáculos encontrados durante a minha vida acadêmica e a realização deste trabalho.

Aos meus pais, Edna Alves e Gilnei Lacerda, a quem agradeço por toda dedicação comigo durante todos estes anos. Agradeço aos meus irmãos, Bruno, Tatiane, João Victor e Catarina pelo apoio e companheirismo. Agradeço àqueles que agregam em minha vida com companheirismo, carinho e amor, em especial os (as) meus (minhas) cunhados (as). Agradeço ao meu namorado, Geovane Barros, por toda paciência, compreensão, apoio, ajuda, carinho e amor.

Agradeço às minhas amigas da graduação, Gabriella Torres e Raquel Almeida, que me acompanharam e me ajudaram durante todo o meu percurso acadêmico.

Agradeço aos meus professores de curso. Em especial, ao meu orientador, Luis Carlos Ramos Nogueira, por ter batalhado pelas minhas ideias desde o começo e me auxiliado grandemente nos meus bloqueios e conselhos acadêmicos.

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso consiste na tarefa de tradução dos quadrinhos do personagem Papa-Capim, de Mauricio de Sousa, no par linguístico português-espanhol. Nesse contexto, entram em cena a ligação incontestável dos elementos linguísticos e extralinguísticos atuantes no universo dos quadrinhos. Leve-se em consideração que certas limitações que impõem as especificidades da tradução de quadrinhos, intensificam ainda mais a complexa tarefa de se traduzir tais elementos. Tendo em vista os problemas a serem enfrentados, encontrou-se nos estudos comunicativos e socioculturais da tradução o respaldo para as tomadas de decisão, especialmente nos postulados de Hurtado-Albir (2008), Bassnett & Lefevere (1996) e Bassnett (2007). Isso se deu, na maioria das vezes, pela necessidade de recriação dos antropônimos e na tradução de fraseologismos para que funcionassem, efetivamente, na língua de chegada. Para levar a cabo esta tarefa, utilizou-se a tradução comentada como metodologia para verbalizar o que é, de fato, primordial para o trabalho: expor a complexidade que é a tradução de elementos culturais de origem indígena. Nesse caso de Papa-Capim, tais dificuldades se somam às restrições impostas pelo universo dos quadrinhos.

**Palavras-chaves:** tradução de quadrinhos; Papa-Capim; tradução de elementos culturais indígenas; português-espanhol.

## RESUMEN

Este trabajo de final de curso consiste en la tarea de traducción de las historietas del personaje Papa-Capim, de Mauricio de Sousa, en el par lingüístico portugués-español. En este contexto, se establece el vínculo indiscutible entre los elementos lingüísticos y extralingüísticos que actúan en el universo del cómic. Hay que tener en cuenta que ciertas limitaciones impuestas por las especificidades de la traducción del cómic intensifican aún más la compleja tarea de traducir dichos elementos. Teniendo en cuenta los problemas a los que hay que enfrentarse, se ha encontrado en los estudios comunicativos y socioculturales de la traducción el apoyo a la toma de decisiones, especialmente en los postulados de Hurtado-Albir (2008), Bassnett y Lefevere (1996) y Bassnett (2007). Esto se debió sobre todo, en su mayor parte, a la necesidad de recrear antropónimos y traducir fraseologismos para que funcionasen, efectivamente, en la lengua de llegada. Para llevar a cabo esta tarea, se ha utilizado la traducción comentada como metodología para verbalizar lo que es, de hecho, primordial en el trabajo: exponer la complejidad que resulta de la traducción de elementos culturales de origen indígena. En el caso de Papa-Capim, estas dificultades se suman a las restricciones impuestas por el universo de los cómics.

**Palabras claves:** traducción de cómics; Papa-Capim; traducción de elementos culturales indígenas; portugués-español.

## LISTA DE FIGURAS

<u>Figura 1a – O dia do caçador</u>	<u>26</u>
<u>Figura 1b - El día del cazador</u>	<u>28</u>
<u>Figura 2a – Lua do meu amor</u>	<u>29</u>
<u>Figura 2b - Luna de mi amor</u>	<u>32</u>
<u>Figura 3a – Papa-Capim e Cafuné em: A coragem do Guerreiro</u>	<u>33</u>
<u>Figura 3b - Traga-Hierba y Cariño en: El coraje del guerrero</u>	<u>35</u>
<u>Figura 4a – O animal desconhecido</u>	<u>36</u>
<u>Figura 4b - El animal desconocido</u>	<u>38</u>
<u>Figura 4c – O animal desconhecido</u>	<u>39</u>
<u>Figura 4d - El animal desconocido</u>	<u>40</u>
<u>Figura 4e – O animal desconhecido</u>	<u>41</u>
<u>Figura 4f - El animal desconocido</u>	<u>42</u>
<u>Figura 4g – O animal desconhecido</u>	<u>43</u>
<u>Figura 4h - El animal desconocido</u>	<u>44</u>
<u>Figura 4i – O animal desconhecido</u>	<u>45</u>
<u>Figura 4j - El animal desconocido</u>	<u>46</u>
<u>Figura 5a – Indiozinho casca-grossa</u>	<u>47</u>
<u>Figura 5b - Indiecito bruto</u>	<u>49</u>
<u>Figura 5c – Indiozinho casca-grossa</u>	<u>50</u>
<u>Figura 5d - Indiecito bruto</u>	<u>52</u>
<u>Figura 5e – Indiozinho casca-grossa</u>	<u>53</u>
<u>Figura 5f - Indiecito bruto</u>	<u>55</u>

## LISTA DE ABREVIATURAS

HQ/ HQs – História (s) em Quadrinho (s)  
ES – Espanhol  
IN – Inglês  
PT- Português  
TF - Texto fonte  
TA- Texto alvo  
TA1- Texto alvo 1  
TA2- Texto alvo 2  
DRAE - Dicionário da Real Academia Espanhola  
PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais  
RAE - Real Academia Espanhola  
CORDE - Corpus Diacrónico de Espanhol  
CREA - Corpus de Referência do Espanhol Atual



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>2 O UNIVERSO DOS QUADRINHOS</b>	<b>13</b>
2.1. Linha do tempo da história em quadrinhos no Brasil	14
2.2. A criação de Mauricio de Sousa: Papa-Capim e outros personagens	15
<b>3 A TRADUÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS</b>	<b>17</b>
3.1. Especificidades da tradução de histórias em quadrinhos	19
3.2. Problemas recorrentes em Papa-Capim	20
<b>4 TRADUÇÃO E COMENTÁRIOS</b>	<b>24</b>
4.1. Tradução	24
4.2. Comentários	25
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>56</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>58</b>
<b>APÊNDICE</b>	<b>60</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem seu foco na tradução comentada das tiras da Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa, com ênfase absoluta no núcleo protagonizado pelo personagem, Papa-Capim. Seu conteúdo se destaca pela sua marca cultural calcada no universo indígena idealizado pelo seu autor, além das questões linguísticas e outras próprias do universo dos quadrinhos que permearam todo o trabalho.

Para levar a cabo nossa tarefa, foi necessário adentrar o universo das Histórias em Quadrinhos (HQs), investigar os elementos que as constituem: balões, quantidade de caracteres, texto, onomatopeias, antropônimos (nomes de pessoas e de animais), o gênero HQ, aspectos culturais, humor, mitologia dos personagens, que se converteram em obstáculos para a tradução.

Em 1959, Mauricio de Sousa deu início à criação de suas tirinhas em jornais, mas apenas em 1970 lança a famosa “Turma da Mônica”. Entre seus personagens, encontra-se o índio “Papa-Capim”. Trata-se de um menino de uma etnia fictícia localizada no sul da Bahia que, com o passar do tempo, ganhou sua própria turma, formada pelos personagens, igualmente indígenas como “Cafuné”, seu melhor amigo; “Jurema” sua namorada; o valente “Cacique Ubiraci”; o “Pajé”, entre outros personagens coadjuvantes.

No que tange aos Estudos da Tradução, nosso trabalho se encontra localizado no âmbito dos Estudos comunicativos e socioculturais (HURTADO-ALBIR, 2008). Para essa autora tais enfoques “dão ênfase à função comunicativa da tradução, considerando os aspectos contextuais em seu entorno e destacando a importância dos elementos culturais e a recepção da tradução” (p.128)<sup>1</sup>.

Nos estudos comunicativos e socioculturais, a cultura passou a ter relevância a partir da chamada “virada cultural” (*cultural turn*) denominada por Bassnett & Lefevere (1996), entre os anos 80 e 90. Essa virada cultural não aconteceu apenas nos estudos de tradução, mas em diversas áreas do saber. Concretamente, pôs de lado o hábito de se analisar apenas questões linguísticas e passou a fazê-lo,

---

<sup>1</sup> Tradução nossa do original em espanhol: “hacen hincapié en la función comunicativa de la traducción, considerando los aspectos contextuales que rodean la traducción y señalando la importancia de los elementos culturales y de la recepción de la traducción”.

também, no que diz respeito ao elemento cultural, cuja influência poderá ser notada tanto na elaboração do texto original, quanto na tradução. Bassnett (2007, p. 23) assinala que:

A linguagem está inserida na cultura, os atos linguísticos têm espaço em um contexto e os textos são criados em um continuum, não em um vácuo. Um escritor é um produto de um tempo e de um contexto particular, de modo que um tradutor é um produto de outro tempo e outro contexto. A tradução é sobre a linguagem, mas é também sobre cultura, pois as duas são inseparáveis.<sup>2</sup>

Para os funcionalistas Reiss e Vermeer (1996) o texto fonte é uma ferramenta importante para comunicar a informação. O propósito final do texto deve dar primazia à cultura de origem e à cultura de chegada. Nesse contexto, o que importa são as normas culturais do contexto da segunda. Assim, a cultura passa a ser o próprio parâmetro para a tradução.

Por causa desses elementos culturais, em muitos momentos nos deparamos com situações em que pareceram não haver soluções (intraduzibilidade). Mesmo assim, é preciso seguir em frente. É nesse momento em que o tradutor se vê obrigado a tomar decisões, sejam elas acertadas ou não. Afinal, a tradução precisa ser concluída.

Mas, até que ponto há intraduzibilidade de fato? Para Hernández (2005) atribuir à cultura toda a culpa do que não pode ser dito de uma língua para outra, é uma explicação muito simplificadora e ao mesmo tempo um atalho tentador. O autor ainda acrescenta que conceber a tradução como um contato entre duas culturas, dois sistemas separados e com fronteiras previamente determinadas, não resolve o problema da tradução.

Por todas essas reflexões, justifica-se a realização deste trabalho, uma vez que, colocando esse tema em discussão e apresentando algumas soluções, por mínimas que sejam, será possível incentivar novas pesquisas sobre o tema além de servir como base de consulta.

Nossa pesquisa se levará a cabo pelos princípios da tradução comentada (Williams & Chesterman, 2002), e teve como norte o fato de que não poderemos nos

---

<sup>2</sup> Tradução nossa do original em inglês: "Language is embedded in culture, linguistic acts take place in a context and texts are created in a continuum not in a vacuum. A writer is a product of a particular time and a particular context, just as a translator is a product of another time and another context. Translation is about language, but translation is also about culture, for the two are inseparable."

basear somente na esfera textual, mas também fortemente na esfera imagética, numa tentativa de ampliar os estudos acadêmicos sobre a tradução de histórias em quadrinhos.

Assim, nosso Objetivo Geral se concentra em propor uma tradução das tiras de Mauricio de Sousa, dedicadas ao personagem Papa-Capim, no par linguístico português-espanhol.

Para melhor gerenciar o nosso objetivo geral, optamos por desdobrá-lo em dois objetivos específicos, a saber:

- 1) Propor soluções para os problemas culturais de origem indígena.
- 2) Sugerir correspondências para as questões linguístico-culturais, a saber, as onomatopeias e as unidades fraseológicas.

No intuito de organizar o desenvolvimento deste trabalho, decidimos dividi-lo em três seções. Na primeira, dedicamos nossa atenção a um pouco da história das HQs, sua trajetória no Brasil e como se deu o processo de criação de Mauricio de Sousa. A segunda seção traz fragmentos de Teoria da Tradução, em especial, sob a perspectiva dos problemas recorrentes da tradução de HQs. A terceira, vem a ser o coração deste trabalho e, pretende cumprir o objetivo principal da pesquisa que é o de traduzir as tiras de Papa-Capim, no par linguístico português-espanhol. Finalmente, apresentaremos nossas conclusões sobre o trabalho realizado.

## 2 O UNIVERSO DOS QUADRINHOS

Os chamados *comic books*, revistas em quadrinhos, ou mais popularmente conhecidas como histórias em quadrinhos (HQs), tem desempenhado um papel importante na sociedade contemporânea. São consideradas um canal de comunicação de ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolvendo aspectos linguísticos e extralinguísticos, como imagens no espaço em que estão inseridos. Para dar fluxo à narrativa da história, tais ideias devem ser decompostas em segmentos, chamados quadrinhos.

Forma parte do processo criativo do quadrinho a seleção dos elementos necessários à narração, a escolha da perspectiva a partir da qual se permitirá que o leitor os veja e a definição da porção de cada símbolo (onomatopeias, *design* de balões de fala, etc.), ou elemento a ser incluído. Assim, a execução de cada quadrinho implica o desenho, com efeito de compor o enfoque narrativo.

Geralmente, sua narrativa gira em torno de histórias de heróis, aspectos culturais, e movimentos presentes no cotidiano (como questões de saúde, economia, processos educativos) envolvendo o leitor com suas figuras coloridas, personagens que provocam o imaginário, uma leitura fácil, divertida e de pouca duração.

Valer-se de imagens para contar histórias sempre fez parte da natureza do ser humano, como as pinturas encontradas nas paredes de uma caverna, por exemplo. Foi desse modo que nos foi possível conhecer o tipo de vida da época pré-histórica.

Porém, faz-se necessário traçar um panorama do surgimento dessa categoria, também chamada por Will Eisner (1985), de “arte sequencial” e que se constitui basicamente da interação entre palavra e imagem. Nessa combinação de elementos, o artista tem de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa, que costumamos chamar hoje em dia de histórias em quadrinhos – ou *comics* (inglês), mangá (japonês), gibi entre outras denominações, dependendo da nacionalidade da publicação.

De um modo mais amplo, há uma grande variedade de termos para designar não só os quadrinhos em geral, mas os diversos subgêneros de quadrinhos existentes, muitos dos quais se ligam a tradições nacionais em particular. Zanettin (2008) assevera que os quadrinhos se espalharam por diversas regiões do mundo e se desenvolveram a partir de seus aspectos locais nos mais diversos países. Cada

um deles se apropriou do formato à sua maneira, pelo seu ritmo de leitura, pelo estilo de desenho, pelo assunto e pelos temas.

É plausível ressaltar que o surgimento e o progresso dos quadrinhos estão intimamente ligados à ascensão da cultura de massa, como por exemplo, o caso da Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa, que ascendeu em produtos mercadológicos filmes, jogos, livros, entre outras manifestações.

Atualmente, as HQs são publicadas em jornais, revistas, livros e nos meios digitais, onde os quadrinhos ocupam as telas. Consumidas inicialmente com o intuito de distrair crianças, adolescentes e adultos, as HQs estão sendo utilizadas também em aulas e seminários universitários, livros didáticos e até mesmo em campanhas de saúde (como no recente caso da pandemia da COVID-19), auxiliando também no incentivo de leitura para o público infanto-juvenil. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) já as reconhecem como gênero a ser utilizado nas salas de aulas, [destaque nosso]:

Os conteúdos dos temas transversais, assim como as práticas pedagógicas organizadas em função da sua aprendizagem, podem contextualizar significativamente a aprendizagem da língua, fazendo com que o trabalho dos alunos reverta em produções de interesse do convívio escolar e da comunidade. Há inúmeras situações possíveis: produção e distribuição de livros, jornais ou quadrinhos, veiculando informações sobre os temas estudados (...) (BRASIL-a, 1997, p. 37).

Por constituir um gênero específico, independente por assim dizer, as HQs devido a sua grande aceitação no mundo passaram a ter um novo *status*, ganhando destaque no sistema global de comunicação e como uma forma de manifestação artística com características próprias. No Brasil, as HQs também têm uma história própria. É sobre esse tema que trataremos no próximo tópico.

## **2.1. Linha do tempo da história em quadrinhos no Brasil**

Os quadrinhos surgiram no Brasil em 1869, no formato de tiras/tirinhas em jornais. Esta prática foi iniciada pelo italiano Angelo Agostini e segue vigente, até os dias atuais. A produção brasileira pelas mãos de Agostini tem início com o primeiro capítulo de “As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte”.

Nesta obra podemos notar o que Eisner (1985) denomina “arte sequencial” (apresentação dos desenhos em sequência). As Aventuras de Nhô Quim ganharam destaque à época de sua publicação por sua perfeita retratação visual da realidade local, contrariando os costumes sociais norte-americanos dos *comics* importados.

Segundo Gomes (2008 p.5) os quadrinhos de Agostini iam na linha contrária dos quadrinhos de outros países recheados de humor de sátira, direcionados para um público infanto-juvenil. Sua abordagem estava calcada num misto de aventura e de drama, direcionado para um público mais adulto.

A revista “O Tico-Tico”, na qual Agostini teve participação, foi a responsável pelo crescente gosto dos brasileiros pelos quadrinhos, por meio de reportagens e curiosidades sobre o mundo infanto-juvenil, durante os anos de 1905 a 1977. A atuação de O Tico-Tico foi de grande importância para o desenvolvimento do mercado nacional, uma vez que o mercado mundial já se encontrava totalmente dominado pelos *comics* norte-americanos desde os anos 1930 e 1940.

A partir da década de 1950, grandes nomes relativos às histórias em quadrinhos, e também às artes gráficas brasileiras se consolidam, como por exemplo, o cartunista Péricles de Andrade Maranhão (Amigo da Onça), Millôr Fernandes (Pif-Paf), Ziraldo (A Turma do Pererê), Henfil (Os Fradinhos, Graúna), Angeli (Rebordosa), Laerte Coutinho (Overman e os piratas do Tietê), Mauricio de Sousa (A Turma da Mônica).

## **2.2. A criação de Mauricio de Sousa: Papa-Capim e outros personagens**

A história das HQs na vida de Mauricio de Sousa teve início cedo, ainda em meados de 1940. Esse desenhista teve seu primeiro contato com um gibi aos 4 anos de idade, quando ainda nem sabia ler e dependia de sua mãe para saber o que se passava naquelas páginas coloridas.

Aos 19 anos tentou ser desenhista nos jornais da Folha de São Paulo e por inexperiência foi demitido. No entanto, Mauricio de Sousa nunca desistiu do seu sonho.

Começou a trabalhar na Folha de São Paulo aos 19 anos, como repórter policial, desenvolvendo uma escrita concisa. Desse modo, mesmo sem ter consciência daquilo que acontecia, preparava-se, de algum modo, para escrever os balões de seus futuros quadrinhos. Isso se revelou importante à medida que a escrita concisa seria fundamental para escrever os balões de fala dos quadrinhos. Tempos depois, o criador de Papa-Capim largou o trabalho de reportagem, foi seguir o seu sonho e dentro da Folha de São Paulo aperfeiçoou-se nos quadrinhos.

A primeira historinha criada foi a dos personagens “Bidu e Franjinha” em 1959. Desde então, passou a criar personagens inspirados em seus parentes, para

cada uma de suas 10 filhas, criou um personagem. Suas filhas o ajudaram a conhecer o universo infantil, sobre o que as crianças fazem, como elas agem, como elas pensam, o que gostam de fazer e o que não gostam.

Em 1970, Mauricio de Sousa lança a revista “Turma da Mônica” com uma tiragem de 200 mil exemplares. Entre os personagens que integram a turma, encontra-se a “Turma do Papa-Capim”, objeto de nosso estudo.

O nome Papa-Capim faz referência ao pássaro homônimo, “capuchinho”. Suas histórias retratam a cultura indígena do Brasil, com as lendas e aspectos culturais dos índios de todo o país. A história se passa numa área da mata atlântica do sul da Bahia, lugar onde mora com seus amigos e família.

O Papa-Capim, pequeno "curumim" - termo em tupi-guarani usado na sua tribo para se referir aos jovens índios (vide glossário) - combate pela preservação da floresta onde vive, lutando contra os "Caraíbas" (nome que sua tribo deu a população da cidade grande/europeus – vide glossário) que entram na floresta para caçar e causar o desmatamento.

Nas tiras, Papa-Capim está sempre acompanhado do seu melhor amigo “Cafuné”, com quem compartilha suas aventuras pela mata. A charmosa “Jurema”, é a índia por quem é apaixonado. “Guatira” a jaguatirica é o seu “animal de estimação”, que sempre o acompanha em suas caçadas. A história conta também com a presença de personagens coadjuvantes como o Pajé, um sábio ancião e curandeiro da tribo que ensina e conta às crianças histórias valiosas com reflexões morais.

As revistas da “Turma da Mônica”, bem como a da “Turma do Papa-Capim” são publicadas pela editora Panini Comics, que é especializada em publicações de revistas infantis, quadrinhos e mangás na América Latina, responsável também pelas publicações em idiomas estrangeiros. Porém, não há evidências de publicações feitas em língua espanhola para as histórias de Papa-Capim.



### 3 A TRADUÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

No campo dos Estudos da Tradução, há escassas pesquisas e publicações dedicadas às histórias em quadrinhos. Considerado desde a sua aparição como uma produção descartável e direcionada, inicialmente, ao público infanto-juvenil, com o decorrer dos anos conquistou espaço no âmbito da literatura e passou a compor o acervo das livrarias e os momentos de ócio também dos adultos.

O fato das HQs, passarem a ser bem aceitas por distintas faixas etárias em longínquas regiões do globo terrestre conta, certamente, com a atuação da tradução como veículo que transporta suas histórias fantásticas e incentiva a criação local de outras histórias não menos fantásticas.

Ainda que haja até os dias atuais uma discussão acerca das HQs serem consideradas ou não literatura, seria importante recordar os princípios da Teoria dos Polissistemas de Itamar Even-Zohar que explica esse fenômeno. Even-Zohar (1990) ensina que o cânone literário a ser seguido pelos demais é ditado por aqueles que ocupam o centro do polissistema literário. É uma questão de poder, isto é, quem dita as regras.

É desse modo que surgem em alguns sistemas literários determinados temas até então não tratados, novos estilos de prosa, novos tipos de romances, entre outros aspectos. De certo modo, tudo isso remete ao poder de alcance que sempre tiveram as HQs estadunidenses e, mais tarde, os mangás japoneses que, por meio da tradução, acabaram por oferecer as bases para que outros países dessem o pontapé inicial em suas próprias criações em quadrinhos.

Para adentrar no universo das HQs e sua interface com a tradução, é importante atentar para o fato de que traduzir quadrinhos requer a mesma atenção necessária ao se criar novos quadrinhos. Em outras palavras, o universo das HQs possui elementos próprios, tanto textuais, quanto visuais, que deverão ser levados em conta tanto na tradução de uma história já existente, quanto na criação de uma totalmente nova.

Valero-Garcés (2000, p.78) aponta três aspectos que, segundo ela, são importantes quanto a esses elementos:

“1-O tipo da HQ e o tratamento da linguagem; 2-A influência do balão em que o material linguístico é inserido e as limitações que este impõe; 3-A reprodução/tradução da linguagem icónica (onomatopeias, sons, ruídos).”<sup>3</sup>

A fim de solucionar estes elementos, a mesma autora relata procedimentos que facilitam o ato tradutório, entre os quais se destacam:

- 1) As estratégias de compensação, que se referem a junção de diferentes elementos e não apenas o texto;
- 2) A adaptação dos recursos utilizados no texto de origem ao texto de chegada, para se alcançar o mesmo efeito do texto original;
- 3) A adaptação de aspectos à realidade sociocultural do público alvo, e
- 4) A retirada de aspectos culturais contidos no texto de origem que podem ser irrelevantes ou desconhecidos no texto de chegada.<sup>4</sup>

Ademais, cabe salientar que há outras dificuldades a serem consideradas na tradução de quadrinhos. Por um lado, assim como em qualquer tipo de tradução, a cultura sempre será a fonte de possíveis intraduzibilidades, provenientes de determinados culturemas, que é a presença de um determinado elemento cultural próprio de um grupo social (comparado a outro) (RAMOS-NOGUEIRA, 2017, p. 202). Isso vai requerer do tradutor uma habilidade de expressar no contexto de chegada aquela peculiaridade cultural ou, simplesmente, adaptá-la e convertê-la em um elemento daquela cultura de chegada. Por outro lado, há outras questões recorrentes nas HQs como, por exemplo, o caso das onomatopeias. Nesse contexto, o tradutor deverá encontrar os fonemas adequados da língua de chegada que sejam capazes de repetir o mesmo som reproduzido por aquela onomatopeia da língua de partida.

A seguir, apresentamos algumas considerações a respeito das especificidades da tradução de histórias em quadrinhos, de maneira mais detalhada.

---

<sup>3</sup> Tradução nossa do original em espanhol: 1-El tipo de cómic y el tratamiento del lenguaje; 2- La influencia del marco en el que se inserta el material lingüístico y las limitaciones que ello impone; 3- La reproducción/traducción del lenguaje icónico.

<sup>4</sup> Tradução nossa do original em espanhol: 1-Adición de elementos diferentes y no sólo de texto.2- Adaptación de los recursos utilizados en el TO a la nueva lengua con el fin de conseguir el mismo efecto; 3-Adaptación de ciertos detalles a la nueva realidad sociocultural; 4-Supresión de determinados detalles, por ejemplo referencias a lugares, personajes o hechos conocidos en la cultura del TO pero irrelevantes o desconocidos en la nueva cultura.

### 3.1. Especificidades da tradução de histórias em quadrinhos

Não se pode negar que as novas manifestações culturais ao redor do mundo têm demandado o surgimento de novos tipos de tradução que, por sua vez, tem exigido dos profissionais dessa área novas estratégias para levar a cabo sua tarefa. Isso significa que não se pode traduzir com os mesmos procedimentos de textos tão díspares em sua composição como a literatura (convencional), a dublagem, e legendagem, muito menos as HQs.

Se no caso da legendagem, por exemplo, há de se ter em conta a questão da quantidade de caracteres e o tempo que eles ocupam a tela, realçando sua sincronização com a fala original do personagem, a tradução de HQs requer a atenção do tradutor no que diz respeito a diversos fatores. Entre eles, podemos citar a quantidade de caracteres que ocuparão o balão, espaço em que se representará a fala dos personagens.

Assis (2016, p.26-35) propõe cinco especificidades referente a tradução de histórias em quadrinhos. São elas:

1. Ingerência do tradutor reduzida às unidades de material linguístico: O tradutor só tem ingerência no material linguístico disposta nos balões de fala, recordatórios, onomatopeias e demais demonstrações linguísticas presentes nos quadrinhos.
2. Indissolubilidade da mancha gráfica: Um balão ou recordatório (painéis dentro dos quadrinhos usados pelo narrador) contendo o material linguístico deve ser similar tanto no texto de partida quanto no texto de chegada, preservando a estética da página. O tradutor deve ter atenção quanto às limitações espaciais dentro da área dos balões, bem como o letreirista a respeito da formatação (tamanho da letra, quantidade de linhas, etc.).
3. Indissolubilidade das quebras verbais: A reorganização linguística como frases e parágrafos da tradução de quadrinhos deve respeitar as quebras verbais do material linguístico determinadas pelas ocorrências de balões e recordatórios. Como por exemplo, no nosso caso a construção de uma fala segue a mesma forma de divisão dos balões, como é feita no texto original.
4. Documento de tradução roteiro para letreirista: O processo de tradução de HQs é comumente dividido por um tradutor e um letreirista. O tradutor

trabalha primeiramente com a adaptação do material linguístico do texto, enquanto o letreirista aplica as traduções e ocorrências verbais à HQ, preservando a mancha gráfica que reproduz aspectos estéticos (tipografia, composição). Para esse trabalho, no mercado atual, necessita-se do conhecimento de programas softwares de edição de imagens.

5. O letreirista como cotradutor: O letreirista é peça fundamental na tradução de HQs, devido ao fato de ser o responsável pela preservação da mancha gráfica dos quadrinhos, e como será a reprodução delas na tradução.

No nosso caso, as especificidades com as quais trabalhamos diretamente são: indissolubilidade da mancha gráfica, indissolubilidade das quebras verbais, documento de tradução roteiro para letreirista e o letreirista como cotradutor. Vale lembrar que nas especificidades “documento de tradução roteiro para letreirista” e “o letreirista como cotradutor” o tradutor tem a mesma função de tradutor e letreirista, realizando a adaptação do material linguístico e a aplicação no quadrinho final.

### **3.2. Problemas recorrentes em Papa-Capim**

Para além das questões próprias da tradução de qualquer tipo de histórias em quadrinhos, nas tiras de Papa-Capim nos deparamos com aspectos muito peculiares do universo indígena. Entre eles podemos citar: os antropônimos (nomes dos personagens), além de outros termos próprios do universo indígena: fraseologismos e onomatopeias comuns no português brasileiro.

Quanto aos antropônimos, o Dicionário de Linguística de Jean Dubois et al. (1973, p. 58) define esse termo como: “a parte da onomástica que estuda a etimologia e a história dos nomes de pessoa: ela exige necessariamente pesquisas extralinguísticas (históricas, p. ex.).”

Para a tradução o antropônimo de ficção tem um valor considerável, já que os nomes próprios fazem parte da língua e em cada idioma, apresentam características próprias (embora alguns nomes possam permanecer na tradução final, principalmente quando se trata de idiomas próximos). É necessário conhecer essas características próprias dos nomes para que os textos com os antropônimos sejam traduzidos de modo adequado.

Assim, o ato tradutório vai além da simples transposição linguística, pois em cada nome há uma marca cultural inserida, o que torna necessário conhecer a raiz

do nome, o que o autor quis dizer com a escolha de cada nome próprio. Sobre essa marca cultural, Roland Barthes (1980, p.186 *apud* Moya, 1993, p. 238), assinala:

É a cultura que impõe ao Nome uma motivação natural: o que é imitado não está certamente na natureza, mas na história, uma história no entanto tão antiga que constitui a linguagem que produziu como uma fonte natural de modelos e provas.<sup>5</sup>

Com isso, o autor recomenda que a cultura inserida em cada aspecto textual não deve ser modificada, mas sim transmitida ao público alvo.

Quanto aos fraseologismos, objeto de estudo da Fraseologia, segundo Corpas-Pastor (1996) se subdividem em três esferas: 1) Colocações; 2) Locuções; 3) Enunciados Fraseológicos (Parêmsias e Fórmulas Rotineiras).

Em suas aulas sobre (Re) enunciação Fraseológica, o Prof. Dr. Luis Carlos Ramos Nogueira, costuma definir cada uma dessas esferas e exemplificá-las da seguinte maneira:

- 1) Colocações: associação preferenciais de palavras, geralmente bastante transparentes, isto é, com baixo nível metafórico. Ex: ropa interior (Espanhol-ES); abrigar una esperanza (ES); achados e perdidos (Português-PT); mortalmente ferido (PT); black and withe (Inglês-IN); take a look (IN); make a deal (IN);
- 2) Locuções: “A combinação de dois ou mais termos com um alto grau de fixação e necessidade de serem atualizados dentro da oração, cujo significado não resulta de seus vocábulos isolados, mas idiomáticamente, como um todo, aceito em uma convenção tácita por uma determinada comunidade linguística. Esta idiomatically está diretamente relacionada com o nível metafórico presente em cada uma das unidades, o que as torna mais ou menos transparentes. ” (RAMOS-NOGUEIRA, 2017, p. 68)<sup>6</sup>. Ex: Tomarle el pelo (a alguien) ES) – caçoar de alguém; Hablar (alguien) por los codos

---

<sup>5</sup> Tradução nossa do original em espanhol: “Es la cultura la que impone al Nombre una motivación natural: lo que es imitado no está ciertamente en la naturaleza sino en la historia, una historia sin embargo tan antigua que constituye al lenguaje que ha producido como una naturaleza fuente de modelos y de pruebas.”

<sup>6</sup> Tradução nossa do original em espanhol: “La combinación de dos o más términos con alto grado de fijación y necesidad de actualizarse dentro de la oración, cuyo significado no resulta de sus vocablos aislados, sino idiomáticamente, por su conjunto, aceptada en una convención tácita por parte de una comunidad lingüística dada. Dicha idiomatically se relaciona directamente con el plano metafórico presente en cada una de las unidades, lo que las torna más, o menos transparente”.

(ES) – falar muito; Tirar (alguém) o pai da força (PT) – realizar algo com muita pressa, desesperadamente; Fazer (alguém) tempestade num copo d’água (PT) – exagerar nas reações; It’s raining cats and dogs (IN) – chover muito forte, torrencialmente; Hold your horses – ser paciente;

- 3) Enunciados Fraseológicos: Combinação de palavras cujo sentido só se alcança em seu conjunto. Este tipo de construção possui alto grau de autonomia dentro do texto. Possui um valor de ensinamento, de moralidade. Ex: Aunque la mona se vista de seda, mona se queda (ES); A quien madruga, Dios le ayuda (ES); Água mole em pedra dura, tanto bate até que fura (PT); Apressado come cru (PT); Beauty is only skin deep (beleza não põe mesa) (IN); – Don’t look a gift horse in the mouth (a cavalo dado não se olham os dentes) (IN).

Quanto as onomatopeias, representações a respeito dos sons provocados por algum elemento inserido no quadro dos quadrinhos (sons da natureza, sons mecânicos, ruídos, emoções, sons de animais, etc.). Valero-Garcés (2000, p.78) define essas representações como:

Metáforas visualizadas ou convenções gráficas que expressam o estado psíquico das personagens por meio de imagens metafóricas. A maioria destas metáforas vem da linguagem oral, por exemplo, dizer sapos e cobras e a sua representação, ou pensar que gostamos de alguém ou que estamos apaixonados e o desenho dos corações.<sup>7</sup>

As onomatopeias são consideradas elementos extralinguísticos que estão inseridas nas HQs para que a narrativa e os elementos linguísticos sejam compreendidos. Assim, o tradutor deve também traduzi-los e ter atenção redobrada quanto a item. Por mais que os *comics* americanos tenham impresso uma carga cultural fortíssima nos quadrinhos pelo mundo, em cada região a representação sonora de elementos específicos no texto é diferente. E, em alguns casos muda apenas a forma de escrita. Como exemplo de onomatopeias diferentes em cada região, podemos citar:

1. Ronronar do gato: Miau (PT) – Meow (IN) – Miau – (ES)
2. Latido do cachorro: Au au (PT) – Woof, woof (IN) – Guau guau (ES)

---

<sup>7</sup> Tradução nossa do original: “Son metáforas visualizadas o convenciones gráficas que expresan el estado síquico de los personajes mediante imágenes de carácter metafórico. La mayoría de estas metáforas proceden del lenguaje oral, por ejemplo, decir sapos y culebras y su representación, o pensar que alguien nos gusta o estamos enamorados y el dibujo de corazones.”

3. Dor: Ai! (PT) - Ouch! (IN) – ¡Ay! (ES)
4. Beijo: chuac (PT) – Mwah/Muack (IN) – Mua (ES)
5. Espirro: Atchim (PT) - Atcho (IN) - Achís (ES)

Podemos notar que a tradução de quadrinhos engloba elementos minuciosos que dispõe de uma atenção redobrada na tradução, para que o repasse para a língua de chegada seja feito da melhor forma possível. A seguir, veremos as soluções aplicadas a esses aspectos linguístico-culturais nas tiras de Papa-Capim.

## 4 TRADUÇÃO E COMENTÁRIOS

### 4.1. Tradução

Neste trabalho adotamos como norte os princípios da tradução comentada, cujo foco recai sobre a tarefa de analisar e comentar as decisões tomadas em cada unidade tradutória. Assim, serviram-nos de base os postulados de Williams e Chesterman (2002), que nos auxiliaram na organização de nossas dúvidas e suas respectivas soluções, devidamente registradas. Segundo esses autores a tradução comentada consiste em uma tradução com comentários em que o tradutor traduz um texto e, ao mesmo tempo, escreve um comentário a respeito de seu processo de tradução.

Antes de iniciarmos as traduções, efetivamente, entendemos que o ideal seria utilizar um espanhol estândar, ou o mais neutro possível, na construção do nosso texto de chegada. Tal preocupação se deveu ao fato de que seria muito difícil conciliar: formas de tratamento, vocabulário, acervo fraseológico e aspectos culturais de ambas regiões geográficas. Corríamos o risco de que todos esses elementos juntos conduziria a um texto incoerente e confuso.

Assim, na impossibilidade de realizarmos tal feito, as traduções foram realizadas levando em conta o contexto latino americano, pela sua abrangência de um maior número de leitores. Não obstante, vale esclarecer que o fato de optarmos por uma variante não pretende decretar a invalidação de outras possibilidades. Apenas primamos pela coerência até onde isso seja possível.

Para além dos aspectos culturais advindos do contexto indígena brasileiro, salta aos olhos a quantidade de onomatopeias e interjeições presentes no texto fonte (TF). Para alcançarmos uma solução minimamente satisfatória, procedemos a uma pesquisa geral sobre onomatopeias e interjeições na língua espanhola, valendo-nos de outras histórias em quadrinhos já publicadas, sites, dicionários oficiais e artigos acerca do tema. Para nos assegurarmos de sua vigência recorreremos ao Dicionário da Real Academia Espanhola (DRAE, de agora em diante) e todas as possibilidades de pesquisa que ele oferece, a plataformas digitais de grandes jornais tais como El País, La Vanguardia e El Clarín, entre outros.

As histórias em quadrinhos de “Papa-Capim” e sua respectiva tradução, núcleo da criação de Mauricio de Sousa do qual nos ocupamos, estarão dispostas lado a lado como forma de possibilitar o cotejo entre TF e Texto Alvo (TA). Desse



modo, em primeiro lugar, será apresentada a imagem da tirinha original, em segundo lugar, o quadro comparativo contendo as transcrições das falas originais e as possíveis traduções para o espanhol; em terceiro lugar, nossas considerações e, em quarto lugar a imagem contendo a tradução definitiva nos balões-fala.

A tradução será exibida em uma tabela, cujo objetivo é dissecar cada sequência de texto, seja ela um balão-fala ou um elemento escrito no cenário do quadrinho. Na tabela, haverá uma 1ª coluna contendo o texto original, uma 2ª coluna contendo uma primeira proposta de tradução (texto alvo 1; TA1) e, por último, uma 3ª coluna contendo a tradução final (texto alvo 2; TA2). Em cada tabela/coluna estará em negrito cada elemento a ser solucionado, para uma melhor visualização do leitor. Após a exibição da tabela serão descritos os procedimentos utilizados em cada bloco de texto.

## **4.2. Comentários**

Neste capítulo apresentaremos a análise dos nossos dados seguindo a metodologia anteriormente estabelecida. Ao selecionarmos as tirinhas que comporiam esta etapa, optamos por onze delas que fossem capazes de ilustrar nossas dificuldades. Desse modo, serão recorrentes os problemas relativos à tradução de onomatopeias, de antropônimos e de unidades fraseológicas, de um modo geral.

Figura 1a: O dia do caçador



Texto fonte	Texto alvo 1	Texto alvo 2
<b>O dia do caçador</b>	<b>El día del cazador</b>	<b>El día del cazador</b>
O bom caçador não desiste fácil!	¡Un buen cazador no se rinde fácilmente!	¡Un buen cazador no se rinde fácilmente!
Ah você está com sorte <b>Papa-Capim!</b> Lá está o fujão!	¡Ah, estás de suerte <b>Papa-Capim!</b> ¡Ahí está el fugitivo!	¡Ah, estás de suerte <b>Traga-Hierba!</b> ¡Ahí está el fugitivo!
Agora é só preparar, apontar, e... FOGO!	Ahora es sólo preparar, apuntar y... ¡FUEGO!	Ahora es sólo preparar, apuntar y... ¡FUEGO!
<b>TCHUM</b>	<b>TCHUM</b>	<b>¡ZAS!</b>
<b>IAAAU!</b>	<b>IAAAU!</b>	<b>¡AAYY!</b>
Mísero caçador! Como ousa molestar a mim, o grande <b>Curupira, guardião da floresta</b>	¡Miserable cazador! ¿Cómo te atreves a molestarme a mí, el gran <b>Curupira, guardián del bosque!</b>	¡Miserable cazador! ¿Cómo te atreves a molestarme a mí, el gran <b>Curupira, guardián del bosque!</b>

Nesta tirinha, apresentam-se dois problemas a serem resolvidos: 1) antropônimos (nomes próprios); 2) onomatopeias.

Sobre a problemática acerca da tradução dos nomes próprios, cogitamos a possibilidade de conservar o nome original (vide TA1). Contudo, percebemos que essa opção não atenderia aos hispano-falantes. De tal maneira que perderia a transmissão da essência de cultura indígena representada nos quadrinhos de Mauricio de Sousa. Note-se que o personagem principal não se chama “Papa-Capim”, aleatoriamente. Certamente quando seu criador lhe deu esse nome, queria representar a defesa e o amor à natureza, já que “Papa-Capim” faz alusão ao pássaro papa-capim-capuchinho (vide glossário). Assim, nos valendo da técnica do “doblete” de Newmark (1992 *apud* Moya, 1993 p.236), que consiste na transcrição do nome próprio original e dando além disso a sua tradução (se no caso for um nome transparente) ou convertendo em um outro nome próprio mais familiar para o leitor alvo, encontramos a solução que nos pareceu a mais adequada para solucionar tal problema, também de uma forma híbrida. Buscamos esclarecer o nome “Papa-Capim”, numa combinação de dois substantivos em espanhol: “Traga-Hierba” (vide TA2). Quanto ao nome “Curupira”, um dos personagens mais famosos do folclore brasileiro, conhecido como um ser mítico que protege a floresta (vide glossário), entendemos que não seria necessário realizar nenhuma alteração. No texto original há uma espécie de auto explicação, talvez por ser de difícil compreensão para uma minoria de falantes brasileiros. Assim, optamos por atuar da mesma forma na tradução para o espanhol: “Curupira, guardián del bosque” (vide TA2).

O segundo caso, o das onomatopeias “tchum” e “iau” (vide TF), referem-se ao momento em que a flecha acerta o personagem Curupira e ele expressa sua dor. Definitivamente, não encontramos nenhuma ocorrência de tais expressões com a mesma grafia em espanhol. Assim, decidimos substituir “tchum” por “zás” (vide TA2), que igualmente aparece no quadrinho anterior ao das onomatopeias, quando o personagem Papa-Capim lança a flecha. Dessa forma, a onomatopeia “zaz” passa a representar tanto o som de lançamento da flecha, quanto o som da flecha que atinge o personagem Curupira. E, “iau” por “ay” (vide TA2) por suas repetidas ocorrências em língua espanhola e por transmitir a mesma sensação de dor, por parte do personagem.

Figura 1b: El día del cazador



Figura 2a: Lua do meu amor



Texto fonte	Texto alvo 1	Texto alvo 2
<b>Lua do meu amor</b>	<b>Luna de mi amor</b>	<b>Luna de mi amor</b>
Seus malucos!! Me larguem!!	¡Locos! ¡Suéltlenme!	¡Locos! ¡Suéltlenme!
Ouço os gritos de minha irmã <b>Iracy!</b>	¡Oigo los gritos de mi hermana, <b>Iracy!</b>	¡Oigo los gritos de mi hermana, <b>Mamamiel!</b>
Me ajuda, <b>Guacira!</b>	¡Ayúdame, <b>Guacira!</b>	¡Ayúdame, <b>Valiente!</b>
Ela ia virar flor!	¡ <b>Iracy</b> , iba a convertirse en una flor!	¡ <b>Mamamiel</b> , iba a convertirse en una flor!
Sabemos que está apaixonada por um guerreiro encantado que...	Sabemos que estás enamorada de un guerrero encantado que...	Sabemos que estás enamorada de un guerrero encantado que...
Eu gosto do <b>Tuchaua Eçauna</b> e soube que ele adora o cheiro das flores que vivem nesse lago!	¡Me gusta <b>Tuchaua Eçauna</b> y supe que le encanta el olor de las flores que viven en ese lago!	¡Me gusta <b>Cacique Ojosnegros</b> y supe que le encanta el olor de las flores que viven en ese lago!
Me banho toda noite pra ficar com o perfume delas e ver se, assim, ele me nota!!	¡Me baño todas las noches para quedarme con su olor y, a ver si, así, me nota!	¡Me baño todas las noches para quedarme con su olor y, a ver si, así, se fija en mí!
<b>Agora, vou ser o assunto na taba toda!</b>	<b>Ahora, seré la comidilla de toda la aldea!</b>	<b>Ahora, mi secreto andará de boca en boca por la aldea!</b>
Caiam fora, meninos!	¡Largo de aquí, chicos!	¡Largo de aquí, chicos!
Já aprontaram muito por hoje!	¡Ya hicieron mucho por hoy!	¡Ya hicieron mucho por hoy!

Nesta tirinha, apresentam-se dois problemas a serem resolvidos: 1) antropônimos (nomes próprios); 2) expressão idiomática.

Como nos referimos anteriormente, deparamo-nos com a dificuldade de traduzir os nomes próprios em algumas ocorrências. Consideramos a possibilidade de conservar o nome original (vide TA1), ou apenas traduzi-lo para algum outro nome equivalente em espanhol corrente. Chegamos até mesmo a aventar a possibilidade de utilizar nomes das línguas indígenas da América Latina, como por exemplo, o quéchua. Entretanto, em seguida, percebemos que essa opção não atenderia aos falantes do espanhol estândar. Iguamente, perderíamos a oportunidade de transmitir um pouco de nossa cultura indígena, ainda que idealizada por Mauricio de Sousa. Por fim, encontramos na técnica do “doblete”, de Newmark (1992) a solução que nos pareceu a mais adequada para solucionar tal dificuldade, de uma forma híbrida. Assim, procuramos explicitar o significado do nome “Iracy”, de origem indígena, numa combinação de dois substantivos em espanhol: “Mamamiel” (vide TA2) por se tratar, originalmente, daquela que é a mãe do mel (vide glossário). O nome “Tuchaua Eçauna” se converteu em “Cacique Ojosnegros” (vide TA2), por se tratar do indivíduo que exerce a função de governar a

tribo (vide glossário). Quanto ao nome “Guacira”, optamos convertê-lo em “Valiente” (vide TA2) por se referir em tupi a tudo que corta, haste afiada, provavelmente em alusão à força e à personalidade proveniente desse nome (vide glossário). Quanto à frase “Agora vou ser o assunto na taba toda! ”, decidimos de antemão que poderíamos transformá-la, sem maiores problemas, numa expressão idiomática da língua espanhola. Chegamos a duas possibilidades: “ser (algo) la comidilla de un lugar” ou “andar (algo) de boca en boca”. A partir de então, gerou-se um pequeno conflito. “Ser (algo) la comidilla de un lugar” (vide TA1) soava demasiadamente europeu e se tornava incoerente quanto às outras escolhas feitas. Assim, optamos por “andar (algo) de boca en boca” (vide TA2), por ser mais neutro e mais comum nas regiões da Argentina, Guatemala e México.

Figura 2b: Luna de mi amor





Figura 3a: Papa-Capim e Cafuné em: A coragem do guerreiro



Texto fonte	Texto alvo 1	Texto alvo 2
<b>Papa-Capim e Cafuné em: A coragem do guerreiro</b>	<b>Papa-Capim y Cafuné en: El coraje del guerrero</b>	<b>Traga-Hierba y Cariño en: El coraje del guerrero</b>
Ei, <b>Papa-Capim!</b> Vamos caçar!	¡Oye, <b>Papa-Capim!</b> ¿Cazamos?	¡Oye, <b>Traga-hierba!</b> ¿Cazamos?
Vamos, sim!	¡Vámonos!	¡Por supuesto!
Vamos, <b>Cafuné?</b>	¿Te apuntas, <b>Cafuné?</b>	¿Te apuntas, <b>Cariño?</b>
Não! Só você! O <b>Cafuné</b> , não!	¡No! ¡Sólo tú! ¡ <b>Cafuné</b> , no!	¡No! ¡Sólo tú! ¡ <b>Cariño</b> , no!
Ué! Por que?	¿Por qué?	¿Por qué?
Porque o <b>Cafuné</b> é um medroso!	¡Porque <b>Cafuné</b> es un <b>cagón!</b>	¡Porque <b>Cariño</b> es un <b>gallina!</b>
<b>Medrosão! Medrosão!</b>	<b>¡Cagón! ¡Cagón!</b>	<b>¡Gallina! ¡Gallina!</b>
<b>Cafuné!</b> Vai continuar a ouvir isso?	¡ <b>Cafuné!</b> ¿Vas a seguir escuchando eso?	¡ <b>Cariño!</b> ¿Vas a seguir escuchando eso?
Claro que não!	¡De ninguna manera!	¡Por supuesto que no!

Nesta tirinha, apresentam-se dois problemas a serem resolvidos: 1) antropônimo (nome próprio); 2) expressão idiomática;

Para traduzir o nome próprio do protagonista “Papa-Capim”, optamos por uma combinação de dois substantivos em espanhol “Traga” e “Hierba” (vide TA2). Em nossa perspectiva, entendemos que se não podemos dar ao personagem o nome de um pássaro em espanhol, como é o caso do original em português, pelo menos tentamos aclimatá-lo no contexto espanhol, de maneira a dar a impressão de que o indiozinho é amigo e protetor da natureza.

Quanto ao nome próprio “Cafuné” (vide TA1) nos deparamos com uma pequena batalha linguística e ao mesmo tempo cultural. Segundo o Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa (Houaiss & Villar, 2001, p. 560), cafuné é, em geral, uma carícia feita com a ponta dos dedos no couro cabeludo de alguém. Ramos-Nogueira (2017, p.207) ao estudar a expressão “fazer cafuné” a vincula à presença africana estreitamente ligada à escravidão e toda a cultura que se gerou no Brasil a partir de então. A personalidade do personagem “Cafuné” desvela uma criança preguiçosa, relaxada e como demonstra a tirinha, medrosa. Diante disso, analisando um compilado de variações do termo, deparamo-nos com as possibilidades “Perezoso”, “Mañoso” e “Caricia”, o que não nos pareceu definir totalmente o personagem original. Por fim, postulamos o termo “Cariño”, remetendo à conotação ideal da palavra, com a qual não se perderia da essência do personagem.

Quanto ao termo “medrosão”, ponderamos respeitar a forma de tratamento que as crianças dispõem umas com as outras. Em um primeiro momento, a forma “cagón” (vide TA1) nos pareceu ser bastante agressiva para a fala de uma criança, por isso a descartamos. Logo após, realizamos sua substituição pela expressão idiomática “ser un gallina” que é bastante utilizada pelos latinos americanos referindo-se a uma pessoa medrosa. Essa solução nos pareceu, menos agressiva (vide TA1 e TA2).

**Figura 3b: Traga-Hierba y Cariño en: El coraje del guerrero**



Figura 4a: O animal desconhecido



Texto fonte	Texto alvo 1	Texto alvo 2
<b>O animal desconhecido</b>	<b>El animal desconocido</b>	<b>El animal desconocido</b>
Ô Guatira! Quer deixar essa borboleta em paz	¡Guatira! ¡Deja en paz a la mariposa!	¡Guatira! ¡Deja en paz a la mariposa!
Nós viemos caçar para o jantar!	¡Hemos venido de caza para la cena!	¡Hemos venido de caza para la cena! ¿o no?
<b>Miaaurr</b>	<b>Miaau</b>	<b>Miaau</b>
Sim, Guatira! Eu também vi aquela moita se mexendo!	¡Sí, Ocelotito! ¡También he visto moverse aquel arbusto!	¡Sí, Guatira! ¡También he visto moverse aquel arbusto!
Deve ser uma succulenta cutia... ou um tatu gordinho	Debe ser un jugoso aguti...o un armadillo gordito	Debe de ser un jugoso aguti...o un armadillo gordito
<b>Iáááá!</b>	<b>¡Aaaah!</b>	<b>¡Aaaah!</b>
<b>Fluf</b>	<b>Plof</b>	<b>Plof</b>

Nesta tirinha, apresentam-se dois problemas a serem resolvidos: 1) onomatopeias; 2) antropônimos (nomes próprios).

No primeiro balão podemos observar um problema de tradução que será recorrente nas demais tirinhas. Trata-se dos antropônimos relativos aos nomes próprios da cultura indígena.

Nos quadrinhos de Mauricio de Sousa, Guatira é a redução do nome atribuído a uma pequena jaguatirica considerada o animal de estimação do personagem Papa-Capim. Sua aparência se assemelha a das onças pintadas. Ocelote, segundo o Dicionario de la Real Academia Española (DRAE, de agora em diante), seria uma possibilidade de correspondência para jaguatirica. A partir dessas informações tentamos solucionar tal problema num primeiro momento unindo a base “ocelo” ao sufixo “-ito ” (vide TA1) para expressar afeto, carinho. Afinal, trata-se de um animal de estimação. Além disso, é comum em espanhol o uso de um diminutivo para este fim como, por exemplo, “perrito”, “amiguito”. Num segundo momento, achamos por bem conservar o nome “Guatira” (vide TA2). Uma rápida pesquisa pelo DRAE nos revelará a opção “jaguar”, e “yaguareté” na Argentina e Paraguai. Assim sendo, “Guatira” poderia soar como um apelido carinhoso formado tanto a partir de “Jaguar”, quanto de “Yaguareté”. Note-se que ambas opções levam em sua formação a combinação “gua”.

Em relação às onomatopeias, para “Miaur” optamos por “Miau” definitivamente (vide TA1 e TA2), que, de acordo com o DRAE corresponde à onomatopeia própria dos felinos.

Quanto às onomatopeias “iááá” e “fluf”, podemos afirmar que não geraram grandes problemas em sua tradução, uma vez que o DRAE recolhe as possibilidades “ah” e “plof” (vide TA1 e TA2) para as situações em questão.

Figura 4b: El animal desconocido



Figura 4c: O animal desconhecido



Texto fonte	Texto alvo 1	Texto alvo 2
<b>O animal desconhecido</b>	<b>El animal desconocido</b>	<b>El animal desconocido</b>
<b>Diacho! Errei!</b>	¡ <b>Diablos!</b> ¡He fallado!	¡ <b>Maldito sea!</b> ¡He fallado!
Mas... que bicho esquisito!	Pero... ¡qué bicho más raro!	Pero... ¡qué bicho más raro!
<b>Ain ain!</b>	¡ <b>liiih, iiiih...!</b>	¡ <b>KAIII!</b>
Parece um guará... só que é mais peludo!	¡Se parece a un <b>guará</b> ...pero más peludo!	¡Se parece a un <b>aguará</b> ... pero más peludo!
Bem, não sei o que é... Mas vai dar um belo assado!	Buen, no sé qué bicho es... ¡pero será un buen asado!	Buen, no sé qué bicho es... ¡pero será un buen asado!

Nesta tirinha, apresentam-se dois problemas a serem resolvidos: 1) interjeições; 2) onomatopeias.

No primeiro balão, nota-se a presença da interjeição “Diacho”. Ocorreu-nos num primeiro momento, sua substituição por “Diablos” (vide TA1). Entretanto, chegamos à conclusão de que se tratava de uma tradução demasiadamente literal e valeria a pena encontrar uma solução mais elaborada e, ao mesmo tempo, aceitável em espanhol. Em nossa versão final, optamos por “Maldito sea” (vide TA2) por nos parecer mais adequado.

No que diz respeito à onomatopeia referente ao som de dor do cachorro, encontramos a opção de traduzir por “iiih, iih” (Junta de Andalucía, [s.d.]) (vide TA1), porém não encontramos ocorrências em outras publicações. Buscando em outras histórias em quadrinhos, encontramos a opção “kaaiii” (vide TA2) que provém da tradução para o espanhol da tirinha belga “Lucky y RanTanPlan” de Morris (Maurice de Bévère) de 1946, na qual aparece a onomatopeia “kaaiii” como a manifestação de dor de Rantanplan, o cão fictício.

O termo “guará”, de origem Tupi Guarani, refere-se a uma espécie de lobo que habita a América do Sul (vide glossário). Num primeiro momento mantivemos tal termo por não nos ter ocorrido um termo (vide TA1) mais apropriado. Entretanto, em contínuas pesquisas surgiu-nos a possibilidade “aguará” (vide TA2), na Argentina e no Uruguai (Cfr. DRAE).

**Figura 4d: El animal desconocido**





Figura 4e: O animal desconhecido



Texto fonte	Texto alvo 1	Texto alvo 2
<b>O animal desconhecido</b>	<b>El animal desconocido</b>	<b>El animal desconocido</b>
<b>GRRR!</b>	<b>¡GRRR!</b>	<b>¡GRRR!</b>
Uma <b>urutu!</b> E quase pisei nela!	¡Una <b>urutu!</b> ¡Y casi la pisé!	¡Una <b>yarará!</b> ¡Y casi la pisé!
Puxa, <b>au, au!</b> Você é um amigão! Me salvou a vida!	¡Vaya, <b>guau guau!</b> ¡Eres un buen compañero! ¡Me has salvado la vida!	¡Vaya, <b>guau guau!</b> ¡Eres un buen compañero! ¡Me has salvado la vida!
Merece um bom pedaço de perdiz!	¡Te mereces un buen trozo de perdiz!	¡Te mereces un buen trozo de perdiz!
Vamos!	¡Vayámonos!	¡Vámonos!
Você vai fazer o maior sucesso na aldeia! Vai me ajudar em todas as caçadas e...	¡Serás todo un éxito en la aldea! Me ayudarás en todas las cacerías y...	¡Serás todo un éxito en la aldea! Me ayudarás en todas las cacerías y...

Nesta tirinha, apresentam-se dois problemas a serem resolvidos: 1) onomatopeias; 2) antropônimos (nomes próprios).

No que diz respeito ao primeiro caso, o das onomatopeias “¡GRRR!” e “au, au”, consideramos valer-nos de uma tradução literal, uma vez que “au,au” recebe denotação carinhosa por parte dos humanos no tratamento com o seu animal de

estimação, e ao mesmo tempo refere-se ao som emitido pelo cachorro. Nesse caso, a única diferença que se poderia notar seria a forma de representar o fonema em espanhol: “guau-guau” (vide TA2).

A denominação “urutu” em português se refere a uma espécie de cobra venenosa encontrada nas regiões sudeste, centro-oeste e sul do Brasil, da mesma família da jararaca, cascavel e surucucu (vide glossário). A priori, decidimos conservar o termo originalmente apresentado em português (vide TA1). Entretanto, percebemos que tal decisão geraria algum desconforto, uma vez que o termo não se explica por si só. Assim, mantê-lo em nossa tradução nos obrigaria a acrescentar uma nota explicativa ou, correr o risco de não sermos compreendidos pelo leitor final de origem hispânica. Por este motivo, optamos pelo termo “yarárá” (vide TA2) presente no que corresponde a um réptil com as mesmas características (Cfr.DRAE).

**Figura 4f: El animal desconocido**



Figura 4g: O animal desconhecido



Texto fonte	Texto alvo 1	Texto alvo 2
<b>O animal desconhecido</b>	<b>El animal desconocido</b>	<b>El animal desconocido</b>
<b>Glup!</b> Homens brancos!	¡UY! ¡Hombres blancos!	¡UY! ¡Hombres blancos!
Ai, <b>Agenor!</b> <b>Estamos mais perdidos que cego em tiroteio!</b>	¡Ay, <b>Agenor!</b> <b>¡Estamos más perdidos que un ciego en un tiroteo!</b>	¡Ay, <b>Agenor!</b> <b>¡Estamos más perdidos que perro en cancha de bochas!</b>
Não diga, <b>Almerindo!</b> Se você não avisasse...	¡No lo digas, <b>Almerindo!</b> Si no me lo dices...	¡No lo digas, <b>Almerindo!</b> Si no me lo dices...

Nesta tirinha, apresentam-se três problemas a serem resolvidos: 1) onomatopeias; 2) antropônimos (nomes próprios); 3) expressões idiomáticas.

A onomatopeia “glup”, em português, indica a surpresa de Guatira ao visualizar os caçadores. Definitivamente, não encontramos nenhuma ocorrência dessa manifestação com a mesma grafia em espanhol. Assim, decidimos substituí-la por “uy” por suas repetidas ocorrências em língua espanhola e por transmitir a mesma sensação de surpresa, por parte do personagem.

No que se refere aos nomes de batismo “Agenor” e “Almerindo”, resolvemos mantê-los em espanhol tal qual se escreve em português. A recomendação, de uma maneira geral no âmbito dos Estudos da Tradução, é a de que não se devem traduzir nomes próprios (Cfr. Moya, 1993). No caso deste trabalho, encontramos outra razão pela qual decidimos pela conservação dos nomes originais. Trata-se do fato de que são nomes comuns aos homens brancos, diferentemente dos outros casos encontrados nas tirinhas de “Papa-Capim”, relativos aos personagens indígenas.

Quanto à expressão idiomática “mais perdidos que cego em tiroteio” há poucas ocorrências de uso dos mesmos campos semânticos em espanhol para se referirem ao seu significado conotativo “estar alguém totalmente perdido”. Uma dessas ocorrências é a de um treinador brasileiro de um time espanhol que a utilizou em uma de suas entrevistas para a televisão espanhola. Dadas as circunstâncias, tudo nos leva a crer que se trata tão somente de um caso de interferência linguística. Por esse motivo, não a consideramos uma boa escolha para nossa tradução. Desse modo, empreendemos uma pesquisa por diversas regiões falantes de espanhol e nos deparamos com outras possibilidades. Como as imagens e os termos utilizados por uma expressão idiomática estão estreitamente vinculados à cultura de onde ela surge, encontramos diversas variações como: “más perdidos que el barco del arroz”, “más perdido que Carracuca”, “más perdido que un pulpo en un garaje”, utilizadas na Espanha. Levando em consideração a forma de tratamento da América Latina pela qual havíamos optado ao começarmos as traduções, ao invés do espanhol europeu, elegemos a expressão “más perdidos que perro en cancha de bochas” que tem mais ocorrência na Argentina para que não se produzisse um conflito entre as decisões tomadas anteriormente e, conseqüentemente, uma incoerência.

**Figura 4h: El animal desconocido**



**Figura 4i: O animal desconhecido**



Texto fonte	Texto alvo 1	Texto alvo 2
O animal desconhecido	El animal desconocido	El animal desconocido
Afinal, quem não tem cão... caça com gato!	Al fin, a falta de pan buenas son tortas.	Al fin y al cabo, a falta de pan buenas son tortas.
Fim	Fin	Fin

Nesta tirinha, apresenta-se um único problema de ordem fraseológica, a ser resolvido duplamente: uma expressão idiomática e um refrão.

No que diz respeito à conjunção “afinal”, a priori optamos pela tradução literal “al fin” (vide TA1). Imediatamente depois chegamos à conclusão de que a forma mais coloquial para representar essa fala do texto original seria a expressão idiomática em espanhol “al fin y al cabo” (vide TA2).

Para traduzir a unidade fraseológica “quem não tem cão caça com gato”, mais precisamente um refrão, utilizamos a técnica da equivalência, que consiste em substituir um segmento por outro funcional, sendo possível reproduzir para o público alvo algo parecido, com o mesmo efeito que se obteve com o leitor do texto original, (NIDA, 1964). Assim, encontramos a solução no refrão espanhol “a falta de pan buenas son tortas”, que segundo o Centro Virtual Cervantes<sup>8</sup>, que recomenda que alguém se conforme com o que possui na falta de possibilidade de alguma coisa melhor.

<sup>8</sup> Disponível em:

<https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=58064&Lng=0#:~:text=A%20falta%20de%20pan%2C%20buenas%20son%20tortas,-Otros%20idiomas%3A&text=Significado%3A%20Recomienda%20conformarse%20con%20lo,se%20ha%20conseguido%20algo%20mejor.> Consultado em 23/04/21.

Figura 4j: El animal desconocido

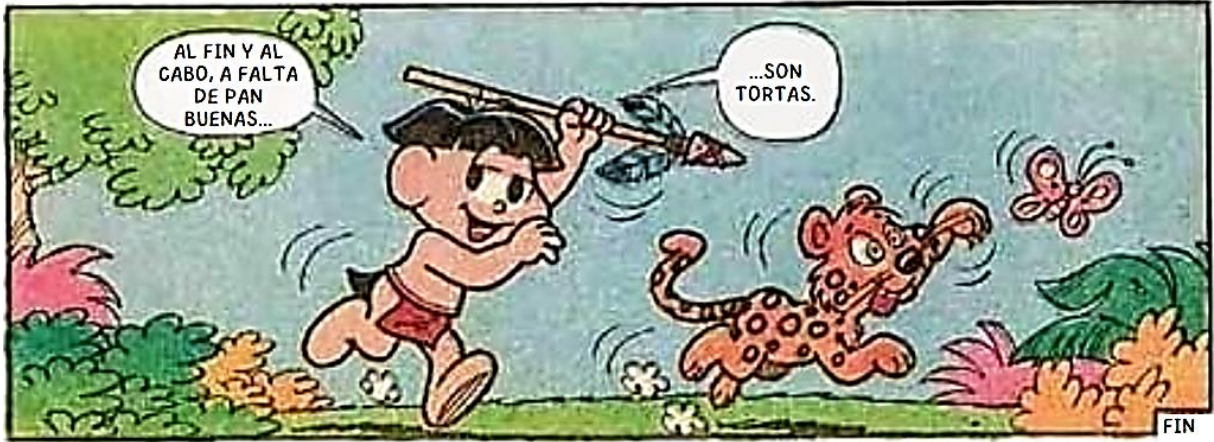
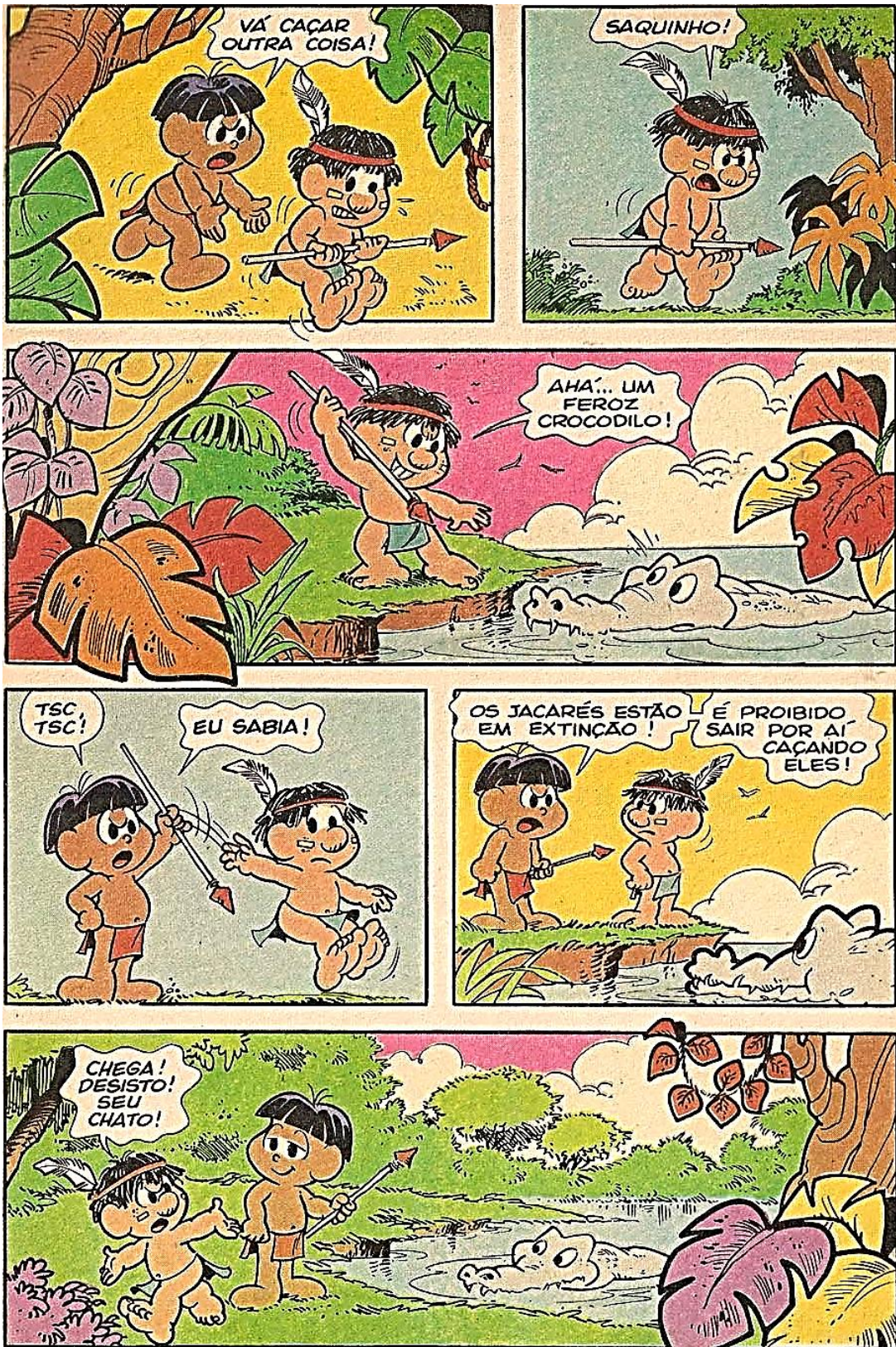


Figura 5a: Indiozinho casca-grossa



Texto fonte	Texto alvo 1	Texto alvo 2
<b>Indiozinho casca-grossa</b>	<b>Indiecito bruto</b>	<b>Indiecito bruto</b>
Vá caçar outra coisa!	!Ve a cazar otra cosa!	!Ve a cazar otra cosa!
<b>Saquinho!</b>	<b>¡Qué plomo!</b>	<b>¡Qué plomo!</b>
Ahá...um feroz crocodilo!	¡Ajá! ¡Un cocodrilo feroz!	¡Ajá! ¡Un cocodrilo feroz!
<b>Tsc, tsc!</b>	<b>¡nanay!</b>	<b>¡Ni se te ocurra!</b>
Eu sabia!	¡Lo sabía!	¡Lo sabía!
Os jacarés estão em extinção! É proibido sair por ai caçando eles!	¡Los cocodrilos están en peligro de extinción! ¡Está prohibido cazarlos!	¡Los cocodrilos están en peligro de extinción! ¡Está prohibido cazarlos!
Chega! Desisto! <b>Seu chato!</b>	¡Basta ya! ¡Me rindo! <b>¡Qué pesado eres!</b>	¡Basta ya! ¡Me rindo! <b>¡Qué pesado eres!</b>

Nesta tirinha, apresentam-se dois problemas a serem resolvidos: 1) expressões idiomáticas; 2) onomatopeias;

Referente às expressões idiomáticas presentes neste tópico, representação das expressões linguísticas usuais do cotidiano dos brasileiros, podemos afirmar que não chegou a gerar grandes problemas. Procuramos manter o contexto latino americano em tais expressões. Assim, para o termo “saquinho”, diminutivo para a palavra “saco” que, por sua vez, provém de “que saco!” (quando alguém está impaciente ou sendo incomodado por algo), elegemos “qué plomo”, em espanhol (vide TA2), por retratar a mesma situação.

Para a expressão “seu chato” consideramos “qué pesado eres” (vide TA1 e TA2), sem maiores dúvidas. Ambas, tanto em português, quanto em espanhol se referem àquela pessoa inconveniente e aborrecida.

Quanto à onomatopeia “tsc, tsc”, definitivamente, não encontramos nenhuma ocorrência de tal expressão com a mesma grafia em espanhol. A princípio, o termo espanhol “nanay” (vide TA1) (Cfr.DRAE) expressaria bem a contrariedade que o personagem “Papa-Capim” tem com o menino (branco) que caçava a anta. Entretanto, mantê-lo em nossa tradução não seria condizente com a nossa escolha de optar por um contexto latino americano, já que tal construção tem maior ocorrência no espanhol europeu. Por este motivo, a construção “Ni se te ocurra” (vide TA2) nos pareceu mais neutra, ademais de soar muito mais incisiva na proibição da caça à anta



Figura 5b: Indiecito bruto



Figura 5c: Indiozinho casca-grossa



Texto fonte	Texto alvo 1	Texto alvo 2
Indiozinho casca-grossa	Indiecito bruto	Indiecito bruto
E daí?	¿Y?	¿Y?
Daí que <b>Tupã</b> nunca o perdoaria por uma maldade dessas!	¡Qué el <b>Dios Tupã</b> nunca te perdonaría tal maldad!	¡Qué el <b>Dios Tupán</b> nunca te perdonaría tal maldad!
Tá bom! Eu vou caçar outra coisa!	¡De acuerdo! ¡Voy a cazar otra cosa!	¡De acuerdo! ¡Voy a cazar otra cosa!
<b>Que indiozinho casca-grossa!</b>	<b>¡Qué más indiecito bruto!</b>	<b>¡Qué más indiecito bruto!</b>
Sai da frente dessa anta, sua anta!	¡Sal del camino de ese tapir, cabrón!	¡Apártate de ese tapir, cabrón!

Nesta tirinha, apresentam-se dois problemas a serem resolvidos: 1) antropônimo (nome próprio); 2) expressão idiomática;

Com base nas considerações feitas anteriormente a respeito da solução dos nomes próprios, mantivemos nesse caso o mesmo procedimento. Igualmente, a opção foi a de preservar a transmissão daquela cultura indígena, proposta por Mauricio de Sousa, ainda que isso nos conduzisse a alguns momentos de intraduzibilidade. Da mesma forma, que foi traduzido o nome “Curupira”, tornando-o autoexplicativo, optamos por esta estratégia para a tradução do nome “Tupã”. Esse nome é de origem indígena e, que significa pai superior, aquele que domina o que está no mais alto, ou seja, um Deus (vide glossário). De tal maneira, utilizamos ainda a técnica do “doblete”, de Newmark (1992) e optamos por uma construção híbrida do nome “Tupã”, precedido pelo substantivo “Dios”. Assim, o resultado que obtivemos foi “Dios Tupán” (vide TA2).

Quanto à expressão “casca-grossa” que indica a personalidade de uma pessoa rude, dura, grosseira, não fomos capazes de encontrar uma correspondência em língua espanhola corrente. Mesmo pesquisando em distintas fontes, não encontramos uma adaptação coerente. Sendo assim, tiramos partido do significado da expressão, convertendo toda a expressão idiomática “casca-grossa” no lexema “bruto”, dando a entender a dificuldade de se lidar com uma pessoa de tal personalidade. Segundo Ramos-Nogueira (2017), essa pode vir a ser uma das estratégias adotadas pelo tradutor quando se tratar de fraseologismos. Em sua versão final para o espanhol bastou-nos utilizar o diminutivo “indiecito” + el adjetivo “bruto”: “indiecito bruto” (vide TA2).

Figura 5d: Indiecito bruto



Figura 5e: Indiozinho casca-grossa



Texto fonte	Texto alvo 1	Texto alvo 2
<b>Indiozinho casca-grossa</b>	<b>Indiecito Bruto</b>	<b>Indiecito bruto</b>
Ô filhote! Brincou bastante hoje?	¡Oh, cariño! ¿Te has jugado mucho hoy?	¡Oh, cariño! ¿Te has divertido mucho hoy?
Que nada!	¡Ni hablar!	¡Ni hablar!
Tinha um índio na floresta me perseguindo em todo lugar que eu ia!	¡Había un indio en el bosque que me perseguía por todas partes!	¡Había un indio en el bosque que me perseguía por todas partes!
Então vá se arrumar!	¡Entonces prepárate!	¡Entonces prepárate!
A mamãe te leva no parque de diversões!	¡Mamá te va a llevar al parque de atracciones!	¡Mamá te va a llevar al parque de atracciones!
Oba!	¡Hurra!	¡Viva!

Nesta tirinha, apresentam-se quatro problemas a serem resolvidos: 1) vocativo; 2) formula; 3) expressão idiomática; 4) interjeição.

Primeiramente, a tirinha inicia-se com “ô filhote”, vocativo usado carinhosamente por uma mãe no tratamento com seu filho. Para solucionar o problema, pensamos encontrar um dos diversos tratamentos que uma mãe tem para

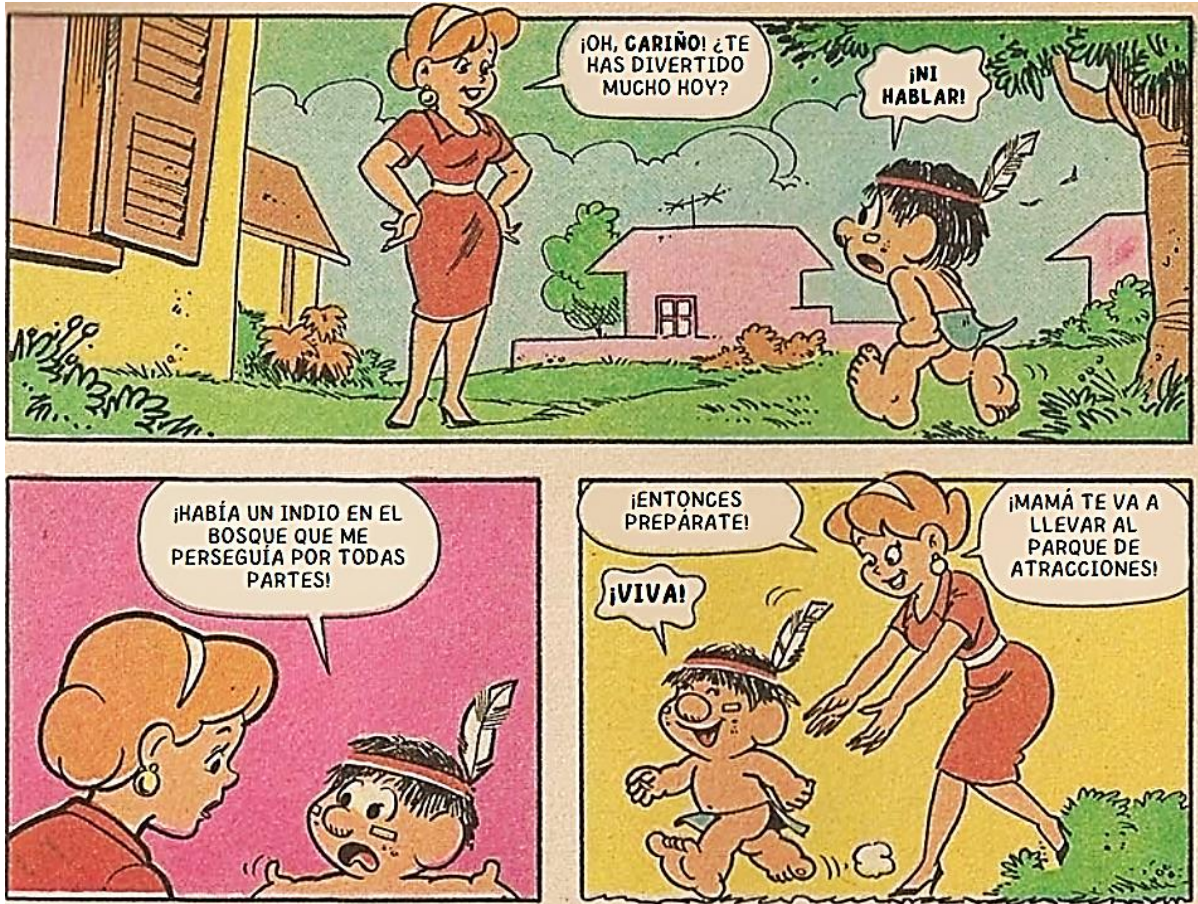
com o seu filho, um que se assemelhasse e que não fosse além do que queríamos para a nossa tradução. Levando em consideração que não poderíamos traduzir “filhote” literalmente por algo parecido em espanhol, elegemos o termo “cariño” (vide TA1 e TA2) que seria coerente com o sentido da palavra de origem e não perderia a forma carinhosa que uma mãe costuma tratar o seu filho.

A fórmula “Que nada! ” é bastante utilizada pelos brasileiros. Nossa solução visava a encontrar alguma manifestação fraseológica que fosse capaz de expressar a mesma totalidade e certeza da frase original em português. Assim, encontramos em “ni hablar” (vide TA1 e TA2) a locução adequada para tal propósito.

“Oba”, em português é uma interjeição que se utiliza para expressar a alegria e o entusiasmo. Note-se que a alegria do personagem além de se fazer representar pela interjeição, também se faz acompanhar da representação desse sentimento em seu próprio rosto. Este é um recurso próprio das histórias em quadrinhos. Como representar essa mesma alegria do personagem de saber que iria ao parque de diversões, expressa numa interjeição em língua espanhola? Num primeiro momento, consideramos “hurra” (vide TA1), que expressa alegria, satisfação ou para exercitar o entusiasmo (Cfr. DRAE).

Ainda que se tratasse de um termo respaldado pelo DRAE, ainda assim nos parecia pouco usual. Desse modo, empreendemos uma pesquisa por outras tiras de quadrinhos e por meio dos corpora diacrônicos da RAE, CORDE e CREA, notamos muitas ocorrências para a expressão “viva”. Após essas reflexões, chegamos à conclusão de que o termo mais adequado seria “viva” (vide TA2).

Figura 5f: Indiecito bruto



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Voltar a ler as tirinhas de Papa-Capim na idade adulta pode resultar num interessante exercício do direito de sonhar e habitar novamente as paragens verdejantes que criou Mauricio de Sousa para seu indiozinho protagonista em suas aventuras com os amigos (pessoas e animais).

Entretanto, traduzir as tirinhas de Papa-Capim, na condição de adulto, conduz a uma experiência diferente. O foco do tradutor não se centra apenas no deleite, mas no objetivo de proporcionar o deleite a outrem. No cumprimento de sua tarefa, o tradutor precisará se desdobrar em pesquisas e estratégias para tornar crível o universo de Mauricio de Sousa para os leitores não falantes do português brasileiro.

Desse modo, traduzir Papa-Capim, resultou num processo trabalhoso, mas, ao mesmo tempo prazeroso e animador. Nossa tarefa consistia em transpor a representação da cultura indígena brasileira, criada por Mauricio de Sousa para o espanhol. Ademais, era preciso atentar para todas as restrições próprias da tradução de quadrinhos.

No fim das contas, poderíamos afirmar que traduzir quadrinhos não é, de um modo geral, uma tarefa fácil por um motivo: a intraduzibilidade que espreita o tradutor a todo momento e ameaça com a impossibilidade de equivalentes na cultura alvo. Além disso, os diálogos inseridos em cada balão de fala precisam ser minuciosamente calculados e estruturados pelo tradutor. Esse, podemos considerar, um dos aspectos da tradução de quadrinhos que causam desespero a qualquer um que se proponha a fazê-lo.

Traduzir Papa-Capim nos ofereceu a possibilidade de pesquisar, de refletir, de permitir que se manifestasse nossa criatividade, no que tange à tradução de antropônimos. Somente o que poderia ser mais compensador do que isso seria poder comprovar a plausibilidade de alguns de nossos pressupostos, na busca de resultados consistentes sobre o processo tradutório.

Nesse momento em que concluímos nosso trabalho, valeria a pena refletirmos sobre os objetivos específicos que nos propusemos a alcançar. Pretendemos como primeiro objetivo específico propor soluções para os problemas culturais de origem indígena que estavam presentes nas tiras de Papa-Capim. Consideramos que tal objetivo pretendido foi alcançado. Tal feito se pode comprovar com os casos nos quais identificamos os elementos culturais. Por exemplo, no caso



do nome próprio do personagem principal “Papa-Capim (PT) - Traga-Hierba (ES)” em que se detectou a problemática de se traduzir um antropônimo. Parece-nos satisfatória a solução de oferecer ao leitor uma explicação do nome de origem no próprio nome traduzido para o espanhol. Do mesmo modo, identificamos o mesmo impasse de tradução dos antropônimos ao traduzir o nome de animais que povoam a floresta de Papa-Capim, tais como: Guatira, a jaguatirica de estimação, o lobo-guará e a Urutu (cobra). Comprove-se a presença desses animais nas figuras 1a, 1b e 1c.

No segundo objetivo específico, pretendemos sugerir correspondências para as questões linguístico-culturais, como as onomatopeias e unidades fraseológicas, presentes nas tirinhas de Papa-Capim. Por exemplo, na figura 3 a onomatopeia “iau” (TF) representando o som de dor na fonética do português se converteu em “ay” (TA) na fonética espanhola. Outro exemplo que podemos citar, é o caso da onomatopeia “ain ain” (TF), na figura 1b, referente ao som de dor do cachorro, que nos resultou em um processo trabalhoso. Após uma longa busca em outras histórias em quadrinhos, encontramos a opção “kaaiiii” que provém da tradução para o espanhol da tirinha belga “Lucky y RanTanPlan” de Morris de 1946.

Traduzir as unidades fraseológicas, em um contexto cultural torna-se uma tarefa difícil no âmbito da tradução dos quadrinhos. Isso porque haveria que considerar dois aspectos: 1) o fato de nem sempre haver uma correspondência na língua de chegada; 2) o fato do espaço de cada balão limitar, severamente, o número de caracteres possíveis naquele espaço. Ainda assim, foi preciso manter a coesão textual e tentar evitar, tanto quanto possível, que entrassem em choque as formas de tratamento utilizadas em espanhol com os fraseologismos utilizados em certas regiões. Como exemplo desse tipo de tomadas de decisão, poderíamos citar o caso da parêmia “quem não tem cão caça com gato”, que se converteu em “A falta de pan, buenas son tortas”; além do caso da frase “ser o assunto na taba toda”, que se converteu na locução “andar de boca em boca” que nos pareceu mais neutra que a locução “ser la comidilla de toda la gente/de toda la aldea”.

Por fim, é instigante constatar que, sim, é possível traduzir para outros idiomas um universo tão peculiar como o do indiozinho Papa-Capim. Ainda que não seja uma tarefa fácil, por todas as questões que citamos anteriormente, sejam elas culturais ou próprias das limitações referentes ao contexto dos quadrinhos, o tradutor competente sempre encontrará uma maneira de realizar sua tarefa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUARÁ. In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/aguar%C3%A1?m=form>. Acesso em: 5 mar. 2021.
- AH. In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/ah?m=form>. Acesso em: 26 fev. 2021.
- ASSIS, Érico G. de. **Especificidades da tradução de histórias em quadrinhos: abordagem inicial**. TradTerm, São Paulo, v. 27, 2016, p. 15-37.
- BASSNETT, S.; LEFEVERE, A. **Translation, History and Culture**. London: Pinter, 1990.
- BASSNETT, S. **Culture and Translation**. In: Kuhiwczak, P. & Littau, K. A. *Companion to Translation Studies*. Multilingual Matters Ltd: Clevedon, Buffalo & Toronto, 2007.
- BRASIL-a. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. (1<sup>a</sup> a 4<sup>a</sup> séries). Língua Portuguesa. Vol. 2. Brasília: 1997.
- CORPAS PASTOR, G. **Manual de fraseología española**. Madrid: Gredos, 1996.
- DUBOIS, Jean et al. **Dicionário de Lingüística**. São Paulo: Cultrix, 1973.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**, 1985. Traduzido por: Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- EVEN-ZOHAR, Itamar. **Teoria dos polissistemas**. Traduzido por: Luis Fernando Marozo, Carlos Rizzon e Yanna Karlla Cunha. *Revista Translatio*, Porto Alegre, 1990. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/translatio/issue/viewFile/2211/22>. Acesso em: 28 de abr. de 2021.
- GOMES, Ivan Lima. **Uma breve introdução à história das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. In: VI Congresso Nacional de História da Mídia. Anais eletrônicos... Rio de Janeiro, 2008. p. 01-15. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/6o-encontro-2008-1/Uma%20breve%20introducao%20a%20historia%20das%20historias%20em%20quadrinhos%20no%20Brasil.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2021.
- GUAU. In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/guau?m=form>. Acesso em: 24 fev. 2021.
- HERNÁNDEZ, D. M. **La esencialización de la cultura y sus consecuencias en los estudios de la traducción**. In: *TRANS*, no 9, 2005, p.73-84.
- HOUAISS, A., & VILLAR, M. DE S. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Instituto Antônio Houaiss. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.
- HURRA. In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/hurra?m=form>. Acesso em: 9 mar . 2021.
- HURTADO ALBIR, Amparo. **Traducción y Traductología. Introducción a la Traductología**. Madrid: Cátedra, 2008.
- JAGUAR. In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/jaguar?m=form>. Acesso em: 26 fev. 2021.
- JUNTA DE ANDALUCÍA. **Interjecciones versus onomatopeyas**. [s.d]. Disponível em: [http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/21003232/helvia/sitio/upload/31\\_\\_\\_conoce\\_la\\_lengua\\_\\_\\_interjecciones\\_versus\\_onomatopeyas.pdf](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/21003232/helvia/sitio/upload/31___conoce_la_lengua___interjecciones_versus_onomatopeyas.pdf). Acesso em: 10 mar. 2021.
- MARCOS. **Papa-Capim e Cafuné: HQ "A coragem do guerreiro"**, 2018. Disponível em: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2018/08/papa-capim-e-cafune-hq-a-coragem-do-guerreiro.html>. Acesso em: 12 fev. 2021.

MARCOS. **Papa-Capim: HQ "O Dia do caçador"**, 2019. Disponível em: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/search/label/Papa-Capim>. Acesso em: 12 fev. 2021.

MARCOS. **Papa-Capim: HQ "O animal desconhecido"**, 2013. Disponível em: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/search?q=o+animal+desconhecido>. Acesso em: 12 fev. 2021.

MARCOS. **Papa-Capim: HQ "Um indiozinho casca-grossa"**, 2020. Disponível em: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/search/label/Papa-Capim>. Acesso em: 12 fev. 2021.

MIAU.In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/miau?m=form>. Acesso em: 26 fev. 2021

MOYA, Virgilio. **Nombres Propios: Su Traducción**. Revista de Filología de la Universidad de La Laguna, N° 12, 1993, p. 233-248.

NANAY.In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/nanay?m=form>. Acesso em: 7 mar. 2021.

OCELOTE.In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/ocelote?m=form>. Acesso em: 26 fev. 2021.

**PAPA-CAPIM e a Vitória-Régia, Contribuição do 5º G**. Colégio Medianeira Blog do Quinto Ano, 2014. Disponível em: <https://colegiomedianeirablogdoquintoano.wordpress.com/2014/08/19/papa-capim-e-a-vitoria-regia-contribuicao-do-5o-g/>. Acesso em: 12 fev. 2021.

PLOF.In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/plof?m=form>. Acesso em: 05 maio 2021.

RAMOS-NOGUEIRA, L.C. **La traducción de la fraseología en la obra de Carlos Ruiz Zafón en el par lingüístico español-portugués**. Granada: Universidad de Granada, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10481/47400>. Acesso em: 23 fev. 2021.

REISS, K., & VERMEER, H. J. **Fundamentos para una teoría funcional de la traducción** (S. Garcia Reina & C. Martin de León, Trads.). Madrid: Akal, 1996.

UY.In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/uy?m=form>. Acesso em: 20 fev. 2021.

VALERO-GARCÉS, Carmen. **La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados**. Trans, n° 4, 2000, p. 75-88.

WILLIAMS, J.; CHESTERMAN, A. **The Map: a beginner's guide to doing research in translation studies**. St. Jerome Publishing, Manchester, 2002. Disponível em: [https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/Jenny\\_Williams,\\_Andrew\\_Chesterman\\_-\\_The\\_Map\\_A\\_Beginners\\_Guide\\_to\\_Doing\\_Research\\_in\\_Translation\\_Studies-St.\\_Jerome\\_Publishing\\_\(2002\).pdf](https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/Jenny_Williams,_Andrew_Chesterman_-_The_Map_A_Beginners_Guide_to_Doing_Research_in_Translation_Studies-St._Jerome_Publishing_(2002).pdf). Acesso em: 20 abr. 2021.

YAGUARETÉ.In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/yaguaret%C3%A9?m=form>. Acesso em: 26 fev. 2021.

YARARÁ.In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/yarar%C3%A1>. Acesso em: 24 fev. 2021.

ZANETTIN, Federico. **Comics in translation: an overview**. Manchester: Saint Jerome, 2008. p. 1-32.

ZAS.In: Real Academia Española: **Diccionario de la lengua española**, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/zas>. Acesso em: 26 fev. 2021.

## APÊNDICE

### Glossário

**Cafuné:** amigo de Papa-Capim conocido por ser un indio perezoso, relajado y temeroso.

**Caraíbas:** denominación que los indios dieron a los europeos (hombres blancos).

**Curumim:** término tupi-guaraní utilizado en la aldea de Papa-Capim para referirse a los jóvenes indios

**Curupira:** personaje del folclore brasileño. Se trata de una leyenda originaria de los pueblos indígenas de Brasil, conocido como un ser mítico que protege la selva.

**Guacira:** nombre indígena de origen tupí-guaraní, predominantemente femenino, que significa "todo lo que corta", "todo lo que es afilado", posiblemente refiriéndose a la fuerza y a la personalidad que se desprende de ese nombre.

**Guará:** de origen tupí guaraní, se refiere al mayor cánido, una especie de lobo que habita en Sudamérica.

**Guatira:** un pequeño ocelote de pelaje naranja, considerado la mascota de Papa-Capim. Su nombre viene de "jaguaririca", y su aspecto está inspirado en los jaguares.

**Ircy:** Significa "madre de la miel". Nombre de origen tupí guaraní que deriva de los elementos "yira", que significa "miel" y "sú", que significa "madre".

**Papa-Capim:** nombre del joven indio, personaje principal, que hace referencia al pájaro "Papa-Capim Capuchino", que se encuentra en América del Sur.

**Taba:** vivienda o grupo de cabañas en las que viven varias familias indígenas; una aldea.

**TUCHAUA EÇAUNA: TUCHAUA:** designa al individuo que ejerce la función de gobierno de la tribu, el principal, el jefe; **EÇA UNA:** los ojos negros. Alt. Çauna. Bahia.

**Tupã:** Tupã, en el tupí primitivo, lo que está alto o elevado, lo que está en lo alto. En la lengua general, ya influenciada por el misionero, por la nueva religión, Tupã (de tub = lo que permanece, se queda o reside; ã = alto, elevado), por una extensión muy natural del significado, llega a expresar: el que domina lo que está más alto, Dios, el Altísimo. Llamado "Espíritu del Trueno", para los pueblos indígenas, Tupã es el gran creador de los cielos, de la tierra y de los mares, así como del mundo animal y vegetal.

**Urutu:** Conocida popularmente como urutu, urutu-cruzeiro, cruzeiro y cruzeira, nombre de origen indígena. Es una especie de serpiente de la misma familia que la jararaca, la cascabel y el surucucucu, que se encuentra en el sudeste, centro y sur de Brasil, así como en Uruguay.