

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

Ana Clara Nascimento Rodrigues



A tradução do lúdico na literatura juvenil:
o caso de *Percy Jackson e a maldição do Titã* no Brasil

Uberlândia/MG

2025

Ana Clara Nascimento Rodrigues

A tradução do lúdico na literatura juvenil:
o caso de *Percy Jackson e a maldição do Titã* no Brasil

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Tradução

Orientadora: Profa. Dra. Cynthia Beatrice Costa

Uberlândia/MG

2025

Ana Clara Nascimento Rodrigues

A tradução do lúdico na literatura juvenil:
o caso de *Percy Jackson e a maldição do Titã* no Brasil

Monografia apresentada ao Curso de
Graduação em Tradução do Instituto
de Letras e Linguística da
Universidade Federal de Uberlândia
como requisito parcial para a
obtenção do título de Bacharel em
Tradução

Banca de Avaliação:

Profa. Dra. Cynthia Beatrice Costa – UFU
Orientadora

Profa. Dra. Paula Godoi Arbex – UFU
Membro

Profa. Dra. Marcela Henrique de Freitas – UFU
Membro

Uberlândia/MG, 18 de setembro de 2025.

“Era a coisa mais pesada que eu já suportara, e tive a sensação de estar sendo esmagado debaixo de mil caminhões. Achei que fosse desmaiá por causa da dor, mas respirei fundo. Eu posso fazer isso. Então Ártemis largou o fardo, e eu o segurei sozinho.”

Percy Jackson e a maldição do titã
(2009), de Rick Riordan

AGRADECIMENTOS

Concluir esta monografia representa muito mais do que o encerramento de uma etapa acadêmica: é a realização de um sonho construído ao longo de alguns anos, com esforço, dedicação e, principalmente, com o apoio das pessoas que caminharam ao meu lado.

Agradeço, primeiramente, a Deus, pela força e pela luz que me guiaram em cada momento de incerteza, renovando minha esperança e me dando coragem para seguir em frente.

À minha família, que é a base de tudo o que sou. À minha mãe, Bete, pois, sem ela, eu não estaria aqui vivendo um dia de cada vez. À minha irmã mais velha, Dani, pois, sem ela e seus conselhos, eu não teria chegado até aqui. Ao meu irmão Daniel, pois, se não fosse por ele, eu não teria encontrado o meu amor pela leitura. À minha Gege, obrigada por ser do jeito que você é, sem você e sua ajuda, principalmente nos últimos meses, eu não estaria aqui, finalizando esta etapa.

Às minhas amigas, meu grupinho, Maria Eduarda, Kymberly, Ana Karla, Ana Paula e Ana Alice, nossa princesa. Agradeço a amizade de vocês desde o início, sou grata por cada gesto de carinho e por nunca me deixarem esquecer que eu não estava sozinha. À minha *Dorothea*, Anna Clara, sou extremamente grata por sua amizade e seus conselhos, só nós duas sabemos o que passamos juntas. Indiara, Edvania e especialmente Yasmin, vocês entraram um pouco depois, mas me ajudaram e me apoiaram de uma forma linda, obrigada.

À minha turma, na qual eu entrei neste curso e com a qual estou saindo, agradeço pela força que vocês me deram durante os sete períodos que fizemos juntos, em especial à minha dupla Maju, obrigada pelo apoio. Gostaria de agradecer também à Júlia, pois sem ela, boa parte da defesa não teria saído do papel.

À minha orientadora Cynthia, que me guiou com paciência, dedicação e generosidade. Cada conselho e cada correção foram fundamentais não apenas

para a qualidade deste trabalho, mas também para o meu crescimento pessoal e acadêmico.

Ao corpo acadêmico do curso, todos os professores da Tradução foram essenciais para que eu chegasse neste momento hoje.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que, de alguma maneira, deixaram sua marca neste processo — com uma palavra de incentivo, um gesto de apoio ou simplesmente acreditando que eu chegaria até aqui.

A cada um de vocês, o meu mais profundo e sincero agradecimento.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo central analisar as estratégias de tradução empregadas em uma edição brasileira de *Percy Jackson & the Titan's Curse* (*Percy Jackson e a maldição do titã*, no título em português), traduzido por Raquel Zampil e lançado no Brasil em 2009. Com base em reflexões de Britto (2012), Azenha Jr. (2015) e Costa e Pisetta (2022) e entendendo a obra como um exemplo de literatura de massa, gênero que costuma receber pouca atenção no âmbito dos Estudos da Tradução, e como um texto lúdico que demanda a recriação de jogos de palavras e de antropônimos significativos de modo a impactar o novo público, propõe-se uma reflexão sobre as especificidades desse tipo de tradução.

Palavras-chave: Tradução de literatura juvenil. Tradução de fantasia. Tradução de jogos de palavras. Tradução de antropônimos.

ABSTRACT

This work's main objective is to analyze the translation strategies employed in a Brazilian edition of *Percy Jackson & the Titan's Curse*, translated by Raquel Zampil and released in Brazil in 2009. Based on reflections by Britto (2012), Azenha Jr. (2015), and Costa and Pisetta (2022), and understanding the work as an example of mass literature — a genre that typically receives little attention in Translation Studies — and as a playful text that requires the recreation of wordplay and meaningful anthroponyms to resonate with the new audience, this paper proposes a reflection on the specificities of this type of translation.

Keywords: Translation of young adult literature. Fantasy translation. Translation of wordplay. Translation of anthroponyms.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Capa do livro “A maldição do titã”

12

SUMÁRIO

Introdução	11
2. A Tradução Lúdica	16
2.1 Breve consideração sobre tradução literária	17
2.2 A tradução infantojuvenil lúdica.....	20
3. Análise da tradução	22
3.1. Jogos de palavras	23
3.2. Linguagem arcaica de Zöe Doce-amarga	28
3.3. Antropônimos	33
4. Considerações finais	38
Referências	42

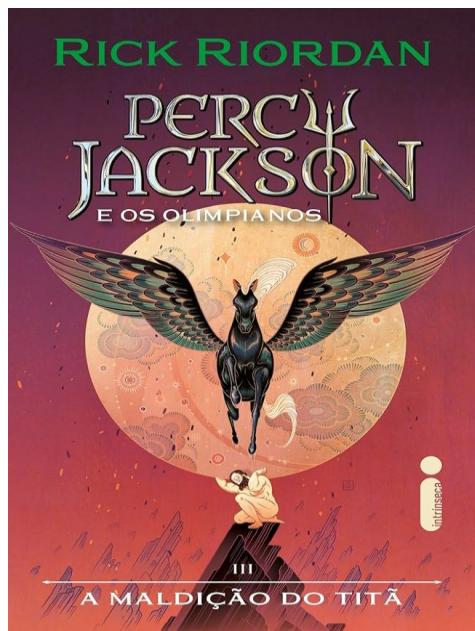
INTRODUÇÃO

A tradução de obras de literatura de massa, ou de obras ditas comerciais, que é a esfera dos chamados *best-sellers*, ocupa um espaço significativo no mercado editorial atual e desempenha um papel fundamental na disseminação cultural e no consumo literário mundial. Apesar de cultural e economicamente importante, porém, a tradução desse tipo de literatura nem sempre é receptora da mesma atenção crítica destinada aos gêneros que são considerados “alta literatura”, ou literatura complexa – obras consideradas como de maior valor artístico e que se destacam na sua sofisticação sintática, originalidade e capacidade de provocar reflexão e emoção no leitor, como *Memórias póstumas de Brás Cubas* (1880) de Machado de Assis, *O cortiço* (1890), de Aluísio Azevedo, *Romanceiro da Inconfidência* (1953), de Cecília Meireles, *A hora da estrela* (1977) de Clarice Lispector, entre tantas outras. A falta de atenção à literatura comercial reforça a necessidade de estudos que analisem os seus processos e as particularidades da literatura de fato lida pela maior parte do público.

Este trabalho propõe-se a analisar a tradução da obra *Percy Jackson e a maldição do titã* (2007), do escritor norte-americano Rick Riordan, autor de grande sucesso no gênero da literatura de fantasia, sobretudo infantojuvenil: “Vendeu mais de 15 milhões de exemplares no EUA. Seus livros já foram traduzidos para mais de 39 línguas. No Brasil, os quatros primeiros livros da série ‘Percy Jackson’ venderam 550 mil cópias”, reportou a Ilustrada em 2010.

A saga “Percy Jackson e os Olimpianos”, criada por Riordan, é uma série de fantasia que mescla mitologia grega com o mundo moderno. A série acompanha Percy Jackson, um adolescente que descobre ser um semideus, filho do deus dos mares, Poseidon. Ao longo de cinco livros, vemos Percy e seus amigos vivendo aventuras, enfrentando monstros mitológicos e decifrando profecias enigmáticas e ameaças manipuladas pelo antagonista Cronos, o rei dos Titãs, que poderiam destruir tanto o mundo dos deuses quanto o mundo dos mortais.

Figura 1 – Capa recente do livro em Português



(Fonte: Amazon, 2025)

O terceiro volume da série, intitulado *Percy Jackson & the Titan's Curse* (*Percy Jackson e a maldição do titã*, em português) – o foco deste trabalho –, foi publicado originalmente em 1º de maio de 2007 nos Estados Unidos e chegou ao Brasil ainda no mesmo ano, pela Editora Intríseca. A história se desenvolve meses após os eventos do segundo livro da série, *Sea of Monsters* (*O mar de monstros*), e apresenta uma missão urgente ao protagonista: salvar a deusa Ártemis, que foi capturada pelas forças malignas do titã Cronos. Além disso, Percy e seus amigos precisam encontrar e proteger uma nova semideusa com um poder decisivo para o futuro do Olimpo e do Acampamento Meio-Sangue. Nesse volume, há o aprofundamento de um dos principais arcos da série: a ascensão do titã Cronos e a ameaça de uma guerra iminente entre os deuses e os antigos inimigos do Olimpo.

A narrativa do livro é marcada, principalmente, pelo tom ágil, cheio de humor e com referências mitológicas escritas de forma bem criativa. Além de Percy, Annabeth Chase e Grover Underwood, personagens como Thalia Grace e as recém-introduzidas Caçadoras de Ártemis (garotas jovens castas por juramento) ganham mais destaque, trazendo novos conflitos e dilemas para o grupo.

O livro foi bem recebido pela crítica e pelo público, consolidando Riordan com um dos autores mais populares da literatura juvenil contemporânea. Os fãs elogiaram especialmente o equilíbrio entre ação, mitologia e desenvolvimento emocional dos personagens. A obra permaneceu por semanas na lista de livros mais vendidos do jornal *New York Times* e ajudou a impulsionar a popularidade global da franquia, que hoje inclui outras séries derivadas, adaptações em quadrinhos, filmes e uma série televisiva produzida pela Disney+, que se encontra em roteirização da terceira temporada, na qual será adaptado o terceiro livro da saga, objeto de estudo da presente pesquisa.

Souza e Piassi (2014) apontam a saga Percy Jackson como uma poderosa ferramenta midiática, não só pelo entretenimento, mas também porque transmite valores e estimula reflexões culturais e educacionais ao longo das obras. A saga ainda se destaca pela maneira criativa de incorporar elementos mitológicos clássicos em contextos modernos, aumentando a complexidade das escolhas tradutórias. Como comenta Emerson Cerdas (2018, 155): “A série de livros juvenis escritos por Rick Riordan que tem como protagonista o jovem Percy Jackson favoreceu também esse contato, uma vez que a história se baseia na mitologia grega”.

De acordo com Lidiana de Moraes, a série serve como um “gatilho para o desenvolvimento de futuros leitores” (Moraes, 2018, p. 1), ao apresentar histórias envolventes que despertam o interesse pela leitura e pelo conhecimento mitológico. Ela destaca que, embora a literatura de fantasia seja amplamente consumida pelos jovens, muitas vezes é negligenciada no ambiente escolar, perdendo-se assim uma oportunidade valiosa de engajamento educacional.

Além disso, Moraes enfatiza que a literatura fantástica – gênero literário que se caracteriza pela presença de elementos sobrenaturais, mágicos ou extraordinários que desafiam as leis da realidade – pode transportar o leitor para mundos imaginários, nos quais o insólito e o surreal se misturam à realidade cotidiana. Alguns exemplos notáveis incluem obras como *O senhor dos anéis*, de J.R.R Tolkien, e *Histórias extraordinárias*, de Edgar Allan Poe. Ela argumenta que tais obras podem ser ferramentas poderosas para educadores que buscam incentivar o hábito da leitura entre alunos.

Partindo dessas reflexões, a presente pesquisa tem por objetivo central cotejar trechos específicos do texto-fonte em inglês com sua tradução para o português brasileiro, realizada por Raquel Zampil¹ em 2009 – Percy Jackson e a maldição do titã, foi também traduzida anteriormente por Ricardo Gouveia², porém utilizaremos a edição traduzida por Zampil, pois é a edição que encontramos no livros atuais –, focando-se na identificação de estratégias tradutorias adotadas e na discussão de suas implicações quanto à fluidez dos trechos, à adaptação cultural e à preservação de aspectos estilísticos da obra. Iremos observar se o que era estranho se manteve estranho em português brasileiro, conforme proposto por Paulo Henriques Britto (2012) em seu livro sobre a tradução literária, mas entendendo aqui esse “estranho” como lúdico. Como descreve João Azenha Jr.: “O lúdico na literatura infantojuvenil é um elemento fundamental para a fruição estética, pois permite à criança e ao jovem não apenas se entreter, mas também construir sentidos, reelaborar experiências e desenvolver a imaginação” (AZENHA JR., 2012, p. 37).

Além disso, a análise busca apoiar-se na reflexão teórica proposta por Costa e Pisetta (2022), que discutem a tradução de literatura de massa a partir de questões de visibilidade e funcionalidade do texto traduzido. As autoras ressaltam que a literatura de massa apresenta desafios específicos para o tradutor, diferentes daqueles enfrentados na tradução de textos canônicos ou literariamente complexos. Obras como *Percy Jackson* exigem uma abordagem que privilegie a fluidez e o engajamento do leitor, atendendo às expectativas do mercado editorial e dos leitores, sem sacrificar aspectos fundamentais da cultura de origem. Isso torna necessária uma “expertise” própria, baseada na lealdade funcionalista, que busca atender às funções do texto no novo contexto cultural.

Em segundo lugar, o artigo de Azenha Jr. (2015) sobre a tradução da literatura infantil e juvenil contribui para compreender como o lúdico, elemento

¹ Graduada em Letras pela UFF, com especialização em Tradução pela PUC-Rio e em Literatura Infantojuvenil pela UFF. Suas traduções da língua inglesa para a portuguesa somam mais de 60 livros, tendo publicado em grandes editoras brasileiras como Record, Rocco e Intrínseca. Em seus 30 anos na profissão, Zampil traduziu autores consagrados da literatura infantojuvenil, como Cressida Cowell, Rick Riordan e John Green. Ainda escreveu um conto, intitulado “Um rei mais do que justo” (2015), e cinco volumes da série *Turma da Mônica e o Corpo Humano* (2016-2018).

² Ricardo Gouveia realizou também a tradução dos três primeiros livros da saga *Percy Jackson e os Olimpianos*.

essencial em obras destinadas a jovens leitores, precisa ser cuidadosamente recriado na tradução. Elementos como trocadilhos, nomes inventivos e cenas de humor, recorrentes em *Percy Jackson*, são particularmente desafiadoras e exigem do tradutor soluções criativas para manter o espírito original da obra.

Este trabalho tem como objetivo central, assim, analisar as estratégias tradutórias empregadas na tradução de trechos selecionados de *The Titan's Curse*, e destacar como foram tratados os elementos lúdicos, culturais e estilísticos. Também busca identificar e descrever os principais desafios apresentados pelo texto original no processo de tradução, no que diz respeito ao aspecto lúdico, além de descrever as estratégias tradutórias adotadas na versão brasileira, com base em princípios teóricos relacionados à tradução de literatura de massa e à tradução de literatura juvenil. Como objetivo específico, deseja-se, ainda, refletir sobre a manutenção ou adaptação do estranhamento cultural, conforme discutido por Britto (2012), assim como relacionar as práticas observadas às competências específicas propostas por Costa e Pisetta (2022) para a tradução da literatura de massa e, dessa forma, contribuir para o debate sobre a importância de se estudar traduções de *best-sellers* juvenis no âmbito acadêmico, valorizando sua relevância literária e cultural.

O interesse pela tradução de *The Titan's Curse* fundamenta-se em perspectivas teóricas principais: a primeira é a reflexão sobre a tradução da literatura com alcance comercial palpável, que é de fato lida por muitas pessoas; e a segunda, a discussão sobre o tratamento do lúdico em traduções juvenis. Como o mercado de literatura infantojuvenil representa uma fatia importante do mercado editorial, é importante avaliar o impacto que as escolhas tradutórias têm na recepção dos leitores brasileiros. Além de que esta obra – assim como outras obras de fantasia – faz parte do crescimento de vários jovens leitores.

Além disso, como aponta Britto (2012), a função da tradução literária não é simplesmente domesticar o texto estrangeiro, mas respeitar suas zonas de estranhamento. Assim, nesta análise, considera-se as escolhas tradutórias que tentam preservar, sempre que possível, as diferenças culturais e o estranhamento que fazem parte da experiência de leitura proposta pelo autor original.

Esta pesquisa tem caráter qualitativo e sua abordagem é exploratória, voltada para a análise de estratégias tradutórias em uma obra de literatura juvenil. O objetivo geral é observar como certas escolhas de tradução podem influenciar os efeitos estilísticos e de sentido na passagem do texto fonte para a versão em português brasileiro. O estudo é feito por meio da comparação de trechos selecionados do livro *The Titan's Curse* (2007), de Rick Riordan, com sua tradução brasileira, *A maldição do titã*, publicada pela Editora Intríseca. Foram escolhidos 18 trechos que apresentam marcas de oralidade, expressões idiomáticas e referências culturais, alguns elementos que costumam representar um desafio para o tradutor e que impactam diretamente a recepção da obra pelo leitor. A escolha dos trechos foi baseada em cenas ou frases que se destacaram na releitura da obra na sua tradução e obra original.

A análise dos trechos será feita de forma comparativa, colocando lado a lado os trechos do texto-fonte se suas respectivas traduções. Será observado a partir disso as estratégias adotadas pela tradutora e os novos efeitos produzidos no texto traduzido.

O trabalho pretende oferecer uma leitura crítica sobre as estratégias tradutórias empregadas, refletindo sobre o papel da tradução na mediação entre culturas e na recepção de obras literárias voltadas ao grande público. Busca, ainda, contribuir para a compreensão do trabalho tradutório em obras populares e a valorização das decisões conscientes tomadas pelos tradutores, que muitas vezes precisam equilibrar fidelidade ao texto fonte e adaptação ao público-alvo.

2. A TRADUÇÃO LÚDICA

Este capítulo tem como proposta refletir sobre as características específicas da tradução de obras literárias voltadas para o público infantojuvenil, em específico, aquelas inseridas no campo da tradução de literatura de massa e do gênero fantasia. Começa com a definição e os desafios da tradução literária apontados por Britto (2012) e caminha para as especificidades da literatura de

massa e da literatura voltada ao público jovem, abordando a forma lúdica como um elemento central.

O capítulo também considera as questões práticas e as ideológicas relacionadas à tradução desse gênero no Brasil, baseando-se em estudos recentes que apontam tanto para as suas potencialidades educativas quanto para as dificuldades enfrentadas pelos tradutores no contexto do mercado editorial brasileiro.

2.1 Breve consideração sobre tradução de literatura

A tradução literária apresenta um conjunto particular de desafios que a diferenciam de outras modalidades tradutórias. Diferentemente da tradução técnica ou jurídica, cujo foco recai principalmente na exatidão terminológica e na clareza informativa, a tradução literária demanda do tradutor um compromisso estético, criativo e ético.

Segundo Britto (2012), traduzir literatura significa enfrentar uma das tarefas mais difíceis da atividade tradutória, pois exige reconfigurar efeitos de sentido, ambivalências, estilos e marcas culturais em uma nova língua, respeitando as convenções e particularidades da escrita literária. O tradutor deve ser capaz de construir uma obra que permita ao leitor da tradução experienciar algo equivalente à leitura do texto-fonte – mesmo que tal equivalência nunca seja plena ou definitiva. Nesse sentido, o trabalho do tradutor literário funciona como um “jogo” específico, cujas regras pedem que o texto traduzido seja lido como “a mesma coisa” que o original, embora, na prática, ele constitua uma recriação; para tanto, o tradutor deve avaliar o que há de mais importante naquele texto, ou seja, os elementos imprescindíveis que devem ser reconstruídos:

Sua tarefa [a do tradutor literário], portanto, como já observei, é determinar quais as características do original são as mais importantes e quais são passíveis de reconstrução na língua-metá, e tentar redigir um texto que contenha essas características. É importante colocar os elementos do original numa escala hierárquica, e concentrar-se naqueles itens que ocupam o topo da hierarquia. (Britto, 2012, p. 54)

Nesse processo, Britto observa algo relevante para a análise apresentada neste trabalho. A partir de sua argumentação, percebe-se a ideia de que o tradutor não deve apagar as diferenças culturais e estilísticas do texto de partida em nome de uma fluência ilusória, que acabe por esconder a origem estrangeira da obra. Pelo contrário, manter – ou até mesmo destacar – certos elementos que provoquem desconforto, surpresa ou distanciamento pode enriquecer a leitura, estimulando uma recepção mais atenta, crítica e sensível à alteridade. Isso contribui para que a tradução não seja apenas um instrumento de transferência de conteúdo, mas um espaço de mediação cultural.

Para Britto, o que é estranho no texto-fonte deve ser mantido estranho no texto-meta, e assim por diante:

Significa também que a tradução de um texto considerado difícil, espinhoso, idiosincrático e estranho em sua cultura de origem deve ser um texto que provoque as mesmas reações de perplexidade e estranhamento no público da cultura para o qual foi traduzido; e que a tradução de um texto considerado singelo e de fácil leitura pelos leitores da língua-fonte deve resultar num texto que seja encarado como igualmente simples pelos leitores da língua-meta. (Britto, 2012, p. 48)

Assim, cada obra impõe desafios específicos ao tradutor. A literatura de massa – categoria na qual se insere a literatura infantojuvenil comercial, objeto de estudo desta monografia – possui exigências tradutórias distintas da chamada “alta literatura”, tradicionalmente privilegiada nos Estudos da Tradução e à qual Britto se refere com mais frequência. De acordo com Cynthia Beatrice Costa e Lenita Maria Rimoli Pisetta (2022), a tradução de *best-sellers* e obras voltadas ao grande público apresenta um conjunto próprio de dificuldades, que muitas vezes passa ao largo das teorizações mais clássicas ou centradas em textos canônicos. As autoras listam os seguintes desafios principais: conhecer a forma falada atual das línguas; cultivar familiaridade com o público jovem; usar com equilíbrio as marcas de oralidade; domesticar para se aproximar do leitor; e conhecer o universo *pop* (Costa; Pisetta, 2022).

Assim, enquanto a literatura considerada complexa costuma demandar que o tradutor preserve ambiguidades, truques sofisticados de estilo e traços retóricos difíceis de mapear, a literatura de massa requer uma abordagem mais

voltada à recepção fluida, ao prazer da leitura e ao diálogo com a cultura midiática em voga. Traduções desse tipo, geralmente, envolvem a adaptação de gírias, expressões culturais, jogos de palavras e referências midiáticas, com o objetivo de garantir que o leitor se identifique e se divirta com a narrativa. Isso não significa que o trabalho seja mais simples – apenas que envolve outro tipo de competência tradutória. Nesses casos, é preciso equilibrar fidelidade ao original e adequação ao leque de expectativas do público-alvo, que busca entretenimento, envolvimento emocional e fluência na leitura.

Obras voltadas ao público infantojuvenil, em especial, seguem uma lógica narrativa pautada por fórmulas reconhecíveis: personagens com traços empáticos, conflitos acessíveis, enredos com ritmo acelerado e linguagem direta. Essa estrutura exige do tradutor uma sensibilidade específica para manter o apelo emocional e o tom lúdico, sem comprometer a inteligibilidade e o estilo. Como observam Costa e Pisetta (2022), o tradutor da literatura de massa precisa dominar estratégias funcionais, desenvolver sensibilidade intercultural e compreender profundamente as demandas do mercado editorial, que busca produtos acessíveis e comercialmente viáveis. Assim, embora a fidelidade ao texto fonte tenha importância, a prioridade muitas vezes recai sobre a fluência, a naturalidade e o efeito de envolvimento junto ao leitor final.

Trata-se, portanto, de uma tradução orientada para a recepção – ou seja, centrada no efeito que o texto causará no público brasileiro. Isso implica, por exemplo, avaliar até que ponto se deve adaptar referências culturais específicas, ajustar marcas de oralidade ou suavizar certos temas para adequação à faixa etária pretendida. Ainda que tal prática possa parecer contraditória em relação às propostas de estranhamento discutidas anteriormente, ela revela uma faceta importante da tradução literária: a sua pluralidade.

Dessa forma, é possível afirmar que a tradução literária, independentemente do tipo da obra – seja de alta literatura, seja de massa – envolve sempre decisões interpretativas, criativas e éticas. O que muda são os critérios e as prioridades envolvidas nessas decisões. Enquanto um tradutor pode privilegiar a preservação da estrutura poética e do ritmo de um texto sofisticado, outro pode priorizar a acessibilidade e o engajamento emocional de leitores jovens ao traduzir uma narrativa infantojuvenil. Valorizar essas

especificidades, longe de estabelecer uma hierarquia entre os gêneros, é reconhecer a complexidade das práticas tradutórias e sua relevância na formação do repertório cultural dos leitores contemporâneos.

2.2 A tradução infantojuvenil lúdica

Partindo da reflexão sobre os desafios da tradução literária, é possível que determinadas obras dentro desse campo demandem estratégias ainda mais específicas. Britto (2012), ao discutir o trabalho do tradutor literário, ressalta a complexidade dessa prática, que vai muito além da simples correspondência entre palavras e idiomas. Para ele, o tradutor de literatura lida constantemente com decisões subjetivas, interpretações de estilos, reconstruções de imagens culturais e desafios ao reconstruir o efeito estético da obra original em uma nova língua. Contudo, quando se trata de traduzir obras voltadas ao infantojuvenil – em especial, inseridas no universo da fantasia e literatura de massa – surgem camadas.

Obras infantojuvenis de fantasia, como as que integram a série “Percy Jackson”, exigem um trabalho com o aspecto lúdico e também com o aspecto moral que caracterizam esse tipo de narrativa:

O fantástico aliado ao didático está presente em textos tradicionais associados à literatura infantil, como as fábulas de La Fontaine, do século XVII, que trazem um conteúdo moralizante (a mensagem ao final da história) e os contos de origem popular compilados por Perrault e pelos irmãos Grimm nos séculos sequentes. O texto criativo buscara formar a criança ao mesmo tempo em que a entretém e dialoga com o seu imaginário. (Costa, 2008, p. 14)

O lúdico – com origem no latim *ludos*, que remete a jogos e divertimento – pode ser relacionado a uma atividade lúdica de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. Na literatura infantojuvenil, esse é um elemento central. Traduzir textos voltados para crianças e adolescentes é também traduzir formas de brincar, de imaginar e de descobrir o mundo. No clássico *Homo*

Ludens (1949/2000), Johan Huizinga argumenta que o jogo não é apenas uma atividade recreativa, mas uma dimensão fundamental da cultura humana. Ele está presente na forma em que nos comunicamos, em como nós organizamos o nosso conhecimento e como experimentamos o prazer.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. (Huizinga, 2000, p. 6)

Na literatura voltada ao público jovem, o jogo se manifesta tanto no conteúdo, quanto na forma: nos trocadilhos, nos ritmos, nas rimas, nas situações absurdas, nos personagens inusitados. Preservar essa dimensão lúdica é uma das tarefas mais desafiadoras para o tradutor.

Azenha Jr. (2015), ao tratar da relação entre tradução e literatura infantojuvenil, lembra que o que define esse tipo de literatura não é apenas o texto em si, mas o olhar de quem o lê. A infância e a juventude são categorias históricas, culturais e afetivas e, isso significa que o tradutor deve considerar as experiências e expectativas de um leitor em formação. Como o autor ressalta, os temas centrais dessas obras – como amizade, aventura, medo, coragem e descoberta – são universais, mas o modo como são apresentados precisa ser mediado por uma linguagem que respeite o ritmo e a sensibilidade de seus destinatários. Nesse contexto, a ludicidade aparece como uma estratégia narrativa essencial, e sua tradução exige criatividade, liberdade controlada e conhecimento cultural. Afinal, a intenção é dialogar com o público:

Mas, então, como atingir esse público [...], senão recobrando para o universo ficcional ao menos uma parcela do prazer vivido fora do livro? Materializar no texto as possibilidades de brincadeira, o caráter lúdico da vida e seus encantos: nisso parece estar o desafio de se traduzir para o jovem e a criança. (AZENHA, 2005, p.379, apud AZENHA JR., 2015, p.221)

Assim, a atuação do tradutor está inserida em uma rede de agentes e condicionantes que ultrapassam o texto original. Verdolini (2010) destaca que a tradução de literatura infantojuvenil no Brasil ainda enfrenta vários desafios estruturais, como prazos curtos, remuneração baixa e uma tendência à desvalorização do gênero, visto muitas vezes como menor no campo literário. Essa percepção contribui para que, em muitos casos, as traduções desse tipo de obra percam qualidade, especialmente no que diz respeito ao humor, à oralidade e ao dinamismo próprios das narrativas voltadas ao público jovem. Para evitar esse apagamento, é fundamental que o tradutor se reconheça como mediador cultural, alguém que não apenas traduz palavras, mas recria sentidos para um outro público inserido em uma outra cultura.

3. ANÁLISE DA TRADUÇÃO

Este capítulo tem como objetivos a análise e comparação da obra original de *The Titan's Curse* (2007), com sua tradução realizada por Raquel Zampil publicada em 2009, *A maldição do titã*, cotejando trechos selecionados do original em inglês e de sua tradução em português. A análise se concentra em três eixos principais: jogos de palavras; a linguagem arcaica da personagem Zoë Doce-Amarga; e, por fim, antropônimos – palavra derivada do grego que combina *ánthropos*, designação de homem, e *ónyma* ou *ónoma*, que significa “nome”.

Esta análise dos trechos selecionados da obra e de sua tradução publicada em português evidência como os desafios da tradução literária se manifestam em um texto voltado ao público infantojuvenil de fantasia. Como já discutido nos capítulos anteriores, a tradução literária, de acordo com Britto (2012, p. 25), exige do tradutor escolhas constantes que envolvem aspectos estilísticos culturais e criativos, não se limitando à equivalência lexical. Essa exigência se intensifica quando se trata da literatura de massa, cuja circulação em larga escala depende

de soluções tradutórias que privilegiam clareza, ritmo narrativo e adequação ao público (COSTA; PISETTA, 2022, p. 185).

Nesse contexto, as obras infantojuvenis de fantasia representam um desafio peculiar, pois, como lembra Azenha Jr. ao comentar os estudos de Nelly Novaes Coelho:

São as crianças, na verdade, que o delimitam [o conceito de LIJ], com sua preferência. Costuma-se classificar como Literatura Infantil o que para elas se escreve. Seria mais acertado, talvez, assim classificar o que elas leem com utilidade e prazer. Não haveria, pois, uma Literatura Infantil a priori, mas a posteriori. (Meireles, 1984, p.20, grifos meus) Em essência, sua natureza [da LIJ] é a mesma da que se destina aos adultos. As diferenças que a singularizam são determinadas pela natureza de seu leitor/receptor: a criança. (AZENHA JR, 2015, p. 212)

Este público demanda narrativas dinâmicas, acessíveis e repletas de elementos lúdicos, os quais precisam ser preservados ou recriados no processo tradutório. Verdolini (2010, p. 4), por sua vez, adverte para o risco de simplificações excessivas nesse campo, destacando que a tradução de obras infantojuvenis no Brasil muitas vezes perde a oralidade, o humor e a inventividade do texto original. Partindo destes referenciais, iremos analisar os trechos selecionados.

3.1 Jogos de palavras

O humor verbal é um motor de engajamento em narrativas juvenis: trocadilhos e ambivalências semânticas geram o “estalo” lúdico que sustenta o prazer da leitura. Ao traduzir, ou se preservar a ambivalência (mesmo que por outros meios), ou compensamos a perda em outro ponto do texto. No circuito de massa, é comum optar por soluções diretas para acelerar a compreensão; o risco é apagar camadas do efeito (polissemias, eco sonoro). Aqui observamos como essas situações aparecem nos trechos.

Quadro 1 – Tradução de jogos de palavras

<p>“Wow”, Thalia muttered.” Apollo is hot.”</p> <p>“He’s the sun god”, I said</p> <p>“That’s not what I meant.”</p> <p>(p. 42)</p>	<p>– Uau – murmurou Thalia – Apolo dá até calor.</p> <p>– É o deus-sol – afirmei.</p> <p>– Não é disso que estou falando.</p> <p>(p. 54)</p>
--	--

Fonte: Elaboração da autora.

Nesta cena, Percy Jackson, sua amiga Thalia Grace e as Caçadoras da deusa da caça, Ártemis, estão em um penhasco aguardando a ajuda do deus do sol Apolo, que chega em trenó.

Esse diálogo explora a ambiguidade do adjetivo *hot*, que pode significar simultaneamente “quente” (temperatura) e “atraente” (adjetivo para beleza física). O humor surge justamente dessa polissemia: Thalia faz um comentário com conotação de admiração pela aparência de Apolo, mas Percy interpreta literalmente, associando ao fato de o deus reger o sol. A graça se completa quando Thalia precisa corrigir, marcando a distância entre o sentido pretendido e o interpretado.

Na tradução, a opção “Apolo dá até calor” suaviza a camada metafórica ligada à beleza, embora seja possível inferir que houve um esforço da tradutora nesse sentido. Assim, o caráter cômico é enfraquecido, pois o jogo entre sentido literal e figurado deixa de se manifestar de forma tão clara e rápida. A piada no original nasce do mal-entendido entre as personagens, alimentando o duplo sentido; já no português, o diálogo fica mais plano, pois o tradutor direciona a leitura para apenas uma acepção.

Segundo Britto (2012, p. 33), o papel do tradutor literário é recriar o efeito estilístico e não apenas transferir significados lexicais. Nesse caso, uma solução mais inventiva poderia ser tentar preservar a ambivaléncia, por exemplo, explorando expressões como “Apolo é quente” (ambíguo entre temperatura e atração) ou “Apolo é um gato... e ainda esquenta”. Como observa Huizinga (2000, p. 12), a ludicidade nasce do jogo; ao reduzir a polissemia, a tradução empobrece a dimensão lúdica do trecho. Portanto, o trecho ilustra como uma

escolha tradutória pode manter a clareza, mas ao custo de apagar o humor da ambiguidade — um desafio constante quando se traduz para o público infantojuvenil, que, longe de rejeitar esse tipo de jogo linguístico, muitas vezes o percebe e o aprecia como parte essencial da narrativa (AZENHA JR., 2015, p. 219).

Quadro 2 – Jogos de palavras

I have a <i>dam</i> problem (...) (p. 188)	Tenho um problema de barragem (...) (p. 206)
---	--

Fonte: Elaboração da autora.

Este trecho é o título do décimo quarto capítulo do livro, sendo um claro exemplo do recurso estilístico de Rick Riordan: o humor linguístico construído a partir de trocadilhos. O autor mobiliza a homonímia da palavra *dam* — que em inglês significa barragem e, ao mesmo tempo, evoca foneticamente *damn*, uma interjeição de baixo calão equivalente a “droga” ou “maldito”. O resultado é uma formulação ambígua que pode ser lida de duas formas: leitura literal, em que Percy está em um local concreto, a Hoover Dam, e enfrenta problemas relacionados a essa ambientação; e leitura humorística, em que Percy está reclamando, em tom de desabafo adolescente, que tem um “maldito problema”.

Esse jogo de palavras é funcional porque reforça o tom descontraído da narrativa, aproximando o narrador da oralidade juvenil e sustenta a ludicidade que, como já destacamos em discussões anteriores (Costa & Pisetta, 2022), é parte constitutiva da literatura voltada ao público infantojuvenil. O riso e a cumplicidade criados pelo trocadilho estabelecem um pacto de proximidade entre narrador e leitor, característica central nesse gênero.

A tradutora, no entanto, não quis ou não pôde recriar o jogo neste momento, preferindo o sentido mais importante para o contexto da história (o de barragem). Mais para frente, porém, como se virá a seguir, o mesmo jogo é repetido.

Quadro 3 – Jogos de palavras

<p>“Let’s find the dam snack bar.” Zoë said. “We should eat while we can.”</p> <p>Grover cracked a smile. “The dam snack bar?”</p> <p>Zoë blinked. “Yes. What is funny?”</p> <p>“Nothing,” Grover said, trying to keep a straight face. “I could use some dam french fries.”</p> <p>Even Thalia smiled at that. “And I need to use the dam restroom.”</p> <p>[...] “I want to use the dam water fountain,” Grover said.</p> <p>“And...” Thalia tried to catch her breath. “I want to buy a dam T-shirt.” [...]</p> <p>[...] “A dam cow?” Thalia laughed.</p> <p>(p. 197)</p>	<p>– Vamos procurar a droga da lanchonete – disse Zoë inesperadamente. – É melhor comer enquanto podemos.</p> <p>Grover abriu um sorriso diante da expressão que não combinava com Zoë.</p> <p>– A droga da lanchonete?</p> <p>Zoë piscou.</p> <p>– Sim. O que isso tem de engraçado?</p> <p>– Nada – responder Grover, tentando manter-se sério. – Umas drogas de batata fritas cairiam bem.</p> <p>Até Thalia sorriu.</p> <p>– E eu preciso usar a droga do banheiro.</p> <p>[...] – Eu quero beber da droga da fonte de água – disse Grover.</p> <p>– E... – Thalia tentava recuperar o fôlego. – Eu quero comprar uma droga de camiseta. [...]</p> <p>[...] – Uma droga de vaca? – riu Thalia.</p> <p>(p. 215)</p>
--	--

Fonte: Elaboração da autora.

Nesta cena, os personagens Percy, Thalia, Grover e Zöe, estão de passagem pela barragem de Hoover em Nevada nos Estados Unidos, quando esta conversa cômica acontece. No mesmo capítulo em que aparece a expressão “I have a dam problem”, Rick Riordan mobiliza outro jogo linguístico

que evidencia o caráter lúdico de sua escrita. O humor é construído, mais uma vez, a partir da homofonia entre *dam* (barragem) e *damn* (maldito), o que gera uma ambiguidade expressiva: ao mesmo tempo que remete ao espaço narrativo da Hoover Dam, estabelece também uma leitura cômica próxima da oralidade adolescente. A sequência de ocorrências, como “*dam snack bar*”, “*dam french fries*”, “*dam restroom*” e até “*a dam cow?*”, reforça esse efeito, pois a comicidade está diretamente ancorada no cenário, transformando o ambiente físico em motor da piada.

Na tradução para o português, o título do capítulo aparece como “Tenho um problema de barragem”, opção que privilegia a clareza referencial, mas elimina a ambiguidade e o efeito humorístico. Já no desenvolvimento do texto, o tradutor adota a fórmula “droga de...”, produzindo expressões como “a droga da lanchonete” ou “uma droga de camiseta”. Essa solução recria o humor e assegura a repetibilidade do recurso, mas desloca a comicidade para um campo genérico, rompendo o vínculo direto com o espaço da barragem.

À luz do que Huizinga (2000) denomina “espírito lúdico”, percebe-se que a tradução cumpre a função de provocar riso, mas não preserva a coesão diegética do humor, já que o espaço deixa de ser o gatilho da piada. O dilema aqui apresentado corresponde ao embate entre fidelidade semântica e fidelidade estilística de Venuti, (1995), enquanto o título traduzido mantém a referência literal, o recurso “droga de...” privilegia a recriação estilística, mas distancia o humor de sua ancoragem espacial. Nesse sentido, a tradução oficial se mostra funcional em termos de literatura de massa (Costa; Pisetta, 2022), pois garante fluidez e acessibilidade, características relevantes ao público juvenil. Contudo, como lembra Britto (2012), traduzir literatura não significa apenas transferir significados, mas também recriar efeitos estéticos e pragmáticos.

Diante disso, seria possível cogitar alternativas que buscassem equilibrar a clareza e a ludicidade, como “Tenho um problema danado” ou “Tenho um problema da maldita barragem”, ainda que tais soluções não resolvessem em total a intraduzibilidade do trocadilho. De qualquer modo, o exemplo evidencia a complexidade da tradução de literatura infantojuvenil, em que a ludicidade não é mero ornamento, mas elemento constitutivo da experiência de leitura.

3.2 Linguagem arcaica de Zoë Doce-Amarga

No livro estudado, temos a presença de uma personagem importante a narrativa, Zoë Doce-Amarga – em inglês, Zoë *Nightshade*. Zoë Doce-Amarga era uma hespérilde – primitivas deusas primaveris, que representavam o espírito fertilizador da natureza –, filha de Atlas, exilada que se juntou às Caçadoras de Ártemis, tornando-se a tenente da deusa por séculos.

Zoë comunica-se em um registro arcaizante (no inglês, utilizando os pronomes *thy/thee/thou*, além de outras expressões arcaicas), que a caracteriza e funciona como gatilho cômico quando os outros a corrigem. Recriar esse “sistema de época” em português, implica escolher formas marcadas (vós/vosso, imperativos arcaizantes), mas dosar a densidade para não travar o ritmo.

Quadro 4 – Fala de Zoë

<p>“No!” Zoë said. “The Hunters do not need thy help.”</p> <p>“Your” Thalia grumbled. “Nobody has said thy in like three hundred years, Zoë. Get with the times.”</p> <p>Zoë hesitated, like she was trying to form the world correctly. “Yerrr. We do not need yerrr help.”</p> <p>(p. 88)</p>	<p>– Não! – disse Zoë – As Caçadoras não precisam da vossa ajuda.</p> <p>– Sua – grunhiu Thalia. – Ninguém diz vossa há um uns trezentos anos, Zoë. Acompanhe os tempos.</p> <p>Zoë hesitou, como se estivesse tentando dizer a palavra corretamente.</p> <p>– Zua. Não precisamos da zua ajuda.</p> <p>(p.101, 102)</p>
---	--

Fonte: Elaboração da autora.

No trecho em análise, o humor surge do contraste entre a linguagem arcaica de Zoë (“thy”) e a reação de Thalia, que marca o deslocamento temporal da fala. A tradutora optou por “vossa” como equivalente de *thy*, preservando o efeito de estranhamento necessário, já que a correção de Thalia continua

funcionando no português: a personagem percebe a inadequação da forma usada.

Essa escolha é coerente com as estratégias de tradução literária defendidas por Britto (2012), pois mantém a função textual de indicar que Zoë fala de modo “fora do tempo” e garante a compreensão para o leitor infantojuvenil, conforme Azenha Jr. (2005). Para reforçar a nuance arcaica, poderia considerar “vosso” como alternativa, pois é tradicionalmente percebido como marcadamente antigo, o que poderia intensificar o humor baseado na anacronia da fala sem comprometer a legibilidade.

Essa tradução equilibra preservação do efeito cômico e adaptação pragmática, mantendo o diálogo ágil e acessível, ao mesmo tempo que sugere o arcaísmo da personagem por meio de escolhas lexicalmente adequadas ao português contemporâneo.

Quadro 5 – Fala de Zoë

Zoë yelled, “What are you doing?” “Get it to raise its foot” she said. (p. 185)	– O que estais fazendo? – gritou Zoë. – Faça com que ele levante o pé! – respondeu ela. (p. 203)
---	--

Fonte: Elaboração da autora.

Neste trecho, a tradutora permanece com a escolha de preservar o pronome arcaico e a conjugação correspondente, mantendo o registro antigo da fala de Zoë.

Quadro 6 – Fala de Zoë

“How do you know all that?” Pág. 194	– Como vós sabeis disso tudo? Pág. 213
---	---

Fonte: Elaboração da autora.

A tradutora manteve o registro arcaico do pronome e da conjugação verbal (“vós sabeis”), preservando a anacronia linguística que caracteriza a fala da personagem e serve como marca de sua singularidade temporal ou social. A escolha de “vós” reforça o efeito de estranhamento para o leitor, funcionando de forma diferente ao inglês *you* conjugado em *sabeis*, criando uma continuidade com outras instâncias de linguagem arcaica na obra, como visto no uso de “vinde / a vós”.

A decisão da tradutora de utilizar “vós” também exemplifica uma compensação formal, conforme Britto (2012), ao reproduzir o efeito histórico e a sensação de estranhamento do original, mesmo sem copiar literalmente a morfologia do inglês. O cuidado de não saturar o texto com formas arcaicas garante que a leitura permaneça ágil, como apontam Costa e Pisetta (2022), permitindo que o humor e a marcação de tempo permaneçam perceptíveis, mas sem interromper a fluidez narrativa do público infantojuvenil.

Quadro 7 – Fala de Zoë

“You are mad” (p. 194)	– Vós sois louco. – concluiu Zoë. (p. 213)
-------------------------------	---

Fonte: Elaboração da autora.

A tradutora opta por manter a segunda pessoa do plural arcaica (“vós”), em vez de recorrer à forma contemporânea “você é louco”. Essa escolha funciona mantendo o estranhamento temporal e linguístico, caracterizado da personagem que fala de maneira diferente, reforçando a dimensão de anacronia presente também nos trechos anteriores (*thy* → *vossa*).

O verbo “sois” mantém coerência com o pronome “vós”, criando um microssistema de registro arcaico. Não se trata de mera tradução literal do inglês, mas de compensação formal, reproduzindo o efeito histórico e a marca de formalidade antiga, conforme Britto (2012). O humor implícito nesse tipo de fala surge do contraste entre a formalidade antiquada e a simplicidade da expressão “louco”, o que reforça o caráter cômico e acessível ao público jovem.

Como observado anteriormente por Costa e Pisetta (2022), o cuidado em não saturar o texto com arcaísmos garante que o efeito permaneça pontual e significativo: cada ocorrência de “vós” ou “sois” é percebida pelo leitor como uma pista narrativa, sem comprometer a fluidez da leitura. Eventualmente, uma alternativa poderia ser o uso de “vos sois louco”, que reforçaria ainda mais o efeito arcaizante, mas a decisão atual mantém um equilíbrio entre autenticidade estilística e legibilidade.

Quadro 8 – excerto do texto fonte e sua tradução

<p>“Come,” she said, without entusiasm. “I will show you thee.”</p> <p>Pág. 212</p>	<p>– Vinde – disse ela sem entusiasmo. – Vou mostrar a vós.</p> <p>Pág. 230</p>
---	---

Fonte: Elaboração da autora.

A combinação “vinde / a vós” cria um microssistema coerente, traduzindo a simetria pronominal do inglês arcaico. É um bom exemplo de compensação formal: não se copia a morfologia, mas se reproduz o efeito de época. O leve “teatral” funciona como brincadeira de fala dentro da cena; a criança percebe que “Zoë fala diferente” e isso vira pista narrativa. O cuidado é não saturar, utilizar tais marcas em momentos estratégicos, mantendo a leitura ágil.

Quadro 9 – Fala de Zoë

<p>“Sneak up,” she said. “Act homeless. You will know him. He will smell ... different.”</p> <p>Pág. 212</p>	<p>– Aproximai-vos sorrateiramente – disse ela. – Agi como um deles. Vós sabereis. Ele cheira... diferente.</p> <p>Pág. 231</p>
--	---

Fonte: Elaboração da autora.

Neste trecho, a tradutora mantém o uso de formas verbais arcaicas (“aproximai-vos”, “agi”, “vós sabereis”), preservando a coerência do padrão linguístico adotado para Zoë ao longo da narrativa. Essa escolha reforça a marca

de anacronia da personagem e cria um contraste perceptível para o leitor, que identifica sua fala como distinta do registro comum. O efeito, além de caracterizador, produz um humor leve, pois o leitor infantojuvenil percebe a estranheza da formulação antiquada em uma situação de ação prática. Ela também se afasta do registro arcaico e opta por uma formulação simples e direta. A decisão é estratégica: enquanto as instruções mantêm a fala marcada por arcaísmos, a descrição final é deixada em linguagem corrente, garantindo clareza e ritmo narrativo. Esse contraste entre o tom arcaico e a observação objetiva reforça o caráter peculiar da fala de Zoë, sem comprometer a fluidez da leitura.

Quadro 10 – Fala de Zoë

<p>“Believe me,” Zoë said. “if you had dragon breath, you would chew eucalyptus, too”</p> <p style="text-align: center;">(p. 235)</p>	<p>– Acredite em mim – disse Zoë –, se vós tivésseis hálito de dragão, também mastigaríeis eucalipto.</p> <p style="text-align: center;">(p. 256)</p>
---	---

Fonte: Elaboração da autora.

Por fim, neste trecho, observa-se como o registro antigo é mantido nas formas verbais (“tivésseis”, “mastigaríeis”), mas o humor se manifesta principalmente no conteúdo: a imagem caricata do “hálito de dragão” e a solução cômica de mascar eucalipto. A tradutora consegue equilibrar a comicidade do original com a marca arcaica da fala, garantindo tanto a caracterização da personagem quanto a acessibilidade ao jovem leitor.

De modo geral, nota-se que a tradução opta por uma estratégia de compensação formal, em que não se busca equivalência literal das formas arcaicas do inglês, mas sim um conjunto de escolhas que recriam o efeito de deslocamento temporal. Como ressaltam Costa e Pisetta (2022), o uso de tais marcas devem ser pontuais e estratégico, de modo a não saturar a narrativa e manter a leitura ágil. Ao mesmo tempo, o público infantojuvenil percebe essas

diferenças como elementos de humor e caracterização, em consonância com a função lúdica da linguagem

Assim, a tradução da fala de Zoë se constrói como o microssistema de arcaísmos, cuja função principal não é a fidelidade lexical, mas a preservação de um efeito estilístico que articula humor, estranhamento e caracterização da personagem.

3.3 Antropônimos

Os nomes próprios e apelidos também representam um campo fértil para a análise, sobretudo em literatura infantojuvenil. Como observa Azenha (2015), esses nomes frequentemente funcionam como sinais narrativos ou pequenos trocadilhos, que ajudam o jovem leitor a compreender personagens e situações. A tradução, nesse contexto, oscila entre a manutenção do nome original (para preservar carisma ou marca icônica) e a tradução/adaptação (para torná-lo imediatamente “falante” em português). Do ponto de vista de circulação, Costa & Pisetta (2022) destacam que a transparência costuma pesar mais nesse tipo de literatura, já que nem sempre o leitor infantil ou juvenil possui repertório cultural para captar referências implícitas. Britto (2012) ressalta que a boa solução é a que recria efeitos estilísticos sem sacrificar a graça do original, enquanto Verdolini (2010) chama atenção para os riscos de “alisar” demais a fala ou suavizar nomes carregados de densidade simbólica.

Quadro 11 – Nome da espada

Riptide (p. 3)	Contracorrente. (p. 11)
-------------------	----------------------------

Fonte: Elaboração da autora.

Neste trecho, *Riptide* refere-se à espada utilizada por Percy Jackson nos livros. Um primeiro exemplo significativo é a tradução do nome da espada *Riptide* como “Contracorrente”. Trata-se de uma tradução semântica que explicita a metáfora da força que resiste ao fluxo, ajustando-se ao perfil heroico de Percy.

O jovem leitor, ao se deparar com “Contracorrente”, comprehende imediatamente o sentido, sem que o simbolismo do original se perca.

Quadro 12 – Tradução de nome próprio

“Ms. Gottschalk, do you know these students?” Pág. 4	– Sra. Tengiz, conhece estes alunos? Pág. 13
Got chalk Pág. 4	Tem giz Pág. 13
“Mrs Gottschalk, Dr. Thorn!” Pág. 4	Sra. Tengiz. Dr. Espinheiro! Pág. 14

Fonte: Elaboração da autora.

Outro caso engenhoso é a adaptação de *Gottschalk* para “Tengiz”, feita para viabilizar o trocadilho posterior “Got chalk?” → “Tem giz?”. Personagem que aparece no início da história, professora da academia militar de *Westover Hall*. Nesse exemplo, a tradutora sacrifica a referencialidade do sobrenome original em favor da recriação do efeito humorístico. O resultado é um achado lúdico, adequado à recepção infantojuvenil, pois o público brasileiro comprehende instantaneamente a piada.

Ainda no campo dos nomes com valor semântico, o vilão “Dr. Thorn” foi traduzido como “Dr. Espinheiro”, decisão que preserva o campo lexical associado ao perigo e à ameaça (espinhos). Para o leitor jovem, trata-se de um nome “falante”, que já sugere a natureza do antagonista, recurso bastante produtivo nesse gênero.

Quadro 13 – Tradução de nome próprio

“Me, Seaweed Brain” (p. 11)	– Eu, Cabeça de Alga. (p. 20)
------------------------------------	--------------------------------------

Fonte: Elaboração da autora.

Já no apelido “Seaweed Brain”, a tradução mantém a oralidade e o tom debochado-afetivo, sem neutralizar o ritmo juvenil da fala. Aqui, observa-se a preservação de uma relação marcada entre os personagens, em linha com a recomendação de Verdolini de não eliminar marcas de frescor oral.

Quadro 14 – Tradução de nome

“The Hunters” (p. 23)	– As Caçadoras! – gritou Annabeth. (p. 34)
--------------------------	---

Fonte: Elaboração da autora.

Este trecho é outro caso digno de nota. A tradução adiciona a marcação de gênero, fundamental para reforçar a identidade do grupo feminino no contexto diegético. Essa estratégia aumenta a legibilidade imediata e ressalta o caráter coletivo da irmandade, sem necessidade de explicações adicionais.

Quadro 15 – Tradução de nome

Zoë Nighthshade (p. 24)	– Zoë Doce-Amarga. (p. 36)
----------------------------	-------------------------------

Fonte: Elaboração da autora.

No entanto, há também exemplos em que a adaptação suaviza a carga simbólica do original. É o caso deste exemplo, pois, enquanto *Nighthshade* remete à beladona, planta venenosa associada ao perigo, a versão em português atenua esse traço sombrio e privilegia a antítese sonora “doce/amarga”. Embora musical, essa solução retira parte da letalidade do nome. Alternativas como “Zoë Beladona” poderiam conservar melhor o tom de ameaça, ainda que com maior ousadia editorial e, talvez, uma possibilidade menor de compreensão por parte do público infantojuvenil.

Quadro 16 – Tradução de nome

“Cheez Whiz” Pág. 87	– Queijo cremoso! Pág. 101
-------------------------	-------------------------------

Fonte: Elaboração da autora.

Cheez Whiz é uma marca norte-americana de produtos de molho de queijo processado cremoso e de cor laranja-amarelada, produzido pela empresa Kraft, que é frequentemente usado como acompanhamento para lanches como batatas fritas e *nachos*. O tratamento das marcas comerciais segue uma lógica pragmática na tradução. Nesse caso, perde-se o tom local norte-americano, mas ganha-se em imediaticidade, já que o leitor entende de pronto do que se trata. Essa é uma estratégia recorrente em obras de massa, conforme Costa e Pisetta (2022), em que a manutenção da marca não acrescentaria efeito relevante.

Quadro 17 – Manutenção de nome próprio

Blackjack. Pág. 105	Blackjack. Pág. 119
------------------------	------------------------

Fonte: Elaboração da autora.

Por outro lado, quando se trata de nomes icônicos ligados ao carisma narrativo, a tradutora opta pela manutenção. É o caso de *Blackjack*, nome do pégaso, que permanece inalterado. Traduzir para “Vinte-e-Um”, nome do mesmo jogo no Brasil, talvez soasse deslocado e prejudicaria o repertório da série. Nesse exemplo, observa-se uma escolha de estrangeirização estratégica que funciona.

Quadro 18 – A tradução *Hercules/Héracles*

“Percy Jackson. You are nothing like... like Hercules. I am honoured that you carry this sword.”	– Você falou a verdade, Percy Jackson. Você não tem nada de... de
--	---

(p. 260)	Héracles. Sinto-me honrada por você carregar essa espada. (p. 283)
----------	--

Fonte: Elaboração da autora.

Este trecho é particularmente revelador para a análise dos antropônimos, pois evidencia uma escolha tradutória que vai além da mera equivalência lexical. No original, a personagem compara Percy a Hércules, a forma latina consagrada pela tradição popular, amplamente difundida na cultura de massa. Já na tradução, opta-se por Héracles, a versão grega do nome do herói.

Nesse sentido, a opção pode ser interpretada como uma estratégia de precisão cultural, em consonância com o princípio de mediação cultural, uma vez que a obra também cumpre papel formativo no contato do público jovem com a mitologia grega clássica.

Segundo Britto (2012), a tradução literária deve recriar efeitos e manter a coerência estilística do texto de chegada. Aqui, o efeito é justamente reforçar o enquadramento grego da narrativa, evitando ruídos que poderiam surgir ao evocar a versão “latinizada” do herói. Além disso, como destacam Costa e Pisetta (2022), em literatura infantojuvenil a escolha terminológica também atua como recurso de circulação cultural: a tradução expõe o leitor a uma forma menos usual, mas mais precisa, sem comprometer a compreensão, já que Héracles e Hércules fazem parte do repertório cultural amplamente difundido.

Assim, a mudança não apenas respeita a lógica interna da obra, como também introduz um elemento pedagógico ao jovem leitor, em linha com a função dupla da literatura infantojuvenil — entreter e formar. A tradução de “Hercules” para “Héracles” exemplifica, portanto, uma estratégia que equilibra fidelidade cultural e acessibilidade, preservando o valor educativo e narrativo da série.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso desenvolvido nesta monografia permitiu compreender de maneira mais aprofundada as particularidades da tradução da literatura de massa voltada ao público infantojuvenil, tendo como corpus a obra *The Titan's Curse* (2007), de Rick Riordan, que faz parte de sua série “Percy Jackson”, e sua tradução para o português, *A maldição do titã* (2008). A partir da reflexão teórica e da análise comparativa de trechos selecionados, verificou-se que a tradução da ludicidade constitui um desafio central para o tradutor, na medida em que o humor, os jogos de palavras e as marcas estilísticas não são elementos periféricos, mas sim estruturantes da experiência de leitura nesse gênero.

No segundo capítulo, buscamos delinear as bases conceituais da tradução literária e, mais especificamente, da tradução de obras infantojuvenis. Partindo da ideia de Britto (2012) que a tradução literária não se limita à equivalência lexical, mas que envolve um conjunto de decisões criativas, éticas e culturais. Esse argumento ganha força quando aplicado à literatura de massa, pois, conforme Costa e Pisetta (2022), a fluidez e a acessibilidade tornam-se parâmetros prioritários para atender às expectativas de leitores jovens e ao próprio funcionamento do mercado editorial. Entretanto, essa ênfase na recepção não pode levar a uma simplificação excessiva ou ao apagamento de elementos de estranhamento, já que são justamente esses aspectos que garantem à literatura infantojuvenil sua força estética e formativa. Dessa forma, é reafirmado que traduzir para jovens leitores implica recriar não apenas conteúdos, mas experiências de leitura que combinam clareza, humor, ritmo e ludicidade.

No terceiro capítulo, foi mostrado, por meio da análise comparativa, como essas tensões teóricas se concretizam em escolhas tradutórias. Os jogos de palavras revelaram que a perda de polissemias e ambiguidades — como no caso do adjetivo *hot* ou do trocadilho com *dam/damn* — impacta diretamente a dimensão humorística e lúdica da narrativa. A tradutora, ao optar por soluções como “Apolo dá até calor” ou “droga de...”, preservou a inteligibilidade e produziu um humor alternativo, mas em alguns casos afastou-se do efeito original, deslocando o campo de comicidade. Essa constatação corrobora o que Huizinga

(2014) denomina “espírito lúdico”: o jogo da linguagem é parte constitutiva da narrativa e não deve ser tratado como ornamento.

Na análise da linguagem arcaica de Zoë Doce-Amarga, evidenciou-se a eficácia da estratégia de compensação formal: ao empregar pronomes e formas verbais arcaicas como “vós”, “sois” e “vinde”, a tradutora recriou o efeito de deslocamento temporal da fala, mantendo o contraste humorístico entre Zoë e as demais personagens. Essa escolha dialoga com o princípio de visibilidade defendido por Venuti (1995) e com as considerações a respeito da tradução literária de Britto (2012), já que permite ao leitor brasileiro perceber a estranheza estilística sem comprometer a fluidez da narrativa.

No caso dos antropônimos, o estudo mostrou como a tradução oscila entre adaptação e manutenção. Casos como “Gottschalk virando Tengiz” revelam estratégias criativas voltadas à recriação humorística, enquanto a escolha por “Héracles” em vez de “Hércules” demonstra uma opção de uma precisão cultural, alinhada ao contexto mitológico grego da obra. Já exemplos como “Zoë Doce-Amarga” evidenciam como certas adaptações podem suavizar aspectos simbólicos mais densos, levantando questões sobre até que ponto a tradução deve priorizar a musicalidade e o efeito sonoro em detrimento da carga semântica original.

Essas análises permitem concluir que a tradução da literatura juvenil de massa é atravessada por tensões entre clareza e estranhamento, entre adaptação cultural e preservação estilística. Longe de serem escolhas meramente técnicas, tais decisões refletem o posicionamento do tradutor como mediador cultural, que precisa equilibrar as expectativas de um público amplo com o compromisso de respeitar a riqueza do texto de partida. Assim, a tradução de *The Titan's Curse* mostra-se um campo fértil para refletir sobre a complexidade e a relevância desse tipo de prática tradutória, frequentemente marginalizada nos Estudos da Tradução, mas de grande impacto cultural e formativo.

Do ponto de vista acadêmico, este trabalho contribui para reforçar a necessidade de se valorizar a tradução de best-sellers juvenis como objeto legítimo de investigação. Essas obras, embora destinadas ao entretenimento, desempenham papel central na formação de leitores, na construção de

repertórios culturais e na circulação de mitos e narrativas em escala global. Como demonstrado, as escolhas tradutórias influenciam diretamente não apenas a recepção estética da obra, mas também sua função pedagógica e cultural.

No que se refere a pesquisas futuras, abrem-se diferentes possibilidades. Uma delas seria a comparação entre a tradução brasileira de *The Titan's Curse* e outras versões em língua portuguesa, como a edição portuguesa, investigando as variações culturais e estilísticas. Outra linha promissora seria ampliar o escopo para outras sagas juvenis — como *Harry Potter*, *As Crônicas de Nárnia* ou *Percy Jackson and the Heroes of Olympus* — a fim de mapear estratégias recorrentes na tradução da ludicidade em narrativas seriadas. Além disso, seria pertinente desenvolver estudos interdisciplinares que relacionem a tradução com a educação, explorando como as escolhas tradutórias podem impactar práticas de leitura em sala de aula e contribuir para a formação cultural de jovens leitores.

A literatura infantojuvenil, sobretudo aquela inserida no campo da fantasia, ocupa um espaço muito significativo na formação de leitores. Ela desperta o prazer pela leitura, estimula a imaginação e introduz o leitor no universo das narrativas longas e complexas. Por isso, sua tradução deve ser feita com o mesmo rigor e o mesmo cuidado dedicado às chamadas “obras canônicas”. Dessa forma, ao pensar na tradução de obras de fantasia voltadas ao público jovem, é preciso considerar que estamos diante de um tipo de texto que exigirá um olhar diferenciado. É uma tradução que não se limita à transmissão de informações, mas que envolve também o cuidado com a experiência estética, emocional e lúdica do leitor. O tradutor precisa, portanto, ser também um pouco autor, um pouco leitor, um pouco educador – alguém que compreenda que, para crianças e adolescentes, o texto literário é mais do que uma história: é um espaço de jogo, de descoberta e de encantamento. Traduzir esses textos é, portanto, muito mais do que exercício de técnica. É um exercício de empatia, criatividade e imaginação.

Em suma, este trabalho demonstrou que traduzir a literatura infantojuvenil de massa é um exercício de recriação estética e cultural, que exige do tradutor não apenas domínio técnico, mas sensibilidade lúdica e consciência de seu papel como mediador entre dois mundos diferentes. Longe de ser uma tarefa

secundária, a tradução desse tipo de obra reafirma a complexidade e a relevância do ofício tradutório, ao mesmo tempo em que amplia o alcance das narrativas e possibilita a formação de novas gerações de leitores.

Referências

- AZENHA JUNIOR, J. Tradução & literatura infantil e juvenil. In AMORIM, LM., RODRIGUES, CC., and STUPIELLO, ÉNA. (orgs). *Tradução &: perspectivas teóricas e práticas [online]*. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015, pp. 209-232.
- BRITTO, Paulo Henrique. *A tradução literária*. Rio de Janeiro. Ed Civilização Brasileira, 2012.
- CERDAS, Emerson. Tradução e ensino: o primeiro contato com a literatura grega clássica. *Revistas Publicadas FIJ-até 2022*, v. 1, n. 1, p. 152-165, 2018.
- COSTA, Cynthia Beatrice; PISSETTA, Lenita Maria Rimoli. A tradução da literatura de massa: desafios específicos. *Revista Graphos*, v. 24, n. 1, p. 181-205, 2022. Disponível em: <https://biblio.fflch.usp.br/Pisetta_LMR_3151371_ATraducaoDaLiteraturaDeMissaDesafiosEspecificos.pdf>. Acesso em: 29 de julho de 2025.
- COSTA, Cynthia Beatrice. Versões de Alice no País das Maravilhas: da tradução à adaptação de Carroll no Brasil. 2008. 129 f. Dissertação (Mestrado em Literatura) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.
- DE MORAES, Lidiana. Uma viagem pelo Olimpo no século XXI – A saga Percy Jackson e a mitologia grega fascinando jovens leitores. *Anais do IIICILLIJ*. PUC-RS, 2018. Disponível em: <<https://editora.pucrs.br/anais/IIICILLIJ/Trabalhos/Trabalhos/S5/lidianamoraes.pdf>> Acesso em 18 de julho de 2025.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. London, Boston e Henley: Routledge & Kegan Paul, 1949.
- RAIO-X Rick Riordan. *Ilustrada, Folha de S. Paulo*, 09 de agosto de 2010. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0908201021.htm>> Último acesso em 25 de julho de 2025.
- SOUZA, Rosana Marques de; PIASSI, Luís Paulo. *Percy Jackson e Os Olimpianos: relações entre mitologia grega e ciência*. Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de maio de 2014.
- VENUTI, Lawrence. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London and New York, 1995.

VERDOLINI, Thais Helena Affonso. *Tradução de literatura infantojuvenil contemporânea no Brasil*. Trabalho apresentado no III Congresso Internacional de Leitura e Literatura Infantil e Juvenil e II Fórum Latino-americano de Pesquisadores de Leitura, realizado em 9 de maio de 2012.

Zoë Doce-Amarga. Disponível em: <https://acampamentomeio-sangue.fandom.com/pt-br/wiki/Zo%C3%AB_Doce-Amarga>. Último acesso em 25 de julho de 2025.

AMAZON. *Percy Jackson e a maldição do titã*. (Intrínseca, Ed.)Intrínseca, 1 set. 2023.