

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE LETRAS



## **Tradução da Criatividade nas Obras de Harry Potter**

Rebecca Handley

Tese orientada pelos Professores Doutores Guilhermina Jorge e Mick Greer, especialmente elaborada para a obtenção do grau de Mestre em Tradução.

2018

## Índice

Resumo .....	3
Abstract.....	4
Introdução .....	5
1 Perspetivas teóricas e reflexões .....	7
1.1 <i>A criatividade na Literatura infantojuvenil</i> .....	7
1.2 <i>Tradução e criatividade</i> .....	10
1.3 <i>A tradução literária: reflexões</i> .....	15
1.4 <i>Objetivos e hipóteses de trabalho</i> .....	18
1.5 <i>Apresentação das metodologias do trabalho</i> .....	21
2 Apresentação do corpus .....	23
2.1 <i>J.K. Rowling: a escritora, a obra</i> .....	23
2.2 <i>A criação de imaginários e a escrita: temáticas e criatividade</i> .....	25
2.3 <i>Receção das obras selecionadas no Reino Unido</i> .....	28
2.4 <i>Obras em análise: fundamentação da escolha</i> .....	29
2.5 <i>A experiência de tradução: as tradutoras</i> .....	31
2.6 <i>A Receção das obras em Portugal</i> .....	33
2.7 <i>Recolha do corpus</i> .....	34
2.7.1 <i>Metodologias de recolha e fundamentação</i> .....	34
2.7.2 <i>Corpus: ilustração das categorias em análise</i> .....	35
3 Análise do corpus: a criatividade em Harry Potter .....	36
3.1 <i>Tradução e Criatividade – Os Processos morfológicos na criação de neologismos</i> .....	36
3.2 <i>Análise dos aspetos morfológicos</i> .....	38
3.2.1 <i>Derivação</i> .....	38
3.2.2 <i>Justaposição</i> .....	40
3.2.3 <i>Extensão Semântica</i> .....	41
3.3 <i>Análise de aspetos temáticos</i> .....	43
3.3.1 <i>Feitiços</i> .....	43
3.3.2 <i>Os Grupos da Escola</i> .....	44
3.3.3 <i>Topónimos</i> .....	46
3.3.4 <i>Jogos de Linguagem</i> .....	48
3.3.5 <i>Onomástica</i> .....	50
3.3.6 <i>Diversos</i> .....	53
4 Análise Comparativa: original e tradução.....	56
4.1 <i>Análise comparativa: processos morfológicos</i> .....	64
4.1.1 <i>Derivação</i> .....	64
4.1.2 <i>Justaposição</i> .....	66
4.1.3 <i>Extensão semântica</i> .....	67
4.2 <i>Análise comparativa: processos temáticos</i> .....	69
4.2.1 <i>Feitiços</i> .....	69
4.2.2 <i>Os grupos da escola</i> .....	70
4.2.3 <i>Topónimos</i> .....	72
4.2.4 <i>Jogos de linguagem</i> .....	74
4.2.5 <i>Onomástica</i> .....	78
4.2.6 <i>Diversos</i> .....	80
4.3 <i>Tradução e humor</i> .....	86
4.4 <i>Experiência de leitura</i> .....	89
5 Reflexões Finais.....	92
Bibliografia.....	94
6 Anexos .....	101

## Agradecimentos

A elaboração de uma dissertação, numa língua que não é a nossa língua materna, apresenta desafios acrescidos e gostaríamos de agradecer, em primeiro lugar, aos diversos leitores, professores e colegas, que nos ajudaram a dar uma forma linguística mais definitiva ao trabalho que agora chega ao fim. Não é ainda, nem será, uma versão linguística definitiva, mas é aquela que julgamos possível e que passou por muitas revisões e muitas interrogações, tanto na forma como no conteúdo. Foi um trabalho que requereu muita determinação, muita dedicação, e muita paciência dos meus orientadores.

Assim, gostaria de expressar o meu sincero agradecimento à Professora Guilhermina Jorge, não só pela orientação dedicada, mas também pela disponibilidade e paciência que teve ao longo deste processo. Gostaria ainda de deixar algumas palavras quanto ao seu acompanhamento direto e assertivo, o que me permitiu chegar ao fim deste percurso.

Ao Professor Mick Greer, agradeço a sua presença constante, as discussões em torno da escrita criativa de Harry Potter, as suas sugestões de leitura e todas as contribuições que, ao longo de meses, influenciaram o meu trabalho, e a orientação e disponibilidade durante a elaboração da dissertação.

Aos meus pais, agradeço o seu apoio constante. Às minhas amigas, Anna Dutzi, pela companhia na biblioteca, e Marta Leite Ferreira, pela ajuda com o português.

## Resumo

Na presente dissertação, pretende-se refletir sobre a criatividade literária e a tradução dessa criatividade para o português europeu. Em sentido lato, o conceito de criatividade que aqui utilizamos tem a ver com a ação da autora sobre a língua inglesa, e a apropriação da língua, de forma a criar novas palavras e expressões que nos transportem para um mundo de magia e de feitiços.

Essa “nova” língua traduz novos valores semânticos e novas categorias, e esses “novos” elementos, que são inseridos na língua pela autora, pressupõem uma atitude de análise e de reflexão sobre a “nova” língua que emerge destas novas experiências linguísticas.

Assim, procedeu-se a uma análise da criatividade do texto-fonte, identificando-se os processos criativos utilizados pela autora para a inovação, formal e semântica, inserida na língua, passando de seguida a uma análise comparativa entre o texto original e o texto traduzido, refletindo sobre as premissas que estão subjacentes à tradução do texto literário.

Na primeira parte da dissertação, depois da contextualização, apresentaram as diferenças entre texto literário e texto técnico e tradução literária e técnica, para depois realçar a importância da criatividade no texto literário e a frente de resistência que esta criatividade pressupõe no trabalho de tradução.

Depois de identificar e analisar os processos de criatividade, realizou-se uma análise comparativa entre o texto-fonte e o texto-alvo que permitiu uma reflexão aprofundada sobre as estratégias de tradução.

Com esta dissertação pretendeu-se contribuir para um aprofundamento da relação entre texto literário, criatividade e tradução e optou-se por escolher obras conhecidas do público juvenil, mas também do público em geral.

## Abstract

The following dissertation intends to reflect on the notion of literary creativity and the translation of said creativity into European Portuguese. The concept of creativity that we will use here is related to the author's influence on the English language and the appropriation of the language, in order to create new words and expressions which carry us into a world of magic and spells.

This "new" language translates new semantic values and categories, and these "new" elements, which are integrated into the language by the author, assume an analytical and reflective attitude regarding the "new" language which emerges from these new linguistic experiences.

Thereby we proceed to an analysis of the creativity from the source text, identifying the creative processes used by the author for the formal and semantic innovation integrated into the language, followed by a comparative analysis between the original and the translated text, reflecting on the assumptions which are implied by literary translation.

In the first part of this dissertation, after the contextualization, the differences between literary and technical translation will be presented, in order to highlight the importance of creativity in the literary text and the challenges that this creativity assumes in terms of translation.

After identifying and analysing the creative processes, a comparative analysis will be carried out between the source text and the target text, which allowed an elaborated reflection on the translation strategies.

This dissertation intends to contribute towards a further development into the relationship between the literary text, creativity and translation, by choosing books well known not only by a young audience, but also the general public.

## Introdução

A presente dissertação, que se enquadra no Mestrado em Tradução, foca-se na relação entre o texto literário, a criatividade e a tradução. Foram selecionados para análise os primeiros três livros da saga Harry Potter, acreditando que essas obras preenchiam os requisitos que nos permitiam refletir sobre o tema da criatividade e a sua relação com a tradução.

Começaremos por analisar o tema da criatividade, noção quanto a nós central para o estudo que nos propomos realizar e que nos permitirá descodificar os textos selecionados para análise e os processos criativos utilizados pela autora. Posteriormente uma profunda compreensão do conceito de criatividade facilitará a tarefa de recolha e classificação das estruturas criativas encontradas nas três obras em análise.

Procedemos de seguida às leituras que nos permitiram um enquadramento teórico e relacional entre os temas que faziam objeto do nosso estudo, selecionando leituras que julgámos pertinentes para o tema em análise, tanto na área da Literatura como da Criatividade e da Tradução. Com a leitura das obras primárias, escolhidas para esta reflexão que nos propomos realizar, alargámos as nossas leituras a gramáticas e artigos de morfologia que nos permitiram a identificação dos processos morfológicos existentes nas línguas, e conseqüentemente em português e em inglês.

A presente dissertação divide-se em quatro capítulos principais: Perspetivas Teóricas e Reflexões, Apresentação do Corpus, Análise do Corpus: Criatividade em Harry Potter e Análise Comparativa: Original e Tradução. As partes agora identificadas preenchem uma função específica para o avanço do trabalho que nos propomos realizar.

O primeiro capítulo corresponde a uma abordagem teórica, que permite uma contextualização geral dos temas e conceitos enunciados acima, destacar o papel da criatividade na literatura juvenil, realçar os desafios e as resistências da criatividade perante a tradução e as diferenças entre a tradução do texto técnico-científico e do texto literário. Os objetivos, metodologias e hipóteses de trabalho permitem clarificar o caminho que nos propomos percorrer para levar a bom porto algumas das ideias que determinaram as nossas escolhas.

O segundo capítulo centra-se na apresentação da autora e das obras, destacando a originalidade do processo de escrita da autora, as temáticas que emanam e a extraordinária receção das obras junto de um público infantojuvenil, mas também de um público adulto. E isso aconteceu tanto

no Reino Unido como em Portugal (e em muitos outros países, claro). Apresentaremos também as traduções, descrevendo a experiência de tradução relativamente à criatividade e à receção das obras em Portugal.

O terceiro capítulo centra-se na análise de criatividade do texto-fonte. Propõe uma abordagem morfológica que permitirá a descrição dos processos criativos da língua inglesa e a identificação desses processos no texto-fonte. Alguns dos fenómenos criativos assinalados na análise das obras serão categorizados a partir de uma análise temática, que poderemos ver mais adiante.

No quarto capítulo procedemos à análise comparativa dos textos originais, em língua inglesa, e dos textos traduzidos, em língua portuguesa e à análise das categorias morfológicas identificadas nos textos originais no capítulo anterior, agora na perspectiva da tradução. Insistirá-se sobre as estruturas criativas, os valores semânticos que lhe estão inerentes e as categorias mentais que reproduzem, de forma a reproduzir, pelo menos através de experiências plurais, o diálogo entre a forma e significado.

Na língua da tradução serão sublinhadas as estratégias de tradução utilizadas pelas tradutoras e as questões de coerência que lhes são inerentes, tendo em conta o trabalho de fidelidade sobre os textos e as suas imagens, quando transposto para outra língua. Refletir-se-á também sobre as perdas, comuns a todo o exercício de tradução, mas que o tradutor deverá tender a minimizar, salvaguardando o texto original e as suas particularidades, tanto ao nível da forma como do conteúdo, sendo assim fiel ao espírito do texto original e ao seu criador, isto é a sua autora.

Optámos por escolher três obras da mesma autora, obras que iniciam a saga de Harry Potter e começámos por uma leitura, ou várias leituras, dessas obras, de modo a nos impregnarmos do espírito que acabámos de referir, e conscientes também de que a leitura que fizemos enquanto jovens nos ajudaria a construir a motivação necessária para prosseguir este trabalho e tornaria o processo de leitura bem mais interessante e rico.

## 1 Perspetivas teóricas e reflexões

### 1.1 A criatividade na Literatura infantojuvenil

Diz-se que a leitura é uma das habilidades mais importantes para ensinar a uma criança. A leitura pressupõe o desenvolvimento de diversas capacidades, como afirma Viana (2002: 19):

A linguagem oral, o processamento visual, a percepção e reconhecimento de palavras escritas, o desenvolvimento cognitivo, os afetos, e interações culturais.

Assim, a leitura é um processo complexo mas fundamental para a formação das crianças. Além de fornecer o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas, a literatura juvenil promove a apreciação do seu património cultural e fornece a inteligência emocional da criança (Crippen, 2012).

Contudo, o que diferencia a literatura juvenil de outra literatura, para que seja tão importante para o desenvolvimento das crianças? A resposta centra-se na criatividade que desempenha. A criança aprende, pela decisões das personagens, sobre moral, e as consequências das suas ações. A literatura juvenil, segundo Norton (2010: 34), “contains numerous moments of crisis, when characters make moral decisions and contemplate the reasons for their decisions”. Por isso, embora a história se trate de fantasia, as lições são verdadeiras, que a criança pode usar nas suas próprias experiências.

Quanto ao desenvolvimento emocional da criança, a literatura juvenil ajuda-a a descobrir-se a si própria, a alimentar a imaginação e a estimular as suas fantasias através das imagens simbólicas que se encontram nas histórias (Gallo, 2000: 57). Os princípios, como, por exemplo, a diferenciação entre o bem e o mal, que a literatura juvenil ensina, são fundamentados no simbolismo criativo, que, por sua vez, promove uma solução feliz, que sempre existe uma saída para os seus problemas (Gallo, 2000: 63).

No entanto, compreender o processo criativo é uma questão mais complicada. Para compreendermos de onde vem este processo criativo, precisamos de perceber o que significa a criatividade. Segundo Mouchiroud e Lubart (2002) a criatividade é um conjunto

de capacidades que permitem a uma pessoa comportar-se de forma inovadora e adaptativa em determinados contextos.

Chomsky associa a criatividade à capacidade de compreender e produzir um número infinito de enunciados (Chomsky, 1966 cit. em Duarte, 2001: 115).

O ser humano possui uma faculdade característica da espécie, um tipo de organização intelectual única que não pode ser atribuída a órgãos periféricos (...), nem associada à inteligência geral, e que se manifesta naquilo que poderíamos chamar o aspeto criativo do uso comum da língua; é específico desta faculdade abrir possibilidades sem limites e não depender de nenhum estímulo.

A criatividade é um processo em movimento, que ocorre dentro de cada indivíduo. Portanto, para compreendermos exatamente o que ocorre neste processo criativo implicaria que parássemos algo que está em movimento (Gallo, 2000: 63).

Benveniste (1974: 160-161) diz que uma língua:

(...) n'est pas un répertoire immobile que chaque locuteur n'aurait qu'à mobiliser aux fins de son expression propre. Elle est en elle-même le lieu d'un travail incessant qui agit sur l'appareil formel, transforme ses catégories et produit des classes nouvelles.

Quando pensamos na literatura juvenil, os contos de fada constituem o género principal. Este tipo de história existe há séculos, sendo, antigamente, a base na vida intelectual de criança, e por vezes mesmo do adulto. A sua intelectualidade dependia de histórias míticas, religiosas e os contos de fada para alimentar a sua imaginação (Bettelheim, 1976: 34).

Na citação que segue, o autor mostra que o pensamento do adulto difere do pensamento da criança ou do jovem, no entanto, ambos interpretam o seu pensamento, as ideias do mundo que os rodeia, de forma mais ou menos racional:

Mais les pensées du jeune enfant ne procède pas de façon ordonnée, comme le font celle de l'adulte: les fantasmes de l'enfant sont ses pensées. Quand il essaie de comprendre les autres et lui-même ou de se faire une idée des conséquences particulières d'une action,

l'enfant brode des fantasmies autour de ces notions. C'est sa façon de « jouer avec les idées ». Si on offre à l'enfant la pensée rationnelle comme moyen principale de mettre de l'ordre dans ses sentiments, et de comprendre le monde, on ne peut que le dérouter et le limiter.

Embora a história nos contos de fada possa variar, o principal, ou seja, a luta entre o bem e o mal, a criação de um mundo mágico e a superação de dificuldades, mantém-se igual. Isso tem como objetivo a educação de crianças para poderem fazer a escolha certa em situações difíceis na realidade. Os contos de fada sempre se encontram cheios de fantasia, de magia, de personagens e de animais imaginários. Ensinam a criança a diferenciar entre o certo e o errado, elementos fundamentais para encontrar algumas respostas para a vida real: Para onde vou? Quem sou eu? De onde vim? São estas perguntas que constituem as dúvidas existenciais do todo o ser humano. Embora estas respostas sejam mais fantásticas, as crianças conseguem relacioná-las com as suas vidas, as explicações realistas são-lhes incompreensíveis (Bettelheim, 1976: 64). Esta criatividade indispensável permite que a criança construa a sua própria perspetiva do mundo. Na primeira fase das nossas vidas, somos confrontados com uma grande variedade de emoções de experiências novas. Emoções como a inveja, por exemplo, são representadas por personagens unidimensionais nos contos de fada, o que habilita a criança a raciocinar sobre as suas próprias emoções e as reações a dadas situações (Bettelheim, 1976: 98).

Tendo em conta estas considerações, não é surpreendente que a literatura juvenil se encha tanto de histórias de fantasia e magia. Embora se baseiem num mundo imaginário ou alternativo, as mensagens e as ações das personagens relacionam-se com a vida da criança, habilitando-a a compreender as suas próprias ações no quotidiano. O uso de vilões e heróis ensina a criança a diferenciar entre o certo e o errado, para que possa aplicar estas lições às suas próprias experiências.

## 1.2 Tradução e criatividade

Em primeiro lugar, importa saber como a tradução literária se diferencia da tradução técnico-científica. Por isso, precisamos de saber a diferença entre textos literários e textos técnico-científicos. Tipologias de textos são ferramentas importantes para tradutores, para poderem identificar o nível de equivalência necessária para a tradução (Nord, 1997: 37-38). Nord explica a diferença entre textos “informativos” e textos “expressivos”, usando definições baseadas no modelo do psicólogo alemão Karl Bühler (Nord, 1997: 37-38).

In informative texts the main function is to inform the reader about objects and phenomena in the real world. The choice of stylistic forms is subordinate to this function. Since the typology is assumed to be universal, this applies to both the source and target cultures.

In expressive texts the informative aspect is complemented or even over-ruled by an aesthetic component. The stylistic choices made by the author contribute to the meaning of the text, producing an aesthetic effect on the reader. This effect has to be taken into account in translation.

É muito importante que o tradutor identifique a função do texto que está a traduzir, porque esta função não é só um elemento fundamental do texto, mas também determina as estratégias de produção do texto (Nord, 1988: 19). A função comunicativa, é fundamental na produção de um texto (Nord, 1988: 19). Em termos de tradução, significa que o tradutor tem de usar as características estruturais do texto para perceber o seu objetivo comunicativo, para depois decidir se consegue realizá-lo como pretende o autor, ou se a tradução tem de ser adaptada para a língua-alvo (Nord, 1988: 19).

No campo da tradução literária, pode dizer-se que a tradução das marcas criativas no texto, isto é, da ação do autor sobre a língua e a introdução de marcas idiossincráticas constituem um desafio para a experiência de tradução e implica, por parte do tradutor, uma postura reflexiva e criativa. Um texto criativo pressupõe que a ação do autor sobre o texto se torna visível aos olhos do leitor. Assim, o autor “traduziu” na língua em que escreve o seu próprio pensamento e a sua forma de descrever o mundo e as suas categorias, criando uma espécie de outra língua:

...e então o texto a traduzir é esse rosto do Outro, (essa voz da alteridade...), imagem que irá afectar indelevelmente os modos de leitura e escrita de um sujeito...como é o sujeito de escrita na tradução (Barrento, 2002: 107).

Um texto literário deve ser considerado como o resultado de um processo criativo, cujo significado artístico é baseado no facto que não se reproduzem modelos de textos já existentes (Nord, 1988: 22). Segundo o modelo de Jakobson (1960), textos literários diferenciam-se de textos técnico-científicos em que o texto literário privilegia a função emotiva, que assenta nas atitudes do emissor e a função poética, que assenta nos recursos estilísticos, como funções principais do tipo de texto literário (Hébert, 2011). Portanto, a tradução literária é diferente da tradução técnico-científica no sentido em que o objetivo do tradutor não é só o de reproduzir a mensagem do texto de partida, mas também tentar reproduzir para o leitor do texto-alvo uma impressão parecida, com os mesmos efeitos, as mesmas emoções dos sentidos pelo leitor do texto-alvo (Schleiermacher, cit. em Venuti, 2000: 48). Mesmo sabendo que não existe exatidão em tradução e que a receção do leitor da tradução nunca será exatamente igual à receção do leitor do original, o trabalho do tradutor é o de aproximar os dois leitores dos sentidos e das emoções dos textos.

Assim, poder-se-á dizer que um dos problemas da tradução é que possa ser compreendida como a existência de uma língua perfeita, tal como é definida por Eco. Contudo, como não é possível transmitir só o sentido para a língua-alvo, é preciso confiar na união entre todas as línguas, e que cada uma delas entenda a mesma coisa, que, embora não seja acessível nem a língua-fonte nem a língua-alvo singularmente, na totalidade das intenções das duas línguas encontra-se a língua pura (Eco, 1996: 320).

É necessária a existência de um *tertium comparationis*, que permita passar da expressão de uma língua A à expressão de uma língua B, decidindo que ambas acabam por ser equivalentes a uma expressão metalinguística C. Mas se este *tertium* existisse, seria a língua perfeita, ao passo que, se não existir, se limita a ser um simples postulado da atividade de traduzir.

A relação entre um texto literário e a criatividade tem uma base profunda no enraizamento do sentido do texto e nos desvios linguísticos que foram introduzidos, constituindo a matéria criativa do texto. O texto está diretamente ligado à cultura e aos

pensamentos do autor, o que às vezes pode confrontar o leitor com o desconhecido, já que partilha a mesma língua do autor, mas que pode pressupor desafios em termos de compreensão do texto. Por isso, esses desafios consolidam-se na percepção e interpretação que se geram na representação das categorias mentais de cada uma das línguas. Cada língua resulta de formas de pensar os objetos, o espaço e o tempo, de forma diferenciada e de acordo com parâmetros próprios da cultura de origem. Daí, todo o processo de tradução será uma aproximação e não uma exatidão. Toda a experiência de tradução pressupõe perdas, mais ou menos significativas, que resultam de fatores diferenciadores entre as línguas, tanto na forma como pensam no mundo, como na forma como expressam as emoções. De acordo com Schleiermacher ( cit. em Venuti, 2000: 49), podemos dizer que existem duas metodologias de tradução: o privilégio do autor sobre o leitor, e o privilégio do leitor sobre o autor, como se pode observar na citação seguinte:

No caso da estratégia de alteridade, o tradutor aproxima o leitor ao escritor, priorizando o texto de partida. Ao contrário, no caso de estratégia etnocêntrica, o tradutor pretende aproximar o escritor ao leitor, dando prioridade ao texto de chegada.

O tradutor aproxima o leitor do escritor, dando, assim, prioridade ao texto-fonte e reconhecendo a sua identidade enquanto texto diferente e único, aquilo a que, posteriormente, Venuti chama de tradução de alteridade. Por outro lado, quando o tradutor pretende aproximar o autor do leitor, dando prioridade ao texto-alvo, estamos perante uma tradução etnocêntrica, que visa o apagamento das marcas identitárias do texto-fonte, dando prioridade a processos de afastamento entre os dois textos. Como o próprio Venuti (2000: 49) resume:

Either the translator leaves the author in peace as much as possible and moves the reader toward him; or he leaves the reader in peace as much as possible and moves the writer toward him.

A tradução literária diferencia-se da tradução técnico-científica no sentido em que um texto literário é aberto a uma maior pluralidade de interpretações, justificada, como dito anteriormente, pelo privilégio das funções emotivas e poéticas neste tipo de textos. Na tradução técnico-científica, a terminologia do texto-fonte tem de funcionar no texto-alvo. Contudo, para que a terminologia funcione, é necessário que o discurso se adapte às

funções do texto técnico-científico. Num texto técnico-científico, a função principal, como define Nord, é para informar o leitor sobre objetos e fenômenos do mundo real, e a escolha de elementos linguísticos e estilísticos têm de estar de acordo com esta função (Nord, 1997: 37). Contudo, num texto literário, como os textos de Harry Potter, que resultam de processos criativos plurais, metáforas e outras figuras de estilo, jogos de linguagem, aliteraões, novas palavras, amálgamas, línguas inventadas, e muitas outras formas de criatividade, o tradutor tem, em primeiro lugar, de descodificar o processo criativo do autor, de forma a construir as interpretações que estão subjacentes ao próprio processo criativo. Este percurso interpretativo, centrado no processo criativo e no próprio autor, conduz-nos a interrogar a voz do tradutor. Esta voz refere-se ao impacto inevitável do tradutor sobre o texto-fonte. Ela situa-se entre o autor, e as pessoas que falam a sua língua, e os leitores do texto-alvo que não falam a língua do original (Barrento, 2002: 113). O impacto desta voz na tradução é, como a literatura é aberta à interpretação, que o tradutor, ao tentar transportar o texto-fonte ao leitor da língua-alvo acaba por afastar ligeiramente do original, ou usar uma das tendências “deformantes”, identificadas por Antoine Berman. O termo, “tendências deformantes” refere-se à analítica desenvolvida por Berman para identificar doze tendências que os tradutores usam tradicionalmente no exercício da tradução, e são as seguintes: Racionalização, clarificação, expansão, enobrecimento, empobrecimento qualitativo, a destruição de ritmos, a destruição de redes de significação, a destruição de padrões linguísticos, a destruição de redes vernáculas, a destruição de expressões e expressões idiomáticas, o apagamento de superimposição de línguas (Berman, cit. em Venuti, 2000: 280). Este modelo analítico de Berman, embora se relacione primeiramente com o impacto negativo que estas tendências podem ter na tradução, também serve para fazer com que o tradutor seja consciente destas tendências, para tentar evitar a ocorrência delas na tradução (Berman, cit. em Venuti, 2000: 278). Isto significa, frequentemente, que a língua-alvo intensifica a “estranheza” de chegada, numa tentativa de transportá-la para a língua-alvo (Berman, 2000: 277). Além da intensificação, há várias tendências que Berman identifica como “deformantes”, como, por exemplo, a clarificação, quando o tradutor acaba por explicar algum elemento do texto que se encontrava oculto no texto-fonte, e a omissão, quando o tradutor decide não incluir um elemento do texto-fonte (Berman, 2000: 288). Estas tendências interessam à reflexão que nos propomos realizar, para analisar a tradução

efetuada por Isabel Fraga dos textos de J.K. Rowling em análise nesta dissertação e que opções foram seguidas na experiência de tradução e que resultados foram obtidos.

Uma análise crítica das traduções, permitirá uma melhor análise e identificação das estratégias de tradução usadas pela tradutora e o impacto gerado por estas na interpretação do texto na língua-alvo.

### 1.3 A tradução literária: reflexões

Como já mencionado, a tradução literária diferencia-se em vários pontos da tradução técnico-científica. Segundo as definições de Nord, por um lado, na tradução técnico-científica, o objetivo do tradutor é “... to inform the reader about objects and phenomena in the real world...” (Nord, 1997: 37-38). Por outras palavras, reproduzir o texto a traduzir na língua-alvo para que o leitor perceba o texto de uma maneira igual ao leitor do texto-fonte. Pensemos, por exemplo, na tradução de um manual de um computador. O objetivo do tradutor seria que o leitor do manual traduzido consiga perceber o manual para usar o computador em questão. Textos técnico-científicos têm como função principal a função referencial da linguagem. Esta função é fundamental, para realizar a função comunicativa de informar o leitor. Embora todo o ato de tradução seja um ato comunicativo, a tradução técnica privilegia a noção de situação de comunicação e a noção de referente e o propósito do texto.

Por outro lado, a tradução literária, entretanto, pressupõe a abordagem de um texto com uma complexidade maior. A tradução literária serve para estabelecer uma relação entre as representações do mundo do autor e as representações inerentes ao do outro, o Estrangeiro (Berman, cit. em Venuti, 2000: 276). Ao desenraizar um texto da sua própria língua, segundo Berman (cit. em Venuti, 2000: 277), pode resultar na intensificação na língua-alvo, tipicamente a intensificação, aumentando a “estranheza” no texto-alvo (Berman, cit. em Venuti, 2000: 277). Isto pode ocorrer como consequência do aparecimento de uma ou de várias tendências deformantes, em que o tradutor transforma o texto-fonte. Os textos literários possuem um forte vínculo com a língua-fonte e o ato de tradução transforma-se, inevitavelmente, numa manipulação dos sentidos do texto (Berman, cit. em Venuti, 2000: 277).

Muito diferente dos textos técnicos, ao escrever um texto literário o autor cria uma relação profunda com o texto, e com toda a atmosfera que daí decorre, frequentemente inserindo no texto, espaços, personagens, temporalidades e fortes ressonâncias psicológicas. Assim, um texto literário traduzido, embora tendencialmente se aproxime (ou se deva aproximar) dos sentidos expressos pelo autor, apresenta variações diversas em relação ao texto literário original, que decorrem das diferenças entre as línguas e as

culturas, das percepções do universo, da forma como cada cultura analisa e interpreta as suas próprias categorias mentais e formas diferentes de as pensar. Portanto, um texto literário, simplesmente nunca expressa só o significado pretendido pelo autor (Venuti, 1998: 10). Por isso, a tradução literária também representa a responsabilidade do tradutor em produzir um texto que transmita, idealmente, todos os significados pretendidos pelo autor ao leitor do texto traduzido.

Por isso, é importante pensarmos no papel desempenhado pelo tradutor durante o processo de tradução. Segundo Venuti (1995: 1), o tradutor deve ser “invisível” na experiência de tradução:

A translated text... is judged acceptable...when it reads fluently, when the absence of any linguistic or stylistic peculiarities makes it seem transparent, giving the appearance that it reflects the foreign writer’s personality.

Tendo em conta as observações de Venuti, o tradutor deve ter em mente a produção de um texto transparente, em que a tradução se lê de forma fluente, mostrando a visibilidade do autor no texto-alvo, e a “invisibilidade” do tradutor; quanto mais fluente for a tradução, mais invisível se torna a função do tradutor (Venuti, 1995: 2).

No entanto, compreender, interpretar e traduzir, reverbalizando todas as funções de um texto, é uma tarefa quase impossível, já que no processo tradutório vão ocorrer perdas significativas, ditadas pela diferença entre as línguas e as suas diversas formas de expressão. O envolvimento do tradutor no processo de tradução de um texto literário tem revelado um fenómeno identificado por João Barrento como a terceira voz de tradução (Barrento, 2002: 108). Esta voz ocorre como resultado de uma dupla tomada de consciência do tradutor: a voz é a “de uma necessidade de se entregar ao espanto, de compreender o outro” (Barrento, 2002: 110). A terceira voz é um fenómeno que ocorre em situações em que o tradutor não consegue ser invisível, produzindo uma tradução que se desvia do caminho (Barrento, 2002: 110). Esta voz ocorre como consequência de o tradutor tentar transmitir a mensagem pretendida do autor ao leitor. Assim sendo, a terceira voz é dividida: situa-se entre a língua original, do autor, e a língua-alvo (Barrento, 2002: 113).

Pereira (1998: 29) chama à esta terceira voz a língua de ninguém, que a voz do tradutor

acaba por ser autor do texto traduzido:

É esta língua de ninguém que de algum modo transparecerá depois na língua de receção, revelando a dimensão poética e potencialmente crescente do seu “espírito do mundo”, daquilo que a torna, como a cada língua, conforme o poema no-la revela, “espírito do mundo”.

O papel do tradutor enquanto à tradução literária é uma questão importante para ponderarmos ao longo da análise das obras escolhidas. Por um lado, é impossível o tradutor não se envolver com o texto ao longo do processo de tradução. Por outro lado, contudo, se o tradutor se envolver demasiado, poderá tornar-se autor do texto traduzido, deixando a presença da terceira voz de tradução, ou, a língua de ninguém. Por isso, é importante que consideremos esta questão na parte da análise desta dissertação.

## 1.4 Objetivos e hipóteses de trabalho

Na presente dissertação, como já mencionado, serão analisados os três primeiros livros da saga Harry Potter. Os objetivos que nos propomos desenvolver são os seguintes:

- Demonstrar que a escrita dos três primeiros livros de Harry Potter obedece a critérios criativos.
- Fazer o levantamento e classificação das estruturas criativas em que irá incidir a nossa reflexão.
- Proceder à análise dos objetos em questão para revelar os processos e decisões de tradução tomados pela tradutora.
- Refletir sobre a experiência de tradução do texto-alvo tendo em conta as traduções das unidades criativas mencionadas na análise.

Como primeira tarefa, depois da fase das leituras das obras, procedeu-se ao levantamento e classificação dos objetos criativos em que iria incidir a nossa reflexão. O conceito de criatividade revelou-se fundamental para a delimitação da recolha. Interessava-nos que a recolha incidisse sobre palavras ou expressões que de certa forma ilustrassem a ação da autora sobre a língua, tanto do ponto de vista lexical, semântico ou sintático e que refletissem o diálogo entre a forma e o conteúdo.

Com este levantamento pretende-se construir grelhas de análise que nos permitam explorar a língua criativa da autora. No capítulo seguinte, as mesmas grelhas de análise servirão de base à construção de grelhas comparativas entre o original e a tradução.

Depois das recolhas feitas, tanto na língua-fonte como na língua-alvo, e identificadas as estruturas criativas, as grelhas de análise resultam num documento bilingue que poderá ser analisado de forma comparativa, tendo, lado a lado, a palavra ou expressão original e as propostas da tradução, sendo logo possível avaliar as estratégias de tradução usadas.

A criatividade de Rowling, na maior parte, é entrelaçada com a língua e a cultura inglesa, o que pode revelar-se como problemático para a tradução. Rowling brinca muito com a língua inglesa, criando novos termos, alguns que provêm doutras palavras inglesas, e outras que têm um significado plural. Vejamos o exemplo de “Riddikulus”, do terceiro

livro da saga. Neste exemplo, a autora cria um jogo fonético com o feitiço “Riddiukulus”, que tem a mesma pronúncia que o lexema inglês “ridiculous” (ridículo). O feitiço serve contra uma criatura mágica chamada “boggart”, que personifica o medo do feitiçeiro. Ao usar este feitiço, o “boggart” torna-se numa imagem engraçada, ou “ridícula”. Assim, a autora está a criar um jogo fonético com a pronúncia do feitiço, junto com o facto de o feitiço produzir uma imagem ridícula.

Podemos ver também o exemplo de “Parseltongue”, o nome da uma língua usada por feiticeiros para comunicarem com cobras. Neste exemplo, a autora junta dois termos, que pertencem à língua inglesa, para criar um neologismo: “parsel”, que, segundo uma entrevista feita à autora é um lexema antigo da língua inglesa significando alguém que tem um problema físico com a boca, e “tongue” (língua).

Tendo em conta que o português é, estruturalmente, muito diferente ao inglês, um desafio de tradução poderá ser passar esta criatividade para a língua portuguesa. Por isso, pensámos enunciar as seguintes hipóteses:

- Haverá perdas inevitáveis de tradução devido às diferenças estruturais e linguísticas entre o inglês e o português europeu. Por exemplo, o nome do livro “Fowl ou Foul?”, cujo jogo sonoro se perde na tradução, “Uma Ave ou Um Criminoso?”. Neste exemplo, a autora cria um jogo sonoro com o facto que se pronuncia “fowl” e “foul” da mesma maneira, que não é transmitido para o texto-alvo.
- Haverá alguma estranheza em relação às referências culturais? Por exemplo, no segundo livro, *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, a autora faz uma referência ao jogo de cartas popular no Reino Unido chamado “snap”, em que o primeiro jogador que reconhece duas cartas iguais grita “snap”, para ganhar as cartas. A autora inventa uma versão mágica, chamada “exploding snap”, que foi traduzida por “explosões”, que cria alguma estranheza no texto-alvo.
- O leitor português terá uma experiência diferente da do leitor inglês; por exemplo, a autora faz com que se percebam sotaques regionais no diálogo de certas personagens. Um exemplo disto é a personagem Hagrid, com quem a autora usa

marcas dialetais e corta as palavras, para distinguir que fala com um sotaque diferente em comparação com as outras personagens, também trazendo conotações culturais de Hagrid ser uma pessoa com menos formação, devido à maneira como fala. Embora a tradução portuguesa diferencie a maneira como Hagrid fala às outras personagens, a referência cultural inglesa perde-se.

- Por outro lado, a autora baseia o nome de vários feitiços na língua latina, por exemplo, “levicorpus”, um feitiço para levantar uma pessoa no ar. Para um falante de uma língua latina, como o português, percebe-se mais facilmente a função deste feitiço sem ter necessidade de inserir uma paráfrase ou explicação, enquanto um leitor inglês poderia precisar de uma explicação contextual para perceber o objetivo deste feitiço.

## 1.5 Apresentação das metodologias do trabalho

Nos seguintes pontos, referimos as metodologias de trabalho e os processos e passos que foram seguidos para chegar à redação final desta dissertação.

- As metodologias de trabalho pretendem dar conta dos grandes traços que estão subjacentes à recolha da informação, tratamento dos dados e sua análise.
- A recolha da informação centrou-se nas leituras dos textos primários selecionados para objeto de estudo (os três primeiros volumes da saga de Harry Potter) e respectivas traduções.
- Depois da leitura das obras primárias, investiu-se na leitura de obras que permitissem um enquadramento literário e cultural tanto das obras como da sua autora e críticas literárias.
- Posteriormente, e ainda com uma definição lata do objeto de estudo, procedeu-se a um enquadramento teórico na área da tradução e foram selecionados alguns autores, como, por exemplo, Schleiermacher, Berman, Venuti, Barrento, entre outros, que respondiam a algumas questões que os próprios textos primários já tinham levantado.
- Foram essas questões – criatividade e tradução, palavras e expressões criativas, tradução e fidelidade, privilégio do autor ou do leitor e graus de fidelidade, alteridade e etnocentrismo, estratégias de tradução – que orientaram as nossas pesquisas bibliográficas.
- Depois das leituras e dos enquadramentos, procedeu-se à recolha, que obedeceu a vários critérios, centrada no conceito de criatividade. A recolha começou inicialmente na língua-fonte, inserindo os elementos criativos numa grelha. A seguir, foram introduzidas as traduções na língua-alvo.
- No passo seguinte, procedeu-se a uma primeira tentativa de classificação dos dados recolhidos e foram selecionadas as estruturas para análise. Começou-se por categorizar as unidades criativas: palavras simples/compostas inventadas, especificidades de fala, onomásticas, estereótipos e clichés culturais, topónimos, neologia semântica, siglas e acrónimos, jogos de linguagem, latinismos, idiossincrasias da fala e fraseologias criativas, como é exemplificado na grelha que a seguir apresentamos:

Palavras simples inventadas	Palavras compostas inventadas	Especificidade de fala de Hogwarts	Onomástica	Topónimos	Feitiços	Jogos de linguagem	Idiossincrasias de fala	Traços culturais

A organização dos exemplos de criatividade em categorias ajudou a identificar os processos de criatividade na língua original, e as estratégias de tradução usadas para transportar estas criatividades para o português.

A partir daí, foi possível escolher as criatividades para analisar ao longo deste trabalho. Depois de uma abordagem teórica sobre a tradução e a criatividade e as metodologias e as estratégias de tradução, far-se-á a análise das várias unidades criativas e do trabalho de tradução que essas unidades criativas implicaram às tradutoras.

## 2 Apresentação do corpus

### 2.1 J.K. Rowling: a escritora, a obra

A saga Harry Potter foi escrita pela autora Joanne Rowling, que nasceu a 31 de Julho 1965 e cresceu nos arredores de Bristol, Gloucestershire, Inglaterra e Chepstow, Gwent, no país de Gales.

Rowling cresceu cercada por livros, cumprindo o estereótipo de um “rato de biblioteca” devido aos óculos que foi obrigada a usar. A sua ambição de ser autora, contudo, tornou-se óbvia quando ela tinha apenas seis anos, quando escreveu o seu primeiro livro – uma história sobre um coelho, chamado “coelho”. Este primeiro livro foi seguido pelo segundo, quando Rowling tinha onze anos, por uma história sobre sete diamantes amaldiçoados e as pessoas que os possuíam.<sup>1</sup>

Rowling tirou a licenciatura na universidade de Exeter, onde estudou francês e estudos clássicos. O seu conhecimento das línguas clássicas, sobretudo os seus conhecimentos do latim, ajudou-a a criar os nomes dos feitiços nos livros de Harry Potter, sendo que muitos têm base no latim.

Depois de se licenciar, Rowling mudou-se para Londres, onde teve vários empregos. Contudo, o que ela gostou mais foi o trabalho que teve na Amnistia Internacional, uma instituição de caridade que Rowling começou a apoiar, e ainda apoia, desde o sucesso da saga.

A ideia do Harry Potter começou a germinar na cabeça da autora em 1990, quando estava sentada à espera de um comboio de Manchester para King’s Cross, que estava atrasado. Não tinha uma caneta e não se sentiu à vontade para pedir uma emprestada a alguém. Assim, passou a viagem a imaginar e criar um mundo mágico que se transformaria no universo do protagonista, Harry Potter. Durante os sete anos seguintes, Rowling começou a pensar e planear os sete livros da saga.

---

<sup>1</sup> Informação encontrada no site do Bloomsbury, consultado em 07/08/2018  
<https://harrypotter.bloomsbury.com/uk/jk-rowling-biography/>

Em 1992, Rowling mudou-se para o norte de Portugal e casou-se com Jorge Abrantes, e o casal teve uma filha, Jessica, em 1993. Quando se separaram, logo no mesmo ano, Rowling voltou para Inglaterra com a filha, levando consigo os primeiros três capítulos de *Harry Potter e a Pedra Filosofal*.

Em Edimburgo, Rowling formou-se como professora, continuando a escrever sempre que lhe era possível. Quando acabou o livro, mandou os primeiros três capítulos a várias editoras, recebendo um pedido de uma delas para ver o resto do livro. E foi assim que começou a aventura da publicação das obras da autora.

Harry Potter transporta o leitor para um mundo mágico, cheio de feiticeiros, feitiços, animais e vilões. As histórias passam-se na escola de Hogwarts, uma escola onde feiticeiros jovens aprendem a magia. A personagem principal é Harry Potter, um jovem órfão que mora com uns tios. Harry só descobre este mundo mágico na noite do seu décimo primeiro aniversário, os seus tios queriam esconder-lhe a verdade sobre a vida dos seus pais e a morte deles. Harry decide seguir os passos dos pais e frequentar a escola de Hogwarts, onde se encontra com o seu inimigo, Voldemort.

## 2.2 A criação de imaginários e a escrita: temáticas e criatividade

O elemento mais distinto da saga de Harry Potter é o nível de criatividade que se encontra na escrita da autora. Rowling cria um mundo imaginário e único, investindo na criação dos nomes dos feiticeiros e nos diversos jogos, como o jogo da vassoura, “Quidditch”. Essa criatividade está alicerçada em múltiplos jogos de linguagem, brincando com traços culturais ingleses, criando aliterações que investem no texto de forma a trazer sons para a linguagem, apresentando, assim, para os tradutores, inúmeros desafios, alguns quase intransponíveis, para o trabalho de tradução.

Antes de começar a traduzir estes elementos criativos nos livros de Harry Potter, temos de entender o processo criativo da autora. Uma parte essencial desta criatividade é constituída por neologismos, que, segundo Newmark (1988: 140), são “newly come lexical or existing units that acquire a new sense”. Rowling inventa imensos termos mágicos, topónimos, expressões onomásticas, novas criaturas e muito mais para reter a atenção do leitor neste mundo novo. No entanto, a maioria destes neologismos não correspondem só a palavras inventadas. São bem mais do que isso e produzem outros efeitos. Cada termo inventado por Rowling tem uma história que pode ser contada, pode encontrar a sua origem noutra língua, muito em particular o latim e o francês, e gerar sentidos duplos, anagramas, exportação de traços culturais, por exemplo.

Os termos inventados, por um lado, podem ser objetos imaginários que fazem parte da vida diária de um feiticeiro, como, por exemplo, um “rememberall”. Como o nome sugere, este objeto é usado para ajudar alguém a lembrar o que possa ter esquecido. Isto é um exemplo de como a autora consegue manipular a língua inglesa, usando e juntando elementos linguísticos até aí usados separadamente. Essa nova fusão e junção permite-lhe a criação de uma nova palavra com um novo significado e portadora de novos efeitos, criando, assim, um neologismo: “Rememberall”, constituído de “remember” e “all”. Embora seja um dos termos mais simples para traduzir para outra língua, representa uma parte do processo criativo da autora, e a maneira de integrar estas criatividades no texto para poderem ser percebidas pelo leitor. Neste caso, Rowling combina duas palavras inglesas já existentes para criar algo imaginário, cuja função é óbvia para o leitor.

Contudo, os jogos de linguagem constituem uma categoria que surge na escrita da autora com muita frequência. Vários neologismos criados pela autora têm um duplo significado, ou constituem um anagrama. Um neologismo, de acordo com o dicionário de Cambridge <sup>2</sup>, é “uma nova palavra ou expressão, ou a atribuição de um novo significado a uma palavra já existente”. Um anagrama, por outro lado, corresponde a “uma palavra ou frase construída pelo uso de letras doutra palavra de uma ordem diferente”<sup>3</sup>. Em relação às obras em análise, um exemplo de um neologismo seria “mandrake”, que se refere a uma planta mágica que parece um ser humano, e grita sempre que é tirada da terra. Por outro lado, um anagrama das obras seria o nome da personagem, Tom Marvolo Riddle, que, noutra ordem, diz “I am Lord Voldemort”, introduzindo o vilão da saga. Outro exemplo, o bairro mágico em Londres, “Diagon Alley”, este topónimo é um exemplo da forma como a autora cria jogos de linguagem com a língua inglesa. Neste caso, o nome “Diagon Alley” não só se refere ao lugar, (alley representa um beco), mas também tem um sentido direcional – diagonal. O sentido direcional aqui é de grande importância, sendo que representa a maneira como os feiticeiros têm de tocar, numa ordem particular, nos tijolos da parede que constitui a entrada a “Diagon Alley”. Em termos de tradução, o desafio é conseguir uma maneira de traduzir este nome, mantendo os dois significados na língua-alvo. A partir deste desafio, sugerimos a hipótese, que haverá uma perda inevitável em respeito aos jogos de linguagem de duplo significado.

Além disso, Rowling constrói jogos de linguagem alicerçados nos sons da língua inglesa, dando um nível poético à sua linguagem. Isto é conseguido muitas vezes pela aliteração, por exemplo: “Bertie Bott’s Every Flavour Beans”, o nome de gomas populares no mundo mágico. O nome destas gomas baseia-se na cultura britânica, visto que existe uma espécie de gomas chamada “jelly beans”, que são gomas em forma de feijões. Na tradução para português, além da perda da sonoridade criada pela aliteração no termo original, também provoca estranheza para o leitor pelo uso de “feijões” em “Feijões de Todos os Sabores de Bertie Bott”, tendo em conta que este tipo de gomas não existem na cultura portuguesa.

Por fim, poder-se-á também acrescentar a transferência dos traços culturais que representa um outro desafio para a tradução. O tradutor tem de tomar uma decisão

---

<sup>2</sup> Consultado em 07/08/2018 <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/neologism>

<sup>3</sup> Consultado em 07/08/2018 <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/anagram>

relativamente à melhor maneira de representar certos traços culturais na língua-fonte, um deles sendo a tradução do dialeto da personagem de Stan Shunpike. Vejamos alguns exemplos do texto-fonte (Rowling, 1999: 31):

“Choo fall over for?” Sniggered Stan.

“Woss that on your ‘ead?” Said Stan abruptly.

“You *did* flag us down, dincha? Stuck out your wand ‘and, dincha?”

Para qualquer falante nativo da língua inglesa, é óbvio que o dialeto usado nos livros para representar a fala de Stan Shunpike é um sotaque diferente que o das outras personagens, que traz, simultaneamente, várias conotações sociais. Contudo, para a tradução desta fala, o tradutor tem de decidir uma forma de representar a diferença entre o dialeto de Stan Shunpike e o das outras personagens.

O aspeto mais interessante das obras de Harry Potter é a maneira como Rowling integra o mundo de feiticeiros no mundo real. Embora este mundo novo também seja novo para o leitor, não existem explicações para os termos mágicos no livro. Em vez de explicar, Rowling mostra-nos e descreve-nos o mundo mágico pelos olhos de Harry, para quem tudo é também novo. A autora consegue integrar a criatividade na sua escrita, sem provocar estranheza para o leitor, contextualizando os neologismos na história, para clarificar o seu papel no mundo mágico.

Sendo assim, os livros de Harry Potter apresentam um grande desafio em termos de tradução. O tradutor tem a responsabilidade de traduzir não só o sentido do texto, mas também este nível de criatividade que torna a história tão especial. Tendo em conta que os livros de Harry Potter tiveram e continuam a ter um sucesso mundial, e que fui leitora entusiasmada destas obras e dos filmes, decidi escolher estes livros que exerciam sobre mim uma grande motivação. Um estudo mais atento sobre a língua permitir-me-ia perceber melhor o que gerou tanto sucesso junto de público de várias idades e dos quatro cantos do planeta.

### 2.3 Receção das obras seleccionadas no Reino Unido

*Harry Potter e a Pedra Filosofal* foi publicado pela primeira vez em 1997, com apenas 500 exemplares, e 350 destes destinaram-se às bibliotecas. Nesta época, havia pouca literatura infantil que se focava na magia. A editora Bloomsbury acreditava que era a altura certa para lançar uma história como a de Harry Potter. Contudo, convenceram Rowling a adotar o nome de J.K. Rowling, em vez de Joanne, porque acreditavam que rapazes jovens não queriam ler o livro se soubessem que tinha sido escrito por uma mulher. Embora não recebesse críticas totalmente positivas, a crítica positiva do jornal escocês *The Scotsman*, associada à divulgação boca-a-boca, gerou o interesse do público que foi crescendo cada vez mais junto dos leitores. De facto, *Harry Potter e a Pedra Filosofal* recebeu várias críticas negativas, particularmente de grupos religiosos que pensavam que o livro encorajava a magia negra. A personagem de Harry Potter apresentava-se como uma criança normal, o que tornou muito fácil a identificação das crianças britânicas no início e as crianças de todo o mundo e a tradução desempenhou o seu papel de internacionalização. Em 1998, Bloomsbury Publishing apercebeu-se que *Harry Potter e a Pedra Filosofal* não tinha uma base de leitores só de crianças e adolescentes, mas adultos também. De facto, Rowling nunca tinha tido a intenção de escrever só para crianças: “escrevia para mim própria”. Assim sendo, foi lançada uma versão “adulta” de *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, com uma capa diferente <sup>4</sup>.

Em 1998 foi lançado o segundo livro da saga, *Harry Potter e a Câmara dos Segredos*, seguido pelo terceiro livro da saga, *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* em 1999. São estes primeiros três livros da saga, de um total de sete, que são o ponto de análise do meu trabalho.

Em 1999, Rowling vendeu os direitos de filmagem para o primeiro livro à Warner Bros por aproximadamente um milhão de libras, concretizando o facto que Harry Potter realmente se tenha tornado numa sensação global.

---

<sup>4</sup> Informação consultada em *The Independent*: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/harry-potter-20th-anniversary-fans-original-reviews-harry-potter-and-the-philosophers-stone-a7808721.html> (consultado em 27/07/2018)

## 2.4 Obras em análise: fundamentação da escolha

Tal como para a maioria dos jovens da minha geração, os livros de Harry Potter acompanharam-me durante toda a minha infância, e início da adolescência. Lia os livros no dia em que saíam, e fiquei entusiasmada com a oportunidade de reviver as histórias com o lançamento dos filmes.

Os livros de Harry Potter tiveram um sucesso global, e foram traduzidos para mais de 80 línguas <sup>5</sup>. Contudo, quando se pensa no livro original, e na riqueza linguística que vem da língua inglesa, ficamos a pensar se é possível transferir esta riqueza para outras línguas.

A obra original, escrita em inglês britânico, tem base na cultura inglesa. Em todos os livros existem referências à cultura inglesa, que podem não ter o mesmo impacto no leitor se forem escritas noutra língua. Para o público-fonte, o público britânico, as referências culturais são percebidas de forma clara. A história é acessível, embora se trate de uma escola de magia, foca a ansiedade sentida por adolescentes antes de começarem a escola secundária, e os desafios que enfrentam. Contudo, para um leitor da língua portuguesa, que, no caso de um leitor juvenil, pode não ter conhecimento da cultura britânica, pode ser que não perceba estas referências, resultando numa experiência diferente de leitura. Tendo em conta estas observações, o sucesso global da saga Harry Potter é um fenómeno interessante, considerando a probabilidade de leitores de outras línguas, nomeadamente o português europeu, não terem tido a mesma experiência de leitura que o público britânico.

Rowling usa uma linguagem muito criativa, dependendo, entre outros elementos, de jogos de linguagem e da sonoridade da língua. Para um falante nativo de inglês, esta criatividade é automaticamente percebida, dando-lhe a capacidade de apreciar o nível criativo que emana da linguagem de Rowling. No entanto, esta criatividade é um elemento difícil de traduzir, que pode resultar em algumas perdas no texto de chegada. Pensemos no exemplo de “Moony”, o nome de um dos professores que se transforma num lobisomem sempre que há lua cheia. “Moon” (lua) faz com esta ligação seja clara para o leitor no

---

<sup>5</sup> Em 2017 Harry Potter foi traduzido para “Scots”, um dialeto escocês, a octogésima língua para qual a saga foi traduzida. Outras línguas incluem catalão, vietnamita e galês. Informação consultada em 04/03/2018: <https://www.dymocks.com.au/Blog/Book-News/Can-You-Say-Hufflepuff-in-French-Harry-Potter-in-E>

texto-fonte. Em relação à sua tradução, a tradutora optou por manter a literalidade na língua-alvo, significando que o leitor do texto-alvo perde a ligação entre a personagem e a lua. Por isso, temos de considerar até que ponto é possível manter a linguagem criativa de Rowling no texto de chegada, para tentar que o leitor português tenha uma experiência semelhante.

Foram todas estas interrogações que estiveram na origem do meu interesse pela análise das obras da autora, questionando no momento da leitura dos originais todos os problemas de tradução. No entanto, e tendo em conta o êxito das traduções em português junto do público juvenil, questionei várias vezes a possibilidade ou impossibilidade de traduzir uma obra com este alcance, com uma linguagem criativa e até que ponto era possível preservar a criatividade do original. Tendo em conta que as traduções de Harry Potter também tiveram bastante êxito em Portugal, queria analisar o impacto no leitor em relação à tradução da criatividade, para ver até que ponto é possível manter a riqueza da linguagem do original.

## 2.5 A experiência de tradução: as tradutoras

Os primeiros três livros da saga foram traduzidos por Isabel Fraga, professora de inglês e tradutora, sendo a revisão feita por Isabel Nunes, tradutora especializada na tradução de literatura. Isabel Fraga depois fez parte da equipa de tradutores que foram responsáveis por traduzir os quatro livros que foram publicados a seguir, para completar a saga, que, segundo a Editorial Presença, vendeu 1,3 milhões de livros <sup>6</sup>.

A tradutora Isabel Fraga contou, numa entrevista no *Expresso* <sup>7</sup>, a sua experiência de tradução dos primeiros livros da saga de Harry Potter. Quando o livro *Ihe* foi apresentado, foi descrito como “um livro com muita influência de J.R.R. Tolkien”, dirigido, nomeadamente, a um público infantojuvenil. Nesta altura nem a Isabel Fraga, nem a editora tinham consciência do sucesso que o livro poderia e chegaria a ter.

A tradutora percebeu, desde o início, que a saga utilizava uma escrita muito criativa e cheia de imaginação. Por isso, teve de tomar uma decisão face à tradução dos nomes das personagens, tendo em conta que a tradutora brasileira, Lia Wyler, tinha optado por adaptar muitos nomes na versão traduzida para o português do Brasil. Contudo, a tradutora portuguesa decidiu manter a maioria dos nomes, nomeadamente os dos professores, para manterem “a dignidade” semântica que transportavam, como ela própria afirma:

... no caso dos professores, não alterei porque entendi que os nomes originais mantinham a dignidade das personagens. Outras coisas foram adaptadas: o serpentês [em inglês, parselmouth; uma língua falada e compreendida por Harry Potter e Voldemort, considerado um dom raro associado à magia negra, que não pode ser aprendido]. Também o nome do sem-forma, que em inglês foi designado como Boggart [uma criatura que assume a forma no maior medo da sua vítima] e a Murta Queixosa, no original, Moaning Myrtle [um dos fantasmas, que vive numa das casas de banho da escola de Magia e Feitiçaria de Hogwarts], também adaptei.

---

<sup>6</sup> Consultado em 28/07/2017 <http://www.tvi24.iol.pt/livros/rowling/harry-potter-11-milhoes-de-vendas-em-24-horas>

<sup>7</sup> Informação consultada no *Expresso*, em 27/07/2018. <http://expresso.sapo.pt/cultura/2017-06-26-Harry-Potter-ficou-desatualizado--Talvez-estejamos-a-perder-a-magia#gs.rOjVe7l>

Depois do lançamento de *Harry Potter e a Pedra Filosofal* em 2000, Fraga continuou a traduzir o segundo livro, *Harry Potter e a Câmara dos Segredos* e o terceiro livro, *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*, afirmando que lhes deram o mesmo nível de satisfação que o primeiro, visto que Isabel Fraga tem um interesse especial pela poesia.

Embora a tradutora admita que talvez não haja uma explicação para o sucesso da saga, comenta que a autenticidade da história e as lições éticas poderiam ser fatores determinantes para justificar o sucesso mundial desta saga.

## 2.6 A Recepção das obras em Portugal

Tal como no Reino Unido, as histórias do “menino que sobreviveu” continuou a ter sucesso em outros países europeus, incluindo Portugal. A versão em português europeu foi lançada em Portugal em 1999, pela Editorial Presença. A versão traduzida de *Harry Potter e a Pedra Filosofal* tornou-se num fenómeno, pois as crianças portuguesas “gostam de se sentir presas nas teias dessa extraordinária história”<sup>8</sup>.

Depois do seu lançamento em 1999, foram publicados quarenta e cinco edições de *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Os outros dois livros em análise, *Harry Potter e a Câmara dos Segredos* e *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* foram publicados em 2000, seguindo-se trinta e quatro edições do segundo livro da saga e trinta e duas do terceiro, *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* <sup>9</sup>.

A sensação de “Pottermania” foi-se espalhando pelo país, resultando em bastante publicidade a partir do quarto livro, *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, anunciando o lançamento da versão portuguesa pela editorial presença.

A saga ganhou tanta popularidade em Portugal que o oitavo capítulo da saga, *Harry Potter e a Criança Amaldiçoada*, que trata dos acontecimentos dezanove anos depois do sétimo livro da saga, *Harry Potter e as Talismãs da Morte*, que o lançamento na Livraria Lello, no Porto, acumulou filas de fãs desde a noite anterior. Foi lançado dia trinta e um de julho 2016, sendo que este dia é o dia de aniversário da personagem principal, Harry Potter. Em dezembro 2015, foi publicada a primeira edição ilustrada de *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, com mais de cem ilustrações de Jim Kay.

A nível mundial, a saga vendeu, até agora, mais do que 430 milhões de exemplares. Embora tenham passado quase vinte anos depois da primeira publicação da saga em português, Harry Potter continua a cativar a atenção dos jovens portugueses, visto que,

---

<sup>8</sup> Editorial Presença, consultado em 27/07/2018. <https://www.presenca.pt/editorial/regressou-harry-potter/>

<sup>9</sup> Dados do Editorial Presença, consultado em 17/08/2018  
<https://www.presenca.pt/pesquisa/serie/Harry%2BPotter/>

além dos livros, também se vê uma grande variedade de mercadoria, incluindo videogames e material escolar.

## 2.7 Recolha do corpus

### 2.7.1 Metodologias de recolha e fundamentação

Tendo em conta que o princípio das obras de Harry Potter é a criação de um mundo imaginário, a fase inicial da recolha do corpus era identificar as unidades criativas nos primeiros três livros da saga, e colocá-las numa tabela para começar a identificar os processos criativos usados pela autora. Depois de ter recolhido as unidades criativas, comecei por categorizar as unidades nas seguintes categorias: palavras simples/compostas inventadas, especificidades de fala, onomásticas, estereótipos e clichés culturais, topónimos, neologia semântica, siglas e acrónimos, jogos de linguagem, latinismos, idiosincrasias da fala e fraseologias criativas. As categorias ajudaram a identificar os processos criativos atrás de cada unidade; por exemplo, o uso de latim, jogos de língua na língua inglesa para criar palavras com sentidos novos ou duplos, entre outros. Depois identifiquei cada unidade criativa do texto-fonte no texto-alvo, ou seja, na tradução para português europeu, para colocar em paralelo. Assim, a seguinte fase da recolha foi a comparação das unidades criativas do texto-fonte com as unidades do texto-alvo, para ver se existia alguma mudança nos processos criativos, para reproduzir a criatividade no texto-alvo, identificar as estratégias de tradução usadas pela tradutora para observar se existiam algumas perdas ou ganhos de tradução.

## 2.7.2 Corpus: ilustração das categorias em análise

O corpus em análise foi extraído de uma obra literária infantojuvenil. A obra mergulha o leitor num mundo mágico imaginário, cheio de coisas novas como criaturas, animais, falas, entre outros. Contudo, embora o leitor seja confrontado com muitas coisas desconhecidas, a autora introduz cada elemento de maneira subtil, cujo sentido é percebido naturalmente, sem explicação, que faz com que o leitor se envolva diretamente com a história e as personagens.

De um ponto de vista tradutório, é importante considerar se a tradutora destas obras consegue reproduzir este impacto no leitor da tradução para português europeu.

Por isso, durante a recolha do corpus destas obras, selecionei as unidades criativas dos textos originais, colocando-as em paralelo com as unidades equivalentes das traduções para português europeu, facilitando a identificação dos processos criativos, tanto na língua-fonte, inglês britânico, como na língua-alvo, português europeu.

Assim, foi selecionado o corpus em análise, usando as categorias das unidades criativas para identificar quais eram as mais importantes para a análise.

### 3 Análise do corpus: a criatividade em Harry Potter

#### 3.1 Tradução e Criatividade – Os Processos morfológicos na criação de neologismos

Um dos elementos mais impressionantes da escrita de J. K. Rowling é a sua capacidade de integrar neologismos na sua escrita, sem produzir nenhuma estranheza para o leitor, como já afirmado. Para conseguir isto, a autora cria novas palavras usando as regras já existentes da gramática e da morfologia inglesa.

A formação de novas palavras em inglês seguem, segundo David Crystal (2003: 128), algumas regras:

Most English vocabulary arises by making new lexemes out of old ones — either by adding an affix to previously existing forms, altering their word class, or combining them to produce compounds. These processes of construction are of interest to grammarians as well as lexicologists. ... but the importance of **word-formation** to the development of the lexicon is second to none. ... After all, almost *any* lexeme, whether Anglo-Saxon or foreign, can be given an affix, change its word class, or help make a compound.

Existem vários mecanismos morfológicos usados pela autora para a formação de neologismos:<sup>10</sup>

- Derivação – refere-se ao processo de formar neologismos pela adição de prefixos ou sufixos a palavras já existentes. Por exemplo, *darkness*, que vem de *dark* (escuro) e *agreement*, que vem de *agree* (concordar).
- Justaposição – juntam-se dois radicais, sem qualquer alteração fonética, por exemplo, *sunglasses* (óculos de sol) ou usando um hífen, por exemplo, *life-threatening*.
- Extensão semântica – processo em que se usa uma palavra num contexto diferente, por exemplo *crane* (grua) também é uma espécie de pássaro, (grou).
- Empréstimos – processo em que palavras são emprestadas doutras línguas. Muitas palavras inglesas encontram-se em várias línguas estrangeiras, no entanto, também

---

<sup>10</sup> Artigo encontrado em The Guardian, consultado em 27/07/2018. <https://www.theguardian.com/media/mind-your-language/2016/feb/04/english-neologisms-new-words>

na língua inglesa se encontram muitas palavras vindas de outras línguas. Por exemplo, a palavra mammoth, (mamute), que vem de russo, e fetish (fetiche), que vem do francês através do português, sendo que existem fetiche e feitiço na língua portuguesa.

- Onomatopeia – a formação de neologismos pela imitação do som, por exemplo, beep e hiss.
- Reduplicação – significa a repetição, ou quase repetição de uma palavra ou um som, por exemplo, flip-flop e silly-billy.
- Amálgama – junção de partes de pelo menos duas palavras. Para formar neologismos pelo processo de amálgama, é tirada uma parte de uma palavra já existente, que é substituída com outra palavra ou parte de palavra. O termo nasceu da cena famosa de Alice no País de Maravilhas, em que Humpty Dumpty explica as palavras hápax do poema famoso de Lewis Carroll, The Jabberwocky. Por exemplo, brillig e slithy. Outros exemplos incluem “Brunch”, que é a combinação de breakfast (pequeno-almoço) e lunch (almoço) e “Bollywood”, referente aos filmes da Índia, que é a combinação das palavras Bombay e Hollywood.
- Anagramas – palavras, ou frases, criadas com as letras de outra palavra ou frase, reorganizadas de forma diferente. Por exemplo, no romance *Lolita*, a personagem Vivian Darkbloom é um anagrama do nome do autor, Vladimir Nabakov.
- Acrónimos – construídos com as letras iniciais de uma expressão complexa, e lido como uma palavra, por exemplo, NATO (North Atlantic Treaty Organisation) <sup>11</sup>.

A partir daqui, pretende-se ilustrar os processos morfológicos através de vários exemplos retirados dos textos em análise. Para a identificação dos elementos criativos utilizaremos as aspas (“dementor”).

---

<sup>11</sup> De acordo com a definição do dicionário de Miriam Webster: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/acronym>, consultado em 26/07/2018

### 3.2 Análise dos aspetos morfológicos

Começaremos a análise focando-nos nos neologismos formados pelos processos morfológicos anteriormente definidos, para mostrar a manipulação, por parte da tradutora, sobre a língua inglesa, para construir novos lexemas, ou transportar lexemas já existentes para um outro contexto. Foi decidido separar a análise nestas duas categorias, organizando as unidades criativas ou, pelo processo morfológico, como, por exemplo, a derivação, ou por um aspecto temático, como, por exemplo, a onomástica. Referimos aqui a análise dos aspetos temáticos, que nomeadamente mostram a criatividade da autora. Retomemos a noção de criatividade anteriormente mencionada.

Segundo Gallo (2000: 63), a criatividade é um processo em movimento, ou seja, a capacidade de agir sobre a língua, compreendendo e reproduzindo um número infinito de enunciados (Chomsky, 1966 cit. em Duarte, 2001: 115). Por isso, embora se encontre criatividade em todos os aspetos da escrita da autora, os processos temáticos são exemplos que mostram mais profundamente os processos seguidos para construir as unidades criativas.

#### 3.2.1 Derivação

Em primeiro lugar, serão analisados os exemplos de neologismos encontrados no texto-fonte, que apresentam processos derivacionais.

Inglês	Comentários
Dementor	Provocar demência, o efeito sob as pessoas. Sufixo –or denota ação.
Bludger	Uma bola no jogo de quidditch que ataca os jogadores, de inglês “to bludgeon” (cacetear). Sufixo –er denota ação.

Howler	Uma espécie de carta que grita, mandada aos alunos pelos pais quando cometem erros. Como os exemplos anteriores, encontra-se o uso do sufixo -er para denotar ação. O significado idiomático de cometer um “howler” é cometer um grande erro.
(Put)-outer	Um objeto usado para apagar luzes. Sufixo -er acrescentado para demonstrar a ação do objeto.
Herbology	Sufixo latim -ology, significando “o estudo de”, neste caso o estudo das ervas mágicas. Extensão semântica, de acordo com o dicionário de Miriam Webster, herbology refere-se à medicina herbal <sup>12</sup> .

Em primeiro lugar, é possível criar novas palavras em inglês acrescentando sufixos ou prefixos à palavra base. Por exemplo, a autora acrescenta com alguma frequência o prefixo -er e -or, para mostrar a função de uma pessoa ou de um objeto. Tal como acontece na formação da língua inglesa, por exemplo, “driver” (motorista), “director” (diretor), “printer” (impressora). A autora segue este mesmo princípio já existente para criar lexemas novos como, por exemplo, “dementor”, “howler”, “bludger” e palavras compostas como “put-outer”. No caso de “howler”, “bludger” e “put-outer”, um novo substantivo é criado por um verbo: “to howl”, “to bludgeon” and “to put out”. Ao acrescentar o sufixo -er, cria-se um substantivo cuja função é automaticamente entendida. Isto faz com que estas palavras se integrem no texto, sem produzir grande estranheza para os leitores do texto-fonte. O sufixo -ology significa o estudo de algum assunto, que vemos no exemplo de “Herbology”, uma disciplina da escola de magia, em que os alunos constroem um conhecimento sobre as plantas do mundo mágico. Neste caso, a autora usou a extensão semântica para atribuir a este lexema um novo significado. Contudo, no caso de “dementor”, este lexema invoca o efeito de demência que estas personagens têm sobre os feiticeiros. As palavras integram-se naturalmente na língua, na

---

<sup>12</sup> Dicionário de Miriam Webster: (Consultado em 01/08/2018)  
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/herbology>

medida em que a autora criou novas palavras, mas a partir de modelos morfológicos já existentes, isto é, utilizando a gramática da língua.

### 3.2.2 Justaposição

Como anteriormente mencionado, justaposição é o processo morfológico em que se juntam duas unidades que mantêm as suas bases integrais, sem qualquer alteração. Vejamos alguns exemplos extraídos do corpus em análise.

Inglês	Comentários
Mudblood	Composto de “mud” (lama) e “blood” (sangue). Um termo depreciativo para um feiticeiro que nasceu de pais não mágicos.
Butterbeer	“Butter” (manteiga) e “beer” cerveja. Uma bebida típica de aldeia de “Hogesmeade”, conhecida pela capacidade de aquecer.
Rememberall	Composto de “remember”, (lembrar-se) e “all” (tudo). Uma espécie de globo que fica embaçado quando o utilizador está a esquecer-se de algo importante.

Os processos de criatividade seguidos para construir as palavras compostas inventadas diferenciam-se ligeiramente dos que a autora usou nas palavras derivadas. Para conseguir o mesmo nível de integração destas palavras no texto-fonte, a autora frequentemente junta duas palavras já existentes para criar um neologismo. Este processo chama-se justaposição, quando duas palavras já existentes formam uma unidade individual. Exemplos disto no texto-fonte são: “mudblood”, (um feiticeiro que vem de uma família de pessoas não mágicas), construído pelas palavras “mud”, (lama) e “blood” (sangue) e “butterbeer” (uma bebida típica da aldeia mágica de “Hogesmeade”), construído de “butter” (manteiga) e “beer” (cerveja). Nestes casos, referimo-nos a termos inventados pela autora, que provocam alguma estranheza para o leitor pelas imagens provocadas. Contudo, o contexto em que aparecem estes termos ajuda o leitor a perceber a sua função, tirando a estranheza causada inicialmente.

Vejamos agora os exemplos de “rememberall” e “put-outer”. “Rememberall” refere-se a um

tipo de globo, que ajuda o usuário a lembrar-se de algo que já se tinha esquecido. Embora este seja um objeto inventado, que não existe na vida real, o leitor é capaz de processar e interpretar as funções desse objeto, mesmo não existindo, no entanto, na vida real. A mesma coisa acontece com o exemplo de “put-outer”, algo usado por Dumbledore no primeiro livro da saga. Parece um isqueiro, contudo, o utilizador desse objeto pode usá-lo para apagar as luzes que estiverem acesas em seu redor. Estamos perante um objeto inventado, no entanto, o leitor, mais uma vez, não necessita de utilizar estratégias de explicitação, como a explicação, definição, perífrase ou paráfrase, para permitir ao leitor perceber o objeto e a sua utilização. Nestes casos, as palavras são compostas por justaposição, na medida em que não existe nenhuma perda em nenhuma das palavras. Embora a combinação das palavras de raiz crie uma palavra nova, não conhecida do leitor, é possível reconstruir o sentido da nova unidade criada, na medida em que as palavras preservam o seu valor individual. O facto de serem construídas por palavras já existentes não só ajuda a sua própria integração no texto-fonte, como também facilita a compreensão por parte do leitor.

### 3.2.3 Extensão Semântica

Encontram-se vários casos no texto-fonte, em que a autora transportou lexemas já existentes na língua inglesa para um novo contexto, atribuindo-lhes um novo significado, através do processo de extensão semântica.

Inglês	Comentários
Galleon	“Galleon” (galeão) – uma espécie de barco, corresponde a uma moeda usada pelos feiticeiros.
Sickle	“Sickle” (foice) – uma ferramenta agrícola também se transforma numa moeda usada pelos feiticeiros.
Knut	“Knut” – nome escandinavo que é outra moeda usada pelos feiticeiros.
Muggle	“Mug” – refere-se a uma pessoa ingênua, contudo, no texto, a palavra “muggle” refere-se às pessoas não-mágicas.
Kappa	“Kappa”, a letra grega – transforma-se num animal mágico.

Transfiguration	“Transfiguration” – termo original que se refere à espiritualidade, transformação num estado mais espiritual. No texto, refere-se à transformação de objetos, animais ou pessoas em outras coisas.
-----------------	--

Para criar o mundo da magia, a autora teve de pensar em cada elemento das vidas dos feiticeiros, incluindo a moeda que usariam. Neste caso, a autora criou nomes para descrever as moedas do mundo mágico: “Galleon”, “Sickle” e “Knut”. Nestes três exemplos, a autora usou o processo de extensão semântica, usando termos já existentes, sendo que “galleon” é uma espécie de barco antigo, ou seja, a autora dá um novo significado à palavra, atribuindo-lhe uma extensão semântica. “Sickle” é uma ferramenta usada na agricultura, e “knut” vem das línguas escandinavas, sueco e dinamarquês, onde se usa como um primeiro nome para homens. “Kappa”, que é a letra grega ‘k’, também é submetido ao processo de extensão semântica, aparecendo como um animal mágico. A palavra “snitch” é outro exemplo da extensão semântica. No contexto do livro a palavra representa uma bola no jogo de “Quidditch” – o jogador que apanha esta bola ganha o jogo. Na língua inglesa esta palavra refere-se a alguém que denuncia alguém. Contudo, a autora usa esta palavra já existente e põe-na noutro contexto, dando-lhe um novo significado. O mesmo processo acontece com a palavra “squib”, que já existe como referente a uma espécie de fogo artifício. Contudo, no texto-fonte, a palavra “squib” refere-se aos feiticeiros que não têm habilidades mágicas. A palavra “transfiguration” já existe na língua inglesa, contudo, Rowling transporta-a para o mundo mágico, referindo-se à transfiguração de animais, ou objetos noutros animais ou objetos.

### 3.3 Análise de aspetos temáticos

A seguir, analisaremos alguns aspetos de ordem temática. Ao contrário da secção anterior, os seguintes exemplos encontram-se agrupados de acordo com categorias temáticas, em vez de processos morfológicos, mostrando, por sua vez, processos criativos seguidos pela autora para criar os neologismos em análise.

#### 3.3.1 Feitiços

Como anteriormente mencionado, Rowling usa o seu conhecimento da língua latina para construir neologismos no texto. Esta manipulação é particularmente pertinente na construção dos feitiços. Vejamos os seguintes exemplos.

Inglês	Comentários
Patronus	Patrono, protetor. Feitiço para proteger o feiticeiro.
Petrificus Totalus	Feitiço usado para imobilizar, “petrificar” o adversário.
Expelliarmus	Vem do verbo latim “expellere” (expelir) para desarmar o adversário.
Lumos	Vem do latim, “lumen”, significando luz. Cria o efeito de uma lanterna na varinha do feiticeiro.
Nox	O feitiço contrário de “lumos”, “nox”, que significa noite em latim, apaga a luz criada pelo feitiço anterior.

A autora demonstra conhecer as potencialidades da língua Latina para os efeitos de criatividade sobre a linguagem. Alguns dos neologismos que cria são empréstimos da língua latina, ou encontram uma relação direta no latim, o que concede à língua uma coloração longínqua e ao mesmo tempo envolta de saber. Além dos nomes dos feitiços, o latim também é utilizado para construir nomes de personagens e ainda em outras palavras inventadas. “Patronus”<sup>13</sup>, por exemplo, é um feitiço usado para projetar o feiticeiro em perigo. Neste

<sup>13</sup> Consultado em 27/07/2018: <https://www.pottermore.com/features/the-etymology-of-harry-potter-spells>

caso, a palavra “patronus” vem do latim, significando defensor ou protetor. O conhecimento das línguas antigas da autora torna-se mais óbvio quando pensamos nos feitiços. Vejamos o exemplo “petrificus totalus”. Além de ter os sufixos -us, vindo do latim, “petros”, de facto, vem de grego antigo, que significa pedra, e “totalus” é baseado na palavra latina “totalis”, tudo. Por isso, a função do feitiço explica-se sozinha, que o utilizador pode usar este feitiço para fazer com que alguém fique imóvel. Outro exemplo é o feitiço “expelliarmus”. Este feitiço vem do verbo latim “expellere”, que literalmente significa expelir; “-armus”, vem do latim, arma, que se encontra igual em português. Por isso, a função deste feitiço é tirar a arma, ou seja, a varinha mágica, doutro feiticeiro. E finalmente temos os feitiços “lumos” e “nox”. “Lumos” poderia vir do latim, “lumen”, significando luz, pois o utilizador usa este feitiço para criar luz. Pelo contrário, o feitiço “nox” vem também de latim, significando noite, ou seja, o utilizador usa este feitiço depois para apagar a luz criada pelo primeiro.

### 3.3.2 Os Grupos da Escola

A escola de Hogwarts divide os seus alunos em quatro grupos: “Gryffindor”, “Hufflepuff”, “Slytherin” e “Ravenclaw”. Os alunos são colocados num grupo em função das suas personalidades e características, por um chapéu mágico numa cerimónia no início do ano letivo. Rowling usou várias técnicas para criar os nomes destes grupos, para que reflitam as características dos alunos que integram cada um dos grupos.

Inglês	Comentários
Gryffindor	“Griffin”, (o grifo), é um animal mitológico, com a cabeça e asas de uma águia e pernas de um leão. Conhecido pela sua força e coragem, uma característica dos alunos de Gryffindor. Uso do sufixo -or, para representar função ou ação.
Hufflepuff	Reduplicação nos sons “huff” e “puff”, que são sons que têm a ver com os efeitos da respiração. É visto como o grupo mais tranquilo de todos e tem um texugo como mascote. Contudo, o texugo é um animal que vive pacificamente até ser provocado, como os alunos deste grupo.

Slytherin	Onomatopeia do verbo inglês “slither”, foneticamente parece o gerúndio do verbo: “slithering”, o movimento feito por uma cobra, mascote deste grupo.
Ravenclaw	Justaposição: “raven” (corvo) e “claw” (garra). O corvo é o símbolo do grupo, um animal reconhecido pela esperteza, uma característica dos alunos colocados neste grupo.

Em primeiro lugar, vejamos o grupo “Gryffindor”, que é o grupo do protagonista, Harry Potter. Os alunos de “Gryffindor” são reconhecidos nomeadamente pela sua coragem. Na criação deste nome, a autora baseou-o no animal mitológico, o grifo, formado pela cabeça e asas de uma águia e pernas de um leão. Na mitologia grega, a águia era vista como o animal mais corajoso dos pássaros, e o leão o mais corajoso dos mamíferos. A junção do sufixo –or, usada em inglês para mostrar função ou ação, refere, neste casos, que os alunos foram colocados neste grupo pela sua coragem.

A seguir é o grupo “Hufflepuff”, o grupo mais subestimado dos quatro. O nome em si é construído pela reduplicação dos sons “huff” e “puff”. Isto dá um nível cómico a este grupo, também conhecido pelas atitudes doutros alunos face aos alunos de “Hufflepuff”, dando ao leitor a impressão que são os alunos menos corajosos da escola, representado pela mascote, um texugo. Contudo, neste caso a autora está a brincar com estas conotações, visto que o texugo é um animal pacífico até ser provocado, tal como os alunos de “Hufflepuff”.

Temos ainda “Slytherin”, outro dos grupos da escola. Este nome é uma onomatopeia do verbo “slither” (deslizar), em inglês. Ao pronunciá-la, parece que o falante está a dizer “slithering” (a deslizar), o movimento das cobras. Como já mencionado, a cada grupo da escola é atribuído um símbolo, e o símbolo de “Slytherin” é uma cobra, frequentemente vista como um animal do mal, e os alunos de “Slytherin” são conhecidos por serem mais maliciosos.

Em último lugar, o grupo “Ravenclaw” é composto pela justaposição das palavras “Raven” (corvo) e “claw” (garra). O corvo é o símbolo deste grupo, um animal conhecido pela sua esperteza, uma característica dos alunos.

### 3.3.3 Topónimos

Os topónimos referem-se à construção de nomes de lugares no texto-fonte, em que a autora usou vários processos criativos. Vejamos alguns exemplos de topónimos criativos.

Inglês	Comentários
The Leaky Cauldron	Jogo de linguagem cultural, visto que os nomes dos <i>Pubs</i> típicos ingleses baseiam-se em nomes de pessoas e objetos. Elemento cómico pelo facto de o caldeirão estar a escoar.
Knockturn Alley	Jogo de linguagem com duplo significado. Foneticamente lê-se como “nocturnally” (noturno).
Shrieking Shack	Aliteração dos sons principais, criando um elemento cómico, contraste com o nome que lhe foi atribuído para meter medo.
Forbidden Forest	Ligação aos contos de fada, lugar típico. Aliteração dos sons principais, o que produz um efeito cómico.

Os processos morfológicos utilizados para a formação de topónimos apresentam algumas diferenças em relação aos já mencionados. Os topónimos criados pela autora são ilustrativos da sua capacidade imaginativa e criativa. Os processos podem ser resumidos com os dois seguintes: a aliteração e os jogos de linguagem, nomeadamente a criação de nomes com duplo significado e anagramas, contudo, a autora também constrói vários nomes de lugares na cultura britânica, o que também facilita a sua integração no texto-fonte. Este último passo, a inclusão de elementos culturais, é um aspeto importante. Com este processo a autora consegue, ainda, a normalização dos topónimos no texto-fonte, por incorporar explicações no texto através das personagens. Tendo em conta que o público-alvo originalmente era a população britânica, a autora inventa lugares que soam como se já existissem. Vejamos o exemplo de “The Leaky Cauldron”, um “pub” popular em Londres, frequentado por feiticeiros. Neste exemplo a autora consegue juntar o mundo mágico com o mundo típico britânico. A referência ao mundo mágico encontra-se na palavra “cauldron” (caldeirão), contudo, a autora está a jogar com o facto de os *pubs* tradicionais ingleses regularmente terem nomes parecidos, como, por exemplo, *The King’s Head*.

Os jogos de linguagem de duplo significado também desempenham um papel importante na criação dos topónimos. Vejamos, por exemplo, “Knockturn Alley”, que, além de ter o significado de uma localização “alley”, sendo um beco, ao ler o topónimo o leitor percebe que também soa como “nocturnally” (noturno). O nome “Knockturn”, em si, também é interessante. Constrói-se pela justaposição de “knock” (bater) e “turn” (virar). Este sentido poderia ser uma referência ao perigo dos becos, à magia negra, avisando os feiticeiros para literalmente voltarem logo depois de terem batido à porta de alguma loja neste beco. Esta referência, junto com a referência da noite, ajuda ao leitor a perceber que talvez não seja uma boa localização, que depois começa a ser explicado quando Harry acaba por chegar lá sem querer, e entra numa loja de magia negra.

A aliteração é também produtiva na construção de topónimos. Como pode ser observado nos seguintes exemplos: “The Shrieking Shack” e “The Forbidden Forest”. Nestes casos, o humor desempenha uma função fulcral. A repetição dos sons concede um nível cómico aos dois lugares. No caso de “The Forbidden Forest”, a autora está a brincar com o facto de, nos contos de fada, frequentemente aparecer uma floresta proibida onde os protagonistas da história encontram perigo. Esta ligação aos contos de fada oferece um elemento assustador ao nome, alternando entre comédia e tragédia. No caso de “The Shrieking Shack”, a palavra “shack”, em inglês, tem ligações a uma cabana decrépita, que provoca uma imagem cómica para o leitor.

### 3.3.4 Jogos de Linguagem

Rowling cria vários jogos com a língua inglesa, por brincar com a fonética e a carga semântica das palavras inglesas, além da construção de anagramas e acrónimos. Analisemos os seguintes exemplos.

Inglês	Comentários
Tom Marvolo Riddle: I am Lord Voldemort	Anagrama do nome do aluno que se tornou no vilão da história.
The Mirror of Erised	Anagrama, “Erised” é “desire” (desejo) ao contrário.
Erised stra ehru oyt ube cafru oyt on wohsi	Anagrama escrito no espelho acima mencionado: I show not your face but your hearts desire. Parece que poderia ser escrito numa língua estrangeira, por ser ao contrário, e por as palavras serem divididas.
The Knight Bus	Jogo de linguagem com significado duplo. “Knight” refere-se à palavra cavaleiro, mas também à noite: “night”, devido ao facto de o autocarro circular durante a noite.
Lunscope	Amalgama de “luna”, e “telescope” (telescópio). Refere-se a um objeto usado para ver o céu e as estrelas.
Sneakoscope	Amalgama de “sneak”, (uma pessoa não confiável) e “telescope” (telescópio). Um objeto usado para detetar pessoas não-confiáveis.
Spellotape	Amalgama de “spell” (feitiço) e “sellotape>”(fita cola). Uma espécie de fita cola mágica.
O.W.Ls	Acrónimo que significa “Ordinary Wizing Levels”, referente aos exames de escola que os alunos estão obrigados a fazer. O acrónimo em si “O.W.L”, é igual à palavra “owl” (coruja).
N.E.W.Ts	Acrónimo que significa “Nastily Exhausting Wizing Tests”, referente aos exames que os alunos fazem no último ano da escola. Parece o lexema “newt” (salamandra).

Por outro lado, a autora também usa jogos de linguagem em outros casos, além dos topónimos. Os anagramas surgem também ligados aos nomes próprios. O mais interessante é o nome do aluno “Tom Marvolo Riddle”, que controla a personagem Ginny através de um diário. O nome dele é, de facto, um anagrama: “I am Lord Voldemort”, revelando ao Harry quem ele realmente é. O anagrama do nome de um antigo aluno da escola, revela que este aluno, na verdade, é o vilão da história. Uma personagem, que até a esse momento tinha a confiança do leitor, neste momento revela-se como o maior perigo para a vida de Harry. A autora também usa um anagrama com “The Mirror of Erised”. “Erised” é um anagrama da palavra “desire” (desejo), como já mencionado, ao contrário, que explica a função do espelho, pois revela o que o utilizador mais deseja. Além disso, há uma frase escrita no espelho, que, de facto, explica a função do espelho. Contudo, a autora optou por colocar esta mensagem ao contrário, dando a impressão que poderia ser escrita numa língua estrangeira, criando um elemento de mistério para o leitor.

Embora não seja o nome de um lugar, o nome do autocarro noturno, “The Knight Bus”, é outro exemplo de um jogo de linguagem com um duplo significado. A palavra “knight”, em inglês, embora signifique cavaleiro, lê-se igual à palavra “night”, significando noite, em português. Aqui, a autora criou um jogo com esta palavra, porque não se refere só a um autocarro que circula durante a noite, mas também ao facto de que este autocarro ajuda os feiticeiros em situações difíceis, neste caso, ajuda Harry a chegar a “Diagon Alley” depois de ter sido expulso de casa dos tios.

Outro processo adotado pela autora é o uso de amálgamas. Nos exemplos “lunscope”, que é uma invenção para ver a lua e “sneakoscope”, que é uma invenção para detetar pessoas suspeitas, a autora junta as palavras “luna”, e “sneak” com uma parte da palavra “telescope” (telescópio).

O exemplo de “spellotape”, uma espécie de fita cola, que é a junção de “spell” (feitiço) e “sellotape” (fita cola). Neste caso, “sellotape” é o nome de uma marca britânica conhecida de fita cola. Por construir uma amálgama usando um elemento da cultura britânica, este neologismo integra-se mais facilmente no texto-fonte, pois a sua função é clara.

A seguir, olhemos para os seguintes acrónimos, “O.W.Ls” e N.E.W.Ts”, que se referem aos exames feitos pelos alunos na escola de Hogwarts. “O.W.L” é acrónimo por “Ordinary

Wizarding Levels”, contudo, o acrónimo forma a palavra “owl”, (coruja), dando-lhe um significado duplo. Para o leitor britânico, “Ordinary Wizarding Levels” é parecido com os antigos exames da educação secundária: “O Levels”, integrando um elemento cultural no texto-fonte. Encontra-se o mesmo processo no acrónimo “N.E.W.T”, que significa “Nastily Exhausting Wizarding Tests”. Neste exemplo o acrónimo também tem outro significado; “newt” corresponde a uma salamandra. Além disso, exames chamados “Nastly Exhausting Wizarding Tests”, também têm um elemento cómico, pela exagerada dificuldade que os alunos têm em fazer estes exames.

### 3.3.5 Onomástica

Esta secção compreende a construção dos nomes das personagens, em que foram usados vários processos diferentes, incluindo justaposição e outros tipos de jogos de linguagem.

Inglês	Comentários
Professor Remus Lupin	Remus, um dos irmãos da história latina que foi criado por uma loba. “Lupin” refere-se à lua, o professor “Lupin” transforma-se num lobo quando a lua está cheia.
Moony	Alcunha do professor acima mencionado. Referência à lua: “moon”. Outra ligação ao facto de que a personagem é lobisomem.
Wormtail	Justaposição de “worm” (minhoca) e “tail” (cauda). Refere-se à capacidade da personagem, que consegue transformar-se num rato.
Padfoot	Justaposição: “pad” (almofada) e “foot” (pé), referente ao pé de um cão, o animal em que a personagem se transforma.
Prongs	Refere-se aos chifres de um veado, que era o animal em que o pai de Harry se transformava.
Sirius Black	“Sirius”, jogo fonético com a palavra “serious” (sério). “Black” (preto), tem conotações malélicas- exageração do lado “mau” da personagem, que é um contraste com o facto de ser herói é não

	vilão.
Voldemort	Literalmente “voe de morte” em francês. Foneticamente parecido a “mouldy” (com bolor), a exagerar a ideia de morte.
Moaning Myrtle	Aliteração que concede um elemento cómico à personagem, a repetição de som imita o som de alguém “moaning” (a queixar-se).
Bathilda Bagshot	Aliteração, junto com os nomes menos comuns produz no leitor uma impressão de excentricidade da personagem.
Wendelin the Weird	A aliteração exagera a personalidade esquisita da personagem.
Emeric the Evil	Embora o nome remeta para uma personagem má, a aliteração produz um efeito cómico.

Os elementos criativos nos livros de Harry Potter são interessantes, porque nada é feito por acaso, ou seja, os exemplos parecem resultar de um trabalho sobre a língua, um trabalho pensado e refletido, tanto em termos da forma como do conteúdo.

Para criar os nomes das personagens, a autora utiliza vários processos. Tal como aconteceu nos topónimos, a aliteração e os diversos jogos de linguagem também desempenham funções importantes, a língua latina tem aqui também um lugar de relevo. Além disso, a autora põe bastante ênfase nas formas de tratamento entre os professores da escola e também cria nomes que provocam imagens fortes.

Para manter a sonoridade que caracteriza a sua escrita, a autora inventa personagens como, por exemplo, “Moaning Myrtle” (Myrtle Queixosa). A repetição de sons neste nome até imitam a ação de “moaning” (queixar-se). “Bathilda Bagshot”, “Emeric the Evil” e “Wendelin the Weird” também são exemplos do uso da aliteração, criando um elemento sonoro no texto-fonte. Nestes casos, a aliteração provoca um elemento cómico, em vez de assustador. A exageração da sonoridade leva o leitor a ter uma imagem cómica das personagens descritas.

Em termos de latinismos, podemos referir o nome de Professor “Remus Lupin”. “Lupine”, em inglês, significa parecido ou relacionado com o lobo. Na lenda latina, dois irmãos, Romulus e

Remus, foram criados por um lobo. Romulus depois fundou a cidade de Roma, e matou o irmão, Remus. Por isso, o nome de “Remus Lupin”, refere o facto de a personagem se transformar num lobo nas noites de lua cheia.

Um dos elementos mais interessantes em termos da criação dos nomes é a maneira como a autora consegue provocar imagens fortes através do trabalho criativo sobre o nome da personagem. Um exemplo disto pode ser observado nas alcunhas de quatro personagens principais: “Moony”, “Wormtail”, “Padfoot” e “Prongs”. A primeira alcunha, “Moony”, pertence também ao “Professor Remus Lupin”, já referido. Tal como o nome completo dele, a alcunha “Moony”, vindo de “moon” (lua), em inglês, é uma nova referência que acentua a sua transformação num lobisomem quando nas noites de lua cheia. “Wormtail”, alcunha da personagem Peter Pettigrew, provoca uma imagem ainda mais forte na mente do leitor, pela combinação destas duas palavras inglesas, “worm” (minhoca) e “tail” (cauda). Esta imagem, que é pouco agradável, reflete a própria personagem, não só pelo facto de Peter Pettigrew se transformar num rato, mas também porque o leitor depois descobre que a personagem apoia o vilão da história, “Voldemort”. “Padfoot”, que é a personagem de “Sirius Black”, e padrinho de Harry, também é um nome composto pela justaposição de duas palavras já existentes, “pad” (almofada) e “foot” (pé). A combinação destas duas palavras faz com que o leitor pense na pata de um animal, que se refere ao facto de “Sirius Black” se transformar num cão preto. “Prongs”, a alcunha de James Potter, o pai de Harry, também cria uma imagem interessante. “Prongs” refere-se literalmente aos dentes de um garfo, mas depois de descobrir que o animal em que James Potter se consegue transformar é um veado, esta imagem altera-se e incide nos chifres do veado.

Por último, embora mais raros, poder-se-á referir certos jogos de linguagem utilizados para a criação dos nomes próprios. No caso de “Sirius Black”, por exemplo, a autora inventa um nome deliberadamente dramático. No início do terceiro livro, presume-se que “Sirius Black” é uma personagem má, quando, no entanto, no fim, apercebemo-nos de que a personagem era inocente em todas as situações. “Sirius” também faz com que o leitor pense em “serious”, por causa da semelhança entre os sons. Este é outro exemplo do humor da autora. Dando à personagem um nome deliberadamente exagerado, faz com que se aperceba que não poderia ser um vilão. Por isso a autora está a brincar com o facto de ser uma personagem boa, apesar de ter um nome que provoca imagens de perigo. Sírío também se refere à estrela mais

brilhante, localizada na constelação de Canis Major <sup>14</sup>. Canis remete para a palavra “canine”, referente a cães, que, como já referido, se transforma num cão preto, que é reconhecido como símbolo de morte. Outro exemplo é o nome do vilão, “Voldemort”. Este nome vem do francês, e significa, literalmente, voo de morte, que poderia ser uma representação linguística que ilustra o facto de “Voldemort” não conseguir matar Harry, e também o símbolo e iconografia da fuga da morte e a sua relação com o roubo da pedra filosofal. A sonoridade do nome, para o leitor da língua-fonte, também provoca conotações de “mouldy”, referente ao bolor associado ao perecimento da matéria, que faz com que as conotações de morte sejam ainda mais fortes.

### 3.3.6 Diversos

O seguinte grupo refere-se a exemplos pertinentes que mostram a criatividade da autora, apesar de não se encaixarem nas categorias acima analisadas, ou se encaixarem em várias categorias simultaneamente.

Inglês	Comentários
Bertie Bott’s Every Flavour Beans	Aliteração do som ‘b’. Humor infantil entre a ligação de “Bott”, (expressão coloquial para nádegas) e “Beans” (consumo excessivo produz flatulência).
Blood-sucking Bugbear	Substituição, elemento cómico do original perdido.
Puffapod	Lexema omitido no texto-alvo.
Mudblood	Repetição do som vocálico nas duas unidades.
Hufflepuff	Repetição do som vocálico em “huff” e “puff”, imitação do som de respiração.
Snitch	Extensão semântica, “snitch”, que tem conotações negativas, no contexto do jogo de

<sup>14</sup> Definição do dicionário Collins, consultado em 27/07/2018.  
<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/canis-major>

	“Quidditch” é a bola mais importante do jogo.
Squib	Extensão semântica - “squib” refere-se a uma espécie de fogo artifício, contudo, no texto, refere-se a um feiticeiro que não tem capacidade para fazer magia.

Os sons no texto-fonte constituem um elemento-chave da escrita da autora. A criatividade apoia-se também em efeitos sonoros, interferindo nas dinâmicas do texto, na sua musicalidade e acrescentando uma mais-valia, assente no jogo com os fonemas. Alguns dos neologismos criados têm precisamente como função agir sobre a sonoridade das palavras, e consequentemente, dos textos. Todos os neologismos criados pela autora têm a sua própria função no texto, uma delas sendo a sonoridade. Um dos processos criativos que a autora segue para conseguir este elemento da sonoridade é o uso da aliteração. Podemos ver isto no exemplo de “Bertie Bott’s Every Flavour Beans”, que são uma espécie de gomas do mundo mágico, e “Blood-Sucking Bugbear”, um animal mágico. No caso destes dois exemplos vemos a repetição do som ‘b’, criando um elemento de sonoridade no texto-fonte.

O humor desempenha um papel importante na escrita da autora. No caso de “Bertie Bott’s Every Flavour Beans”, há-lhe um elemento cómico atribuído. A autora cria uma brincadeira infantil entre a ligação de “Bott”, (nádegas) e “beans” (feijões, cujo consumo excessivo produz flatulência). Além disso, atribuir um nome excessivamente grande a uma marca de gomas, dá-lhe uma importância falsa. Também se encontra uma referência cultural neste nome. A palavra “beans” refere-se a gomas em forma de feijão: “jelly beans”, típicas da cultura britânica.

Por outro lado, no exemplo “Blood-Sucking Bugbear”, além da aliteração, também existe um elemento cómico. A autora cria um contraste entre “blood-sucking”, que provoca imagens mais agressivas, e “bugbear”, criando um efeito dececionante.

Além disso, também se encontram exemplos de aliteração nas justaposições, por exemplo, “puffapod”, uma espécie de planta estudada nas aulas de “Herbologia”. Neste caso, temos um elemento criativo que não só é composto de aliteração, na repetição do som da letra “p”, mas

também de onomatopeia, do primeiro lexema “puff”.

O exemplo de “mudblood” acima mencionado, também é um exemplo do processo de reduplicação, que é a repetição de um som dentro da mesma palavra. Embora o som repetido não pareça igual, o som criado com os vogais “u” e “oo”, seguido por “d” produzem o mesmo som. Outro exemplo disto do texto-fonte é o lexema “hufflepuff”, que é um dos grupos da escola, em que o mesmo som, “uff” também se repete.

#### 4 Análise Comparativa: original e tradução

Transportar criatividade de uma língua para outra é sempre um desafio face à tradução. No ponto anterior, descrevemos a escrita criativa da autora e o trabalho sobre a língua, apropriando-a para fins específicos e literários.

Na análise comparativa interessa-nos comparar a língua-fonte e a língua-alvo, realçando os passos e os processos utilizados para transportar para a língua-alvo a criatividade que caracteriza o texto original.

Relativamente aos desafios que um tradutor enfrenta, Knox (1957: 4) formula as seguintes perguntas :

A prioridade deverá caber à versão literária, ou à versão literal? – e: se será o tradutor livre de traduzir, transpondo o sentido do original no estilo e no idioma que escolher?

Um dos elementos mais desafiantes da tradução literária, é que este âmbito da tradução não é uma questão de relações intersistémicas, de língua a língua, mas uma operação transsistémica (Barrento, 2002: 61). Ou seja, o papel do tradutor não é só o de transportar o sentido do original à do leitor, mas também tentar com que o leitor tenha uma experiência parecida ao leitor do original, evitando, o máximo possível, a ocorrência de alguma perda no trabalho de tradução. Transportar um texto para outra língua, para que o leitor do texto-alvo tenha a mesma experiência e prazer ao lê-lo, é uma tarefa difícil. Como o próprio Schleiermacher (cit. em Venuti, 2000: 4) resume:

...Or if he wishes to give his readers only the same understanding and same pleasure which he himself enjoys, one marked, to be sure, with the traces of his effort, and with the feeling of the foreign admixed with it, how can he achieve this, let alone provide the understanding and pleasure of the original reader, by the means available to him?

A criatividade estabelece um desafio enquanto à tradução. Para superar este desafio e produzir um texto traduzido, identificam-se vários tipos de estratégias de tradução que defendem perspetivas diferentes e abordagens diferentes do exercício da tradução e de manipulações do texto original. De acordo com Chesterman (1997: 89), as estratégias de tradução são “forms of explicitly *textual* manipulation”. A um nível geral, o uso de estratégias pelo tradutor refere-se às decisões tomadas pelo tradutor para executar a sua tradução: como

é que o tradutor vai traduzir o texto-fonte para expressar a mensagem expressa pelo autor do texto-fonte (Hönig e Kussmaul cit. em Chesterman, 1997: 90). As estratégias tanto podem ser explícitas como implícitas e tanto podem obedecer a um processo consciente como a um processo inconsciente. As várias estratégias utilizadas tornam-se visíveis se compararmos o original com a tradução, e são usadas de acordo com os desafios que surgem durante o processo de tradução, para conseguir coerência no texto traduzido (Chesterman, 1997: 89). Chesterman identifica dois tipos de estratégias gerais: estratégias globais e estratégias locais (Chesterman, 1997: 90-91):

At the more general level, where the problem to be solved is something like “how to translate this text or this kind of text”, we have “global strategies” ... At the more specific level, on the other hand, the problema to be solved is something like “how to translate this structure/ this idea/ this item;” here we have “local strategies”.

Para a tradução de criatividade, referimo-nos, mais especificamente às estratégias locais identificadas por Chesterman. Para uma tradução de sucesso de criatividade o tradutor deverá fazer apelo e analisar cada unidade criativa do texto-fonte e determinar que estratégia poderá preservar a criatividade do autor no texto-alvo. Destacamos, a título de exemplo, algumas destas possíveis estratégias de tradução identificadas por Jorge (2012: 72):

- Tradução da letra
- Adaptação
- Empréstimo
- Equivalência
- Omissão
- Paráfrase
- Recriação
- Lexicalização

Estas estratégias defendem para traduzir a obra do autor. A criatividade estabelece resistência quanto à tradução, e as estratégias servem como solução a este problema, contudo, são utilizadas não para obter equivalência, mas produzir um texto que transmita a mensagem do autor mantendo a riqueza do texto-fonte (Chesterman, 1997: 88-89). Para isso, o tradutor opta por usar uma estratégia com o objetivo de reproduzir a criatividade encontrada no texto-

fonte, para que o leitor do texto-alvo tenha a mesma experiência de leitura.

A tradução serve como a ponte de ligação entre duas culturas: a cultura-fonte e a cultura-alvo. A equivalência, segundo Nord (1997: 35), é a estratégia que descreve uma relação de “equal communicative value”. Embora exista a possibilidade de usar a estratégia de equivalência, nomeadamente na tradução de expressões idiomáticas ou provérbios quando se encontram equivalentes na língua-alvo, Berman (cit. em Venuti, 2000) defende que é importante introduzir no texto-alvo a essência do texto-fonte, adaptando a linguagem do texto-fonte à língua-alvo. Embora possam existir soluções equivalentes na língua-alvo para reproduzir elementos característicos do texto-fonte, pode ser que a equivalência na língua-alvo não tenha a mesma carga semântica como na língua-fonte, produzindo um impacto diferente no texto-alvo. Daí que, para manter a riqueza do texto-fonte no texto-alvo, o tradutor possa ter de optar por uma estratégia de adaptação, reproduzindo o processo criativo do autor na língua-alvo, para que o texto-alvo produza o mesmo impacto no leitor.

Por outro lado, Berman (cit. em Venuti, 2000) defende a tradução da letra, ou seja, a tradução literalizante no campo literário. Usando o privilégio da letra sobre a equivalência, isto é privilegiando o texto-original, o tradutor consegue manter o texto-alvo mais próximo ao texto-fonte, reproduzindo, de forma literal, a mensagem original pretendido pelo autor. A estratégia de empréstimo também preserva a criatividade do autor, contudo, pode não ser compreendido pelo leitor do texto-alvo, provocando estranheza no texto traduzido.

Segundo Berman (cit. em Venuti, 2000), a tradução literária corre o risco de deturpar o texto com o uso de certas tendências, as que Berman chama de tendências deformantes, uma delas sendo a clarificação. Por isso, as estratégias que provocam o acrescento de palavras ou expressões no texto-alvo podem correr este risco, de explicar elementos do texto-fonte que originalmente se encontravam mais ambíguos. A omissão também pode ter um efeito prejudicial no texto-alvo por neutralizar o próprio estilo do texto (Jorge, 2012: 74).

Cada língua tem a sua especificidade, a sua cultura, as suas representações e essas particularidades transformam a linguagem, como muito bem o formula Paz (1990: 10):

La sociedad, al intuirse, también se nombra y así se distingue de otras sociedades. Una sociedad se llama Atenas, otra se llama Tenochtitlan y otra Babilonia. Cada uno de los

membros de la sociedad también tiene un nombre. Así, cada sociedad y sus miembros ingresan en el universo de los nombres, en el mundo de los signos: la sociedad es un lenguaje. La cultura de una sociedad es casi ininteligible si se desconocen los significados de su lenguaje.

As diferenças apresentam-se dentro da própria língua. São os textos e os autores que constroem as diferenças na fase da apropriação da língua, para a elaboração de uma língua, neste caso, literária. A procura da equivalência entre línguas, isto é, a forma de dizer da outra língua, apaga as diferenças. Na língua literária, esse apagamento surge com a própria destruição da linguagem literária. Na citação seguinte, Meschonnic (2008: 59) equaciona as duas perspectivas, de que falamos de seguida, uma anexionista e a outra de reconhecimento da diferença e da alteridade:

L'équivalence recherchée ne se pose plus de langue à langue, en essayant de faire oublier les différences linguistiques, culturelles, historiques. Elle est posée de texte à texte, en travaillant au contraire à montrer l'altérité linguistique, culturelle, historique comme une spécificité et une historicité. C'est le passage, qui est encore loin d'être compris par tous, de l'annexion au décentrement, de la réduction à l'identité vers la reconnaissance de l'altérité.

Apresentamos de seguida dois conceitos, quanto a nós fundamentais, para enquadrar as perspectivas metodológicas dos caminhos que seguimos em tradução: a tradução estrangeirante e a tradução etnocêntrica. Dentro das estratégias de tradução, encontram-se dois conceitos, a tradução de alteridade e a tradução etnocêntrica.

Como o afirma Larose (1989: 74), acreditamos que o sentido tem um lugar proeminente no trabalho de tradução, e não pode ser escamoteado.

Nous tenons à préciser dès le départ que la traduction, telle que nous l'entendons, est une opération de transformation qui préserve un invariant, c'est-à-dire l'équivalence cognitive globale entre un texte de départ (TD) et un texte d'arrivée (TA) sous le double rapport langue-langue et texte-texte.

No entanto, falar de língua literária é falar das opções, como o mostrámos anteriormente, feitas pela autora e da sua apropriação da língua para a inserção de uma nova voz na língua geral. E isto constitui a sua diferença, isto é o seu estilo, e este também tem de passar para a

língua da tradução.

Segundo Schleiermacher, o tradutor pode optar por uma tradução em que o tradutor aproxima o leitor do autor, mantendo as características da língua-fonte e preservando a originalidade do autor. Por outro lado, o tradutor pode optar por uma tradução em que o tradutor tenta compensar pela incapacidade do leitor para ler a língua-fonte, aproximando o autor do leitor. Contudo, ao escolher um destes conceitos, o tradutor tem de manter coerência perante a tradução, porque a combinação das duas estratégias não resultará num texto confiável, quando usadas simultaneamente (cit. em Venuti, 2000: 49).

These two paths are so very different from one another that one or the other must certainly be followed as strictly as possible, any attempt to combine them being certain to produce a highly unreliable result and to carry with it the danger that writer and reader might miss each other completely.

Contudo, embora as duas metodologias não possam ser combinadas de forma simultânea, no entanto podem e devem conviver lado a lado. Ultimamente, a posição privilegiada pela tradução corresponde à aproximação do leitor ao autor.

Ao traduzir, o tradutor tem de produzir um texto coerente, mantendo um grau de fidelidade e preservando o sentido do texto-fonte. Porém, as estratégias de tradução devem ser pensadas em termos de preservação da identidade do texto a traduzir, que a coerência participa ativamente na interpretação do texto (Koch e Elias, 2008 cit. em Machado e Vilaça, 2012: 77). O objetivo do tradutor é transportar as palavras do autor ao leitor, de forma a criar comunicação entre os dois. Como Trask (2004: 56) resume, a coerência participa no grau do sucesso do texto, pois “um fator de interesse e importância considerável é a *coerência* do discurso, sua estrutura, organização e conexão subjacente”. Se não houver coerência na tradução, o texto não será compreensível para o leitor, pois, o tradutor não está a alcançar o seu objetivo.

Todo o processo de tradução passa por algumas perdas. O papel do tradutor é de minimizar as perdas, através de soluções de tradução que assentem na preservação do sentido da mensagem. De facto, quanto à crítica de tradução, a maior parte dos problemas postos são os do próprio tradutor (Barrento, 2002: 61). Contudo, a ocorrência de perdas as vezes é

inevitável. No campo da tradução literária, Berman chegou à conclusão de que existem pelo menos doze tendências na prática da tradução que conduzem a uma deformação da experiência de tradução, como já afirmado, e por conseguinte, as perdas irrefutáveis do texto-fonte, que vão empobrecer o processo de tradução e o direito do leitor de ter um texto fiel ao original (cit. em Venuti, 2000: 276-280).

And this trial, often an exile, can also exhibit the most singular power of the translating act: to reveal the foreign work's most original kernel, its most deeply buried, most self-same, but equally the most "distant" from itself.

Resumimos aqui as doze tendências deformantes retomadas por Berman:

- **Racionalização:** faz com que o texto-fonte passe de um texto concreto a um texto abstrato por modificar a estrutura das frases. A racionalização é típica de uma tradução etnocêntrica, mudando o estado do texto, sem mudar o sentido.
- **Clarificação:** a explicação de algum elemento, que, no texto-fonte, não se encontra explicado. O facto de ocorrer uma transformação ao texto a traduzir é inevitável, contudo, a clarificação no sentido deformante refere-se à clarificação de algum elemento que o autor não pretendeu tornar claro no texto-fonte. Poderíamos encontrar a ocorrência desta tendência no texto-alvo, relativamente à tradução dos jogos de linguagem de duplo sentido.
- **Expansão:** a tradução costuma ser mais longa do que o texto-fonte. Esta tendência pode ocorrer como resultado das últimas duas tendências acima mencionadas. Por explicar algum elemento ambíguo do texto-fonte, o tradutor aumenta a quantidade do texto. Visto que as traduções em análise têm um acréscimo em páginas em comparação com o texto-fonte, podemos pressupor a ocorrência desta tendência.
- **Enobrecimento:** uma reescrita do original, produzindo frases mais elegantes do original. Esta tendência serve, simplesmente, como uma reescrita mais elegante do texto-fonte. Segundo Eco (2005) tradução é um jogo entre perdas e ganhos. Neste sentido, poderia ocorrer o enobrecimento por parte da tradutora a tentar compensar por outras perdas de tradução.
- **Empobrecimento qualitativo:** a substituição de termos ou expressões com equivalências que não tem a riqueza sonora do original. Tendo em conta a criatividade

das obras em análise, poderia ocorrer esta tendência no texto-alvo. Nesta tendência, embora o sentido do original possa ser mantido, perde-se a riqueza do texto-fonte.

- Empobrecimento quantitativo: refere-se a uma perda lexical; a tradução acaba por ter menos significantes do que o original. Dado que a nossa análise se refere a duas línguas linguisticamente diferentes, existe o risco de ocorrer esta tendência.
- Destruição de ritmos: refere-se à destruição destas redes rítmicas encontradas no original. Apenas uma mudança na pontuação no texto-alvo pode resultar na destruição de ritmos.
- Destruição de redes de significação: se estas redes não forem transportadas pelo texto-alvo, serão destruídas. A recorrência de certos lexemas no texto constrói uma rede de ritmo, que, se o tradutor não conseguir reproduzir este ritmo no texto-alvo, resultará na destruição das mesmas.
- Destruição de padrões linguísticos: ocorre como consequência doutras tendências, por introduzir elementos no texto-alvo que não se encontrava no texto-fonte. Isto significa que só uma mudança na construção de frase, que, tendo em conta as diferenças linguísticas entre o português europeu e o inglês, é inevitável, pode destruir os padrões linguísticos do texto-fonte.
- Destruição de redes vernaculares: enfatizar as redes vernáculas do original. Devido às diferenças linguísticas entre as duas línguas em questão, poderia haver a ocorrência de uma construção verbal traduzido por uma nominal, ou vice-versa, que, a sua vez, destrói a rede vernacular da frase.
- Destruição de expressões idiomáticas: procurar expressões equivalentes na língua-alvo. O tradutor pode optar por uma tradução etnocêntrica, procurando uma expressão equivalente na língua-alvo. Embora esta estratégia mantenha o sentido do original, a ação de procurar uma equivalência, não é, de facto, uma tradução.
- Apagamento de superimposição de línguas: refere-se à relação entre um dialeto e a língua comum. Quando esta distinção não é clara no texto-alvo, ocorre esta tendência. Esta tendência refere-se diretamente à tradução dos sotaques regionais de Hagrid e Stan Shunpike.

Berman desenvolveu esta analítica da tradução para demonstrar como uma tradução pode desviar-se do seu objetivo, referindo-se, maiormente, à tradução etnocêntrica. Contudo, o desenvolvimento destas tendências pretende neutralizar o seu efeito, ao fazer com que o

tradutor esteja consciente da sua ocorrência. Berman defende que é necessário desenvolver uma crítica da tradução para manter a essência do texto-fonte na sua tradução.

A cultura desempenha um papel crucial na identidade da escrita do autor, que confronta o tradutor com mais um desafio face à tradução. O ato tradutório pode-se dividir em dois conceitos. Ou, o tradutor se encontra obrigado a incluir os elementos culturais do texto-fonte, apesar de não terem uma correlação direta com a cultura-alvo, ou o tradutor pode optar pela assimilação destes elementos, e, neste caso, adapta o texto-alvo com referências parecidas, caso existam (Corrêa, 2016: 41). Berman sugere que este desafio resulta na ocorrência da naturalização, em que a identidade cultural do texto-fonte é reprimida no texto-alvo. (Berman, cit. em Venuti, 2000: 277). O próprio Venuti (1998: 67) levanta uma questão pertinente.

Translation is often regarded with suspicion because it inevitably domesticates foreign texts, inscribing them with linguistic and cultural values that are intelligible to specific domestic constituencies.

A tradução tem o poder de construir representações de culturas estrangeiras, tendo a tendência, contudo, de reescrever a literatura de acordo com estilos e temas atuais, tirando a literatura da sua base histórica (Venuti, 1998: 67).

Ao longo desta análise, temos a intenção de analisar as soluções encontradas pela tradutora para dar uma resposta às propostas criativas da autora, identificando as estratégias de tradução usadas e questionar se as estratégias usadas são coerentes no contexto em que foram utilizadas. Além disso, identificaremos também as perdas de tradução, apresentando, para alguns casos em análise, uma proposta de tradução.

#### 4.1 Análise comparativa: processos morfológicos

A análise comparativa do trabalho encontra-se dividida em duas partes: a análise dos processos morfológicos, seguida por uma análise dos processos temáticos. Começamos pela análise dos processos morfológicos, em que os exemplos anteriormente mencionados serão comparados com as propostas de tradução de Isabel Fraga, identificando os processos e estratégias usadas e o impacto dessas propostas no leitor.

##### 4.1.1 Derivação

Como referimos anteriormente, a derivação é um processo morfológico relevante nas inovações da escrita da autora. Vejamos os seguintes exemplos:

Inglês	Português	Comentários
Dementor	Dementor	Empréstimo. Compreensível no texto-alvo pela referência a tornar-se demente
Bludger	Bludger	Estratégia de empréstimo. Estranheza no texto-alvo-referência entre o objeto e o verbo “bludgeon”, perdida.
Howler	Gritador	Processo morfológico de derivação. Extensão semântica do lexema gritador.
(Put)-outer	Apagador	Processo morfológico de derivação. Extensão semântica do lexema apagador.
Herbology	Herbologia	Embora o termo em português não exista, é perfeitamente compreensível pelo leitor. Processo morfológico de derivação.

Em termos das palavras simples, uma das estratégias adotadas pela tradutora é deixar o neologismo no texto-alvo como se encontra no texto-fonte. Por exemplo “bludger”, uma das bolas do jogo de “Quidditch”, tanto como “dementor”, são mantidos no texto-alvo. Embora,

tanto no caso de inglês como em português, os neologismos em questão não sejam palavras existentes, porém não reconhecidos pelo leitor, o facto da autora ter seguido o processo de derivação para criar estes neologismos na língua-fonte, faz com que se integrem no texto-fonte. Contudo, ao manter estes neologismos no texto-alvo, e dado que não seguem as regras de derivação da língua portuguesa, produzem estranheza no texto-alvo.

Por um lado, no caso da palavra “put-outer”, a tradutora optou por substituir o neologismo por um lexema já existente na língua portuguesa, “apagador”. Neste caso, a tradução não tem o mesmo impacto na língua-alvo como na língua-fonte. A diferença principal entre o termo original da língua-fonte e a tradução para a língua-alvo, é, que a tradução não é um neologismo, visto que a palavra apagador existe na língua portuguesa. Por isso, a tradutora está a usar o processo de extensão semântica, transportando a palavra “apagador” para outro contexto.

No caso de “howler”, a tradutora usa o mesmo processo para a tradução, utilizando o processo de extensão semântica para dois termos já existentes na língua portuguesa, para transportá-las a um novo contexto, resultando no termo gritador. A tradutora, embora conseguisse manter o sentido semântico da palavra, usando derivação na tradução ainda resultou numa perda em relação às conotações do termo original. Por isso, o leitor não tem a mesma experiência de leitura que o leitor do texto-fonte. Neste exemplo, na língua-fonte, o termo “howler” tem conotações fortes de raiva, deixando o leitor curioso para saber o que vai acontecer a seguir. Além disso, “howler”, na língua-fonte, é uma expressão idiomática usada quando alguém comete um grande erro. No texto, esta espécie de carta é mandada, nomeadamente pelos pais aos alunos, quando cometem um erro grande. Na língua-alvo, contudo, as mesmas conotações não foram transportadas, fazendo com que o impacto no leitor não seja tão forte, e a ligação entre o lexema e cometer um erro também se perde. Nestes dois casos, na língua-fonte, o leitor consegue perceber os neologismos pelo facto de os nomes destes objetos novos descreverem as suas funções, e uma explicação contextual encontrada no texto, visto que, cada exemplo inicialmente provoca estranheza para o leitor. Por outro lado, por ter optado por substituir os neologismos por palavras já existentes na língua-alvo, na tradução, o sentido de estranheza e mistério encontrado no texto-fonte perde-se.

Visto que os livros se situam numa escola de magia, Rowling inventa várias disciplinas que são estudadas pelos alunos. Por exemplo, “Herbology”, que é o estudo de plantas mágicas. No texto-fonte, este lexema já existente, é transportado para este novo contexto pela extensão semântica. No texto-alvo, encontra-se traduzido por “Herbologia”. Embora o termo em português europeu não exista, ainda assim é perfeitamente compreensível para o leitor. Tendo em conta que, no termo original, a autora usou o sufixo latino –ology, a tradutora conseguiu usar a tradução equivalente, transportando, assim, a criatividade para o texto-alvo sem grande perda de tradução.

#### 4.1.2 Justaposição

Nos exemplos de justaposição podemos ver a prevalência da tradução à letra e um caso de adaptação.

Inglês	Português	Comentários
Mudblood	Sangue-de-lama	Tradução à letra. Lexema original é construído de duas unidades monossilábicas, este ritmo é quebrado na tradução.
Butterbeer	Cerveja de manteiga	Tradução à letra. Aliteração no lexema original perdido na tradução.
Rememberall	Lembrador	Adaptação. Uso de extensão semântica para transportar um lexema já existente para um novo contexto.

Por um lado, o lexema “rememberall” introduz, no texto-fonte, um elemento de mistério e estranheza para o leitor, antes da explicação contextual de uma das personagens. O termo em si, “rememberall”, invoca magia, ao inserir na história um objeto desconhecido que dá ao utilizador o poder de se lembrar de tudo. Contudo, no texto-alvo, a tradutora optou por uma estratégia de adaptação, um lexema já existente, que significa algo que lembra, ou serve para lembrar. Por isso, a tradutora usou a extensão semântica para transportar este lexema para

um novo contexto, em que existe um objeto para esta função. Desta vez, a estranheza provocada é mais semântica do que contextual. Além disso, poder-se-ia dizer que ocorre a tendência deformante de clarificação, dado que lembrador é uma palavra já reconhecida pelo leitor, o leitor consegue perceber, com mais facilidade, a sua função, apesar do novo significado que lhe foi atribuído.

Nos exemplos já mencionados, de palavras compostas, “mudblood” e “butterbeer”, a tradutora optou por uma estratégia diferente. “Mudblood” encontra-se traduzido por “sangue-de-lama”, e “butterbeer” por “cerveja de manteiga”. Isto é, uma estratégia mais literal, embora o resultado final transforme as justaposições, respetivamente, em palavra composta, (que o uso do hífen cristaliza) e uma locução nominal. No entanto, ao fazer estas opções, preserva, nos dois casos, o sentido das palavras originais criadas, provocando a mesma estranheza tanto para o leitor do texto-fonte como o leitor do texto-alvo.

#### 4.1.3 Extensão semântica

A seguir veremos as propostas de tradução para os lexemas criados pela extensão semântica. Nestes exemplos, não há uma prevalência de uma estratégia de tradução em específico.

<b>Inglês</b>	<b>Português</b>	<b>Comentários</b>
Galleon	Galeão	Equivalência. Como no texto-fonte, foi usada a extensão semântica para transportar galeão a um novo contexto.
Sickle	Leão	Adaptação. Extensão semântica, ao lexema é atribuído um novo sentido.
Knut	Janota	Adaptação. Extensão semântica de um lexema já existente.
Kappa	Kappa	Empréstimo. Provoca estranheza no texto-alvo, tanto como no texto-fonte por não ser

		reconhecido pelo leitor.
Transfiguration	Transfiguração	Equivalência. Tanto como no texto-fonte, foi usada a extensão semântica para atribuir ao lexema um novo sentido.

Além disso, a tradutora optou, também, como referimos, por inventar palavras novas para as moedas usadas pelos feiticeiros; “sickle”, no texto-alvo é traduzido por leão, e “knut” por janota. Tal como na língua-fonte, a tradutora optou por usar a extensão semântica, transportando três lexemas portugueses para um contexto diferente. Por outro lado, para o último tipo de moeda, “galleon”, a tradutora optou por uma tradução à letra, galeão, visto que a mesma palavra também existe na língua-alvo. Estas soluções também rompem o ritmo do texto-fonte; “galleon”, sendo a moeda com mais valor, é construído por três sílabas. “sickle”, vem a seguir, construído de duas sílabas. Em último lugar, “knut”, a moeda de menos valor, é monossilábica. Ou seja, o número de sílabas diminui conforme o valor da moeda. Por isso, uma solução ideal manteria este ritmo. Poder-se-ia manter galeão, cela, por “sickle”, pois mantendo duas sílabas, e dote por “knut”.

Contudo, embora a tradutora optasse por manter “snitch” e “kappa” no texto-fonte, mas “squib” encontra-se traduzido por “cepatorta”. No caso de “transfiguration”, visto que a palavra acaba com o sufixo latino –tion, a tradutora conseguiu preservar este termo no texto-alvo, traduzindo-o por transfiguração, mantendo algum impacto. No texto-fonte, estes exemplos são casos de extensão semântica, contudo, no texto-alvo, a tradutora optou por estratégias diferentes, por manter um dos termos originais, e por substituir outra por uma palavra inventada na língua-alvo.

## 4.2 Análise comparativa: processos temáticos

Nesta secção, serão comparados os processos temáticos identificados no texto-fonte com as traduções de Isabel Fraga, analisando, também, os processos criativos e estratégias de tradução usados pela tradutora, e o seu impacto no texto-alvo.

### 4.2.1 Feitiços

Em primeiro lugar, analisaremos os feitiços, os processos criativos usados pela autora e a sua transposição para a língua portuguesa.

Inglês	Português	Comentários
Patronus	Patronus	Empréstimo. Compreensível para o leitor pela ligação com patrono, significando protetor.
Petrificus Totalus	Petrificus Totalus	Empréstimo. Compreensível para o leitor pelo verbo petrificar.
Expelliarmus	Expelliarmus	Empréstimo. Lexema original vem do inglês- “expel” (expulsar), poderia não ser tão compreensível para o leitor.
Lumos	Lumus	Adaptação.
Nox	Nox	Empréstimo

Como já mencionado, a autora recorre ao seu conhecimento das línguas antigas, como o latim, para introduzir criatividade na sua escrita. Encontra-se muita influência do latim nas palavras usadas para designar os feitiços. Nos três livros em análise, a tradutora optou por manter os feitiços iguais na língua-alvo. No entanto, tendo em conta que o português é uma língua latina, é provável que o leitor compreenda a função dos feitiços, sem ser necessária uma explicação

contextual, o que alongaria o texto e alteraria a experiência de leitura.

Referimos outra vez aos feitiços mencionados na secção anterior, “petrificus totalus”, “expelliarmus”, “lumos” e “nox”. Em quase todos estes casos, a tradutora optou por uma estratégia de empréstimo, não inserindo qualquer alteração ou adaptação à língua portuguesa, mantendo os feitiços na forma original do texto-fonte. A exceção é o feitiço de “lumos”, que a tradutora optou por mudar a ortografia, traduzindo-o por “lumus”. Com todos os outros feitiços, a tradutora optou por manter o termo original igual no texto-alvo.

Visto que a autora usou o seu conhecimento do latim para construir os feitiços, é possível que o leitor português tenha uma experiência diferente ao ler os feitiços do que o leitor do texto-fonte. No texto-fonte, as explicações contextuais, dentro do diálogo das personagens são necessárias para o leitor perceber a função dos feitiços. Contudo, tendo em conta que o português é uma língua latina, é provável que o leitor aceda à compreensão dos feitiços, e as explicações contextuais sejam redundantes para ele.

#### 4.2.2 Os grupos da escola

Os nomes dos diferentes grupos dentro da escola transportam informação que é perceptível ao leitor. Ao optar pelo empréstimo, opera-se uma perda significativa, tanto da criatividade como da carga semântica. Vejamos alguns exemplos.

Inglês	Português	Comentários
Gryffindor	Gryffindor	Sufixo de ação, -or, mantido por empréstimo.
Hufflepuff	Hufflepuff	“Huff” e “puff”, significando sons de respiração na língua-fonte, perde-se na língua alvo. Estratégia de empréstimo.
Slytherin	Slytherin	Empréstimo, poderia perder-se o efeito da onomatopeia.
Ravenclaw	Ravenclaw	Empréstimo, perde-se a ligação entre o nome do grupo e o animal mascote.

Em relação aos grupos da escola, a tradutora foi coerente, na medida em que optou sempre pelo empréstimo, mantendo os termos originais no texto-alvo. No caso do primeiro grupo, “Gryffindor”, visto que o sufixo –dor em português também tem conotações de ação, tanto como em inglês, este impacto é mantido no texto-alvo. Contudo, “Gryffin-”, refere-se ao animal mítico “griffin” (grifo), uma referência que poderia não ser clara para o leitor.

Nos casos dos outros três grupos, poder-se-á referir a uma maior perda de tradução. No caso de “Hufflepuff”, há a reduplicação dos sons, “huff” e “puff”, referente à respiração. No de Slytherin, Rowling criou um nome que sugere uma onomatopeia, que lembra ao leitor o movimento de uma cobra. Tendo em conta que o público-alvo é um público infantojuvenil, que poderá não ter conhecimento da língua inglesa, estas referências perder-se-iam.

“Ravenclaw” é composto pela justaposição de dois substantivos: “Raven” (corvo) e “claw” (garra). Tal como os outros exemplos, um público sem conhecimento de inglês poderia não entender a composição da palavra, e a sua referência ao animal mascote do grupo, o corvo. Por isto, este exemplo apresenta uma perda de tradução significativa, esta associação entre o animal, o corvo e a esperteza, que se relaciona com as personalidades dos alunos, perde-se.

Embora, inicialmente, os nomes dos grupos da escola pareçam ser só um pormenor, a verdade é que trazem informação essencial ao leitor. Visto que cada grupo tem as suas próprias características, estipuladas pelas conotações atribuídas ao nome, trazem um elemento cultural ao texto-fonte, criando a ideia de uma sociedade dentro da escola. Pode-se argumentar, que, por um lado, estes nomes correspondem a nomes próprios, por isso não é obrigatório traduzi-los. Contudo, por outro lado, dado que cada nome transporta uma carga semântica, que traz informação cultural ao leitor, a opção de não traduzir estes nomes resulta numa perda semântica de tradução.

Neste caso, poderíamos referir a tradução brasileira de Lia Wylér, que optou por traduzir os grupos da escola da seguinte maneira: “Gryffindor” por ‘Grifinória’, “Hufflepuff” por ‘Lufalufa’, “Ravenclaw” por ‘Corvinal’ e “Slytherin” por ‘Sonserina’ (Leite, 2017: 58). Nestas

soluções, a tradutora conseguiu transportar a criatividade da autora para o português do Brasil, criando neologismos que seriam compreensíveis ao leitor <sup>15</sup>.

#### 4.2.3 Topónimos

Os topónimos tendem a ser expressivos e dão conta de determinados valores semânticos que os caracterizam enquanto lugares e espaços partilhados pelas personagens e interferem nas emoções das personagens:

<b>Inglês</b>	<b>Português</b>	<b>Comentários</b>
The Leaky Cauldron	O Caldeirão Escoante	Tradução à letra - preserva o sentido literal mas não transporta a referência cultural.
Knockturn Alley	Rua Bativolta	Equivalência parcial, referência aos movimentos, bater e voltar, mantida, mas jogo fonético, “nocturnally” perdido.
Shrieking Shack	A Cabana dos Gritos	Equivalência, aliteração não mantida.
Forbidden Forest	A Floresta Proibida	Referente aos contos de fada, estratégia de equivalência.

A autora usa a aliteração para enfatizar ou exagerar certos elementos da escrita. Como já dito, nos exemplos de “The Shrieking Shack” e “The Forbidden Forest”, a repetição dos sons enfatiza o sentido do medo criado pelos nomes dos lugares. Contudo, na tradução para a língua-alvo, “The Shrieking Shack” foi traduzido por A Cabana dos Gritos, e “The Forbidden Forest” por A Floresta Proibida. Nestes dois casos, embora seja mantido o sentido de que os dois lugares são assustadores, pelas referências aos gritos e à proibição, a sonoridade dos

---

<sup>15</sup> A tradutora brasileira, Lia Wyler, também optou por traduzir vários nomes das personagens para serem mais compreensíveis para o leitor brasileiro. Vejamos, por exemplo, Albus Dumbledore, o diretor da escola, encontra-se traduzido por Alvo Dumbledore, e o primo de Harry, Dudley, é traduzido por Duda. Contudo, apesar de ter traduzido os nomes dos grupos da escola, a tradutora optou por manter os nomes dos fundadores destes grupos iguais, provocando alguma estranheza no texto traduzido por ter perdido a ligação entre o grupo da escola e o fundador (Leite, 2017: 58-59).

termos originais não se mantêm. Por exemplo, para manter a aliteração no texto-alvo, a tradutora poderia ter optado por uma solução que mantivesse a sonoridade, O Bosque Banido, ou a Cabana Clamante.

No caso de “The Leaky Cauldron”, encontra-se traduzido por O Caldeirão Escoante. Na língua-fonte, Rowling está a criar um jogo cómico com o nome deste lugar, sendo que ela transporta a base dos nomes dos “pubs” tradicionais britânicos para o contexto mágico. Contudo, esta conotação perde-se na língua-alvo. Embora se mantenha o sentido do nome, não tem a mesma relevância cultural, que poderia provocar alguma estranheza para o leitor do texto-alvo. Neste caso, a tradutora poderia ter usado uma estratégia de equivalência, criando um topónimo referente a uma tasca típica portuguesa, acrescentando o impacto diferente no texto-alvo.

Na língua-alvo, a tradução de “Knockturn Alley” traduzido por Rua Bativolta, acaba por perder um dos significados, ou seja, a referência noturna não se encontra no texto-alvo. Por outro lado, neste exemplo, o jogo de linguagem é mantido, mas o jogo com a sonoridade de original, de “Knockturn Alley” também pode ser percebido por “nocturnally”, perde-se. Como anteriormente dito, a rua principal na zona mágica de Londres também tem um nome que confronta o tradutor com um desafio parecido: “Diagon Alley”, traduzido por “Diagon-al”. Neste caso, a tradutora optou por manter o significado direcional em vez do de localização. No caso de “Knockturn Alley”, a tradutora podia ter optado por uma estratégia parecida, traduzindo “Knockturn Alley” por “Nocturn-al”, que, embora ainda se perca um dos dois sentidos originais, manteria coerência na tradução de nomes de ruas encontradas no texto.

#### 4.2.4 Jogos de linguagem

Embora a maioria dos exemplos anteriores ilustrem jogos de linguagem criados pela autora, selecionamos os exemplos seguintes para fazer algumas considerações sobre a relação entre jogos de linguagem e tradução.

Inglês	Português	Comentários
Tom Marvolo Riddle: I am Lord Voldemort	Tom Marvolo Riddle: I am Lord Voldemort (Sou Lord Voldemort)	Empréstimo com nota. Anagrama preservado.
The Mirror of Erised	O espelho dos invisíveis	Substituição do anagrama por invisíveis, resultando em clarificação; a função do espelho torna-se mais clara.
Erised stra ehru oyt ube cafru oyt on wohsi	Ajese doaca roque toeuq osamo tsorue tootc ilfero an	“Não reflicto o teu rosto mas o que o teu coração desejo”. Adaptação. Tradução à letra, colocada ao contrário, como no texto-fonte. Omissão do til e cedilha em palavras como coração, e não, evita clarificação por parte da tradutora, mantendo o mistério criado no texto-fonte.
The Knight Bus	O Autocarro Cavaleiro	Clarificação, a perda do duplo significado torna a função do autocarro mais clara para o leitor.
Lunscope	Lunoscópio	Equivalência, amálgama de lunar e telescópio.
Sneakoscope	Avisoscópio	Equivalência, amálgama de avisar e telescópio.
Spellotape	Fita Magicola	Equivalência, tentativa de recriar um jogo de linguagem, integrando o elemento de magia com o objeto fita cola.
O.W.Ls	NPF	Equivalência, acrónimo significando “Níveis Puxados de Feitiçaria”, duplo significado do original perdido.

N.E.W.Ts	NFBE	Equivalência, acrónimo significando “Níveis de Feitiçaria Barbaramente Extenuantes”, duplo significado do original perdido.
----------	------	---

Os jogos de linguagem apresentam ao tradutor um desafio ainda maior. No seguinte exemplo, “The Knight Bus”, a língua-fonte apresenta um neologismo com significados duplos. A autora cria este exemplo jogando com a pronúncia de “knight”, embora signifique cavaleiro, aproxima-se à palavra “night” (noite). Por isso, o leitor consegue perceber que se trata não só de um autocarro noturno, mas também de algo que ajuda os feiticeiros quando precisarem. Neste caso, “The Knight Bus”, que se encontra traduzido por “O Autocarro Cavaleiro”, mantém o sentido de um autocarro que ajuda os feiticeiros, contudo, perde-se a referência à noite. Por isso, necessitar-se-ia aqui de uma estratégia de clarificação, pois uma das funções do autocarro, no texto-alvo, encontra-se explicado, quando, no texto-fonte, o termo original provoca estranheza para o leitor, precisando de uma explicação contextual. Além disso, a tradução tem o efeito de alongamento, ao selecionar autocarro por bus, que rompe o ritmo do texto. Para tentar manter o ritmo e o jogo do texto-fonte, a tradutora poderia ter optado por uma solução, por exemplo, “Bus Cavalnoite”, construindo uma amálgama entre cavaleiro e noite, que provocaria o mesmo nível de estranheza para o leitor.

Os anagramas também apresentam um desafio para o tradutor. No caso do “The Mirror of Erised”, a tradutora optou por traduzir como “O Espelho dos Invisíveis”. No texto-fonte, o termo original provoca um sentido de mistério e estranheza para o leitor, visto que “Erised” não existe na língua inglesa. A tradutora optou por substituir o anagrama “Erised” por invisíveis, tornando a função do espelho mais transparente. No texto-fonte, a função e o significado do espelho só se torna claro para o leitor depois de uma explicação contextual, que surge nos diálogos das personagens. Contudo, a tradução ajuda o leitor a perceber que o espelho mostra ao utilizador algo que normalmente não consegue ver. A tradutora poderia ter optado, por exemplo, por seguir o mesmo processo criativo da autora, usando a palavra desejo, ao contrário: “O Espelho de Ojesed”, mantendo o impacto do texto-fonte.

Quanto à mensagem escrita no mesmo espelho, a tradutora optou por traduzir a mensagem à letra, depois aplicando o mesmo processo criativo à mensagem traduzida: colocando ao

contrário e escrevendo as letras das palavras numa ordem diferente, para dar a impressão que está escrita numa língua diferente. Neste caso, a tradutora conseguiu manter o processo criativo da autora, mantendo o mistério consequentemente criado no texto-fonte.

No exemplo do nome “Tom Marvolo Riddle”, que é um anagrama para “I am Lord Voldemort”, a tradutora optou por manter este jogo de linguagem na língua-fonte, com uma tradução para a língua-alvo para o leitor perceber: Eu sou Lord Voldemort. Por um lado, dar a tradução na língua-alvo assegura que o leitor perceba, tendo em conta que o público-alvo é infantojuvenil. Embora o jogo de linguagem se mantenha a experiência do leitor é diferente, particularmente quando se trata de um público infantojuvenil que pode não ter conhecimento da língua inglesa. Contudo, incluir a tradução tira o elemento mistério, na parte mais dramática do livro.

Na seguinte secção será feita a análise das amálgamas e dos acrónimos do texto-fonte. Nas propostas de tradução, Isabel Fraga optou sempre por uma estratégia de equivalência, seguindo, o máximo possível, um processo criativo parecido com o da autora, para que tenham o mesmo impacto no texto-alvo.

Na tradução das amálgamas, a tradutora foi coerente, escolhendo uma estratégia de equivalência para cada uma. Nos três exemplos acima mencionados, a tradutor conseguiu criar três amálgamas no texto-alvo. Contudo, no caso de “avisoscópio”, ocorre a clarificação. No texto-fonte, a lexema “Sneakoscope”, não descreve a função do objeto em questão. A palavra “sneak” refere-se a alguém falso, não-confiável, contudo, “Sneakoscope” é uma ferramenta usada pelos feiticeiros para detetar este tipo de pessoas, o que não é claro para o leitor, até ser explicado pelo diálogo das personagens no texto. Contudo, no texto-alvo, o termo “avisoscópio”, por usar a palavra “aviso” explica a função da ferramenta, tirando o elemento do mistério.

Podemos comentar, perante estas observações, que a criatividade é um campo complexo no exercício da tradução, e não existe uma única solução.

A tradutora optou frequentemente por uma estratégia de empréstimo, deixando a criatividade na sua forma original no texto-alvo. Embora esta estratégia ajude a preservar a criatividade da autora, transportando-a para o português europeu, onde o leitor pode não perceber os processos criativos que constroem a criatividade, provoca estranheza no texto-

alvo, resultando numa perda de tradução. Contudo, no caso dos feitiços, a estratégia de empréstimo poderia ter um impacto diferente no texto-alvo. Visto que os feitiços se baseiam no latim, o leitor poderia identificar semelhanças semânticas, facilitando a compreensão do leitor.

Vejamos as soluções de tradução para os acrónimos propostos por Isabel Fraga. Nos dois casos, a tradutora optou por uma tradução de equivalência, construindo dois novos acrónimos para representar os exames feitos pelos alunos de Hogwarts. No primeiro caso, “O.W.Ls” encontra-se traduzido por “NPF”, “Níveis Puxados de Feitiçaria”. Neste exemplo há uma mudança no sentido, visto que o termo original refere a “Ordinary Wizing Levels”, literalmente níveis normais de feitiçaria. Por substituir a palavra “ordinary” com puxado, o leitor do texto-alvo terá uma impressão diferente face à dificuldade dos exames. Além disso, no texto-fonte, o acrónimo em si parece a palavra “owl” (coruja), atribuindo-lhe um duplo significado, que se perde no texto-alvo. No segundo exemplo, encontra-se um processo parecido. “N.E.W.Ts” é traduzido por “NFBE”, que significa “Níveis de Feitiçaria Barbaramente Extenuantes”. Neste caso, o humor criado no texto-fonte, por exagerar o grau de dificuldade destes exames, mantém-se, pois a tradutora também optou por uma solução exagerada, que atribui um elemento cómico ao termo. Contudo, tal como o exemplo anteriormente mencionado, o duplo significado criado no texto-fonte com o acrónimo “newt”, que significa salamandra, é perdido.

#### 4.2.5 Onomástica

Os exemplos dos nomes dos próprios são outro exemplo de criatividade interessante e que implica um trabalho de tradução desafiante, na medida em que os nomes transportam características das personagens e elementos identificadores de determinadas particularidades.

Inglês	Português	Comentários
Professor Remus Lupin	Professor Remus Lupin	Empréstimo. O uso de latim poderia facilitar o leitor a perceber a ligação entre a lua, e o lobo e a personagem.
Moony	Moony	Empréstimo. Conotações da lua poderiam ser perdidas para o leitor sem conhecimento do inglês.
Wormtail	Wormtail	Empréstimo. Perde-se o efeito da justaposição, referente ao nome, e personalidade da personagem.
Padfoot	Padfoot	Empréstimo. Referência a cão do original perdida.
Prongs	Prongs	Empréstimo, o leitor pode não compreender a relação entre o nome e a personagem.
Sirius Black	Sirius Black	Empréstimo. Perde-se jogo fonético entre a pronúncia de “Sirius” e “serious” (grave).
Voldemort	Voldemort	Empréstimo. Visto que este nome vem do francês, provoca estranheza tanto para o leitor do texto-alvo como o leitor do texto-fonte.
Moaning Myrtle	Myrtle Queixosa	Tradução à letra, aliteração perdida.
Bathilda Bagshot	Aldabert Waffling	Adaptação, substituição por outro nome.
Wendelin the Weird	Feiticeira Wendelin	Tradução à letra, aliteração perdida.
Emeric the Evil	Emeric, o cruel	Tradução à letra, perde-se a aliteração.

Os nomes das personagens, como já mencionado, provocam várias conotações e imagens no texto-fonte. Vejamos primeiro o exemplo de “Sirius Black”. Como já dito, a exageração da negatividade do seu nome, ou seja, a combinação do jogo fonético com a palavra “serious”, (grave) e “black” (preto), dá-lhe um elemento cómico na língua-fonte. Contudo, a tradutora optou por manter o nome “Sirius Black” igual na língua-alvo. Por isso, o efeito no leitor do texto-alvo não tem a mesma experiência de leitura, que o nome para o leitor da língua portuguesa. A não ser que o leitor do texto-alvo tenha um bom conhecimento da língua inglesa, não vai perceber o contraste entre as conotações negativas do nome da personagem, com o facto de que se trata de uma personagem boa, e não de um vilão. No caso de “Professor Remus Lupin”, a tradutora também optou por manter o nome da personagem igual no texto-alvo. Contudo, visto que Rowling usou o seu conhecimento do latim para construir este nome, é provável que o leitor do texto-alvo consiga interpretar as conotações atrás do nome, pois poderá ter uma experiência mais profunda do que o leitor do texto-fonte. As alcunhas “Moony”, “Wormtail”, “Padfoot” e “Prongs” também foram tratadas na mesma maneira. A tradutora optou por mantê-las iguais no texto-alvo, provocando perdas significativas de sentido. Para o leitor do texto-fonte, estes quatro nomes têm ligações diretas com as personagens, por provocar imagens dos animais em que se transformam. Contudo, visto que é possível que o leitor do português europeu possa não ter conhecimento do inglês, estas ligações perdem-se, provocando estranheza no texto-alvo. No caso de “Voldemort”, que a tradutora também optou por manter igual no texto-alvo, o elemento da sonoridade, para um leitor doutra língua, perde-se. Contudo, devido ao facto de que a língua francesa também tem raízes no latim, pode ser que o leitor de português compreenda a referência à fuga de morte com mais facilidade do leitor da língua-fonte, devido à origem latina da língua portuguesa.

A aliteração é também usada na criação dos nomes das personagens. “Moaning Myrtle”, além do efeito da aliteração, na língua-fonte, poder-se-ia também falar de onomatopeia, visto que a repetição do som na aliteração imita a ação de “moaning” (queixar-se). Contudo, na língua-alvo, embora a personalidade da personagem se mantenha na tradução, “Myrtle Queixosa”, a perda da aliteração significa que a sonoridade também se perde. Neste caso a referência importante é a sonoridade, porque a aliteração exagera a personalidade da personagem, que acrescenta um elemento cómico ao nome. Um processo parecido acontece nos casos de “Wendelin the Weird”, “Bathilda Bagshot” e “Emeric the Evil”. De novo, também na criação destes nomes, a autora usou a aliteração para aumentar o elemento cómico dos nomes das

personagens. Embora nos exemplos anteriores, a tradutora optasse por usar a mesma estratégia de tradução, nestes três exemplos, a tradutora não foi coerente, optando por usar as estratégias de tradução à letra e adaptação. No texto-alvo, “Wendelin the Weird” encontra-se traduzido por “A Feiticeira Wendelin”. Neste exemplo há uma perda não só no sentido do nome, visto que o leitor da língua-alvo não tem o mesmo conhecimento da personalidade esquisita desta personagem, mas também na sonoridade do nome, dado que a aliteração não se mantém. A tradução de “Bathilda Bagshot” também provoca algumas perdas de tradução, visto que a tradutora optou por adaptar o nome, traduzindo-o por “Adalbert Waffling”. Neste exemplo, não se perde só a aliteração, mas o nome em si também desaparece e encontra-se substituído por outro. No texto-fonte, a autora optou por usar dois nomes menos comuns, que, juntamente com a aliteração, acrescentam um elemento de humor à personagem. Adaptando este nome por outro, não familiar no texto-alvo, sobressai como estranho, provocando uma leitura completamente diferente para o leitor do texto-alvo. Por último, “Emeric the Evil” é traduzido por “Emeric, o Cruel”. Embora o sentido original se mantenha, a aliteração perde-se, perdendo, ao mesmo tempo, o elemento cómico do texto-fonte.

#### 4.2.6 Diversos

A criatividade da autora é um campo diverso, construída por vários processos diferentes e usada em vários contextos perante o texto-fonte. O seguinte grupo a ser analisado constitui um grupo diverso, uma seleção de exemplos criativos encontrados no texto-fonte, que não pertencem aos grupos anteriormente mencionados, ou se integram em grupos diversos.

Inglês	Português	Comentários
Bertie Bott’s Every Flavour Beans	Feijões de todos os Sabores de Bertie Bott	Tradução à letra, aliteração do original perdido. Elemento cómico não se transmite ao leitor. Estranheza provocada pela referência a feijões: referência cultural que não existe na cultura- alvo.
Blood-sucking Bugbear	Vampiro	Substituição, elemento cómico do original perdido.

Mudblood	Sangue-de-lama	Empréstimo, reduplicação do som do termo original perdido.
Hufflepuff	Hufflepuff	Estratégia de empréstimo, referência ao som de respiração perdida.
Snitch	Snitch	Empréstimo, lexema mantido igual no texto-alvo.
Squib	Cepatorta	Adaptação, palavra hápax na língua-alvo.
Muggle	Muggle	Empréstimo, lexema mantido igual no texto-alvo.

A autora cria uma sonoridade distinta na sua escrita, particularmente pelo uso de aliteração. A aliteração é um grande desafio face à tradução, pois o tradutor não tem só de transmitir a mensagem, mas também tentar manter o elemento de sonoridade no texto-alvo. A título de exemplo, podemos observar o seguinte enunciado - “Bertie Bott’s Every Flavour Beans”. A tradutora, neste caso, optou por uma tradução à letra: Feijões de Todos os Sabores de Bertie Bott, que embora seja uma estratégia possível, insere uma perda no efeito sonoro da aliteração. Embora o sentido original se mantenha a sonoridade criada pela aliteração do termo original perde-se em parte, recaindo, em português, apenas o nome de “Bertie Bott”. Neste exemplo, como anteriormente mencionado, o humor também desempenha um papel crucial. A brincadeira infantil entre o nome “bott” e feijões não foi transportada para o texto-alvo, provocando, de facto, uma estranheza para o leitor pela manutenção da palavra feijões. No texto-fonte, é óbvio para o leitor que o lexema “beans” (feijões) se refere a gomas na forma de feijões, populares na cultura britânica. Contudo, esta referência não é clara para o leitor do texto-alvo. Outra proposta poderia passar pela preservação da aliteração, através de uma ação transformada sobre o texto. Neste caso, teria de identificar a importância semântica das palavras e decidir o que é determinante na construção do sentido, por exemplo, “Confeitaria de Cada Categoria”.

Outro exemplo é de “Blood-Sucking Bugbear”, um animal imaginário. Além da aliteração, este nome tem um elemento cómico. A imagem de “blood-sucking” tem conotações de histórias de terror, contudo, a autora criou um contraste com o termo “bugbear”. Este termo em si é uma

justaposição de “bug” (termo coloquial por inseto) e “bear” (urso), substituindo as imagens de terror com uma de comédia, assim o leitor apercebe-se que não se trata de um monstro. Neste caso, contudo, a tradutora optou por substituir este nome inventado por vampiro, no texto-alvo, substituindo um elemento de criatividade original da autora por um termo já existente. Embora a perda seja inerente a toda a experiência de tradução, creio que existiria uma solução criativa de tradução possível, para tentar manter a riqueza original do texto.

No caso do exemplo “puffapod”, um exemplo de criatividade feita também pela aliteração, a tradutora optou por omitir este elemento. Vejamos os exemplos dos textos:

...He barely talked to her all through Herbology, even though he, Harry and Hermione were working together on the same Puffapod. (Rowling, 1999: 111)

...Mal lhe falou durante a aula de Herbologia, apesar de estarem os três a trabalhar no mesmo grupo. (Trad. de Fraga, 2016: 123)

Podemos ver, comparando o excerto do texto-fonte com o do texto-alvo, que a tradutora optou por omitir a referência ao “Puffapod”, incluindo só a informação de que as personagens estavam a trabalhar juntas. Embora não seja informação pertinente ao desenvolvimento da história, ainda assim é uma referência ao mundo mágico, significando que, neste caso, o leitor não teria a mesma experiência.

Os elementos criativos baseados nos sons da língua-fonte devem mudar a postura do tradutor, para que exista o mesmo impacto no texto-alvo como no texto-fonte. Dado que, no caso da tradução literária, que resulta de uma apropriação e transformação da língua, para nela albergar outras formas de dizer, com o sujeito do enunciador, neste caso o escritor, a tradutora tem de ter em conta o processo criativo linguístico da autora, já que é dele que resultam os entidades que constroem a identidade do texto. A autora criou as palavras “Hufflepuff” e “mudblood” usando o processo morfológico de reduplicação, ou seja, a repetição de sons. Nestes casos, a tradutora optou por duas estratégias diferentes, no caso de “Hufflepuff”, optou por uma estratégia de manutenção, em que o termo original foi mantido no texto-alvo. No caso de “mudblood”, contudo, a tradutora optou por uma estratégia de tradução literal, substituindo “mudblood” por sangue-de-lama, mantendo o sentido original, mas perdendo o elemento fonológico. Por outro lado, a tradutora optou por manter

“hufflepuff” igual, no texto-alvo, significando que a sonoridade é mantida, mas o leitor perde o sentido. Contudo, se o leitor do texto-alvo não tiver um bom conhecimento da língua inglesa, poderá também não interpretar a sonoridade da palavra, mas, por outro lado, cria alguma estranheza para o leitor, visto que se destaca mais no texto-alvo por não ser uma palavra escrita em português.

Rowling brinca com os sentidos de lexemas já existentes, usando a extensão semântica para os transportar a outro contexto. No caso dos três exemplos acima mencionados, a autora dá um sentido inesperado a cada lexema. Por exemplo, originalmente, “snitch” referia-se a uma pessoa que denuncia outras pessoas. Contudo, no contexto do livro, “snitch” passa a ter um sentido positivo, sendo a bola mais valiosa do jogo de “Quidditch”, criando um elemento de surpresa no texto. No texto-alvo, a autora optou por uma estratégia de empréstimo, mantendo o mesmo lexema na sua forma original. O impacto disto para o leitor, é que ele não terá a mesma experiência de surpresa, a menos que tenha um nível elevado de conhecimento da língua inglesa, o que lhe permitiria perceber o sentido original da palavra, e o contraste com o novo sentido.

No caso de “muggle”, a autora cria um jogo parecido. “Mug”, um termo coloquial, descreve uma pessoa que é facilmente enganada. No texto, “muggle” refere-se a uma pessoa que não tem capacidades mágicas, ou seja, alguém que não é feiticeiro. Tendo em conta a conotação de “mug”, em inglês, a autora poderia estar a brincar com a imagem que os feiticeiros têm das pessoas não-mágicas, que consideram como inferiores por não possuírem capacidades de magia. No texto-alvo, a autora optou, outra vez, por uma estratégia de empréstimo, perdendo, assim, este impacto que ocorre no texto-fonte.

Podemos concluir, destas observações, que a tradutora não optou por uma única estratégia de tradução para cada categoria de criatividade. Por exemplo, dos exemplos de justaposição, a tradutora usou duas estratégias, a tradução à letra e a manutenção de termos originais. Isto poderia provocar um elemento de estranheza no texto-alvo, devido à mistura entre novos termos mágicos, escritos em português, e os termos originais criativos mantidos em inglês. Por outro lado, a decisão de manter os latinismos, nomeadamente para os feitiços, iguais no texto-alvo poderia provocar uma experiência diferente para o leitor português. O facto de o português ser uma língua latina, poderia significar que o leitor tem uma compreensão mais

profunda do que o leitor do texto-fonte.

O objetivo do tradutor é manter, o máximo possível, a identidade do texto original, contudo, de maneira a que não prejudique a interpretação do texto-alvo. Retomemos aqui a noção de coerência, que participa ativamente na interpretação referida acima. A coerência é o resultado de vários fatores, que facilita a compreensão do texto pelo leitor (Hadla, 2015: 178). Manter a coerência num texto criativo pressupõe um desafio para o tradutor, pois, no caso dos textos aqui em análise, a criatividade da autora frequentemente encontra-se ligada com a cultura-fonte, fazendo com que a criatividade seja mais facilmente compreendida pelo leitor.

Podemos referir, de novo, aos grupos de casa. Sendo nomes próprios, a tradutora optou por uma estratégia de empréstimo. Contudo, no texto-original, estes nomes têm uma carga semântica que traz a cultura do mundo mágico ao leitor. As imagens provocadas pelos nomes dos grupos da escola referem diretamente as personalidades dos alunos que pertencem a cada grupo. Para manter estes termos no texto-alvo, a carga semântica perde-se, provocando, por sua vez, alguma estranheza para o leitor por não haver um vínculo claro entre os nomes dos grupos e os alunos que são selecionados para cada um.

A ocorrência de perdas no processo de tradução é inevitável e, embora existam perdas que se possa definir com absolutas, ou seja, casos em que a tradução não seria possível (Eco, 2005: 96), é a responsabilidade do tradutor de minimizar estas perdas o máximo possível, para manter a essência do texto-fonte. Podemos referir o exemplo de “puffapod”, em que a tradutora optou por uma estratégia de omissão, optando por não incluir este lexema no texto-alvo. Contudo, de acordo com Eco (2005: 101), o tradutor pode optar, com autorização do autor, saltar uma palavra ou frase, se verificar que a perda será irrelevante na economia geral de obra.

A autora usou vários processos, como anteriormente dito, na construção dos topónimos. Na tradução dos mesmos, a tradutora optou por duas estratégias de tradução, tradução de letra e empréstimo. O caso dos empréstimos refere, outra vez, uma perda semântica, sendo que os nomes das personagens em questão trazem, ao leitor, informação sobre a mesma personagem. Por outro lado, embora a estratégia de tradução à letra mantenha a carga semântica, aqui a perda de sonoridade existe, dado que a aliteração do original não se mantém, destruindo não só o ritmo construído no texto-fonte, mas também perdendo o

elemento cômico construído pela aliteração, conseqüentemente resultando na ocorrência de uma das tendências deformantes anteriormente mencionadas, a destruição de ritmos.

Tendo as observações anteriores em conta, podemos concluir que as maiores perdas de tradução resultam da estratégia de empréstimo. Por ter mantido estes lexemas no seu estado original, o leitor do texto-alvo não recebe a mesma informação, e provoca um elemento de estranheza.

### 4.3 Tradução e humor

O humor é uma característica sutil, mas intrínseca na escrita da autora. Para compreender o impacto disto no processo de tradução, é importante compreender o conceito de humor em si. Martin (2007: 5) define o humor da seguinte forma:

From a psychological perspective, the humor process can be divided into four essential components: (1) a social context, (2) a cognitive-perceptual process, (3) an emotional response, and (4) the vocal-behavioral expression of laughter.

Assim sendo, podemos compreender a noção de humor como uma característica que atribui a capacidade de compreender piadas, além da capacidade de fazer comentários humorísticos ou ter percepções humorísticas.

Os desafios que podem confrontar o tradutor em relação ao humor surgem geralmente de dois campos distintos: humor baseado na cultura, ou humor baseado em jogos de linguagem ou sonoros <sup>16</sup>. O desafio, em termos de tradução, é transportar este humor para a língua-alvo, dando ao leitor a mesma experiência. Segundo Chiaro (2010: 8), o humor não é traduzido, pois “an adequate degree of equivalence is hard to achieve”, o que levanta a questão, porque é que a tradução do humor é tão problemática?

O humor é diretamente ligado à cultura, significando que, em termos de tradução, será preciso não só criatividade por parte do tradutor para transportar um elemento humorístico para o texto-alvo, mas também a compreensão tanto da cultura-fonte como da cultura-alvo, para reproduzir o processo criativo do humor de uma maneira compreensível para o público-alvo. Antes de traduzir algum elemento cômico do texto-fonte, o tradutor tem de perceber o efeito cômico, para ser capaz de transportar esse efeito para a língua-alvo.

---

<sup>16</sup> Artigo de Hoffman, J. (2012) de *The New York Times*. Consultado em 17/08/2018.  
<https://www.nytimes.com/2012/10/21/books/review/the-challenges-of-translating-humor.html>

Para isso, o tradutor tem geralmente duas opções em termos de tradução de elementos cômicos do texto-fonte. Por um lado, pode optar por uma estratégia de equivalência, usando o seu conhecimento da cultura-alvo para dar conta do humor no texto-alvo. Por outro lado, pode optar por uma estratégia que o Newmark (1988: 91) define como “notes”, dando informação adicional ao leitor para contextualizar e explicar o humor encontrado no texto-fonte. Contudo, esta estratégia pode provocar a ocorrência da estratégia deformante de clarificação, ao dar uma explicação ao leitor perde-se o elemento cômico do texto-fonte.

Vejamos alguns exemplos de texto-fonte que trazem conotações humorísticas. Em primeiro lugar, a autora usa a aliteração para trazer um elemento cômico ao leitor. Referimos aqui os nomes das personagens “Moaning Myrtle” e “Emeric the Evil”. No primeiro exemplo, além do elemento sonoro que o nome transporta, provoca uma imagem engraçada no mente do leitor, a imagem de um fantasma que está sempre a reclamar. No segundo exemplo, o humor é outra vez construído pela aliteração, tirando a imagem maléfica que o nome é suposto trazer, substituindo-a por um efeito cômico. Nos dois casos, como anteriormente dito, a tradutora optou por uma estratégia de adaptação: “Myrtle Queixosa” e “Emeric o Cruel”, transportando o sentido literal dos nomes, mas, o elemento cômico construído pela aliteração perde-se.

O humor também se encontra noutros nomes de personagens que não são construídos pela aliteração, por exemplo, “Sirius Black” e “Wormtail”. Como anteriormente referido, o nome de “Sirius Black” é cômico por ser exagerado. No caso de “Wormtail”, a justaposição dos dois lexemas separados, “worm” e “tail”, provoca um efeito cômico. Contudo, como a tradutora optou por manter os nomes originais no texto-alvo, o humor também se perderá, a menos que o leitor tenha um conhecimento profundo da língua inglesa.

Em último lugar, tendo em conta que a saga é dirigida, nomeadamente, a um público infantojuvenil, na criação de “Bertie Bott’s Every Flavour Beans”, a autora brinca com o humor infantil com as referências de “bott” e “beans”. Referindo, de novo, a definição anteriormente mencionada de humor, lembremo-nos que se refere a algo relacionado com um contexto social, pois, o humor liga-se à cultura-fonte. Na cultura britânica, a piada construída pelo nome “Bertie Bott’s Every Flavour Beans” é compreensível para o leitor, onde existem estas referências. Contudo, poderia ser que, na cultura-alvo, caso essa mesma referência não exista,

a tradutora poderia criar uma outra referência cultural na língua-alvo.

Como anteriormente dito, poderíamos argumentar, que a tradutora poderia ter encontrado soluções de tradução que reproduzissem o humor do original, desde que o exercício de tradução tivesse em conta a importância deste elemento na tradução.

#### 4.4 Experiência de leitura

Como anteriormente dito, a base da escrita de J.K. Rowling é a criatividade. Rowling usa a sua imaginação para criar um mundo alternativo. Ao ler as obras originais em inglês, o leitor tem uma experiência enriquecedora, que o mergulha num mundo mágico, criado pela linguagem criativa da autora. Como já referido, transportar esta linguagem para outra língua, para que o leitor tenha a mesma experiência, é um desafio.

Perdas de tradução são uma ocorrência inevitável, e, segundo Eco (2005), o tradutor cria um equilíbrio, por compensar as perdas com ganhos em outros aspetos e momentos do texto, tendo em conta, contudo, para resistir à tentação de ajudar demasiado o texto, para não substituir o autor (Eco, 2005: 110). Assim, o tradutor poderia afastar o texto-alvo ainda mais do texto-fonte, deixando o seu próprio traço nele, um fenómeno chamado “a língua de ninguém” (Pereira, 1998).

Tendo em conta as nossas hipóteses originais, previmos que haveria uma perda de tradução em relação ao diálogo de duas personagens: Hagrid e Stan Shunpike. No texto-fonte, a autora usa marcas dialetais e trunicações para distinguir os dois sotaques diferentes destas duas personagens. Contudo, no texto-alvo, embora a tradutora conseguisse diferenciar as personagens que falam de uma maneira diferente em comparação com os outros, perde-se a diferenciação entre as personagens de Hagrid e Stan Shunpike. Vejamos alguns exemplos do texto, primeiro de Stan Shunpike, seguido por Hagrid:

“Woss that on your ‘ead? said Stan abruptly.

... “Can’t do nuffin underwater...” (Rowling, 1999: 31)

“ O qu’ é isso aí na tua cabeça?” perguntou de forma inesperada.

... “Não anda debaixo de água...” (Trad. de Fraga, 2000: 34)

“Las’ time I saw you, you was only a baby” said the giant.

“ Yeh look a lot like yer dad, but yeh’ve got yer mum’s eyes” (Rowling, 1997: 39).

“Da última vez que te vi ind’eras bebé” observou o gigante.

“ É engraçado, pareces-te bastante co’teu pai, mas os olhos são os da tua mãe”.

(Trad. de Fraga, 1999: 46)

Nestes exemplos, embora haja uma diferença na fala destas duas personagens, a diferença entre elas não segue os mesmos princípios do texto-fonte. Neste caso, podemos referir a tendência deformante de Berman de apagamento de superposição de línguas, devido ao facto da distinção dos dois sotaques regionais não ser claro para o leitor. Além disso, podemos ver que há uma diferença no número de páginas entre o texto-fonte e o texto-alvo, o que poderia indicar a tendência de expansão.

Por outro lado, a maior área de perda surge nos jogos de linguagem. A autora cria muitos jogos fonéticos com a língua inglesa em vários aspetos diferentes perante o texto. Em primeiro lugar, referimo-nos de novo aos nomes. Em relação à sua tradução, como anteriormente analisado, a tradutora optou por várias estratégias, uma delas sendo o empréstimo - deixando o nome do texto-fonte igual no texto-alvo. Dois exemplos disto são as personagens “Moony” e “Padfoot”. Como já explicado, estes dois nomes têm uma carga semântica, referindo-se diretamente a várias características das personagens. No caso de “Moony”, refere-se à lua, e ao facto de ser lobisomem. No caso de “Padfoot”, a justaposição das duas palavras “pad” e “foot”, refere às patas de um cão, o animal em que se transforma.

As soluções de tradução para outros jogos de linguagem de duplo significado, como, por exemplo, “The Knight Bus”, resultam na ocorrência da tendência deformante de clarificação (Berman, cit. em Venuti, 2000). Neste caso, ao traduzir esta frase por “O Autocarro Cavaleiro”, a tradutora está a explicar uma característica do autocarro, que no texto-fonte se encontrava omissa. Tanto neste caso como no dos nomes, identificamos um empobrecimento qualitativo, visto que a criatividade da autora não foi transportada para a língua-alvo.

Assim, o leitor português terá uma experiência de leitura diferente da do leitor do texto-fonte, devido ao uso de latim na construção de alguns feitiços. Em relação à tradução dos feitiços, a tradutora optou, na maioria dos casos, por uma estratégia de empréstimo. No texto-fonte, os feitiços provocam um elemento de estranheza, pedindo uma explicação contextual para que o leitor perceba a sua função. No caso do leitor português, por causa das semelhanças

linguísticas entre o português e o latim, perceberá melhor a função dos feitiços, sem precisar de alguma explicação.

Para concluir, embora a tradutora se tivesse esforçado por evitar perdas de tradução no texto-alvo, como foi possível verificar, algumas perdas foram inevitáveis. Como anteriormente dito, também identificámos a ocorrência das várias tendências deformantes, devido à criatividade de autora não ser transportada para o texto-alvo. Assim, poder-se-á afirmar que a experiência de leitura do texto-alvo não é igual à experiência que o leitor recebe ao ler o texto-fonte em inglês.

## 5 Reflexões Finais

Esta dissertação teve quatro objetivos principais: demonstrar que a escrita obedece a critérios criativos, realizar a recolha dos elementos criativos e respetiva classificação, a análise dos objetos referidos e a comparação dos processos criativos e as decisões tomadas pela tradutora, seguindo-se uma reflexão sobre a experiência de leitura.

Em primeiro lugar, retomemos a definição de criatividade de Mouchiroud e Lubart (2002), que fala de um conjunto de capacidades que permitem uma pessoa comportar-se de modos novos e adaptativos em determinados contextos. Pensando na escrita da autora, podemos concluir, que, de facto, a saga de Harry Potter confirma a existência de uma escrita criativa, tendo em conta a maneira como a autora age sobre a língua inglesa para construir neologismos e modificar lexemas já existentes, transportando-os para novos contextos.

No início deste trabalho, também foram apresentadas algumas hipóteses de trabalho: o exercício da tradução pressupõe perdas inevitáveis devido às diferenças estruturais e linguísticas, que as referências culturais provocariam estranheza no texto-alvo, e que o leitor português teria uma experiência diferente. Segundo Eco, “existem perdas que podemos definir como absolutas” (Eco, 2005: 96). Perante a análise dos elementos criativos selecionados, concluímos que existiram perdas de tradução que poderiam ter sido evitadas se a tradução tivesse obedecido aos mesmos processos criativos do original e tivesse tido em conta as diferenças entre as línguas e as culturas. Os exemplos anteriormente analisados, como, por exemplo, “Knockturn Alley” e “The Knight Bus” provaram a ausência do processo criativo. A autora brinca com a fonética da língua-fonte, atribuindo-lhe um duplo significado que se perde, nos dois casos, na língua-alvo. No que diz respeito às referências culturais, a tradução do topónimo “The Leaky Cauldron” por “O Caldeirão Escoante”, perde a referência cultural, provocando estranheza para o leitor com a tradução literal do nome.

Tendo em conta as observações da análise comparativa, podemos chegar à conclusão de que o leitor português terá uma experiência diferente de leitura, nomeadamente por dois motivos principais. Em primeiro lugar, devido às perdas de tradução. Particularmente nos casos em que a tradutora optou por uma estratégia de empréstimo, o leitor do texto-alvo não recebe a mesma informação que o leitor do texto-fonte, devido à carga semântica existente na língua-fonte. Contudo, por outro lado, podemos argumentar que nos casos em que a autora usou o

seu conhecimento do latim, especificamente na construção dos feitiços, o leitor do texto-alvo poderia ter uma experiência mais enriquecida, visto que o conhecimento do português, uma língua com raízes no latim, ajuda à compreensão do próprio latim.

Assim sendo, julgamos ter cumprido os objetivos desta dissertação. A recolha do corpus e categorização dos objetos criativos provou ser de grande utilidade para a análise, e para revelar não só os processos criativos da própria autora, mas também os processos e estratégias seguidos pela tradutora. Em relação às hipóteses iniciais, a análise comparativa ajudou-nos a concluir que houve, no texto-alvo, perdas de tradução, elementos de estranheza e uma experiência diferente de leitura, provocados pelas escolhas do trabalho de tradução. Acreditamos que esta dissertação nos permitiu uma maior consciência do exercício da tradução, do trabalho que lhe está inerente e das dificuldades que o tradutor enfrenta. Acreditamos também que a fase da leitura é primordial para limitar as perdas, e, se bem que inevitáveis, podem, no entanto, ser diminuídas.

## Bibliografia

### Bibliografia Primária

Rowling, J.K. (1997). *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Londres: Bloomsbury Publishing Plc.

Rowling, J.K. (1998). *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. Londres: Bloomsbury Publishing Plc.

Rowling, J.K. (1999). *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. Londres: Bloomsbury Publishing Plc.

Rowling, J.K. (2015). *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. 38ª Edição. Trad. de I. Fraga. Lisboa: Editorial Presença.

Rowling, J.K. (2016). *Harry Potter e a Câmara dos Segredos*. 30ª Edição. Trad. de I. Fraga. Lisboa: Editorial Presença.

Rowling, J.K. (2016). *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*. 27ª Edição. Trad. de I. Fraga. Lisboa: Editorial Presença.

### Bibliografia Secundária

Barrento, J. (2002). *O Poço de Babel: Para uma Poética da Tradução Literária*. Lisboa: Relógio D'Água.

Berman, A. (2000). "Translation and the Trials of the Foreign", em Venuti, L. (ed.) *The Translation Studies Reader*, 2ª ed. Nova Iorque: Routledge.

Bettelheim, B. (1976). *A Psicanálise dos Contos de Fadas*, 4ª ed. Trad. de C. Da Silva. Lisboa: Bertrand Editora.

Cacciari, C. e Glucksberg, S. (1995). "Imagining Idiomatic Expressions: Literal or Figurative Meanings?", em Everaert, Martin, Van der Liden, Erik-Jan, Schenk, André and Schreuder, R. (eds). *Idioms: Structural and Psychological Perspectives*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Chesterman, A. (1997). *Memes of translation: the Spread of Ideas in Translation Theory*. Amsterdam/Philadelphia: J. Benjamins.

Chiaro, D. (2010). (ed). *Translation Humor and Literature*. London: Continuum International Publishing Group.

Corrêa, M. (2016). *Tradução e Referências Culturais*. Universidade Federal de Santa

Catarina.

Crippen, M. (2012). *The Value of Children's Literature*. <http://www.luther.edu/oneota-reading-journal/archive/2012/the-value-of-childrens-literature/> consultado em 24/01/2018.

Crystal, D. (2003). *The Cambridge Encyclopedia of the English Language*. 2ª ed. Cambridge: Cambridge University Press.

Duarte, I. (2001). "Uso da Língua e Criatividade", em *actas de colóquio- A Linguística na Formação de Professores de Português*. Porto: CLUP.

Eco, U. (2005). *Dizer Quase a Mesma Coisa sobre Tradução*. Trad. de José Colaço Barreiros. Lisboa: Difel.

Eco, U. (1996). *A Procura da Língua Perfeita*. Trad. de Miguel Serras Pereira. Lisboa: Editorial Presença.

Gallo, E. (2000). *A Criatividade com a Literatura Infanto-Juvenil*. São Paulo: Editora Arte & Ciência.

Gibbs, R. J. Jr. (1995). "Idiomaticity and Human Cognition", em Everaert, M. , Van der Liden, E. , Schenk, A. e Schreuder, R. (eds). *Idioms: Structural and Psychological Perspectives*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Gläser, R. (1998). "The Stylistic Potential of Phraseological Units in the Light of Genre Analysis", em Cowie, A.P. (ed.) *Phraseology: Theory, Analysis and Applications* (pp. 125-143). Nova Iorque: Oxford University Press.

Hadla, L. (2015). *Coherence in Translation*. (Dissertação). Jordan: Universidade de Zarqa.

Hébert, L. (2011). "The Functions of Language", em Louis Hébert (dir.). *Signo*: Rimouski (Quebec). <http://www.signosemio.com/jakobson/functions-of-language.asp>.

Jakobson, R. (1960). "Linguistics and Poetics" em Sebeok, T. (ed.) *Style in Language* (pp. 350-377). Cambridge, MA: MIT.

Jentsch, N. (2004). "Harry Potter and the Tower of Babel. Translating the Magic", em Whitehead, L. (ed). *The Ivory Tower and Harry Potter. Perspectives on a Literary Phenomenon*. Missouri: Missouri Press.

Jorge, G. (2012). "A Tradução nos Estudos Fraseológicos" em Alvarez, M. *Tendências Atuais na Pesquisa Descritiva e Aplicada em Fraseologia e Paremiologia*. São Paulo: Pontes Editores.

Knox, R.A. (1957). *On English Translation*. Michigan: Clarendon Press.

Larose, R. (1989). *Théories contemporaines de la traduction*. 2ª ed. Montreal: Presses de l'université du Québec.

Leite, I. (2017). “A Tradução dos Nomes em Harry Potter”, em Rónai- Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios.

Machado, A. e Vilaça, M. (2012). “A importância da coesão e da coerência em nossos textos” em *Cadernos do CNLF* 16 (4): 76-83.

Martin, R. A. (2007). *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. Burlington: Elsevier Academic Press.

Meschonnic, H. (2008). «Traduire au XXIe siècle », *Quaderns*, 15.

Mouchiroud, C. e Lubart, T. (2002). Social Creativity: A cross-sectional study of 6-to 11-year-old children. *Int. J. Behav. Devlop.*, 26 (1), 60-69.

Munday, J. (2008). *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. 2ª ed. Londres & Nova Iorque: Routledge.

Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. New York: Prentice-Hall International.

Nord, C. (1988). *Text Analysis in Translation*. Heidelberg: Groos.

Nord, C. (1997). *Translating as a Purposeful Activity*. Manchester: St. Jerome Publishing.

Norton, D., e Norton, S. (2010). *Through the eyes of a child: An introduction to children's literature*. 2ª ed. Boston, MA: Prentice-Hall.

Ortiz Alvarez, M. (2012). *Tendências Atuais na Pesquisa Descritiva e Aplicada em Fraseologia e Paremiologia*. Brasil: Pontes Editores.

Paz, O. (1990). *Televisión: Cultura y Diversidad. Hombres en su Siglo y Otros Ensayos*. Barcelona: Biblioteca de Bolsillo.

Pereira, M. (1998). *Da Língua de Ninguém à Praça da Palavra*. Lisboa: Fim de Século.

Press Rente, S. (2013). *Expressões Idiomáticas Ilustradas*. Lisboa: LIDEL.

Ratcliffe, S. (2011). *Oxford Treasury of Sayings and Quotations*. Nova Iorque: Oxford University.

Rio-Torto, G. (1998). *Morfologia Derivacional: Teoria e Aplicação ao Português*. Porto: Porto Editora.

Schjoldager, A. (2008). *Understanding Translation*. Aarhus: Academica.

Schleiermacher, F. Tradução de Bernofsky, S. (2000). “On the Different Methods of Translating.”, em Venuti, L. (ed.) *The Translation Studies Reader*. 2ª ed. Nova Iorque: Routledge.

Trask, R. L. (2004). *Dicionário de linguagem e linguística*. São Paulo: Contexto.

Venuti, L. (2000). *The Translation Studies Reader*. 2ª ed. Nova Iorque: Routledge.

Venuti, L. (1998). *The Scandals of Translation: Towards and Ethics of Difference*. Londres: Routledge.

Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility*. Nova Iorque: Routledge.

Viana, F. L. (2002). *Da Linguagem oral à Leitura, Construção e validação do Teste de Identificação de Competências Linguísticas*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e a Tecnologia, Ministério da Ciência e do Ensino Superior.

Villalva, A. (2008). *Morfologia do Português*. Lisboa: Universidade Aberta.

Artigo sobre jogos de linguagem na saga Harry Potter.

Consultado em 01/11/2017

<https://www.quora.com/What-are-the-best-puns-word-play-in-the-Harry-Potter-series>

Vídeo sobre os problemas de tradução da saga Harry Potter: *Harry Potter and the Translator's Nightmare*.

Consultado em 01/11/2017

<https://www.youtube.com/watch?v=UdbOhvjIjxl>

Informação sobre os significados em latim dos feitiços.

Consultado em 12/10/2017

<https://super.abril.com.br/cultura/o-que-significam-em-latim-os-feiticos-de-harry-potter/>

Informação em relação aos dados de venda do primeiro livro da saga de Harry Potter.

Consultado em 12/10/2017

<http://fortune.com/2017/06/26/harry-potter-20th-anniversary/>

<http://entertainment.time.com/2013/07/31/because-its-his-birthday-harry-potter-by-the-numbers/>

Informação sobre o lançamento e recepção do primeiro livro no Reino Unido.

Consultado em 21/11/2017

<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/harry-potter-20th->

anniversary-fans-original-reviews-harry-potter-and-the-philosophers-stone-a7808721.html

Informação sobre o lançamento do primeiro livro.

Consultado em 21/11/17

<https://splinternews.com/the-4-worst-initial-reviews-of-harry-potter-and-the-sor-1793842043>

Lançamento do quinto livro.

Consultado em 21/11/2017

<https://www.presenca.pt/editorial/regressou-harry-potter/>

Informação sobre o primeiro livro e o lançamento.

Consultado em 21/11/2017

[https://ipfs.io/ipfs/QmXoypizjW3WknFiJnKLwHCnL72vedxjQkDDP1mXWo6uco/wiki/Harry\\_Potter\\_and\\_the\\_Philosopher%27s\\_Stone.html](https://ipfs.io/ipfs/QmXoypizjW3WknFiJnKLwHCnL72vedxjQkDDP1mXWo6uco/wiki/Harry_Potter_and_the_Philosopher%27s_Stone.html)

Entrevista com a tradutora Isabel Fraga.

Consultado em 29/07/2018

<http://expresso.sapo.pt/cultura/2017-06-26-Harry-Potter-ficou-desatualizado--Talvez-estejamos-a-perder-a-magia#gs.UlhiqLY>

Dados de venda.

Consultado em 29/07/2018

<http://www.tvi24.iol.pt/livros/rowling/harry-potter-11-milhoes-de-vendas-em-24-horas>

Informação biográfica da autora.

Consultado em 07/08/2018

<https://harrypotter.bloomsbury.com/uk/jk-rowling-biography/>

Definições de neologismo e anagrama de acordo com o dicionário de Cambridge.

Consultado em 07/08/2018

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/neologism>

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/anagram>

Receção das obras no Reino Unido.

Consultado em 27/07/2018

<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/harry-potter-20th-anniversary-fans-original-reviews-harry-potter-and-the-philosophers-stone-a7808721.html>

Informação em relação às traduções das obras.

Consultado em 04/03/2018

<https://www.dymocks.com.au/Blog/Book-News/Can-You-Say-Hufflepuff-in-French-Harry-Potter-in-E>

Dados de venda em Portugal.

Consultado em 28/07/2017

<http://www.tvi24.iol.pt/livros/rowling/harry-potter-11-milhoes-de-vendas-em-24-horas>

Receção das obras em Portugal.

Consultados em 27/07/2018 e 17/08/2018

<https://www.presenca.pt/editorial/regressou-harry-potter/>

<https://www.presenca.pt/pesquisa/serie/Harry%2BPotter/>

Informação na formação de neologismos.

Consultado em 27/07/2018

<https://www.theguardian.com/media/mind-your-language/2016/feb/04/english-neologisms-new-words>

Definição de acrónimo, de acordo com o dicionário de Miriam Webster.

Consultado em 26/07/2018

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/acronym>

Definição de Canis Major, de acordo com o dicionário Collins.

Consultado em 27/07/2018

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/canis-major>

Os desafios em relação à tradução de humor de Hoffman, J. (2012).

Consultado em 17/08/2018

<https://www.nytimes.com/2012/10/21/books/review/the-challenges-of-translating-humor.html>

Definição de Herbology, de acordo com o dicionário de Miriam Webster.

Consultado em 01/08/2018

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/herbology>

## 6 Anexos

A legenda dos anexos: PS = *Harry Potter and the Philosopher's Stone*

CofA = *Harry Potter and the Chamber Of Secrets*

PofA = *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*

A primeira referência de página é referente ao texto-alvo. A segunda refere-se ao texto-fonte.

<b>Palavras simples inventadas</b>
<b>Diversos</b>
Ancient Runes (CofS Pág. 187, 205)
unDursleyish (PS Pág.1,1)
<b>Latinismos</b>
Nimbus 2000 (PS Pág. 113, 129)
Patronus (PofA, Pág. 176, 193)
Herbology (PofA, Pág. 111, 123)
<b>le</b>
Sickle (PS Pág. 58, 68)
Quaffle (PS Pág. 124, 141)
Muggle (PS Pág. 13, 16)
<b>er/or</b>
Bungler (PS Pág. 51, 60)
Chaser (PS Pág. 124, 141)
Keeper (PS Pág. 124, 141)
Bludgers (PS Pág. 124, 142)
dementor (PofA, Pág. 67,74)
Beaters (PS Pág. 125, 142)
Howler (CofS, Pág. 69, 77)
<b>y</b>
Arithmancy (PofA, Pág. 85, 95)
<b>tion</b>
Transfiguration (PS, Pág. 100, 114)
Divination (PofA Pág. 76, 83)
<b>Plural</b>
Kelpies (CofS Pág. 88, 98)
<b>Extensão Semântica</b>
Galleon (PS Pág. 58, 68)
Squib (CofS Pág.109,121)
Snitch (PS Pág. 125, 142)
<b>Palavras já existentes</b>
bezoar (PS Pág. 103, 117)
Slytherin (PS Pág. 60, 70)
Bicorn (CofS Pág. 125, 138)
Knut (PS Pág. 58, 68)
Kappa (PoA, 129, 143)

## Palavras Compostas Inventadas

### Aliteração

Polyjuice potion (CofS Pág. 120, 134)

Blood Sucking Bugbear (CofS Pág. 150, 166)

Bertie Bott's Every Flavour Beans PS Pág. 76, 88)

Time-Turner (PofA, 289, 315)

### Justaposição

Put-Outer (PS Pág. 12, 15)

Grindylow (PofA, Pág. 117, 130)

Hinkypunk (PofA, 128, 142)

Manticore (PofA, 164,181)

Bicorn Horn(CofS Pág. 139, 154)

Gryffindor (PS Pág. 60, 70)

Mandrake (CofS, Pág.72,80)

Rememberall PS (Pág. 110, 126)

Butterbeer (PofA Pág. 149, 165)

Mudblood (CofS Pág. 86, 96)

Hippogriff (PofA Pág. 87, 97)

Shrivelfig (PofA, Pág. 95,105)

Gobstones (PofA, 43,47)

Firebolt (PofA, 43,47)

Boggart (PofA, Pág. 101,111)

Puffapod (PofA, Pág. 111, 123)

Fluxweed (CofS Pág. 125, 138)

Lacewings (CofS Pág. 125, 138)

Cleansweep 7 (PS Pág. 113, 129)

Flobberworms (PofA Pág. 92,102)

Hufflepuff (PS Pág. 60, 70)

Ravenclaw (PS Pág. 60, 70)

Kwikspell (CofS Pág.98,108)

Dungbomb (PofA, 143, 158)

monkshood (PS Pág. 103, 117)

wolfsbane (PS Pág. 103, 117)

Pepperup Potion (CofS Pág. 95, 104)

Parselmouth (CofS Pág. 146, 161)

Parseltongue (CofS Pág. 146, 161)

### Latinismos

Animagus/Animagi (PofA Pág.83, 92)

### jogos de linguagem

Floo-Network (CofS Pág. 40, 45)

Floo-Powder (CofS Pág. 40, 45)

### Amálgama

Lunastyle (PofA Pág. 42, 46)

Spellotape (CofS Pág. 74, 83)

## Especificidade da fala de Hogwarts

Hogwarts (PS Pág. 41, 47)

Voldemort (PS Pág. 14, 17)

Slytherin (PS Pág. 60, 70)

Hufflepuff (PS Pág. 60, 70)

Ravenclaw (PS Pág. 60, 70)

Gryffindor (PS Pág. 60, 70)

Muggle (PS Pág. 13, 16)

Quidditch (PS Pág. 61, 71)

Quaffle (PS Pág. 124, 141)

Chaser (PS Pág. 124, 141)

Keeper (PS Pág. 124, 141)

Bludgers (PS Pág. 124, 142)

Beaters (PS Pág. 125, 142)

Snitch (PS Pág. 125, 142)

Hogsmeade (PofA, 16, 19)

Ministry of Magic (PS Pág. 51, 59)

The Daily Prophet (PS Pág. 51, 59)

Fluxweed (CofS Pág. 125, 138)

Lacewings (CofS Pág. 125, 138)

Boomslang (CofS Pág. 125, 138)

Bicorn (CofS Pág. 125, 138)

Animagus/Animagi (PofA Pág.83, 92)

flobberworm (PofA Pág. 92, 102)

Red Caps (PofA Pág. 107, 118)

Kappas (PofA Pág. 107, 118)

Puffapod (PofA Pág. 111, 123)

Hit Wizards (PofA, Pág. 155, 171)

Magical Law Enforcement Squad (PofA, Pág. 155, 171)

Common Welsh Green PS Pág. 169, 192)

Hebridean Black (PS, Pág. 169, 192)

Norweigan Ridgeback (PS. Pág. 171, 194)

Grindylow (PofA Pág. 116, 128)

## Personagens/Onomástica

### Diversos

Peeves (PS Pág. 96, 110)

Hedwig (PS, Pág 67,

Morgana (PS, Pág. 78,90)

Hengist of Woodcroft(PS, Pág. 78,90)

Alberic Grunnion (PS, Pág. 78,90)

Crice (PS, Pág. 78,90)

Merlin (PS, Pág. 78,90)

Cliona (PS, Pág. 78,90)

Scabbers (PS Pág. 75, 87)

### Latinismos

Paracelsus (PS, Pág. 78,90)

Professor Remus Lupin (PofA Pág. 59,66)

Minister Cornelius Fudge (PS Pág. 51, 60)

Rubeus Hagrid (PS., Pág. 40, 46)

### Formas de tratamento

Madam Malkin (PS, Pág.59, 69)

Professor Binns (CofS, 112,125)

Professor Kettleburn (PofA, Pág. 73, 80)

Sir Cadogan (PofA, Pág. 78, 86)

Madam Pomfrey (PS, Pág. 174, 198)

Professor Minerva McGonagall (PS Pág. 13, 15)

Professor Flitwick (PS Pág. 96, 110)

Professor Quirrell (PS, Pág. 55, 64)

Madam Hooch (PS, Pág. 109, 124)

Mr. Filch (PS Pág. 94, 108)

Mrs Norris (PS Pág. 99, 113)

Professor Albus Dumbledore (PS Pág. 12, 15)

Professor Snape (PS, Pág. 94, 108)

Professor Remus Lupin (PofA Pág. 59,66)

Professor Sybill Trelawney (PofA, Pág. 79,88)

Minister Cornelius Fudge (PS Pág. 51, 60)

### Aliteração

Moaning Myrtle (PS, Pág. 101, 112)

Bathilda Bagshot (PofA Pág. 1, 1)

Emeric the Evil (PS. Pág. 99, 114)

Fat Friar (PS Pág. 87, 100)

Moony (PofA Pág, 144,159)

Wormtail (PofA Pág, 144,159)

Padfoot (PofA Pág, 144,159)

Prongs (PofA Pág, 144,159)

Buckbeak (PofA, Pág, 88, 98)

Fang (PS, Pág 104, 119)

Uric the Oddball (PS. Pág. 99, 114)

Wendelin the Weird (PofA, Pág. 1,1)

### **Jogos de Linguagem**

Sirius Black (PofA, Pág. 33, 37)

Voldemort (PS Pág. 14, 17)

### **Imagens**

Nearly Headless Nick (PS, Pág.92,106)

The Bloody Baron (PS, Pág.103, 106)

## Lugares/Topónimos

### Diversos

Gringotts (PS Pág. 50, 58)

Azkaban (PofA, Pág. 67, 74)

### Jogos de Linguagem

Knockturn Alley ( CofS Pág. 45, 51)

Diagon Alley (PS Pág. 56, 65)

Hogwarts (PS Pág. 41, 47)

### Elementos Culturais

Hogsmeade (PofA, 16, 19)

Honeydukes (PofA, Pág. 61, 68)

The Leaky Cauldron (PS Pág. 53, 62)

Flourish and Blotts (PS Pág. 62, 72)

Eeylops Owl Emporium (PS Pág. 63, 73)

Ollivanders (PS Pág. 63, 73)

Ottery St. Catchpole (CofS, Pág. 29, 33)

The Burrow (CofS, Pág. 29, 33)

The Chudley Canons (CofS, Pág. 35, 40)

Godric's Hollow (PS Pág. 14, 17)

Quality Quidditch Supplies (PofA Pág. 49, 54)

Madam Malkin's Robes for all Occasions (PS, Pág.59, 69)

The Three Broomsticks (PofA Pág. 149, 165)

Privet Drive (PS, Pág. 1,1)

Hogsmeade (PofA, Pág. 16, 18)

Magnolia Crescent (PofA Pág. 29, 32)

Floean Fortescues Ice-Cream Parlour (PofA Pág. 42, 46)

Zonko's (PofA, Pág. 109, 121)

The Daily Prophet (PS, Pág. 51,59)

### Aliteração

The Shrieking Shack (PofA, Pág.61, 68)

The Forbidden Forest (PS, Pág. 177,201)

Whomping Willow (CofS Pág. 63, 70)

Borgin and Burkes (CofS Pág. 45,50)

## Léxico da magia-neologia semântica (Fetiços)

### Diversos

Waddiwasi (PofA, Pág.100, 110)

Peskipiksi Pesternomi (CofS, 79, 89)

Rictusempra (CofS, Pág. 143, 158)

Tarantallegra (CofS Pág. 144, 159)

Serpensortia (CofS Pág. 145, 160)

Aparecium (CofS Pág. 174, 190)

Dissendium (PofA, 145, 161)

Ferula (PofA Pág. 276, 301)

Hurling Hex (PofA, Pág. 181, 199)

### Latinismos

Lumos (CofS, Pág. 201, 221)

Expecto Patronum (PofA, Pág. 176, 193)

Expelliarmus CofS (Pág. 142, 157)

Petrificus Totalus (Pág. 198, 226)

Fidelius Charm (PofA, 153, 169)

Mobilicorpus (PofA Pág. 276, 301)

Mobiliarbus (PofA, Pág. 150, 166)

Impervius (PofA, Pág. 133,147)

Nox (PofA, Pág. 248, 270)

Finite Incantatem (CofS Pág. 144, 159)

Locomotor mortis (PS Pág. 162, 185)

Confundus Charm (PofA, Pág. 283, 308)

The Patronus Charm (PofA, Pág. 175, 193)

### Latinismos + Inglês/ Havaino

Wingardium Leviosa (PS, Pág. 127, 145)

Riddikulus (PofA, Pág. 102, 112)

Alohomora (PS Pág. 119, 135)

## Jogos fonéticos/sonoros/ de linguagem

### Diversos

Mudblood (CofS Pág. 86, 96)

Ancient Runes (CofS Pág. 187, 205)

Padfoot (PofA Pág, 144,159)

Wormtail (PofA Pág, 144,159)

Prongs (PofA Pág, 144,159)

Moony (PofA Pág, 144,159)

Skele-Gro (CofS, Pág. 131, 145)

Firebolt ( PofA Pág. 165, 182)

Comet Two Sixty (PS, Pág. 122, 139)

Cleansweep Seven (PS. Pág. 113, 129)

Nimbus Two Thousand (PS. Pág. 113, 129)

Gryffindor (PS Pág. 60, 70)

Ravenclaw (PS Pág. 60, 70)

Slytherin (PS Pág. 60, 70)

Hufflepuff (PS Pág. 60, 70)

Severus Snape (PS, Pág. 94, 108)

Professor Quirrel (PS, Pág. 55, 64)

Riddikulus (PofA, Pág. 102, 112)

Fowl or Foul (PofA, Pág. 221, 241)

### Duplo Significado

Diagon Alley (PS Pág. 56, 65)

Knockturn Alley ( CofS Pág. 45, 51)

The Knight Bus (PofA Pág. 29, 32)

### Anagramas

Mirror of Erised (PS Pág. 156, 178)

Tom Marvolo Riddle (CofS, Pág. 231, 254)

O.W.Ls (Ordinary wizarding levels) (PofA Pág. 231, 252)

N.E.W.Ts ( Nastily Exhausting Wizarding Tests)(PofA Pág. 231, 252)

Erised stra ehru oyt ube cafru oyt on wohsi (PS Pág. 153, 174)

## Idiosincrasias da fala/línguas artificiais

Hagrid (PS. Pág. 48, 55)

Seamus Finnigan (PS Pág. 93, 107)

Parsletongue (CofS, Pág. 146, 162)

Parslemouth (CofS, Pág. 146, 161)

PS Pág. 72/84 has ickle Ronnie got somefink on his nosie?

PS Pág. 95,110 ... "Off you trot!"

Stan Shunpike (PofA Pág. 31, 34)

## Traços Culturais

Sherbert Lemon (PS Pág. 13, 16)

Corned beef (PS Pág. 76, 88)

Mars Bars (Ps. Pág. 76, 88)

Exploding Snap ( CofS Pág. 158, 173)

Haggis ( CofS Pág. 102, 112)

Fudge (PS Pág. 147,168)

Página vazia