

CAMILLERI TRANSMIDIÁTICO: ANÁLISE DA TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DO LIVRO PARA O VIDEOGAME

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Natalia Cristina dos Santos Magno, Davi de Sousa Barbosa, Bruna Mikaelly Furtado Tavares, Rafael Ferreira da Silva

O presente trabalho é um recorte dos estudos do grupo de pesquisa Camilleriamoci! [Camilleriemo-nos!] UFC/CNPq, que tem seus questionamentos a partir da leitura das obras de Andrea Camilleri e de sua tradução. O autor é italiano, nascido na Sicília no início do século XX e já trabalhou em diversas áreas, tendo, na televisão, atuado como produtor e diretor, no teatro como professor, diretor e roteirista e sua história na literatura já conta com mais de 100 livros publicados e traduzidos para 35 idiomas, atingindo mais de 18 milhões de cópias vendidas. As obras de Camilleri, em sua maioria, apresentam aos leitores um cenário cheio de marcas que nos mostram a cultura siciliana, os sabores e as expressões de sua terra. Os estudos da pesquisa se propõem a discutir questões relacionadas à identidade siciliana e aos temas camillerianos, como a cultura, o humor, a gastronomia, o teatro e a temática policial, esse último um traço marcante em suas histórias, observando também as marcas na linguagem, como o uso de dialetos/idoletos. O direcionamento principal deste trabalho versa sobre a adaptação da obra *Il ladro di merendine* para o vídeo-game, disponível em CD-ROM sob o mesmo título, discutindo sobre a tradução intersemiótica. Nossa fundamentação teórica está em Hall (2014) para os temas identitários, Preti (2000) para as questões sociolinguísticas, Berman (1999) e Vieira (1996) para as temáticas da teoria da tradução.

Palavras-chave: Tradução. Cultura. Jogos. Camilleri.