UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS MODERNAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGÜÍSTICOS,
LITERÁRIOS E TRADUTOLÓGICOS EM FRANCÊS

SABRINA MOURA ARAGÃO

Imagem e texto em tradução:
uma análise do processo tradutório nas histórias em quadrinhos
(versão corrigida)

São Paulo
2012

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS MODERNAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGÜÍSTICOS,
LITERÁRIOS E TRADUTOLÓGICOS EM FRANCÊS

**Imagem e texto em tradução:
uma análise do processo tradutório nas histórias em quadrinhos**
(versão corrigida)

Sabrina Moura Aragão

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Estudos Linguísticos,
Literários e Tradutológicos em Francês do
Departamento de Línguas Modernas da
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências
Humanas da Universidade de São Paulo,
para a obtenção do título de Mestre em Letras

Orientadora: Profa. Dra. Adriana Zavaglia,
que está de acordo com as modificações feitas para a versão corrigida.

São Paulo
2012

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

A659i Aragão, Sabrina Moura
 Imagem e texto em tradução: uma análise do
 processo tradutório nas histórias em quadrinhos /
 Sabrina Moura Aragão ; orientadora Adriana Zavaglia. -
 São Paulo, 2012.
 198 f.

 Dissertação (Mestrado)- Faculdade de Filosofia,
 Letras e Ciências Humanas da Universidade de São
 Paulo. Departamento de Letras Modernas. Área de
 concentração: Estudos Linguísticos, Literários e
 Tradutológicos em Francês.

 1. Tradução. 2. História em quadrinhos. I.
 Zavaglia, Adriana, orient. II. Título.

Agradecimentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES),
pelo auxílio financeiro;

Aos membros da banca, Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro e
Prof. Dr. Francis Henrik Aubert, pelas profícuas contribuições desde o exame de qualificação;

À Professora Catherine Delesse, da Universidade de Nancy,
por ter gentilmente enviado seus artigos inéditos no Brasil por correio;

À minha orientadora, Adriana Zavaglia que, desde a IC,
contribuiu muito para minha formação, com sua exigência, competência e bom humor;

Aos meus amigos, Marion, Kimura e Luana, por me trazerem livros d'além mar,
por dividirem comigo as mesas da biblioteca e da cafeteria;

Aos meus pais, Madalena e Ademário que, assim como os gauleses,
são verdadeiros guerreiros. A eles devo absolutamente tudo, sem nenhum exagero.

*Entre un texte et des images, unis graphiquement sur une page,
bien des choses restent à inventer*
Benoît Peeters

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo analisar, do ponto de vista da tradução, as histórias em quadrinhos de língua francesa *Astérix*, dos quadrinistas Uderzo e Goscinny, e *Les aventures de Tintin*, do autor belga Hergé, considerando as obras originais em francês e as suas traduções em português. Para a realização da pesquisa, foram considerados aspectos que envolvem a tradução dos elementos textuais inseridos nos balões em conjunção com as imagens, atentando para a relação entre imagem e texto e sua interdependência, bem como as implicações que essa relação traz para o processo tradutório. Vale notar que, ao estabelecer uma relação interdependente entre imagem e texto nos quadrinhos, os autores de ambas as séries buscavam, frequentemente, provocar efeitos de humor, o que se mostrou um dos principais desafios para as traduções em língua portuguesa. A partir da análise da relação entre os códigos verbal e imagético presente nos quadrinhos, foi possível observar que o processo de tradução dessa forma de linguagem apresenta especificidades que indicam dessemelhanças ou similaridades com outras formas de linguagem, como o cinema, e a literatura ilustrada, graças à sua forma de expressão que, como salientamos, é formada por dois sistemas de signos distintos. Nesse sentido, a tradução de histórias em quadrinhos deve tomar como ponto de partida não só o material escrito em língua estrangeira, mas também a imagem, haja vista a função desta última na construção de efeitos interpretativos nos contextos originais e a inteligibilidade da mensagem nos contextos de tradução. Em nosso trabalho, buscamos definir os principais processos em que a relação entre imagem e texto se manifesta nos quadrinhos originais para, assim, propor estratégias de tradução que reproduzissem, de forma análoga, os efeitos desses processos tanto nas traduções publicadas quanto naquelas sugeridas por nós no decorrer das análises.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos, tradução, imagem, texto.

Abstract: This thesis reviews the translations of the French language comic books *Astérix*, by Uderzo and Goscinny, and *Les aventures de Tintin*, by Hergé into Brazilian Portuguese. In the course of our investigation, we have taken into account aspects which involve the translation of the textual elements inserted in the balloons, and particularly the situations in which the interdependence of text and image is evident, with the aim at determining the implications of such interdependence on the translational process. The text/image relationship is often established for the sake of humour, which proved one of the major challenges for the translations into Brazilian Portuguese. Our analysis of the relationship between the verbal and the image codes enabled us to determine certain specificities in the translation of this kind of language, in part similar and in part dissimilar to the translation of other forms of language – particularly cinema and illustrated literature. In this sense, the translation of comic stories must take as a starting point not only the written language material, but also the image, essential to the construction of the interpretative effects in the original contexts and to the intelligibility of the message in the translational contexts. The thesis proposes a definition of the major procedures whereby the image/text relationship becomes manifest in the original comics, and of the translation strategies which will generate analogous effects both, as found both in the published translations and in the alternative translations we have suggested in the course of our analyses.

Keywords: comics, translation, image, text.

Résumé: Cette étude vise à analyser, du point de vue de la traduction, les bandes dessinées en langue française *Astérix*, dessinée par Uderzo et Goscinny et *Les Aventures de Tintin*, de l'auteur belge Hergé, et leurs traductions en portugais brésilien. Pour réaliser cette recherche, on a considéré des aspects impliqués dans la traduction d'éléments textuels insérés dans les ballons et les images, tenant compte de la relation entre image et texte et leur interdépendance et des effets qu'a cette relation sur le processus de traduction. Il faut noter que, en établissant une relation d'interdépendance entre image et texte, les auteurs cherchaient souvent, pour les deux séries, provoquer des effets d'humour, ce qui s'est avéré un défi majeur pour les traductions en portugais. À partir de l'analyse de la relation entre l'image et les codes verbaux existant dans ces bandes dessinées, l'on a observé que le processus de traduction de cette forme de langage a des particularités qui indiquent des similitudes ou des différences avec d'autres formes de langage, comme le cinéma et la littérature illustrée, parce que leur forme d'expression, comme on l'a indiqué, se compose de deux systèmes distincts de signes. En ce sens, la traduction des bandes dessinées devrait prendre comme point de départ non seulement les documents écrits dans une langue étrangère, mais aussi l'image, étant donné la fonction de celle-ci dans la construction d'effets interprétatifs dans les contextes originaux et l'intelligibilité du message dans les contextes de traduction. Dans notre travail, nous définissons les principaux processus dans lesquels la relation entre image et texte apparaît dans la bande dessinée pour suggérer ensuite des stratégies de traduction, ayant pour but de reproduire, de façon similaire, les effets engendrés par ces processus, tant du côté des analyses des traductions publiées que de celui de nos propres suggestions de traduction au cours de l'analyse.

Mots-clés: bande dessinée, traduction, image, texte.

Sumário

Introdução	1
1. Histórias em quadrinhos: um fenômeno editorial global	4
1.1 A constituição e a consolidação de uma linguagem	4
1.2 <i>Astérix</i> : algumas palavras sobre os irredutíveis gauleses	7
1.3 <i>Tintin</i> : algumas palavras sobre o repórter viajante do <i>Petit Vingtième</i>	15
2. As histórias em quadrinhos e sua forma	24
2.1 Imagem e texto nos meios de comunicação: entre a explicação e a descrição	24
2.2 Imagem e texto nos quadrinhos: a aventura narrativa	34
3. A tradução quadro a quadro	59
3.1 Tradução de quadrinhos com humor	59
3.2 Imagem e texto em tradução: relações e processos	71
3.2.1 Literalização	72
3.2.2 Polissemização	82
3.2.3 Situacionalização	94
3.2.4 Enfatização	103
3.2.5 Culturalização	109
3.3 Imagem, texto e tradução: perspectivas e estratégias	117
4. A tradução entre palavras e imagens	119
4.1 Modalidades de tradução e histórias em quadrinhos	119
4.2 As traduções de <i>Une aventure d'Astérix – Uma aventura de Asterix</i>	125
4.3 As traduções de <i>Les aventures de Tintin – As aventuras de Tintim</i>	153
4.4 Quando <i>Astérix</i> e <i>Tintin</i> tornam-se <i>Asterix</i> e <i>Tintim</i> : a tradução como obstáculo, ponte e acrobacia	179
Considerações finais	186
Referências bibliográficas	189

Iconografia	193
--------------------------	------------

Introdução

Ao se propor uma análise de tradução, considerando os seus mecanismos de funcionamento que pressupõem língua de partida e língua de chegada, observa-se que o trabalho do tradutor não se limita somente à decifração de uma língua estrangeira; antes disso, o processo de tradução considera também o ambiente cultural no qual o texto foi produzido e os efeitos de sentido que esse texto causa no leitor. Quando a relação entre texto e cultura não é estabelecida, a tradução tende a ser deficiente, ocasionando problemas de interpretação por parte dos leitores ou a falta de naturalidade na língua de chegada.

Partindo dessa ideia, a tradução de histórias em quadrinhos apresenta inúmeros desafios ao tradutor, visto que a transmissão da mensagem se dá tanto na linguagem verbal quanto na linguagem visual, uma vez que esses dois sistemas de signos operam conjuntamente na expressão e na construção de efeitos de sentido. Ao contrário do texto, em geral, a imagem não pode ser alterada pelo tradutor, salvo em casos em que há a autorização formal concedida pelos autores ou detentores dos direitos de reprodução da obra original. No caso de *Astérix* e *Tintin*, os direitos de tradução e distribuição no Brasil não incluem a manipulação das imagens, fato que muitas vezes dificulta e limita o trabalho do tradutor para encontrar um correspondente na língua de chegada. Por outro lado, o tradutor não pode ignorar a função das figuras na tradução de histórias em quadrinhos, pois “ambos [sic] sistemas gráficos (verbal e visual) se completam na construção da mensagem e não poderiam estar separados” (SOUZA, 1997, p. 37).

No âmbito das ciências da linguagem, o estudo específico da tradução de histórias em quadrinhos vem se desenvolvendo gradativamente. Pode-se dizer que a pouca ênfase dada aos estudos desse tipo de tradução esteja ligada a uma série de estereótipos atribuídos a essa forma de linguagem que, muitas vezes, é vista como literatura menor. Nesse sentido, nosso trabalho pretende contribuir com os estudos dessa forma de mídia específica, mostrando que, longe de ser um campo de investigação negligenciável, a pesquisa sobre histórias em quadrinhos pode conduzir a reflexões generalizáveis e aplicáveis aos Estudos da Tradução. O processo de tradução de histórias em quadrinhos pode apresentar dessemelhanças ou similaridades com análises de outras linguagens e formas de expressão, de modo que o seu estudo pode contribuir para a observação não só de estratégias, mas também de técnicas de tradução.

Para tanto, analisamos a série francesa *Astérix*, de Uderzo e Goscinny, e a série belga *Tintin*, de Hergé, tendo em vista as obras originais em francês e as suas traduções em português publicadas no Brasil pelas editoras Record e Cia. das Letras, respectivamente. Em nosso estudo, consideramos os aspectos que envolvem a tradução dos textos em conjunção com as imagens, bem como as soluções encontradas pelos tradutores brasileiros para esse tipo de tradução. Vale ressaltar que buscamos focalizar a análise das traduções em português, considerando os sistemas verbal e não-verbal na construção da mensagem, salientando a relação de interdependência existente entre esses dois códigos e atentando para a criação de novos efeitos de sentido construídos a partir da relação entre imagem e texto que, frequentemente, visam a criação efeitos de humor por meio de jogos de palavras.

Dando continuidade a uma pesquisa feita em nível de iniciação científica (PIBIC/CNPq, processo nº 119983/2007-9, orientação da Prof^a Dra. Adriana Zavaglia) entre dezembro de 2007 e julho de 2008, para a qual foram analisados doze volumes da série francesa *Astérix*, e as suas respectivas traduções para o português do Brasil, a pesquisa desenvolvida no mestrado busca teorizar e aprofundar a reflexão sobre os diferentes processos que envolvem a relação entre imagem e texto na tradução de histórias em quadrinhos. Durante o desenvolvimento da pesquisa de iniciação, constatamos que a relação entre imagem e texto se dá por meio de cinco processos principais: literalização, polissemização, situacionalização, enfatização e culturalização (cf. capítulo 3). Esses processos foram observados e classificados do ponto de vista linguístico e semântico, tendo em vista a função que a imagem estabelece em relação ao texto, de modo a criar diversos efeitos nos quadrinhos, tais como o humor ou a aproximação com a fala cotidiana.

No que tange aos estudos tradutológicos na atualidade, pode-se dizer que nunca houve tanto interesse pela área, haja vista o crescente número de pesquisadores interessados pelos estudos da tradução. Essa tendência vem se firmando desde a década de 80, e hoje encontra-se em pleno desenvolvimento no mundo acadêmico. Por outro lado, esses estudos privilegiam a pesquisa em tradução literária e tradução especializada, ou seja, pouco espaço tem sido dado à tradução de mídias como as histórias em quadrinhos, uma forma de linguagem que goza de grande alcance entre os leitores, tendo um público garantido em todos os países.

Considerando, pois, que as histórias em quadrinhos têm gozado de uma grande difusão entre o público leitor de uma forma geral, principalmente nos últimos anos, abordando diversas questões e temas variados, é notável a entrada de quadrinhos importados de diversos

países do mundo no cenário brasileiro. Partindo disso, a análise da tradução dessa forma de expressão se faz necessária, pois a tradução de histórias em quadrinhos deve se pautar em um trabalho inventivo que busque dar conta de pressupostos culturais e linguísticos, levando-se em consideração o texto e a imagem na produção dos sentidos. Do ponto de vista teórico, os resultados da pesquisa poderão ser aproveitados para outros pares de línguas que não o português e o francês, como por exemplo na tradução de mangás japoneses que, nos últimos anos, têm apresentado uma grande expansão no mercado editorial brasileiro, alcançando notável popularidade entre o público leitor.

Desse modo, o desenvolvimento de um estudo analítico que vise a investigar os processos que envolvem a tradução de obras amplamente difundidas no país, como é o caso da obra de Uderzo e Goscinny, juntamente com a obra de Hergé, parece ser relevante para exemplificar e ilustrar as estratégias e soluções encontradas pelos tradutores brasileiros para a tradução de histórias em quadrinhos de língua francesa, levando-se em consideração a manutenção da comicidade própria das obras em questão, bem como aspectos linguísticos e culturais presentes nas obras originais.

Este trabalho está dividido em quatro capítulos. No primeiro, expomos um breve histórico de *Astérix* e *Tintin* em seus países de origem e como se deu a entrada dessas obras no Brasil e em outros países do mundo por meio da tradução. Já no segundo capítulo, buscamos resumir as principais linhas teóricas na abordagem da relação entre imagem e texto e de que maneira esses dois sistemas de signos funcionam nas histórias em quadrinhos no momento de expressar uma ideia para, em seguida, analisarmos no terceiro capítulo como esses dois sistemas se manifestam nas obras originais e nas traduções publicadas, tendo em vista os principais processos por meio dos quais a interdependência entre os elementos verbal e imagético se apresenta. Por fim, no último capítulo, retomamos os processos definidos no capítulo 3, porém propondo estratégias de tradução a partir do entrecruzamento desses processos com as modalidades de tradução definidas por Aubert (1998), a saber, omissão, transcrição, empréstimo, decalque, tradução literal, transposição, explicitação, implicação, modulação, adaptação, tradução intersemiótica, erro, correção e acréscimo.

1. Histórias em quadrinhos: um fenômeno editorial global

1.1 A constituição e a consolidação de uma linguagem

As histórias em quadrinhos (HQ) têm gozado de grande difusão no mundo todo, com um público leitor heterogêneo. No cenário brasileiro, também é considerável a entrada e o consumo de quadrinhos importados que tratam de temas e assuntos variados, desde *Maus*¹, de Art Spiegelman, que retrata o Holocausto, até o humor erótico de Robert Crumb, em *Fritz, the Cat*². Paralelamente, também é notável a recente onda de quadrinhos orientais que invadiu as bancas e livrarias não só do Brasil, como dos Estados Unidos e diversos países da Europa.

Segundo Gasca (1977), em prefácio ao livro *Shazam!* de Álvaro de Moya, os quadrinhos são consumidos em grande quantidade ao redor do mundo e “influem na cultura, língua e costumes de seus inúmeros leitores, modelam seus gostos e suas inclinações” (GASCA, 1977, p. 10). Moya (1977, p. 23) aponta ainda que “os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século”. Esse aspecto internacional pode ser observado graças à linguagem abrangente das histórias em quadrinhos tanto do ponto de vista formal – considerando-se a circulação de obras importadas que influenciam artistas locais –, quanto do processo de leitura que se dá em diversas culturas por meio da tradução.

De acordo com Wolk (2007, p. 3), as HQ constituem um bem cultural que vem ganhando cada vez mais espaço no mercado editorial, o que pode ser percebido por meio da sofisticação de suas publicações mais recentes, além da conquista do status de obra de arte. Nesse sentido, é possível, para o autor, observar uma evolução dessa forma de expressão: anteriormente ela era considerada, na qualidade de produto dirigido ao público infantil, como algo sem grandes pretensões estilísticas; hoje, porém, os quadrinhos representam uma linguagem tão complexa que frequentemente são equiparados, pela grande mídia, à literatura e ao cinema, seja no aspecto estético e estilístico, seja no tratamento que as editoras e os meios de comunicação de uma forma geral lhes têm dado: de panfletos periódicos, muitas vezes publicados marginalmente em jornais, a edições bem acabadas e luxuosas com direito a um lugar de destaque nas estantes das grandes livrarias. Em outras palavras, estamos vivendo,

¹ SPIEGELMAN, A. **Maus**: a história de um sobrevivente. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

² CRUMB, R. **Fritz the cat**. São Paulo: Conrad, 2002.

segundo Wolk (2007, p. 10) a verdadeira “idade de ouro” dos quadrinhos, já que testemunhamos o amadurecimento dessa forma de linguagem. Na mesma direção, Pustz (1999, p. xi) menciona o fato de as editoras terem se adaptado ao público adulto durante o período da Segunda Guerra Mundial:

As histórias em quadrinhos eram muito populares entre os soldados, assim como entre as crianças. No momento em que os soldados começaram a voltar para casa após o fim da guerra, as editoras mudaram a matéria do assunto das histórias em quadrinhos, passando de super-heróis a gêneros mais realistas, como o romance ou o crime, de modo a atrair esse público. (idem, *ibidem*, tradução nossa)³

Constatamos ainda a profissionalização dos autores e a organização de sindicatos que representam a categoria. Nessa perspectiva, Wolk (2007, p. 101) afirma que a sofisticação e o aprimoramento dos quadrinhos como forma de arte possibilitou, gradativamente, uma mudança na percepção das obras e também no valor a elas agregado. Antes, havia uma intolerância da sociedade para com os leitores adultos; hoje, no entanto, essa mesma sociedade enxerga os quadrinhos de forma diferente. Do ponto de vista dos leitores, o cenário também é outro. Eles têm acesso às mesmas obras que liam durante a infância, porém, os motivos para a apreciação dessas histórias em quadrinhos se modificaram: da simples diversão até o sentimento de nostalgia, passando até mesmo pela contemplação estética. Desse modo, esses adultos têm a possibilidade de adquirir as mesmas revistas da infância (obviamente, por um preço muito mais elevado), pois as editoras têm trabalhado nesse aspecto como forma de fidelizar antigos aficionados e também atrair novos leitores para obras lançadas no passado. Segundo Pustz (1999, p. 19), essa “evolução” no perfil do fã denota um amadurecimento que se observa não só na linguagem dos quadrinhos em si, mas também nos gostos e nos interesses do público ao ler uma história em quadrinhos.

A valorização e a sofisticação dessa forma de linguagem tão popular podem ser percebidas não apenas em seus aspectos formais, que envolvem o texto e a imagem, mas também no crescente interesse em estudar seu impacto sobre a sociedade, seja como meio de comunicação de massa, seja como forma de expressão em si. Desse modo, apesar das controvérsias que envolvem a legitimação das histórias em quadrinhos como fonte de estudo

³ Comic books were very popular with many soldiers as well as children. As soldiers began to return home after the end of the war, publishers shifted the comics' subject matter, moving from superheroes to more realistic genres, such as romance and crime, to appeal to this audience.

no meio acadêmico, é justamente a junção da imagem e do texto em sua configuração, aliada ao grande número e à heterogeneidade de publicações na área, que torna as HQ um material valioso para a investigação científica. A pesquisa em histórias em quadrinhos se ampliou na medida em que a linguagem dessa forma de expressão se consolidou, conforme aponta Pustz (1999, p. 100): muitos estudaram os quadrinhos no âmbito da cultura popular, outros se concentraram nos aspectos históricos que envolvem o desenvolvimento dos personagens e dos artistas, e há ainda pesquisadores que se aproximaram de uma perspectiva literária envolvendo principalmente os chamados “quadrinhos artísticos” ou “quadrinhos alternativos”.

Entretanto, o estudo específico da tradução de histórias em quadrinhos, que vem se desenvolvendo gradativamente, ainda não é substancial, tanto no âmbito das Ciências da Linguagem como no dos Estudos da Tradução, mesmo que o sucesso e o alcance dessa forma de linguagem no cenário mundial dependam, em grande parte, da tradução, cujo volume – notável – é um fenômeno visível em diversos países. A pouca ênfase dada a esse tipo de pesquisa está ligada, em grande parte, a uma série de estereótipos atribuídos a essa forma de mídia que, muitas vezes, é vista como literatura menor e infantilizada:

[...] um dos problemas fundamentais das histórias em quadrinhos, tanto na Bélgica como na França e nos demais países, é serem associadas a uma prática típica da infância e da adolescência, o que pesa sobre a própria produção dos autores de quadrinhos para adultos. (PEETERS, 1993 *apud* BAETENS, 2006, p. 187-188, tradução nossa)⁴

No que se refere à linguagem das histórias em quadrinhos, vale ressaltar que, assim como Wolk (2007) e Ramos (2009), consideramos os quadrinhos como uma forma de mídia independente e bem constituída, e não um gênero ou subgênero da literatura⁵, pois “chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados” (RAMOS, 2009, p. 17). Tal aspecto deve ser considerado de modo a justificar as histórias em quadrinhos como tal. Assim como a

⁴ [...] un des problèmes fondamentaux de la bande dessinée, en Belgique comme en France du reste, est d’être liée à une pratique culturelle typique de l’enfance et de l’adolescence, qui pèse sur la production même des auteurs de la bande dessinée pour adultes.

⁵ Os principais gêneros de histórias em quadrinhos são: infantil, adulto, erótico, de humor, charges, cartuns, tiras etc. Os álbuns das séries em estudo poderiam ser classificados no gênero “aventura”, apesar de apresentarem o aspecto do humor como algo que se sobressai.

literatura e o cinema, os quadrinhos também são uma forma de expressão que possui uma série de regras que regulam e definem seu conteúdo:

As histórias em quadrinhos não são prosa. As histórias em quadrinhos não são cinema. Elas não são uma mídia textual em que são adicionadas imagens; elas não são o equivalente visual da prosa narrativa ou a versão estática de um filme. Elas são sua própria coisa: uma mídia com seus próprios mecanismos, seus próprios inovadores, seus próprios clichês, seus próprios gêneros, armadilhas e liberdades. (WOLK, 2007, p. 14, tradução nossa)⁶

Vale notar ainda que, considerando-se a heterogeneidade dos leitores de histórias em quadrinhos de uma forma geral, é possível afirmar que para cada um dos gêneros a leitura e a relação com o mundo dos quadrinhos se dão de formas diferentes. Assim, cada grupo de leitores possui seus próprios padrões, suas próprias obras e seus próprios conhecimentos no que se refere às histórias em quadrinhos (PUSTZ, 1999, p. 20). Tal observação revela que há inúmeros gêneros de quadrinhos que, por sua vez, formam diferentes perfis de leitores.

Como se pode observar, as histórias em quadrinhos são uma grande fonte de debates tanto nos meios de comunicação como no âmbito acadêmico. Nesse sentido, o presente trabalho busca trazer uma contribuição para o estudo específico da tradução de HQ, propondo reflexões e possibilidades de análise dessa forma de expressão tão popular e ainda tão pouco explorada pelos Estudos da Tradução.

1.2 Astérix: algumas palavras sobre os irredutíveis gauleses

Em 1959, os autores Albert Uderzo (desenhista) e René Goscinny (roteirista) criaram o personagem Astérix originalmente na revista semanal *Pilote*, destinada ao público infantojuvenil. Devido ao enorme sucesso, logo surgiram os álbuns. O primeiro volume, *Astérix le Gaulois* (*Asterix, o gaulês*), foi publicado em 1961 na França.

⁶ Comics are not prose. Comics are not movies. They are not a text-driven medium with added pictures; they're not the visual equivalent of prose narrative or a static version of a film. They are their own thing: a medium with its own devices, its own innovators, its own clichés, its own genres and traps and liberties.

Figura 1: Capa do primeiro volume da coleção

A série conta com trinta e quatro álbuns publicados e narra as aventuras do personagem que dá nome à história, juntamente com seu companheiro Obélix. Com a morte de René Goscinny em 1977, os álbuns passaram a ser desenhados e roteirizados por Albert Uderzo, que lançou dez volumes entre 1980 e 2009.

Tabela 1
Álbuns publicados na França:

Título	Ano	Editora	Autor
1. Astérix le Gaulois	1961	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
2. La Serpe d'or	1962	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
3. Astérix et les Goths	1963	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
4. Astérix Gladiateur	1964	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
5. Le Tour de Gaule d'Astérix	1965	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
6. Astérix et Cléopâtre	1965	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
7. Le Combat des chefs	1966	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
8. Astérix chez les Bretons	1966	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
9. Astérix et les Normands	1967	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
10. Astérix légionnaire	1967	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
11. Le Bouclier Arverne	1968	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
12. Astérix aux jeux	1968	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo

Olympiques

13. Astérix et le chaudron	1969	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
14. Astérix en Hispanie	1969	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
15. La Zizanie	1970	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
16. Astérix chez les Helvètes	1970	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
17. Le domaine des dieux	1971	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
18. Les Lauriers de César	1972	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
19. Le Devin	1972	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
20. Astérix en Corse	1973	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
21. Le Cadeau de César	1974	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
22. La Grande Traversée	1975	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
23. Obélix et Compagnie	1976	Hachette	René Goscinny e Albert Uderzo
24. Astérix chez les Belges	1979	Hachette	René Goscinny (publicação póstuma) e Albert Uderzo
25. Le Grand Fossé	1980	Albert René	Albert Uderzo
26. L'Odyssée d'Astérix	1981	Albert René	Albert Uderzo
27. Le Fils d'Astérix	1983	Albert René	Albert Uderzo
28. Astérix chez Rahazade	1987	Albert René	Albert Uderzo
29. La Rose et le glaive	1991	Albert René	Albert Uderzo
30. La Galère d'Obélix	1996	Albert René	Albert Uderzo
31. Astérix et Latraviata	2001	Albert René	Albert Uderzo
32. Astérix et la rentrée gauloise	2003	Albert René	Albert Uderzo
33. Le Ciel lui tombe sur la tête	2005	Albert René	Albert Uderzo
34. L'Anniversaire d'Astérix et Obélix – Le Livre d'or	2009	Albert René	Albert Uderzo

As histórias se passam durante o Império Romano na região da Gália, onde hoje é a França. Cada volume é contextualizado historicamente com o seguinte prólogo:

Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute ? Non! Un village peuplé d'irréductibles gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas facile pour les

garnisons de légionnaires romains des camps retranchés de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petibonum...⁷ (UDERZO; GOSCINNY, 1985)

As aventuras de Astérix foram inspiradas no mito de Vercingétorix, guerreiro que liderou o povo gaulês na guerra contra a ocupação romana entre 58 e 51 a.C. Vercingétorix é considerado um dos primeiros grandes líderes da região e é tido como um herói nacional pelos franceses.

Apesar da ambientação e dos temas históricos, muitas das características e situações apresentadas ao longo dos álbuns refletem situações vividas durante a época em que as obras foram publicadas, ou seja, entre 1960 e 2000. Nesse sentido, é a França contemporânea, e não a Gália, que é retratada por meio de paródias e caricaturas de personagens reais, como no exemplo abaixo:

Figura 2: *Astérix chez les Bretons*

A representação de personagens reais pode ser observada por meio da caricatura dos Beatles

⁷ Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... Toda? Não! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor. E a vida não é nada fácil para as guarnições de legionários romanos nos campos fortificados de Babaorum, Aquarium, Laudanum e Petibonum... (Tradução publicada pela editora Record)

Também é comum a alusão a fatos históricos que surgem e misturam-se anacronicamente aos outros, como a Segunda Guerra Mundial ou a ocupação da França pelas tropas alemãs. De acordo com Delesse; Richet (2009, p. 17), a evocação a caricaturas de personagens e situações reais diminuiu com o passar dos anos de publicação, porém os últimos álbuns continuam a trazer novos assuntos da atualidade. Nas histórias, é possível fazer uma aproximação entre a relação que a Gália estabelece com a dominação romana e a relação que a França estabelece com a dominação cultural dos Estados Unidos e seu *american way of life*, o que colabora para causar diversos efeitos de humor.

No que se refere à representação da língua e da cultura de outros países ou regiões da França, há um amplo uso de estereótipos próprios da camada média da sociedade francesa, sempre de maneira irônica. De acordo com Delesse (2001, p. 168), a presença de clichês nas histórias em quadrinhos criam uma certa cumplicidade com o leitor, pois os autores exploram esses elementos com vistas a apresentar ao público algo familiar e facilmente reconhecível. Esses estereótipos podem aparecer na descrição do cotidiano dos personagens e também na caracterização de aspectos interculturais, como a representação de sotaques, aparência física e costumes estrangeiros. O uso criativo desses recursos tem como principal objetivo o humor, de modo que o leitor se diverte ao “reconhecer o original por detrás da cópia” (DELESSE, 2001, p. 171, tradução nossa).

Como se pode perceber, apesar de *Astérix* ser uma obra destinada primeiramente a um público infantojuvenil, ela suscita uma série de reflexões acerca da sociedade, pois aborda questões culturais e dialoga com o passado mítico e heróico do povo francês. Dá-se grande importância, por exemplo, a valores como a resistência pelos personagens: os “irredutíveis” gauleses, tão temidos pelos romanos.

Considerando tais aspectos, a presença de elementos culturais franceses é um fator relevante para a análise da obra e de sua tradução, já que a relação que um leitor francês estabelece com a obra é diferente daquela construída por um leitor brasileiro. Desse modo, a figura do tradutor surge como um mediador intercultural.

De acordo com o site oficial <http://www.asterix.fr>⁸, *Astérix* já foi traduzido para mais de cem idiomas, tendo sido adaptado para o cinema onze vezes e dado origem a jogos, brinquedos e um parque temático. No Brasil, a série começou a ser publicada na década de 70 pela editora Cedibra, extinta nos anos 80. A partir dessa data, os álbuns passaram a ser

⁸ Acesso em 06/07/2010.

publicados pela editora Record com uma nova tradução, que até hoje disponibiliza todos os volumes para compra. Para a nossa pesquisa, consideramos somente os álbuns da editora Record por apresentarem a tradução mais recente e que ainda é publicada.

Tabela 2
Álbuns publicados no Brasil:

Título	Ano	Editora	Autor
1. Asterix, o Gaulês	1961	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
2. A Foice de Ouro	1962	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
3. Asterix e os Godos	1963	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
4. Asterix Gladiador	1964	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
5. Uma volta pela Gália com Asterix	1965	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
6. Asterix e Cleópatra	1965	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
7. O Combate dos Chefes	1966	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
8. Asterix entre os Bretões	1966	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
9. Asterix e os Normandos	1967	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
10. Asterix Legionário	1967	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
11. O Escudo Averno	1968	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
12. Asterix nos Jogos Olímpicos	1968	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
13. Asterix e o Caldeirão	1969	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
14. Asterix na Hispânia	1969	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
15. A Cizânia	1970	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
16. Asterix entre os Helvéticos	1970	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
17. O Domínio dos Deuses	1971	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
18. Os Louros de César	1972	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
19. O Adivinho	1972	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
20. Asterix na Córsega	1973	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
21. O Presente de César	1974	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
22. A Grande Travessia	1975	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
23. Obelix e Companhia	1976	Record	René Goscinny e Albert Uderzo
24. Asterix entre os Belgas	1979	Record	René Goscinny (publicação póstuma) e Albert Uderzo
25. O Grande Fosso	1980	Record	Albert Uderzo

26. A Odisséia de Asterix	1981	Record	Albert Uderzo
27. O Filho de Asterix	1983	Record	Albert Uderzo
28. As 1001 Horas de Asterix	1987	Record	Albert Uderzo
29. A Rosa e o Gládio	1991	Record	Albert Uderzo
30. A Galera de Obelix	1996	Record	Albert Uderzo
31. Asterix e Latraviata	2001	Record	Albert Uderzo
32. Asterix e a Volta às Aulas	2003	Record	Albert Uderzo
33. O Dia em que o Céu Caiu	2005	Record	Albert Uderzo
34. O Aniversário de Asterix e Obelix: Livro de Ouro	2009	Record	Albert Uderzo

Delesse (2001, p. 171) ainda tece um comentário sobre o uso do clichê e o que isso acarreta no processo de tradução das histórias em quadrinhos:

A tradução, como se pode ver, não se dará sem dificuldades, pois o clichê é antes de tudo cultural, o que já provoca alguns problemas, aqui agravados pelo fato de que os clichês são alterados em francês e de que os tradutores também devem levar em conta o contexto iconográfico. (idem, ibidem, tradução nossa)⁹

Os estereótipos presentes em *Astérix* frequentemente são motivados pelas viagens feitas pelos protagonistas a outros países ou mesmo regiões da França. Nesse sentido, o tema da tradução se apresenta de forma bastante eminente, pois a obra foi traduzida em diversas línguas e também apela para referências históricas e culturais que são “traduzidas” nesse meio de expressão a partir da visão francesa sobre outros povos. Conforme apontado acima, Khordoc (2001, p. 166) assevera que o uso de certos estereótipos cria efeitos de humor em *Astérix*, fator que apela para a cultura geral e a atenção do leitor. Um exemplo de alusão à cultura geral seria o uso da recriação de hieróglifos na fala de personagens do álbum *Astérix et Cléopâtre*.

Ainda segundo a autora, tais características interferem diretamente na aceitação do público estrangeiro, uma vez que a tradução deve contornar essas características levando em consideração as especificidades de cada uma das obras. A compreensão (ou incompreensão) de referências desconhecidas pelos leitores da tradução pode interferir na recepção da obra

⁹ La traduction, on le voit, n'ira pas sans difficultés, puisque le cliché est avant tout culturel, ce qui pose déjà un certain nombre de problèmes, ici aggravés du fait que les clichés sont détournés en français, et que les traducteurs doivent aussi tenir compte du contexte iconographique.

naquele país. Ademais, a presença de canções, sotaques regionais e jogos de palavras (abundantes em *Astérix*) configuram mais obstáculos para a tradução, porém, a despeito dessas dificuldades, os fatos demonstram exatamente o contrário, pois, conforme exposto acima, a obra já foi publicada em mais de cem idiomas.

No que se refere ao papel da tradução na recepção de cada uma das obras abordadas neste trabalho, há dois aspectos principais a serem considerados. O primeiro deles refere-se aos elementos culturais e a compreensão dos leitores, um outro aspecto se dá no processo editorial de tradução e distribuição das obras. De acordo com Delesse (1998, p. 173), *Astérix* não logrou o mesmo sucesso que *Tintin* – de que falaremos a seguir – nos Estados Unidos devido aos aspectos culturais mais explícitos presentes na obra de Uderzo e Goscinny. Ainda segundo a autora, a obra francesa passou por um processo de domesticação na tradução, pois muitas referências a fatos históricos franceses ou europeus foram substituídas por referências da cultura norte-americana. É interessante notar ainda que *Astérix* obteve mais sucesso na Inglaterra do que nos Estados Unidos. Uma hipótese levantada por Delesse (1998) refere-se ao fato de os ingleses estarem inseridos em uma cultura europeia, retratada na obra; por conseguinte, estão mais próximos da cultura francesa. Comparando as traduções inglesa e americana, a autora chegou à seguinte conclusão:

Parece que a problemática que irá nos concernir é antes de tudo cultural. Nós fizemos, inclusive, um teste com amigos americanos que nos disseram que não compreendiam certas referências, ou mesmo certas expressões e preferiam a versão americana, na qual a língua é considerada mais dinâmica e direta. (DELESSE, 1998, p. 174, tradução nossa)¹⁰

A partir de uma língua mais “dinâmica e direta”, o leitor se sente mais familiarizado com a obra, o que pode indicar um distanciamento da tradução em relação ao original, em outras palavras, a tradução se distancia do autor para se aproximar do leitor. No decorrer deste trabalho voltaremos a essa questão tendo em vista os conceitos de domesticação e estrangeirização problematizados por Berman (1984) e Venuti (1995).

Justamente por retratar aspectos do cotidiano francês, *Astérix* se diferencia muito de *Tintin*, pois conforme aponta Delesse (1998), enquanto naquele elabora-se uma análise sobre

¹⁰ Il apparaît que la problématique qui va nous concerner est d’abord et avant tout culturelle. Nous avons d’ailleurs fait un test auprès d’amis américains qui nous ont dit ne pas comprendre certaines références, voire certaines expressions, et préférer la version américaine dont la langue est jugée plus dynamique et directe.

a sociedade contemporânea francesa por meio de referências históricas e culturais, neste apresenta-se uma linguagem mais neutra, que não enfatiza aspectos tipicamente belgas.

1.3 *Tintin*: algumas palavras sobre o repórter viajante do *Petit Vingtième*

As aventuras de *Tintin* foram criadas pelo quadrinista belga Georges Remi, conhecido mundialmente como Hergé. Publicada originalmente no suplemento infantil do jornal *Le Vingtième Siècle* em 1929, a obra logo se transformou em álbum em 1930 com o volume *Tintin au pays des Soviets* (*Tintin no país dos soviets*).

Figura 3: Capa do primeiro volume da série

A coleção conta com vinte e quatro volumes publicados entre 1930 e 1986. O último álbum, *Tintin et l'Alpha-Art* (*Tintin e a Alfa-Arte*), foi publicado postumamente, já que Hergé faleceu em 1983. Foram feitas duas adaptações para séries de animação na TV. A primeira delas em 1961, com sete episódios, e a segunda, de maior sucesso, veiculada originalmente no canal francês FR3 em 1992, com o total de vinte e um episódios. No Brasil,

a série animada foi transmitida pela TV Cultura. Além do desenho animado, também foram realizadas adaptações para o cinema, teatro e jogos de vídeo-game¹¹.

Tabela 3
Álbuns publicados na Bélgica:

Título	Ano	Editores	Autor
1. Tintin au pays des Soviets	1930	Casterman	Hergé
2. Tintin au Congo	1931	Casterman	Hergé
3. Tintin en Amérique	1932	Casterman	Hergé
4. Les Cigares du Pharaon	1934	Casterman	Hergé
5. Le Lotus bleu	1936	Casterman	Hergé
6. L'Oreille cassée	1937	Casterman	Hergé
7. L'Île Noire	1938	Casterman	Hergé
8. Le Sceptre d'Ottokar	1940	Casterman	Hergé
9. Le Crabe aux pinces d'or	1941	Casterman	Hergé
10. L'Étoile mystérieuse	1942	Casterman	Hergé
11. Le Secret de la Licorne	1943	Casterman	Hergé
12. Le Trésor de Rackham le Rouge	1944	Casterman	Hergé
13. Les Sept Boules de cristal	1948	Casterman	Hergé
14. Le Temple du Soleil	1949	Casterman	Hergé
15. Tintin au pays de l'or noir	1950	Casterman	Hergé
16. Objectif Lune	1953	Casterman	Hergé
17. On a marché sur la Lune	1954	Casterman	Hergé
18. L'Affaire Tournesol	1956	Casterman	Hergé
19. Coke en stock	1958	Casterman	Hergé
20. Tintin au Tibet	1960	Casterman	Hergé
21. Les Bijoux de la Castafiore	1963	Casterman	Hergé
22. Vol 714 pour Sydney	1968	Casterman	Hergé
23. Tintin et les Picaros	1976	Casterman	Hergé
24. Tintin et l'Alph-Art	1986	Casterman	Hergé

Les aventures de Tintin retratam as peripécias do repórter investigativo Tintin e seu cachorro Milou por diversos países. Trata-se de uma série de quadrinhos de aventura que,

¹¹ Dados extraídos do site oficial www.tintin.com. Acesso em 20/08/2010

assim como *Astérix*, também tem como principal alvo o público infantojuvenil. O humor em *Tintin* apresenta-se de maneira mais sutil se comparado à série francesa, pois os elementos cômicos manifestam-se na fala e no comportamento de certos personagens mais caricatos, como os irmãos Dupond e Dupont, o Professeur Tournesol (Girassol) e o Capitain Haddock. Nos quadrinhos, o humor frequentemente é gerado a partir da dualidade imagem-texto, e isso não é diferente na obra de Hergé. Partindo disso, segundo Elefante (1994, p. 222-241), o humor em *Tintin* se manifesta de três formas: i) o humor verbal, a partir de jogos de palavras ou frases estereotipadas, sendo que esse recurso cômico age de forma precisa e direta sobre o leitor; ii) o humor de situação, que nasce de uma contradição entre imagem e texto e provoca uma surpresa no leitor, e iii) o humor de situações cômicas, em que os personagens riem uns dos outros e acabam por provocar o riso do leitor.

De maneira geral, imagem e texto na obra de Hergé apresentam-se de forma complementar, de modo que há “o *equilíbrio* do icônico e do verbal: nem equivalência nem igualdade, mas autonomia e, sobretudo, complementaridade” (BAETENS, 2006, p. 8, tradução nossa). Em outras palavras, o trabalho estético de composição do quadrinista belga coloca o desenho e o texto como formas de expressão que devem ser trabalhadas e aperfeiçoadas independentemente, ou seja, o texto comenta, situa e prolonga o desenho, mas não o repete nem o desvirtua. Tais características fazem de *Tintin* uma obra clássica, uma vez que não há rupturas com os códigos próprios da linguagem dos quadrinhos: “não há, em Hergé, *contradição* entre texto e imagem” (idem, ibidem). Imagem e texto adquirem, então, uma qualidade retórica subordinada à narrativa, e não a critérios puramente visuais. Tais características são indicações do estilo narrativo e das técnicas de criação do quadrinista belga, algo relevante para o processo de tradução, uma vez que a maneira como a história se desenvolve e o humor é trabalhado – textual e visualmente – suscita desafios de diversas ordens no processo de transferência entre culturas. Sobre esses aspectos, Baetens (2006, p. 30, tradução nossa) afirma:

[...] a fronteira entre o que “se compreende” e o que “não se compreende” nem sempre acontece entre o francês e as línguas estrangeiras (imaginárias ou não), ela é também *interna* ao francês, e a função das línguas desconhecidas é justamente revelar no seio da

língua que pensávamos conhecer a atividade de uma zona de sombras¹².

Em outras palavras, o “desconhecido” encontra-se tanto nas línguas estrangeiras (reais ou ficcionais) que se revelam a partir da fala de personagens oriundos dos mais diversos lugares da Terra, quanto no próprio francês, ou seja, aquilo que é supostamente conhecido de todos os falantes da língua, mas que pode apresentar variações regionais e dialetais; tais aspectos linguísticos explorados dentro da obra no idioma original podem ser estendidos ao processo de tradução como um todo, sendo que, na maioria das vezes, precisam ser retrabalhados de forma inventiva.

A primeira publicação de *As Aventuras de Tintim* no Brasil se deu em 1961 com a editora Flamboyant. De acordo com o site <http://www.tintimportintim.com>¹³, essa editora publicou doze volumes da série até 1968 sem, contudo, obedecer à ordem cronológica original. A partir de 1969, a editora Record passou a distribuir a obra no país, desta vez disponibilizando todos os álbuns de acordo com a ordem de publicação original. Somente em 2005 a editora Cia. das Letras¹⁴ relançou a série com uma nova tradução, incluindo o último álbum póstumo, até então inédito no Brasil. Vale ressaltar que iremos considerar somente a tradução da Cia. das Letras em nossa pesquisa por se tratar da versão mais atual, à qual os leitores têm acesso mais facilmente.

Tabela 4
Álbuns publicados no Brasil:

Título	Ano	Editora	Autor
1. Tintim no País dos Sovietes	1930	Cia. das Letras	Hergé
2. Tintim no Congo	1931	Cia. das Letras	Hergé
3. Tintim na América	1932	Cia. das Letras	Hergé
4. Os Charutos do Faraó	1934	Cia. das Letras	Hergé

¹² [...] la frontière entre le « compris » et le « non compris » ne passe pas toujours entre le français et les langues étrangères (imaginaires ou non), elle est aussi *interne* au français, et la fonction des langues inconnues est justement de révéler au sein de la langue qu'on croyait connaître l'activité d'une zone d'ombre.

¹³ Trata-se de um blog brasileiro dedicado à obra de Hergé, único local onde encontramos informações consistentes sobre o processo editorial de Tintim no Brasil. Acesso em 03/10/2011.

¹⁴ A Editora Schwarcz LTDA., grupo ao qual pertence a Companhia das Letras, publica *As Aventuras de Tintim* no selo “Cia. das Letras” que, segundo o site da editora, é composto de “livros para jovens de todas as idades”. Vale ressaltar ainda que, recentemente, a editora criou o selo “Quadrinhos na Cia.” que contém “o melhor dos quadrinhos nacionais e importados” com obras adultas e juvenis.

5. O Lótus Azul	1936	Cia. das Letras	Hergé
6. O Ídolo Roubado	1937	Cia. das Letras	Hergé
7. A Ilha Negra	1938	Cia. das Letras	Hergé
8. O Cetro de Ottokar	1940	Cia. das Letras	Hergé
9. O Caranguejo das Pinças de Ouro	1941	Cia. das Letras	Hergé
10. A Estrela Misteriosa	1942	Cia. das Letras	Hergé
11. O Segredo do Licorne	1943	Cia. das Letras	Hergé
12. O Tesouro de Rackham o Terrível	1944	Cia. das Letras	Hergé
13. As Sete Bolas de Cristal	1948	Cia. das Letras	Hergé
14. O Templo do Sol	1949	Cia. das Letras	Hergé
15. Tintim no País do Ouro Negro	1950	Cia. das Letras	Hergé
16. Rumo à Lua	1953	Cia. das Letras	Hergé
17. Explorando a Lua	1954	Cia. das Letras	Hergé
18. O Caso Girassol	1956	Cia. das Letras	Hergé
19. Perdidos no Mar	1958	Cia. das Letras	Hergé
20. Tintim no Tibete	1960	Cia. das Letras	Hergé
21. As Jóias da Castafiore	1963	Cia. das Letras	Hergé
22. Voo 714 para Sydney	1968	Cia. das Letras	Hergé
23. Tintim e os Pícaros	1976	Cia. das Letras	Hergé
24. Tintim e a Alfa-Arte	1986	Cia. das Letras	Hergé

No que se refere à tradução de *Tintin* para outras línguas e a recepção da obra em outros países, Reggiani (1994, p. 111) declara que a série foi amplamente difundida não só em outras línguas, mas também em dialetos como o bretão (França), em esperanto e até mesmo em latim. Ainda segundo a autora, apesar de ter alcançado enorme sucesso em todo o mundo, a obra de Hergé obteve pouco êxito na Itália. Uma das hipóteses por ela levantadas para o insucesso de *Tintin* entre os italianos se refere a aspectos editoriais, ou seja, uma distribuição desorganizada e uma tradução pouco apurada. Além disso, a pesquisadora afirma que aspectos culturais e ideológicos também podem ter interferido na aceitação do público pois, segundo ela, os italianos, em geral, não apreciam histórias em quadrinhos de humor e não toleravam o suposto fascismo de Hergé.

Reggiani (1994, p. 111-112) associa a tradução mal sucedida e a distribuição desorganizada, que interferem na recepção da obra, aos principais problemas que envolvem a publicação de histórias em quadrinhos em outros países, isto é, ao descuido do trabalho linguístico e ao descaso das editoras, respectivamente, o que coloca em relevo mais uma vez o preconceito existente em relação a esse tipo de produção. Nesse sentido, Reggiani (1994, p. 112) faz uma observação sobre o estatuto dos quadrinhos enquanto forma de arte e sobre a maneira pela qual tal aspecto interfere no processo de tradução não só de *Tintin*, mas das histórias em quadrinhos em geral:

A tradução das HQ constitui mesmo um caso particular: inicialmente, não sabemos se podemos considerar as HQ como uma obra literária, logo, se se deve enfatizar os efeitos comunicativos, isto é, provocar nos leitores estrangeiros as mesmas reações que o texto original suscita nos leitores da língua fonte, ou se se convém observar a manutenção dos efeitos semânticos, como por exemplo, manter o estilo de Hergé por meio dos personagens. (idem, *ibidem* tradução nossa)¹⁵

Vale ressaltar ainda que as histórias de Hergé se baseiam no desenvolvimento de uma narrativa muito bem elaborada, haja vista os longos textos dos balões e as mudanças de espaço e tempo bastante recorrentes em cada volume. Desse modo, o estatuto “não literário” das histórias em quadrinhos pode influenciar na forma pela qual a tradução é feita, pois frequentemente o estilo do autor não é considerado, o que resulta, de acordo com Reggiani (idem, *ibidem*), em uma tradução comunicativa, que se aproxima da tradução de textos populares e de cultura de massa, e não em uma tradução semântica, ligada à tradução literária. Este é, segundo a autora, o principal motivo para o pouco sucesso de *Tintin* na Itália, pois não houve um cuidado com a tradução justamente pelo fato de as histórias em quadrinhos não gozarem do mesmo prestígio que uma obra literária. Embora localizadas no contexto italiano, as reflexões de Reggiani (1994) nos conduzem a pensar sobre a complexa atividade de tradução de uma determinada obra para qualquer idioma, envolvendo ainda todo o seu processo de produção e distribuição.

¹⁵ La traduction de la BD constitue un cas tout à fait particulier: d’abord, on ne sait si l’on peut considérer la BD comme une oeuvre littéraire, donc s’il faut souligner les effets communicatifs, c’est-à-dire provoquer chez les lecteurs étrangers les mêmes réactions que le texte original suscite chez ses lecteurs de langue-source, ou bien s’il convient de veiller au maintien des effets sémantiques; par exemple, maintenir le style de Hergé à travers les personnages.

Conforme mencionado acima, uma das principais características de *Tintin* são as constantes viagens do protagonista pelo mundo, por diversos países exóticos para os europeus, como o Congo, o Tibete e países da América do Sul¹⁶. Tal aspecto é relevante do ponto de vista linguístico, uma vez que o quadrinista representa a fala dos personagens de diversas formas, seja por meio de línguas inventadas, seja por meio da representação de sotaques estrangeiros. Apesar de a língua francesa ser eleita como língua internacional, uma vez que todos falam francês nos álbuns, a presença de línguas estrangeiras ficcionais dá a cor local e reforça o exotismo, o que contribui para a criação de um efeito de realismo na história, como se nota no seguinte quadro:

Figura 4: *L'oreille cassée*
Representação da língua falada pelos índios Arumbaya

Ainda sobre esse aspecto, Baetens (2006, p. 23) afirma que as línguas criadas por Hergé são baseadas em dialetos falados na Bélgica como o *marollien* (linguajar do bairro de Marolles em Bruxelas) e o flamengo, que nem sempre podem ser identificados mesmo pelos leitores belgas, dado que tais línguas são restritas a determinadas regiões. A partir disso, a

¹⁶ Esse aspecto rendeu diversas polêmicas em torno do autor da série, que foi acusado de defender ideias de direita e possuir, dentre outras, tendências colonialistas. À época da publicação da obra, a Bélgica possuía colônias na África (República Democrática do Congo, Ruanda e Burundi) e o mundo vivia no auge da Guerra Fria; nesse sentido, o posicionamento de Hergé exposto em seus trabalhos acaba por refletir, de certa forma, a tensão político-ideológica e o ambiente social daquele período.

citação de uma língua que o leitor desconhece faz com que ele se coloque em uma posição de que há algo que está sempre por ser compreendido e por ser lido (BAETENS, 2006, p. 31); trata-se de uma forma particular de a obra se atualizar e se manter sempre nova; a língua é, então, reinterpretada da mesma maneira que a obra também é reinterpretada a cada leitura. O autor ainda considera tais aspectos no processo de tradução:

Em resumo, o caráter contagioso das línguas estrangeiras injeta em *Tintim* uma espécie de *bilinguismo interno ou interior*, que transforma a língua dos álbuns em uma língua virtualmente dupla, na tradução de uma língua subjacente que a leitura deve desvendar. Nesse nível, *Tintim* é intraduzível em um primeiro momento, já que o texto dos álbuns aparece menos como *um texto suscetível de ser traduzido* em outras línguas que como *um texto já traduzido, ele próprio*, de um original problemático [...]. (BAETENS, 2006, p. 32, tradução nossa)¹⁷

O pesquisador aponta que a tradução de uma obra como *Tintin* rompe com todos os conceitos tradicionais de tradução, uma vez que tal processo de transposição interlinguística deve se pautar numa re-escritura da obra de forma criativa. No que se refere ao processo de tradução envolvendo imagem e texto, a inventividade e a criatividade do tradutor são elementos essenciais, uma vez que esses códigos apresentam-se numa estrutura mista, em que a imagem retoma uma parte das dimensões da linguagem verbal e vice-versa.

Conforme citado acima, a obra de Hergé, de acordo com o que se fazia na época, caracteriza-se por quadrinhos essencialmente narrativos, com predominância de diálogos longos que ocupam metade do quadro. Tal peculiaridade mostra que em *Tintin* o desenvolvimento da história depende muito do texto presente no balão. Assim, vale ressaltar a função textual na obra do autor, justamente por ela apresentar, segundo Baetens (2006, p. 11), duas direções. A primeira delas seria a função clássica dos balões nas histórias em quadrinhos ou a organização da narrativa; a segunda, que é mérito do autor e denota seu estilo, estaria ligada à fruição do leitor a partir do próprio texto. Esta última constitui-se, portanto, de aspectos artísticos e recursos linguísticos que enriquecem a obra como um todo. Pode-se dizer, então, que o material textual na obra de Hergé não se limita a contextualizar a imagem de forma mimeticamente realista. Ademais, é possível identificar um trabalho estético

¹⁷ Bref, le caractère contagieux des langues étrangères injecte dans *Tintin* une sorte de *bilinguisme interne ou intérieur*, qui transforme la langue des albums en une langue virtuellement double, en la traduction d'une langue sous-jacente que la lecture se doit de mettre à jour. À ce niveau, *Tintin* est intraduisible pour une première fois, puisque le texte des albums apparaît moins comme *un texte susceptible d'être traduit* en d'autres langues que comme *un texte lui-même déjà traduit* d'un original problématique [...].

inventivo que constitui o estilo da obra. Nesse sentido, o autor explora a língua de forma criativa, utilizando-se, inclusive, de canções populares da época e criando jogos de linguagem com rimas e outros recursos poéticos. No que tange à tradução, tais aspectos constituem o estilo da obra e frequentemente exigem do profissional habilidades esperadas em geral de um tradutor de poesia.

2. As histórias em quadrinhos e sua forma

2.1 Imagem e texto nos meios de comunicação: entre a explicação e a descrição

Essenciais à comunicação humana, as palavras se manifestam empiricamente por meio da escrita e da fala nos mais diversos contextos, desde o familiar até o acadêmico. Elas ainda interagem com outros sistemas de signos, como o gestual, em trocas discursivas orais, ou o imagético, em documentos impressos. Barthes (1990) aborda essas interações, em especial a questão da junção entre palavra e imagem, analisando principalmente a presença do texto em fotografias jornalísticas e publicitárias. Apesar de o autor focar-se em mídias impressas diferentes das histórias em quadrinhos, material de nossa pesquisa, é possível estabelecer relações entre essas linguagens, principalmente no que tange à composição entre texto e imagem e suas implicações enquanto discurso e meio comunicativo, uma vez que elementos textuais e visuais associados estão presentes não só na publicidade, mas também no cinema e nos próprios quadrinhos.

Desse modo, considerando-se as distintas formas de expressão desenvolvidas e utilizadas na sociedade – verbal, visual, plástica, etc. – frequentemente de forma simultânea, é possível perceber a relevância do público não apenas como receptor passivo da mensagem, mas também como um agente que lhe dá significado, em outras palavras, “a emissão e a recepção da mensagem são de ordem sociológica: estudam grupos humanos, definem motivos e atitudes e tentam relacionar o comportamento destes grupos à sociedade total de que fazem parte” (BARTHES, 1990, p. 11). Esses “grupos humanos” estudados ou previstos por um emissor em um dado contexto podem variar, pois o perfil do receptor da mensagem pode se modificar de acordo com a época, o local e a relação que ele estabelece com a mensagem. Pudemos constatar isso no primeiro capítulo deste trabalho, em que observamos muitas vezes a formação de uma comunidade de fãs de quadrinhos antigos, lidos por esses leitores durante a infância, mas que hoje possuem motivações diferentes.

Tal reflexão é válida na medida em que se constata que o público ajuda a transformar, definir e legitimar uma determinada forma de linguagem. Assim, a interpretação e os valores simbólicos presentes nas mais diversas formas de mídia colaboram para as suas próprias constituições, ou seja, “a definição de uma linguagem, além de suas propriedades semióticas enquanto sistema de significação, depende das conotações sociais, de ordem sociosemiótica,

investidas nela.” (PIETROFORTE, 2009, p. 10). Nesse sentido, dificilmente um leitor minimamente familiarizado com os meios de comunicação atuais confundirá uma história em quadrinhos com uma fotonovela, apesar de ambas as linguagens valerem-se de imagens estáticas dispostas em sequência. Constata-se, portanto, que há um saber social compartilhado que identifica e também interpreta aquela linguagem ou forma de expressão.

Voltando à questão da presença da imagem e do texto associados em um mesmo meio – seja um jornal ou um anúncio – Barthes (1990, p.12) afirma que ambos os sistemas de signo transmitem a totalidade da informação a partir de duas estruturas diferentes: “[...] no texto, a substância da mensagem é constituída por palavras; na fotografia, por linhas, superfícies, matizes” (idem, ibidem). O autor aponta para o fato de a fotografia jornalística sempre estar acompanhada de um elemento textual, seja o título, a legenda ou a própria reportagem, o que colabora para a constituição da mensagem a partir de duas estruturas “concorrentes”, a saber, a imagem e o texto. Apesar de serem duas unidades heterogêneas, pois cada uma se manifesta a partir de “substâncias” diferentes, Barthes (1990) diz que texto e imagens são “homogeneizados”, o que ocorre tanto no momento da criação pelo autor, como no momento da leitura, pelo leitor. Trata-se de uma fusão de sistemas de signos distintos que, mesmo ocupando espaços diferentes, contíguos, funcionam juntos na transmissão da mensagem.

Nas histórias em quadrinhos, o material textual também pode se apresentar por meio de títulos e legendas, porém o texto dos balões incide de forma diferente sobre a imagem. Não se trata de uma relação de concorrência, como na fotografia jornalística analisada por Barthes (1990), mas de uma relação de complementaridade, que busca desenvolver uma narrativa com noções de espaço, tempo e personagens. Embora se manifestem de formas diferentes, a imagem nos jornais e a imagem nos quadrinhos se valem de elementos simbólicos como forma de expressão. Tendo em vista o papel do leitor e sua interpretação na transmissão dessa mensagem, que sofre influência tanto da escolha das palavras quanto das cores usadas na imagem, Barthes (1990, p. 13) apresenta duas categorias para esta: a imagem denotada e a imagem conotada.

A noção de denotação é, tradicionalmente, vinculada à ideia de objetividade, desse modo, Barthes (idem, ibidem) define a imagem denotada como a analogia direta do objeto retratado:

[...] um análogo mecânico do real, traz uma mensagem primeira que, de certo modo, preenche plenamente sua substância e não deixa lugar ao

desenvolvimento de uma mensagem segunda. Em suma, de todas as estruturas de informação, a fotografia seria a única a ser exclusivamente constituída por uma mensagem “denotada” que esgotaria totalmente seu ser. (BARTHES, 1990, p. 13)

Por sua vez, o conceito de conotação é vinculado à ideia de interpretação. Assim, o crítico francês define a imagem conotada a partir da maneira pela qual ela é pensada e interpretada dentro de um contexto sociocultural; em outras palavras, é uma “imposição de um sentido segundo à mensagem fotográfica propriamente dita” (BARTHES, 1990, p. 15). O autor afirma ainda que a conotação se mostra de maneira mais evidente sobretudo nas artes não-fotográficas, uma vez que todo desenho, por mais realista que seja, sempre estará sujeito à percepção e ao estilo do artista.

Tanto a denotação quanto a conotação são conceitos amplamente utilizados não só na análise de linguagens visuais, mas também na literatura, nas artes plásticas, etc. Apesar de ser uma definição didática, ela apresenta limitações quando analisamos a fundo determinadas estruturas que ultrapassam essa dicotomia, dentre elas, a própria fotografia. Mesmo Barthes (1990, p. 14) problematiza essas questões ao afirmar que existe um “paradoxo fotográfico”. Ele declara que a noção de objetividade relacionada à denotação na fotografia corre o risco de ser um mito, apesar de estar amparada pelo senso comum, pois a fotografia jornalística também pode ser conotada no nível da produção (escolha do ângulo, iluminação, pose, cores) e no nível da percepção (referências culturais e políticas dos produtores e dos receptores da mensagem fotográfica). Por ser plenamente denotante, a fotografia é uma mensagem sem código porque, segundo Barthes (idem, ibidem), como já dissemos ao definir a denotação, ela é a própria analogia do objeto retratado. A existência de um código pressupõe uma “retórica da fotografia”, o investimento de um valor e, conseqüentemente, de uma interpretação. O paradoxo fotográfico levantado por Barthes (1990) reside no fato de a mensagem conotada (investida de significado) desenvolver-se a partir de uma mensagem sem código (objetiva e analógica).

Apesar de haver gradações na aplicabilidade dos conceitos de denotação e conotação, eles se mostram produtivos para o estudo das histórias em quadrinhos justamente por propiciarem a discussão acerca da representação do mundo real e dos valores simbólicos presentes nessas narrativas. Nos quadrinhos, a presença de elementos que buscam reproduzir efeitos de real é frequente, haja vista que se trata de uma forma de expressão apoiada no desenvolvimento de uma narração composta a partir das noções de tempo, espaço e

personagens. A utilização de metáforas e símbolos nessa forma de mídia também é relativamente ampla e possibilita a criação de diversos efeitos de sentido. Denotação e conotação surgem, então, como ferramentas de análise para que se possa perceber de que maneira os diversos significados das imagens – em conjunção com os textos – são relacionados na obra; vale ressaltar que tais conceitos ainda não foram explorados de forma exaustiva no que concerne às histórias em quadrinhos.

Ampliando, pois, as ideias barthesianas aqui expostas, ao se tratar de um sistema que conjuga imagem e texto, segundo aquele autor, tem-se a configuração de três tipos de mensagem: a linguística, que, na imagem publicitária, manifesta-se na legenda ou nas etiquetas da fotografia do produto; a mensagem literal ou denotada, que busca representar o real pela cópia na imagem; e, por fim, a mensagem simbólica ou conotada, que está ligada ao saber cultural partilhado entre emissores e receptores na interpretação. Barthes (1990) afirma ainda que todas essas três mensagens são recebidas ao mesmo tempo, ou seja, o espectador depreende as informações perceptiva e cultural simultaneamente.

Ainda no que se refere às possíveis interpretações e relações desencadeadas a partir da junção de imagem e texto, Barthes (1979, p. 6) afirma que, para que haja a passagem de um código a outro (no caso, os códigos verbal e imagético) no processo de leitura e interpretação, ou ainda, para que o mundo real seja transformado em representação da realidade (nas narrativas ficcionais ou nos meios de comunicação), são necessários elementos intermediários entre o código – ou códigos, como ocorre nas composições entre imagem e texto – e a mensagem, elementos estes denominados embreantes. O autor elenca três tipos de embreantes a partir da análise de catálogos fotográficos de moda: i) do real para a imagem, ou seja, a fotografia da peça; ii) do real para a linguagem, que é a instrução técnica de como fazer a roupa e iii) da imagem para a linguagem, que é a descrição da fotografia no catálogo.

Nas histórias em quadrinhos, o código verbal possui uma função diferente, principalmente pelo fato de o texto não ter somente a função de descrever ou explicar a imagem, como ocorre no *corpus* analisado por Barthes (1979, 1990). Portanto, os embreantes também funcionarão diferentemente, uma vez que a estrutura dos quadrinhos se mostra mais complexa. Em outras palavras, apenas três tipos de embreantes não dariam conta de estabelecer uma estrutura válida para o processo de codificação do real nos vários formatos existentes de narrativa gráfica, ou seja, não só nos quadrinhos. Pode-se dizer, como hipótese, que os embreantes elencados por Barthes (1979) funcionam de uma forma mais unidirecional,

pois há um percurso de representação do real mais direto nas fotografias inseridas em meios de comunicação como jornais ou revistas de moda – ou pelo menos existe tal intenção, uma vez que, conforme mencionado pelo autor e exposto acima, a fotografia possuiria um poder de analogia que denota o real –; ao passo que nas histórias em quadrinhos, devido principalmente ao elemento narrativo, a ordem de transição entre os códigos não fica evidente. Partindo disso, aplicando-se as reflexões de Barthes (1979) às histórias em quadrinhos, é possível afirmar que o embreante do real para a imagem seria o trabalho do desenhista, somado à sua intenção criativa de representação do mundo por meio da imagem; o embreante do real para a linguagem seria o texto do balão, que reproduz contextos reais de fala e estabelece uma relação com os conhecimentos (principalmente linguísticos) do leitor; por último, o embreante da imagem para a linguagem estaria na relação estabelecida entre imagem e texto no quadro e que depende da interpretação do leitor, porém não existe descrição, e sim a criação de uma narração que se desenvolve na passagem de um quadro a outro. Como se pode perceber, este último embreante é o que demonstra ser o mais complexo, uma vez que é impossível determinar a ordem em que o processo se dá, isto é, quando Barthes (1979) elabora seu esquema, ele pressupõe que a imagem é vista antes do texto que a descreve, porém, nos quadrinhos, imagem e texto estão em relação complementar, de modo que a ordem de leitura (primeiro imagem, depois texto) não pode ser avaliada.

A partir dessas reflexões e daquelas em torno dos conceitos de denotação e conotação expostos acima, elaboramos o seguinte esquema, que busca expor a maneira como a leitura da imagem e do texto é percebida nos quadrinhos:

No esquema acima, tentamos ilustrar o processo de leitura dos quadrinhos (tanto das imagens quanto dos textos). A flecha A representa a passagem da criação para o objeto

criado; as flechas B e C indicam a potencialidade de transformações das duas formas de representação pelo fator extralinguístico, que abarca o conhecimento de mundo e a cultura dos leitores e dos autores, base da denotação e da conotação. O esquema permite formular a hipótese de que os elementos extralinguísticos que circundam o autor da obra faz com que ele busque representar o mundo real a partir de seu ponto de vista. Este, apesar de possuir a intenção de ser analógico e denotado, reflete sua visão, podendo gerar uma nova interpretação pelos elementos simbólicos ali presentes ou evocados. Isso nos leva ao segundo quadro do esquema: uma imagem, a princípio denotada, pode transmitir outros sentidos, também devido a fatores extralinguísticos, desta vez relacionados ao mundo do leitor, que interpreta uma imagem e dela pode fazer diversas inferências a partir de sua posição política, ideológica ou cultural. Na esfera do fator extralinguístico inserem-se não só as imagens dos quadrinhos, mas também tudo aquilo que está além da obra, em resumo, todo o conhecimento de mundo exigido do leitor para que ele compreenda as construções denotadas, que constituiriam o primeiro sentido do quadro e cujo reconhecimento é mais imediato, e também as construções conotadas, em que se observa a configuração de um segundo sentido oculto ou não evidente.

No que concerne ao estudo semiótico da linguagem das histórias em quadrinhos propriamente dita, um dos autores que se ocupou em analisar esse aspecto foi Pietroforte (2009) a partir da obra do quadrinista brasileiro Luiz Gê¹⁸. O linguista se vale da semiótica greimasiana, com as noções de plano de conteúdo, que realiza o sentido, e plano de expressão, que o manifesta, a fim de identificar como se dá a construção dos sentidos em sistemas que utilizam dois códigos simultaneamente, como os quadrinhos. Para tanto, Pietroforte (2009) faz uma análise exaustiva, da qual utilizaremos notadamente as contribuições concernentes ao estudo do simbolismo nas imagens e também a maneira como este autor explora, nas HQ, as noções de denotação e conotação definidas por Barthes (1990). A esse respeito, o autor afirma:

Tradicionalmente, distingue-se o sentido dos signos em denotativos e conotativos. Os primeiros são ditos objetivos e adequados, reservando-se para os segundos as características de subjetividade e de desvios de uso. Denotação e conotação, contudo, não são questões lexicais, mas discursivas,

¹⁸ Luiz Geraldo Ferrari Martins, quadrinista e artista plástico conhecido como Luiz Gê, é considerado um dos maiores expoentes dos quadrinhos brasileiros independentes na década de 80. Hoje, atua como professor adjunto da Faculdade de Comunicações e Artes da Universidade Mackenzie. Dentre suas obras, as que foram analisadas por Pietroforte (2009) foram: *Eu quero ser uma locomotiva*, *Errare marcianum est*, *Quem matou Papai Noel?*, *Tubarões Voadores*, *O caçador de crocodilos* e *Borba Gata*.

visto que é no discurso que se determina o sentido assumido pelas palavras.
(PIETROFORTE, 2009, p. 67)

Tendo em vista a relevância do elemento discursivo destacado por Pietroforte (2009) na determinação dos sentidos denotado ou conotado, ampliamos o conceito de “discurso” como algo que não se refere apenas ao elemento verbal presente nas histórias em quadrinhos. A nosso ver, o discurso nos quadrinhos é construído a partir da interdependência entre imagem e texto, de modo que as asserções de Pietroforte (2009) podem ser estendidas a esses dois sistemas de signos que trabalham conjuntamente na transmissão de uma mensagem. Conforme afirma o autor, os conceitos de denotação e conotação podem ser móveis, pois sempre há a interferência do enunciador da mensagem – ou, no caso dos quadrinhos, o emissor da mensagem, ou seja, da imagem e do texto – que destaca determinados aspectos na expressão plástica ou verbal em detrimento de outros; e a do enunciatário – ou, nos quadrinhos, o receptor –, que também participa desse processo com sua bagagem cultural e os modos de percepção da mensagem construída pelo enunciador ou emissor. Assim, uma imagem que busca denotar a realidade, seja ela uma fotografia ou um desenho, sempre estará imbuída de valores, em outras palavras, “a realidade, desse ponto de vista, é resultado de visões de mundo, que determinam modos de se referir. A objetividade, portanto, é um efeito de sentido e não a maneira concreta e impessoal de significar as ‘coisas do mundo’” (PIETROFORTE, 2009, p. 67).

Um exemplo de que a denotação e a conotação são construídas pelos participantes do ato comunicativo, a saber, emissor e receptor¹⁹, pode ser observado na figura a seguir extraída da obra de Hergé:

¹⁹ Note-se que emissor e receptor pressupõem atos de criação e interpretação, ou seja, o emissor cria e interpreta, o receptor também.

Figura 5: Tintin et les Picaros

Tintin e seus amigos chegam a San Theodoros, país latino-americano criado por Hergé

Na figura acima, à esquerda, é possível perceber o desenho de uma cidade bem desenvolvida com vários prédios, carros e pessoas bem vestidas. Já à direita, vê-se o desenho de uma favela com casebres e crianças maltrapilhas vivendo na miséria. Pelos balões, compreende-se que se trata da mesma cidade, *Tapiocapolis*, capital do país fictício San Theodoros, pois é em questão de segundos que o avião passa de uma cena a outra e o diálogo continua entre os dois quadrinhos. Em um primeiro momento, apesar de se tratar de um desenho, nota-se uma intenção realista, que busca reproduzir a vista de uma cidade que poderia existir no mundo real²⁰. Em suma, trata-se de desenhos que denotam uma realidade pré-existente apesar de passarem pelo processo humano da ilustração. Indubitavelmente, conforme apontado por Barthes (1990), existe a subjetividade do desenhista no ato criativo, porém a intenção é reproduzir, da forma mais fiel possível, o real. Em um segundo momento,

²⁰ Na figura que mostra a representação de uma cidade desenvolvida, nota-se a presença de uma construção no canto inferior esquerdo muito semelhante ao Palácio do Planalto de Brasília. Apesar de se tratar de uma cidade fictícia, é possível perceber que Hergé utiliza referências do mundo real para compor sua obra e, também, fazer uma crítica social aos países sul-americanos.

pode-se inferir, a partir da cena acima, o surgimento de um outro significado, que ultrapassa a simples cópia do real e simboliza a desigualdade social gritante existente nos países subdesenvolvidos na visão dos europeus. Essa mensagem simbólica está ligada ao conceito de conotação e é construída na linguagem visual a partir da interpretação do leitor; o código de conotação é social ou cultural (BARTHES, 1990, p. 21); assim, é necessário que o leitor de *Tintin* possua algum conhecimento de geopolítica para poder compreender o valor alegórico dos quadrinhos. Ainda segundo o autor, diante de uma imagem não precisamos apenas do saber ligado à percepção visual, mas também de “um saber quase antropológico” (BARTHES, 1990, p. 30), uma vez que nos deparamos com uma mensagem literal e denotada, que procura fazer uma analogia do mundo real, e uma mensagem simbólica, investida de valores e ligada à nossa visão de mundo e conhecimento prévio. Courtés (1995, p. 238-239) partilha dessa mesma opinião e destaca o “caráter antropológico” ligado a um “saber enciclopédico” que é exigido antes da leitura de qualquer história em quadrinhos, não só para o entendimento de elementos simbólicos, mas também para o reconhecimento da representação de figuras do mundo real, seja por analogia, seja por estereótipos, conforme poderemos observar no próximo item (cf. 2.2).

Tudo isso é construído nos quadros, de modo que, conforme apontado por Pietroforte (2009, p. 67), a presença de duas ou mais isotopias, ou seja, formas de leitura ou interpretação, faz com que “outros significados sejam relacionados aos mesmos signos, gerando efeitos de sentido conotativos, como metáforas ou metonímias”, exatamente como se pode constatar no exemplo analisado. Conforme exposto no esquema acima (cf. pág. 28), o fator extralinguístico, ou seja, o conhecimento do receptor, é que fornece a base para a passagem de uma imagem, à primeira vista, denotativa, a conotativa.

Em termos semióticos, as chamadas isotopias constituem-se a partir de três tipos básicos: a prática, a mítica e a metalinguística. Em outras palavras, elas definem os níveis de interpretação ou níveis de leitura de um texto, de uma imagem, ou ainda, no nosso caso, do texto e da imagem simultaneamente. Desse modo, a isotopia prática está no nível da analogia direta e da denotação, com temas mais literais e menos fictícios; a isotopia mítica desencadeia outros sentidos a partir da leitura prática, de forma mais abstrata, no nível da conotação; por fim, na leitura metalinguística o percurso de leitura está em função de autorreferência. Segundo Pietroforte (2009, p. 51), esses tipos de isotopias ou tematizações não aparecem em todos os discursos e podem não se limitar a apenas três. Nada impede que uma prevaleça

sobre a outra e que uma delas simplesmente não se manifeste. No caso da Figura 5, as isotopias prática e mítica aparecem de forma mais evidente, conforme pudemos constatar a partir da análise das figuras. É importante ressaltar o fato de que a leitura mítica conotada surge a partir de uma leitura prática denotada, de modo que, conforme aponta Pietroforte (2009), elas podem se sobrepor e se manifestar de formas diferentes em outros trechos da obra. O exemplo apresentado na Figura 5 mostra que os conceitos de denotação e de conotação podem ser transformados nas histórias em quadrinhos, o que contribui para a construção de novas acepções, uma vez que a intenção realista de se reproduzir uma paisagem (linguagem denotada) pode encerrar um segundo sentido, simbólico (linguagem conotada).

Vale ressaltar ainda que o elemento textual presente na sequência da Figura 5, diferentemente da imagem jornalística ou publicitária, não tem a função de legenda, ou seja, o texto não explica ou descreve a imagem, mas constrói, junto com ela, o sentido conotado, pois é através do diálogo entre os personagens que podemos ter a noção do tempo percorrido entre um quadrinho e outro. Sem o texto, a imagem teria um significado difuso; dessa maneira, “se nos sistemas verbais o percurso figurativo é textualizado em palavras, na maioria das histórias em quadrinhos há articulação de palavras e imagens para expressar a figuratividade do conteúdo” (PIETROFORTE, 2009, p. 79). Voltaremos a essas questões no próximo item.

As reflexões acerca da imagem em conjunção com o texto iniciadas por Barthes (1979, 1990) e desenvolvidas por outros linguistas que se ocuparam especificamente da análise das histórias em quadrinhos, como Courtés (1995) e Pietroforte (2009), oferecem caminhos para a análise dessa mídia não apenas em uma perspectiva interna, ou seja, a análise do funcionamento da linguagem, mas também para a reflexão intercultural perceptível no processo tradutório, haja vista os conhecimentos de mundo envolvidos na construção de símbolos e alegorias construídos de formas variadas em locais e épocas distantes uns dos outros. Nessa direção, Courtés (1995, p. 187) admite a pluralidade de interpretações semânticas de uma história em quadrinhos, mesmo sem estudar de forma específica a sua tradução, ou seja, essa “pluralidade” encontra-se nos diferentes emissores e receptores que interpretam o mundo, estejam eles inseridos em um mesmo ambiente sociocultural ou não. A tradução evidencia esses aspectos dadas as distâncias linguísticas, espaciais, culturais e temporais. Com a análise da sequência apresentada na Figura 5 da série *Tintin*, é possível afirmar, por fim, que a simultaneidade de sistemas e de formas de leitura proporciona novas construções no que concerne à relação entre imagem e texto. Trabalhar com elementos visuais

e textuais simultaneamente se transforma numa aventura que propicia diversas possibilidades criativas e também inúmeros desafios para a tradução de histórias em quadrinhos.

2.2 Imagem e texto nos quadrinhos: a aventura narrativa

Palavra e imagem são dois elementos de ordens diferentes que servem para representar e fazer perceber o mundo de forma complementar nos quadrinhos. Consequentemente, acabam por constituírem relações similares e suplementares. A esse respeito e considerando o processo de leitura das histórias em quadrinhos, Eisner (1999, p. 8) assevera que “os processos psicológicos envolvidos na compreensão de uma palavra e de uma imagem são análogos. As estruturas da ilustração e da prosa são similares”. Ambos os sistemas de signos servem para representar a realidade diante de um receptor e funcionam como mediadores na experiência de percepção do mundo expressas pelo emissor. Sobre o modo de percepção de palavras e imagens, Varnum; Gibbons (2001, p. xi, tradução nossa) afirmam:

Nos quadrinhos, as palavras apropriam-se de algumas propriedades das imagens e, inversamente, as imagens apropriam-se de algumas propriedades das palavras. Do ponto de vista da semiótica, imagens e palavras são entidades equivalentes, e as histórias em quadrinhos são um sistema de significação no qual palavras e imagens são, frequentemente, percebidas da mesma forma²¹.

Tanto o elemento verbal quanto o visual são percebidos por meio da visão. Nos quadrinhos isso fica ainda mais evidente graças ao caráter expressivo das letras que, frequentemente, são desenhadas de modo a expressar uma determinada ação ou emoção, em outras palavras, “o estilo do letramento²² [sic] e a simulação de entonação são pistas que habilitarão o leitor a ler o texto com as nuances emocionais pretendidas pelo narrador” (EISNER, 2005, p. 65). Cagnin (1975, p. 130) chama tal recurso de “função figurativa do elemento lingüístico”.

Conforme exposto no item anterior (cf. 2.1), a relação entre imagem e texto pode desencadear novos significados e produzir valores simbólicos a partir da manipulação dos

²¹ In comics, words take on some of the properties of pictures, and conversely, pictures take on some of the properties of words. From the point of view of semiotics theory, images and words are equivalent entities, and comics is a system of signification in which words and pictures are perceived in much the same way.

²² O termo mais comumente usado na literatura sobre quadrinhos é “letramento”. Em inglês, usa-se o termo “lettering” para se referir ao trabalho de estilização das letras nos balões.

códigos pelos autores. Partindo disso, McCloud (2005, p. 49, grifos do autor) afirma que “imagens são afirmações **recebidas**. Ninguém precisa de educação formal pra ‘**entender a mensagem**’. Ela é **instantânea**. A escrita é informação **percebida**. É preciso conhecimento especializado pra decodificar os símbolos abstratos da linguagem”²³. A partir dessas afirmações, o autor conclui que os modos de compreensão da imagem e do texto passam pelo conhecimento ou desconhecimento de uma série de ícones²⁴, como as letras no texto ou as figuras nas imagens.

Tal reflexão é problemática na medida em que desconsidera as diferentes culturas e suas formas de organização dos meios de expressão. As variadas maneiras de percepção dos códigos passam pelo conhecimento de mundo dos envolvidos no ato comunicativo, sejam eles produtores ou receptores, na sociedade em que se inserem. Não é possível determinar de maneira tão categórica as maneiras pelas quais palavras e desenhos são entendidos, pois uma imagem pode não ser compreendida de forma instantânea dependendo do valor expressivo que ela desempenha em um dado contexto sociocultural. Um exemplo disso são os ideogramas, que transmitem uma ideia e são uma série de traços e linhas abstraídos a partir de imagens²⁵.

Ainda de acordo com as ideias de McCloud (2005, p. 49), o código verbal e o código imagético são explorados pelos autores de histórias em quadrinhos de várias formas; desse modo, imagens mais abstratas implicam um processo de percepção mais complexo, como ocorre com as palavras. De maneira análoga, continua o autor, quando as palavras são mais diretas, requerem níveis de percepção menos complexos, pois são recebidas de forma mais rápida, como imagens. No exemplo do próprio autor, há uma gradação:

²³ Vale notar que o livro de McCloud (2005) foi escrito em formato de HQ, ou seja, dividido em quadrinhos, com balões e desenhos. Por possuir uma linguagem não ortodoxa, apesar de ser um livro teórico, a tradução brasileira utiliza aspectos da língua coloquial presente nesse tipo de mídia, daí o uso de “pra” ao invés de “para”, dentre outros.

²⁴ Segundo McCloud (2005, p. 27-28), ícones são “qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou idéia”. Estes ícones podem ser figuras, com significado fluido e variável; ou ícones não-pictóricos, com significados fixos e absolutos. As letras e os números seriam exemplos deste último tipo de ícone.

²⁵ Assim, a leitura de um texto ou a apreciação de uma imagem requer um envolvimento subjetivo ativo daquele que interpreta. Numa visão simplista, a imagem de uma árvore seria instantaneamente recebida pelo sujeito que a entende ou decodifica pela visão, e a imagem ou sequência de letras ÁRVORE pediria do sujeito uma educação formal, ou seja, a alfabetização e etapas seguintes do aprendizado para entendê-la e decodificá-la. Porém, para que uma criança que começa a interagir com o mundo possa receber e decodificar a imagem de uma árvore, é necessário que ela tenha tido antes um aprendizado a esse respeito, não institucionalmente dado, mas ainda assim um aprendizado. Além disso, dependendo da cultura, a imagem de uma árvore terá significados diferentes; até mesmo dentro de um mesmo país: o que vem a ser uma árvore para um paulistano, inserido no espaço urbano, e para um índio, inserido no espaço selvagem?

Figura 6: Exemplo de como se configuram os diferentes graus de abstração da palavra e da imagem

Em outras palavras, o que McCloud (2005, p. 49) defende é que há diferentes graus de abstração e utilização das palavras e das imagens nas histórias em quadrinhos; assim, quanto mais abstrata for a imagem, mais o leitor se apoiará no texto e, inversamente, quanto mais sofisticado for o texto, mais o leitor buscará apoio nas imagens. O autor vê isso como um fator problemático nas histórias em quadrinhos atuais, pois, segundo ele, há um desejo de depuração estética que acaba por distanciar imagem e texto nos quadrinhos: “hoje, muitas revistas em quadrinhos ainda seguem a narrativa de Kirby²⁶, mas o desejo de uma arte bem **realista** e um roteiro bem elaborado tem distanciado mais o desenho da história” (McCLOUD, 2005, p. 55, grifos do autor). Para o crítico, é preciso haver um equilíbrio entre as linguagens visual e verbal que busque uma junção imagem-texto mais estreita, sem que um código prevaleça pela sofisticação sobre o outro. Em *Astérix* e *Tintin*, palavra e imagem frequentemente são utilizadas de forma complementar, de modo que em geral não há preponderância de um código sobre o outro, conforme poderemos observar no próximo capítulo.

Sobre tais aspectos, Eisner (1999), que foi quadrinista e também crítico de sua arte, declara que o texto muitas vezes é lido como uma imagem, funcionando como uma extensão

²⁶ “Em meados de 60, **Jack Kirby**, junto com **Stan Lee**, explorou um terreno **intermediário** de **formas icônicas**, mantendo um senso do **real** favorecido por um poderoso **design**”. (McCLOUD, 2005, p. 55, grifos do autor)

dela; em outras palavras, o texto “fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som” (EISNER, 1999, p. 10). McCloud (2005) segue o mesmo pensamento de Eisner (1999) no que se refere ao problema da preponderância e da falta de equilíbrio de um código sobre o outro:

Um fator de impacto nas histórias em quadrinhos como forma de arte é inerente ao fato de que se trata de um veículo principalmente visual. O trabalho de arte domina a atenção inicial do leitor. Isso então induz o artista a concentrar suas habilidades no estilo, na técnica e em recursos gráficos que têm como propósito deslumbrar o olhar. A receptividade do leitor ao efeito sensorial e, muitas vezes, a valorização desse aspecto reforçam essa preocupação e estimulam a proliferação de atletas artísticos que produzem páginas de arte absolutamente deslumbrantes sustentadas por um história quase inexistente. (EISNER, 1999, p. 123)

McCloud (2005) e Eisner (1999) também compartilham da ideia de que um desenho caricatural se aproxima mais do leitor do que um desenho realista. Isso se explica na medida em que o cartum²⁷ possibilita uma maior identificação e uma assimilação mais fácil por parte do espectador, uma vez que não há detalhes específicos, principalmente quando se trata da representação de uma figura humana. Assim, pode-se dizer que há uma maior universalidade nesse tipo de imagem, pois “quanto mais cartunizado é um rosto, mais pessoas ele pode **descrever**” (McCLOUD, 2005, p. 31, grifos do autor). McCloud (2005) destaca ainda os quadrinhos europeus como um bom exemplo da manipulação de imagens cartunizadas e realistas em uma mesma cena, entre eles *Astérix* e *Tintin*, que misturam cenários extremamente realistas com figuras humanas caricaturescas, conforme podemos observar no exemplo abaixo:

²⁷ McCloud (2005, p. 30) define o termo cartum como um tipo de ícone, ou uma “forma de amplificação através da simplificação”. Em outras palavras, o estudioso considera cartum o estilo de desenho que se opõe à representação realista. Vale ressaltar que o termo cartum é definido por Ramos (2009, p. 23-24) como um gênero de história em quadrinhos caracterizado por uma sequência de ações em um quadro com efeito humorístico.

Figura 7: *Les lauriers de César*
Astérix, Obélix e soldados romanos dentro do suntuoso palácio de Julio César

O quadrinho acima mostra os personagens Astérix e Obélix e vários soldados romanos. É possível observar que a representação dessas figuras humanas é feita de forma caricatural, com exagero nas proporções físicas; por outro lado, a representação do interior do palácio é realista, como se pode perceber por meio do desenho dos capitéis das colunas no estilo Coríntio, característica arquitetônica do Império Romano.

No que se refere à junção da imagem e do texto nas histórias em quadrinhos, McCloud (2005) assevera que as possibilidades de combinação são ilimitadas, o que contribui para o desenvolvimento dessa linguagem. Apesar das inúmeras maneiras de se associarem esses dois códigos, o autor define algumas categorias principais:

- i) Temos a combinação **específica de palavras**, onde as figuras ilustram, mas não acrescentam quase nada a um texto;
- ii) Há combinações **específicas de imagem**, onde as palavras só acrescentam uma trilha sonora a uma sequência visualmente falada;
- iii) Há também os **quadros duo-específicos**, em que palavras e figuras transmitem a mesma mensagem;
- iv) A combinação **aditiva**, onde as palavras **ampliam** ou **elaboram** sobre uma imagem;
- v) Em combinações **paralelas**, as palavras e imagens seguem cursos diferentes – sem intersecção;
- vi) Uma outra opção é a **montagem**, onde as palavras são **partes** integrantes da figura; e
- vii) Talvez o tipo mais comum de combinação seja a **interdependente**, onde palavras e imagens se unem pra transmitir uma idéia que nenhuma das duas poderia exprimir sozinha. (McCLOUD, 2005, p. 153-155, grifos do autor)

Na primeira categoria, as imagens não acrescentam nenhuma informação ao texto, de modo que ele permanece compreensível sem o apoio das figuras. Na segunda combinação, a sequência de desenhos é suficiente para narrar um fato e o material verbal apresenta-se por meio de onomatopeias ou interjeições que buscam dar maior expressividade para as imagens. Nos quadros duo-específicos ocorre o que Cagnin (1975, p. 145-146) chama de imagem redundante, em que o texto repete uma informação que pode ser percebida a partir da imagem, geralmente um gesto ou demais expressões corporais. A quarta combinação apresenta textos que dão maiores detalhes ou informações sobre a imagem, ampliando o seu significado. As combinações paralelas mostram textos e imagens sem nenhuma relação lógica ou narrativa entre si, beirando o surrealismo. Na montagem, o texto é integrado à imagem sem uma delimitação espacial, como nas legendas ou nos balões, exercendo, assim, uma função imagética, pois em geral é colorido e compõe o desenho. Na combinação interdependente, há uma relação complementar entre os dois códigos, de modo que a imagem fica sem sentido sem o texto e vice-versa. McCloud (2005) não chega a comentar de forma explícita que uma mesma obra pode apresentar várias combinações entre imagem e texto no decorrer da narrativa; desse modo, o uso de uma ou outra das categorias elencadas acima depende do efeito que o autor da obra pretende criar. Vale notar que nosso *corpus* de pesquisa é formado principalmente por quadrinhos que apresentam combinações interdependentes, uma vez que constatamos que tais construções apresentavam características que desafiavam o processo de tradução. Porém, isso não quer dizer que todos os quadrinhos que compõem um determinado álbum funcionem da mesma maneira; em outras palavras, é possível encontrar tanto em *Tintin* quanto em *Astérix* variações concernentes ao uso desses códigos, conforme as categorias definidas acima por McCloud (2005).

Por fim, esse autor conclui que quanto mais clara for a cena desenhada, mais as palavras podem se distanciar daquilo que está representado na figura, inversamente, “quanto mais se fala com palavras, mais as figuras ficam livres pra sair explorando” (McCloud, 2005, p. 155). Isso quer dizer que, nas histórias em quadrinhos, as possibilidades de manipulação e combinação de imagem e texto são inúmeras, o que permite o desenvolvimento dessa arte em termos de expressividade, pois texto e imagem deixam de ter funções determinadas como ocorre em outras formas de mídia. Em resumo, nos quadrinhos, as palavras não têm a função primeira de descrever as imagens e as imagens não têm a função de ilustrar o texto. Tais

aspectos contribuem para a consolidação dessa forma de mídia e da narrativa quadrinística como algo único desde os seus primórdios até os dias atuais.

Varnum; Gibbons (2001) ampliam as reflexões de McCloud (2005) acerca das possibilidades de combinação entre palavras e desenhos na narrativa quadrinística:

[...] palavras e imagens podem trabalhar juntas para expressar uma ideia que uma não poderia expressar sem a outra. McCloud não afirma isso, mas palavras e imagens também podem apresentar-se uma sobre a outra em uma forma irônica de justaposição. As imagens podem contradizer as palavras. Elas fornecem contextos para as palavras. Elas também fornecem subtextos tornando mais complexas, assim, as mensagens verbais. (VARNUM; GIBBONS, 2001, p. xiv, tradução nossa)²⁸

Segundo esses autores, é possível haver uma relação de contradição entre palavras e imagens, o que confere ao quadro um efeito irônico. Ora, conforme vimos anteriormente, McCloud (2005) afirma que a combinação entre os dois códigos pode se dar de forma interdependente e, segundo Varnum; Gibbons (2001), essa combinação pode criar efeitos de humor se texto e imagem estiverem numa relação complementar de contradição ou justaposição, desta vez não apenas para dar continuidade ao fluxo narrativo. Como se pode perceber, segundo esses autores, a relação de interdependência entre texto e imagem é passível de ser reconstruída e retrabalhada, o que possibilita o surgimento de novas interpretações. O quadrinista pode, portanto, manipular a linguagem expressiva dos quadrinhos a fim de que o texto e a imagem provoquem efeitos inesperados, em geral irônicos ou humorísticos.

De acordo com Harvey (2001, p. 76), o desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos mostra-se principalmente na utilização desses dois códigos de forma interdependente, o que gera um “efeito de humor superior”, notadamente nos quadrinhos de gênero humorístico, nas tiras, nas charges e nos cartuns. Tais construções podem se configurar naquilo que Harvey (2001, p. 81) chama de *visual puns* (jogos de palavras visuais), em que o significado das palavras associadas a uma imagem só pode ser entendido por meio da compreensão do papel da imagem e vice-versa. O sucesso do jogo depende da compreensão do leitor, que vê a imagem como um quebra-cabeça visual até que o texto surja para compor o sentido que

²⁸ [...] words and pictures can work together to convey an idea that neither could convey alone. McCloud does not say so, but words and pictures can also stand in ironic juxtaposition to one another. Pictures can belie words. They provide contexts for words. They also provide subtexts, thereby complicating verbal messages.

complementa aquela cena, com um elemento surpresa que provoca o humor. Vejamos um exemplo de *visual pun* na obra de Hergé:

Figura 8: *Les cigares du Pharaon*
Exemplo de *visual pun* (jogo de palavra visual)

A sequência da Figura 8 apresenta um jogo de palavras visual, pois a expressão “pas un chat” (em uma tradução ao pé da letra, “nenhum gato”, ou que preserve a idiomática, “nenhuma alma viva”) é utilizada quando não há absolutamente ninguém em um dado local. O quadrinho da direita mostra o desenho de um gato, o que provoca um efeito de humor graças ao jogo entre imagem e texto: “a figura não possui absolutamente nenhum sentido cômico sem o texto, e o texto não é nem um pouco humorístico sem a figura” (HARVEY, 2001, p. 82, tradução nossa)²⁹. Como se pode constatar, o autor manipula a linguagem quadrinística com vistas a criar novos efeitos de sentido, porém, tais efeitos dependem da capacidade de reconhecimento do leitor. Conforme aponta Harvey (2001), esse tipo de composição apresenta-se notadamente nas charges e nos cartuns (*gag cartoons*), graças ao fato de esses gêneros de quadrinhos possuírem uma linguagem mais imediata e direta. No

²⁹ The picture makes absolutely no comedic sense without the caption, and the caption is not at all humorous without the picture.

entanto, também são encontrados em *graphic novels*³⁰, principalmente nas sequências em que há cenas cômicas ou irônicas, como é o caso de *Astérix e Tintin*.

Paralelamente, McCloud (2005, p. 9) define os quadrinhos como uma justaposição de imagens em uma sequência deliberada com o intuito de transmitir informações ou uma reação no espectador. Segundo Harvey (2001, p. 75), porém, tal definição não abarca a especificidade da linguagem das HQ por não considerar que nos quadrinhos haja uma incorporação do conteúdo verbal. O autor afirma ainda que a “junção” do conteúdo verbal e visual é mais importante que a “sequência”, já que a criação de efeitos de humor a partir dessa junção revela um elo de interdependência da imagem com o texto, conforme pudemos observar no exemplo anterior (cf. Figura 8). Partindo disso, chegamos à seguinte definição:

[...] as histórias em quadrinhos consistem em narrativas pictóricas ou exposições nas quais as palavras (frequentemente introduzidas na imagem por meio de balões de diálogo) geralmente contribuem para o significado da imagem e vice-versa³¹. (HARVEY, 2001, p. 76, tradução nossa)

Tal definição mostra-se mais apropriada porque se aplica especificamente à estrutura das HQ, uma vez que a de McCloud (2005) é muito ampla, podendo ser expandida a outras formas de expressão, como a pintura ou a fotografia. Considerando-se as duas definições de quadrinhos, uma focalizando a justaposição de imagens em sequência e a outra a relação do texto com a imagem em uma exposição de imagens, é exatamente a junção entre os elementos verbal e visual que forma a principal característica das *graphic novels*, tal como as concebemos e reconhecemos hoje³². Em outras palavras, a “incorporação” do texto à imagem nos quadrinhos é o que os distingue de outras formas de expressão escrita, como os livros ilustrados, ou mesmo de outras formas de artes plásticas, como as gravuras mencionadas por McCloud (2005): a Tapeçaria de Bayeux ou as pinturas pré-colombianas “Garras de Tigre”.

³⁰ Aqui, usamos esse termo de uma forma mais ampla, nas palavras de Ramos (2009, p. 29), consideramos *graphic novel* “‘a história em quadrinho mais longa’ [...] esses textos tem a característica de serem publicados em suportes que permitem uma condução narrativa maior e mais detalhada. É o que ocorre com as revistas em quadrinhos, com os álbuns (nome dado a edições parecidas com livros)”.

³¹ [...] comics consist of pictorial narratives or expositions in which words (often lettered into the picture area within speech balloons) usually contribute to the meaning of the pictures and vice versa.

³² Vale ressaltar que existem inúmeros exemplos de histórias em quadrinhos sem texto. Sobre esses aspectos, Cagnin (1975, p. 187) declara que grande parte delas é de caráter humorístico ou irônico, nas quais se observa a seguinte estrutura: i) uma situação inicial; ii) um elemento que desvia o curso natural da ação e iii) a disjunção operada por este elemento e que vai provocar, via de regra, o riso. O autor também aponta para o fato de esses quadrinhos serem predominantemente curtos: “dadas as diversas limitações da imagem [...] uma história-muda dificilmente ultrapassa uma página”. (GAGNIN, 1975, p. 199)

Ora, nenhum desses exemplos pode ser chamado de história em quadrinhos, apesar de essas obras terem sido elaboradas a partir de imagens justapostas que narram uma sucessão de fatos com começo, meio e fim. Em resumo, é preciso haver mais do que somente a sequência de imagens para que se configure a forma de expressão em pauta, ou seja, os quadrinhos; bem como é necessário mais do que apenas um texto inserido num quadro para caracterizar o resultado dessa junção como quadrinho. Imagem e texto devem estar em relação de complementaridade, de modo que o público possa reconhecer aquela linguagem em um suporte apropriado, pois, de acordo com Eisner (2005, p. 18), “uma história contada num formato não-convencional pode ser percebida de maneira diferente”. Portanto, se as imagens “em sequência deliberada”, conforme aponta McCloud (2005), estiverem em um pergaminho ou tela, dificilmente poderão ser identificadas como quadrinhos. Essas obras são, sem dúvida, narrativas gráficas que podem ser consideradas precursoras de uma forma de expressão visual que um dia viria a se transformar no que hoje conhecemos como histórias em quadrinhos. A esse respeito, o autor de *The Spirit* faz uma divisão didática:

NARRATIVA GRÁFICA: Uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir idéias. Os filmes e as histórias se encaixam na categoria das narrativas gráficas;
QUADRINHOS: A disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como é feito nas revistas em quadrinhos;
ARTE SEQUENCIAL: Uma série de imagens dispostas em sequência.
(EISNER, 2005, p. 10)

Interessam-nos as definições de Eisner (2005) por se afastarem da visão clássica mostrada por McCloud (2005), uma vez que, para o criador de *The Spirit*, uma narrativa gráfica se caracteriza pelo desenvolvimento de um enredo por meio de imagens, não necessariamente impressas, conforme ilustra o exemplo do próprio autor. A arte sequencial seria um meio de expressão mais amplo, que abrange as obras citadas anteriormente por McCloud (2005) e tidas por ele como as primeiras histórias em quadrinhos. Note-se, ademais, que Eisner (2005) não cita o elemento narrativo como um componente definidor da arte sequencial. Por fim, o termo “quadrinhos” é definido na mesma direção de Harvey (2001), pois inclui o balão, ou seja, o elemento textual, em conjunção com a “arte”, termo usado amplamente por Eisner (2005) ao se referir aos desenhos das obras. Colocando esses termos em uma escala que vai do mais geral para o mais específico, teríamos:

ARTE SEQUENCIAL → NARRATIVA GRÁFICA → QUADRINHOS

Não se trata de uma escala evolutiva, uma vez que encontramos todas essas formas de expressão nos dias atuais muito bem desenvolvidas; o que se pretende com essa divisão é justamente tornar mais clara a discussão acerca da relevância de cada uma delas, mostrando que todos esses meios de expressão visuais são bem constituídos e possuem autonomia, o que não impede que um se sirva do outro em determinados momentos, como ocorre com todas as formas de arte, sejam elas visuais ou não.

No caso das histórias em quadrinhos, Wolk (2007, p. 12) afirma que elas lidam com a subjetividade da percepção e da interpretação. Desse modo, autores e leitores muitas vezes interpretam de formas diferentes aquilo que ali é representado, sem necessariamente haver coincidências. De maneira análoga às palavras, as imagens também representam um repertório de símbolos de uma determinada cultura. Elementos culturais e ideológicos, então, podem ser identificados diversamente, ainda mais quando um determinado quadrinho é inserido, pela tradução, em uma outra cultura. A esse respeito, o autor declara que:

[...] quadrinhos são, inevitavelmente, uma metáfora para a subjetividade da percepção. Duas pessoas não experimentam o mundo da mesma maneira, dois quadrinistas não o desenham da mesma maneira e a forma como eles o desenham é o mais próximo que um leitor pode experimentá-lo, através dos olhos deles³³. (WOLK, 2007, p. 21, tradução nossa)

Portanto, como não se “experimenta o mundo” da mesma maneira, não se leem quadrinhos do mesmo modo, tanto em seus contextos de origem, quando autor e leitor compartilham da mesma língua e da mesma cultura, quanto em contextos de tradução, quando novos receptores da mensagem são inseridos no ato comunicativo.

No item anterior (cf. 2.1), expusemos uma série de implicações envolvidas na interpretação das imagens e as potencialidades que elas podem explorar no que se refere ao uso de símbolos. Como a interpretação de uma dada mensagem depende da reação do leitor, o autor deve buscar, em princípio, utilizar códigos reconhecíveis para que a sua mensagem seja transmitida com sucesso, que não é garantido. Assim, o uso de certos elementos simbólicos e de estereótipos parte da expectativa do autor com relação à cultura que

³³ [...] cartooning is, inescapably, a metaphor for the subjectivity of perception. No two people experience the world the same way; no two cartoonists draw it the same way, and the way they draw it is the closest a reader can come to experiencing it through their eyes.

supostamente compartilha com os leitores possíveis de sua obra. Por se tratar de uma mídia de consumo dinâmico, o uso de estereótipos nos quadrinhos é uma forma rápida de tornar visível uma ideia. No entanto, conforme apontado por Wolk (2007, p. 12), diferentes contextos sociais, espaciais ou temporais podem gerar diferentes reações e interpretações, sobretudo nos meios comunicativos. Mudam-se os contextos, mudam-se as leituras. A tradução é uma prática que problematiza essas relações.

Eisner (2005) afirma ser impossível conceber uma obra em quadrinhos sem que sejam consideradas as experiências do leitor, caso contrário, a narrativa não obterá êxito. Nas palavras desse quadrinista, existe um “contrato” no qual o autor espera que seu leitor entenda os elementos ali presentes, como tempo implícito, espaço, movimento, som e emoções, graças à sua memória e às suas vivências. Falar sobre a universalidade dos símbolos é uma questão complexa, porém o quadrinista afirma haver um certo consenso em alguns padrões de referência, como o heroísmo, a beleza e a maldade. Afirma o autor:

A arte de criar uma imagem estereotipada com o objetivo de contar uma história requer uma familiaridade com o público e a percepção de que cada sociedade tem um conjunto de estereótipos próprios que ela aceita. Mas há aqueles que transcendem as fronteiras culturais. Hoje em dia, o autor de quadrinhos agora pode contar com uma distribuição global de seu trabalho. *Para se comunicar bem, o narrador tem de estar em sintonia com o que é universalmente válido.* (EISNER, 2005, p. 23, grifos nossos)

Como se pode observar, o autor considera a possibilidade de a obra ser difundida em outros países, com línguas e culturas diferentes do público para o qual ele originalmente escreveu, acreditando ser possível utilizar referentes culturais aceitos e compreendidos universalmente. Ora, essa afirmação só é válida em contextos ideais, pois mesmo países vizinhos, ou até aqueles que possuem o mesmo idioma como língua oficial, podem diferir radicalmente quanto à cultura e, conseqüentemente, quanto à interpretação de símbolos que representam sentimentos ou emoções. Em outras palavras, o autor pode ter em vista um leitor ideal no momento de criação, mas não está ao alcance dele controlar como sua criação será recebida, justamente pela possibilidade de haver uma “distribuição global de seu trabalho”. Até no mundo atual globalizado, qualificativos como “global” e “universal” são controversos e discutíveis e, ao mesmo tempo, delicados e frágeis³⁴. Conforme pudemos observar no

³⁴ Para ilustrar a questão do universal/global, ver BOHANNAN, L. Shakespeare in the bush. In: **Natural History**, ago./set. 1966.

capítulo 1, *Astérix* e *Tintin* foram traduzidos em diversos lugares do mundo, de modo que prever como um vietnamita ou um maltês, por exemplo, lê essas histórias é impossível. Por mais “neutro” do ponto de vista cultural que o autor pareça ser, como Hergé, segundo alguns críticos, cada leitor sempre perceberá o mundo retratado na obra em pauta à sua maneira, mesmo que suas referências sejam próximas às do autor. Hergé, que era belga, será lido em francês por franceses ou em tradução por brasileiros com diferenças significativas na forma de representar e perceber o mundo, mesmo que belgas, franceses e brasileiros façam parte do mundo ocidental. Na figura seguinte, temos um exemplo, extraído da obra de Uderzo e Goscinny, do uso de estereótipos:

Figura 9: *Astérix en Hispanie*

Imagens dos habitantes da Hispânia, com seus bigodes e cabelos negros. Observa-se também o uso de coletes curtos e calças justas, à moda dos toureiros, e a postura dos personagens

Considerando-se o exemplo acima, composto originalmente no e para o contexto francês, podemos constatar que a identificação das figuras humanas e a sua nacionalidade pode ser feita por aqueles que tenham um mínimo de conhecimento sobre a cultura hispânica. De acordo com Eisner (2005, p. 21), o uso desse tipo de estereótipo visa a uma rápida identificação de um povo. Evidentemente, trata-se de uma imagem clichê que, além de servir para identificar a origem dos personagens, também tem uma função humorística. No texto da legenda ainda há a alusão ao caráter orgulhoso e nobre dos ibéricos e o balão com a fala “olé!”. Tal imagem é composta a partir de um conjunto de experiências dos próprios autores e também daquilo que eles esperam dos seus leitores, visto que essa representação se vale de

elementos comumente aceitos pelo público – aqui, ocidental e europeu – que pode relacioná-los ao seu repertório e, assim, compreender que se trata de espanhóis. No momento em que os quadrinhos alcançam distribuição internacional é preciso atentar se tais representações se sustentam.

Sobre as expectativas de leitura e interpretação em diferentes contextos, Eco (1998, p. 165) assevera que toda obra literária deve ser avaliada a partir de uma óptica que esteja em conformidade com o perfil do público para o qual ela foi elaborada originalmente. Essa colocação poderia ser estendida ao universo dos quadrinhos: assim, a utilização de estereótipos para a representação de povos, como ocorre na Figura 9, deve ser analisada a partir da visão que os franceses têm dos espanhóis, para que, em seguida, possamos observar como essas representações se manifestam em outro contexto cultural, social e linguístico. Desse modo, é preciso verificar o contexto em que a obra foi criada, tendo em vista o público a que se destinava, as questões políticas e ideológicas daquele momento, para se chegar a uma análise coerente; do contrário:

Se a obra se endereçar a pessoas de idade e nacionalidade diferentes da sua, ele [o crítico] não simpatizará com os modos de ver e os preconceitos especiais daquelas pessoas; mas – inteiramente impregnado dos usos do seu tempo e do seu país – condenará de olhos fechados o que pareceria admirável aos olhos daqueles para os quais unicamente o discurso foi ponderado. (ECO, 1998, p. 165)

Por fim, não é possível supor que todas as culturas do mundo compreenderiam a imagem da Figura 9 do mesmo modo. No caso do Brasil, ela é, de forma geral, reconhecível na tradução, uma vez que o país está inserido em um contexto ocidental historicamente influenciado pela Europa. Partindo disso, é possível afirmar que o uso de estereótipos identificáveis pelo maior número de pessoas possível é algo previsto pelos autores, mesmo que de uma maneira idealizada.

Um outro exemplo da presença de elementos culturais presentes nos quadrinhos é a representação de gestos comunicativos na tentativa de estabelecer uma aproximação com a fala cotidiana, notadamente em *Astérix*. Isso também pode ser observado na obra de Hergé, porém em menor escala. Esses gestos fazem parte dos contextos comunicativos da cultura francesa, os quais, na qualidade de representação da realidade, são interpretados pelo leitor francófono sem dificuldades. Tal interpretação só é possível graças aos conhecimentos de mundo partilhados pelo emissor e o receptor da mensagem, o que, para obter êxito na

tradução, dependerá do trabalho textual do tradutor (explicitações em geral, como explicações parentéticas, apositivas, notas etc.).

A esse respeito, vale citar Cagnin (1975), que discorre sobre os contextos e a sua relação com os conhecimentos partilhados entre leitor e autor de histórias em quadrinhos. Segundo o estudioso, “o leitor recebe a mensagem na medida em que percebe a representação dada e consegue fazer diversos relacionamentos” (Cagnin, 1975, p. 46), ou seja, a comunicação se dá de forma satisfatória na medida em que leitores e autores possuem padrões de referências semelhantes. Nessa direção, o autor elabora uma classificação para a forma pela qual os contextos se apresentam nas histórias em quadrinhos:

1. Contexto intra-icônico: relação entre diferentes elementos da imagem.
2. Contexto intericônico: relação entre as imagens associadas em série ou sucessão (seqüência).
3. Contexto extra-icônico: a imagem associada a elementos de natureza diversa (tempo, idade, instrução, sociedade, cultura, ambiente em que se dá a comunicação); poderia este contexto ser particularizado em:
 - contexto situacional, que congrega o conjunto de elementos comuns ao emissor e ao receptor no ato da comunicação;
 - contexto global, mais amplo, em que são colocadas todas as implicações culturais e espaço-temporais (impossíveis de delimitar, dada a imensa diversidade entre as pessoas). (CAGNIN, 1985, p. 46)

Dentre essas classificações, interessa-nos a que menciona o contexto extra-icônico, o qual se relaciona com questões culturais próprias de cada país expressas de forma bastante recorrente nas HQ, posto que “elementos comuns ao emissor e ao receptor” são um pressuposto para a compreensão da mensagem dos quadrinhos, mensagem essa formada pela relação entre a imagem e o texto.

Considerando, especificamente, a relação entre emissor, receptor e mensagem, Aubert (1994) elabora o seguinte esquema para o ato tradutório:

Nesse esquema, o Emissor 1 e o Receptor 1 partilham dos mesmos códigos e, em um contexto ideal, dos mesmos padrões de referência sociais e culturais, possibilitando a compreensão da Mensagem 1. Ao se tentar recriar a Mensagem 1 para um novo contexto sociocultural, com códigos diferentes, ocorre o Bloqueio, que pode ser superado através da

tradução. Assim, o Emissor 2, presumivelmente dominando os códigos da Mensagem 1, transmite ao Receptor 2 a Mensagem 2, que, em tese, corresponde à Mensagem 1. Estabelece-se, então, por meio do processo de tradução, “uma segunda relação comunicativa” (AUBERT, 1994, p. 10), na qual manifestam-se contextos diferentes, novos códigos, novas relações socioculturais e outras formas de visão de mundo.

Considerando nossa pesquisa, o esquema ficaria assim:

Em outras palavras, o Emissor 1 pode ser Hergé ou também Uderzo e Goscinny, dependendo da obra considerada; o Receptor 1 seria o público francófono. Por fim, a Tradução oferece a solução para o Bloqueio interlinguístico para o público brasileiro, para o qual as diferenças entre o francês falado em cada um dos dois países não ficam evidenciadas, cabendo ao Tradutor dar conta desse processo.

Voltando à Figura 9 comentada anteriormente e à questão da representação de estereótipos, vemos que o esquema de Aubert (1994) oferece uma contribuição importante para a análise do processo de tradução entre culturas, uma vez que o bloqueio é solucionado pela tradução e oferece uma nova mensagem, ou seja, uma segunda mensagem para um novo contexto comunicativo. Em outras palavras, a tradução é responsável por transmitir a mensagem 1, porém, ela é modificada, retrabalhada. Aubert (1994) elabora esse esquema para o processo tradutório de forma geral, enquanto que, no caso da tradução de histórias em quadrinhos, como vimos, além do bloqueio linguístico apontado pelo estudioso, configura-se um outro parâmetro: a imagem. Assim, o tradutor necessita dar conta não só das diferenças que surgem do contato interlinguístico, mas também das imagens que representam elementos muitas vezes estranhos ao ambiente cultural do leitor da tradução, principalmente quando os efeitos de sentido gerados se dão na conjunção entre texto e imagem.

Observemos a figura a seguir:

Figura 10: *Astérix gladiateur*
Gesto não reconhecível

Na figura acima podemos observar que o gesto de balançar a mão espalmada se apresenta nos dois quadrinhos da sequência. O que torna essa cena peculiar é o jogo gestual em conjunção com a fala dos personagens: no quadrinho da esquerda, o gesto tem uma conotação positiva, ao passo que no quadrinho da direita, ele possui um valor negativo. No contexto comunicativo francês, tal gesto indica excesso ou exagero. Nos quadrinhos, os personagens fazem menção ao combate violento entre os gladiadores, descrito efusivamente pelo político romano no quadrinho da esquerda. Ali, o gesto dá ênfase à fala do personagem. No quadrinho da direita, porém, o mesmo gesto feito por Julio César possui um tom de ameaça, pois o castigo que o político receberá caso o imperador não fique satisfeito também será exagerado. Nesse caso, o gesto completa a fala de César, o que pode ser constatado pelo uso das reticências em “sinon...”, que quer dizer “senão...”. A ironia do uso dos gestos está nas diferentes expectativas que eles encerram em cada um dos quadrinhos, uma vez que, em um primeiro momento, espera-se algo bom: a luta entre os gladiadores aguardada pela elite romana; já no segundo momento, espera-se algo ruim: o castigo do político romano caso o imperador não fique satisfeito com o que aquele havia preparado para este.

O leitor brasileiro não percebe, em princípio, o jogo gestual conforme elaborado originalmente. É possível que ele depreenda o sentido dos gestos e entenda a cena a partir do

texto dos balões e da fisionomia dos personagens, pois, de acordo com Courtés (1995, p. 196), a situação de comunicação pode auxiliar na compreensão, porém, o sentido construído pela imagem não se reproduz segundo apresentado no original, uma vez que, pelo que sabemos, no Brasil esse gesto não é utilizado. O uso de uma nota explicativa elucidando o seu significado na cultura francesa seria uma estratégia para tentar manter a relação irônica positivo x negativo do gesto.

Em outros casos, os gestos são coincidentes, como no exemplo a seguir:

Figura 11: *Astérix en Corse*
Gestos reconhecíveis

No caso acima, o gesto do chefe acompanha especialmente a sequência interjectiva “Formidable!” / “Formidável!”, que dialoga com os outros elementos textuais presentes no balão e também com o contexto apresentado nos quadrinhos anteriores. O gesto de Obélix, por sua vez, relaciona-se mais diretamente a “Ici!” / “Aqui!”, relativo a um chamamento. Tais relações entre imagem e texto representam mimeticamente contextos reais de comunicação, ao mesmo tempo em que evocam conhecimentos de mundo compartilhados entre autores e leitores. Na Figura 11, como se vê, ambas as construções são identificáveis pelos leitores em potencial, tanto no contexto de partida quanto no de chegada. Os leitores são capazes de reconstruir tais relações sem ruídos graças ao fato de a composição feita a partir da relação entre gestos e fala manifestarem-se de forma semelhante nas culturas em questão.

Voltando à questão do uso da imagem e texto nas histórias em quadrinhos, Eisner (2005, p. 63) assevera a sua importância no desenvolvimento da narrativa, dando especial

ênfase à complementaridade semântica entre os dois sistemas de signos, de modo que “a imagem e o diálogo dão significado um ao outro – um elemento vital na narrativa gráfica”. Essa interdependência configura um dos atributos das HQ, que podem ser classificadas como *sistemas sincréticos*, ou seja, “acionam várias linguagens de manifestação” (GREIMAS; COURTÉS *apud* PIETROFORTE, 2007, p. 11). Isso quer dizer que uma mesma representação semântica pode manifestar-se por meio de planos de expressão de ordens diferentes, como a junção dos planos verbal e não verbal.

Desse modo, como um sistema heterogêneo, justamente por fazerem uso de diferentes códigos simultaneamente, as histórias em quadrinhos têm a imagem como elemento constituinte da narrativa, em outras palavras, a imagem é o elemento que configura a linguagem dos quadrinhos juntamente com o texto, o que nem sempre ocorre em mídias com formatos similares, como os livros ilustrados, nos quais, frequentemente, a imagem surge como um acessório do texto³⁵. Nessa mesma direção, o próprio Eisner (1999, p. 127) diferencia desenho e ilustração: nesta, as imagens estão submetidas às informações contidas no texto e possuem uma função decorativa, reforçando uma passagem descritiva; ao passo que, naquele, as imagens acrescentam algo ou ampliam o material textual sem repetir informações contidas nos balões: as palavras fazem parte da forma e a imagem substitui uma passagem que seria descrita apenas por palavras. Essa diferenciação entre desenho e ilustração é genérica e é facilmente observável nos quadrinhos em que há cenários, uma vez que as noções de espaço e aparência dos personagens não precisam ser descritas pelo texto, conforme afirma o autor. Por outro lado, é possível haver uma repetição deliberada de informações visuais por meio do balão, dependendo do efeito que o quadrinista pretende causar. Isso pode ser observado na Figura 11, em que a fala do personagem Obélix repete o gesto feito por ele na imagem. Essa fala poderia não existir, pois o personagem poderia simplesmente chamar o cachorro sem dizer “Ici!”, porém os autores quiseram inserir o gesto, como ocorre em contextos reais de fala.

Fresnault-Deruelle (1972) faz uma análise sobre a relação entre os signos verbal e visual, que se dá por meio de dois eixos de articulação: “o primeiro, vertical, corresponde às relações da fala e do desenho dentro do retângulo onde se inscreve cada imagem. O segundo,

³⁵ Cabe aqui notar que outras manifestações, como os textos literários, ao contrário das HQ, trabalham no plano verbal com um espaço de interpretação de imagens não visíveis a priori, que deverá ser construído pelo leitor a partir das palavras. Sobre a relação entre imagem e texto em obras literárias ilustradas, vale conferir o trabalho de Pereira (2008).

horizontal, é aquele da mensagem linguística dos balões enquanto elemento de junção entre várias imagens” (FRESNAULT-DERUELLE, 1972, p. 41, tradução nossa)³⁶. Nesse sentido, o autor aborda o desenvolvimento da narrativa nos quadrinhos como algo que pressupõe a visualização e leitura de somente um quadro (imagem e texto) inicialmente considerado de forma isolada que, em seguida, passa a ser interpretado como parte de um conjunto (sequência de quadros); dessa maneira, constata-se uma progressão discursiva que constrói uma mensagem total, abrangendo todas as imagens dos quadros dispostos lado a lado e também os textos dos balões.

Por outro lado, adotando uma postura diversa dos autores apresentados neste trabalho, Fresnault-Deruelle (1972) não classifica a imagem como um signo pelo fato de ela não poder ser segmentada em unidades menores, como as palavras. Segundo esse autor, na imagem “não há a decifração de uma construção, mas a percepção global de uma figura indivisível” (FRESNAULT-DERUELLE, 1972, p. 20, tradução nossa)³⁷. Partindo disso, em apenas um quadro significantes e significados são concorrentes e formam um todo inseparável no nível perceptivo. Porém, Fresnault-Deruelle (1972) declara que a imagem pode ser considerada um signo ou no nível conotativo (ou simbólico) (idem, ibidem), ou quando se apresentar em sequência (pelo menos dois quadrinhos) (idem, p. 63). Desse modo, afirma o autor que é possível identificar significantes e significados devido ao fato de haver uma relação lógica de causa e efeito entre as duas imagens que formam a sequência. A partir disso, podemos nos perguntar se apenas este critério é válido para classificar a imagem como um signo, uma vez que em um mesmo quadrinho também é possível observar uma relação lógica de causa, efeito e progressão temporal. Em outras palavras, a sequência narrativa não se manifesta apenas entre dois quadrinhos, mas também na leitura vertical – usando os termos do próprio Fresnault-Deruelle (1972) –, que contempla frequentemente apenas uma cena, conforme é possível observar nas charges e também nos quadrinhos que contém jogos de palavras visuais. A título de ilustração, consideremos o quadrinho a seguir:

³⁶ Le premier, vertical, correspond aux relations de la parole et du dessin dans le rectangle où s’inscrit chaque image. Le second, horizontal, est celui du message linguistique des ballons en tant qu’élément de jonction entre plusieurs images.

³⁷ Nous n’avons pas affaire, dans l’image, au déchiffrement d’une construction mais à la perception globale d’une figure insécable.

Figura 12: Tintin au Congo
Progressão temporal em apenas um quadro

O quadrinho acima apresenta uma progressão narrativa interna, pois, mesmo sendo considerado isoladamente, é possível perceber uma organização espaço-temporal e o desenvolvimento de um enredo que se apoia na ordem da leitura ocidental, ou seja, da esquerda para a direita. O autor aproveita esse recurso para construir a cena com maior clareza. Assim, a figura de Tintin manejando uma máquina fotográfica e dizendo “allons-y” (vamos lá), anuncia que ele irá fotografar as girafas situadas a sua frente, o que o leitor percebe graças às noções de perspectiva e profundidade do desenho. Milou, que está ao seu lado, faz um trocadilho em seguida, usando a expressão idiomática de uso coloquial “monter le cou”³⁸, que quer dizer “enganar”, “abusar” ou “ludibriar”, de modo que a sua fala faz referência à imagem do pescoço dos animais e seu tamanho digno de admiração. Ao se considerar cada vocábulo da expressão, temos “monter”, que significa “subir”, e “cou”, que significa “pescoço”. A relação entre imagem e texto construída nesse quadrinho transmite um efeito de humor apoiado na progressão temporal e narrativa. Observa-se, portanto, uma relação de causa e efeito em um único quadro, o que vai contra a afirmação de Fresnault-

³⁸ Por se tratar de uma expressão coloquial e de caráter gírico, encontram-se algumas variantes na grafia, como “monter le coup”, em que “coup” significa “golpe” e possui exatamente o mesmo som de “cou”, usado no quadrinho. (Cf. Dicionário Reverso (<http://dictionnaire.reverso.net/francais-definition/coup>) e dicionário de gírias e expressões populares em francês Bob (<http://www.languefrancaise.net/bob/detail.php?id=7360>)).

Deruelle (1975). Comparando a Figura 11 com a Figura 12, essa questão fica mais evidente: na 11, o quadro pede por uma sequência externa, anterior e posterior, já que informações como a menção ao campo militar romano de Babaorum pelo chefe Abracurcix necessitam de um contexto para serem entendidas, a cena fica, então, incompleta. Na Figura 12, por outro lado, o quadro é uma sequência em si, já que o jogo de palavras se constitui internamente; é possível dizer que esse quadrinho se aproxima muito daquilo que Ramos (2009) chama de *cartum*, pois ele poderia ter sido publicado como tal em um jornal, graças ao seu efeito cômico.

Conforme se observa no exemplo da Figura 12 e também no da Figura 8 já comentadas, a imagem nas histórias em quadrinhos não se limita apenas a representar a realidade. Se assim fosse, as girafas seriam apenas parte do cenário da história e não construiriam, junto com o texto, um efeito cômico. Em ambas as figuras percebemos a construção de trocadilhos elaborados a partir da conjunção dos signos verbais e visuais.

Evidentemente que muitos padrões estéticos e criativos sofreram mudanças no universo dos quadrinhos desde a década de 1970, época em que Fresnault-Deruelle (1972) escreveu seu livro e em que essa mídia começava a ser pesquisada de forma mais aprofundada no meio acadêmico. É possível dizer que esse autor possui uma abordagem clássica das histórias em quadrinhos, em que não haveria “subversões” dos códigos narrativos dessa forma de linguagem, a saber: a imagem desenhada no quadrinho e o texto inserido nos balões ou nas legendas explicativas. Tanto a Figura 8 quanto a Figura 12 são exemplos dessa subversão – ou exploração – das potencialidades das histórias em quadrinhos e, propositadamente, foram retiradas da obra de Hergé, cartunista estudado por Fresnault-Deruelle (1975). Em suma, mesmo em Hergé que, juntamente com Edgar P. Jacobs e Jacques Martin, representavam a Escola de Bruxelas, caracterizada por um preciosismo e por uma depuração estética clássica nos quadrinhos das décadas de 1940 e 1950, vimos que há exemplos de ruptura com o esquema tradicional em que a imagem se limita a uma função mimética ou de cenário para as ações.

Além disso, mesmo considerando as histórias em quadrinhos como “um sistema de dependências internas (imagem/texto, imagem/imagem, etc.)”³⁹, ou seja, que conjuga o elemento verbal e o imagético, Fresnault-Deruelle (1972, p. 19, tradução nossa) fixa o texto como um acessório da imagem, o que colocaria as histórias em quadrinhos em uma relação

³⁹ [...] un système de dépendances internes (image/texte, image/image, etc.).

oposta às histórias ilustradas, já que nestas é a imagem que surge como um acessório do texto. Para o autor, a imagem funciona como um cenário para as ações e constitui o principal caráter artístico dessa forma de linguagem; assim, para ele, o texto jamais deve prevalecer sobre o desenho.

Ainda segundo Fresnault-Deruelle (1972, p. 42-43), há três tipos de imagem nas histórias em quadrinhos, cujos níveis de clareza são definidos a partir da interferência ou da necessidade de inserção de texto: i) imagem suficiente, ii) imagem excessiva e iii) imagem pobre. Na primeira delas, a imagem seria suficientemente clara, sem haver a necessidade de um texto para explicar a cena representada; no segundo tipo, haveria um excesso de informações imagéticas, muitas vezes por preciosismo do autor, o que tornaria o quadro poluído e de difícil compreensão; no outro extremo estaria o terceiro tipo de imagem, que, por transmitir dados visuais insuficientes, necessita de informação textual para ser compreendida: “a fala ocupa então, um papel não negligenciável: no caso das imagens excessivas, um papel repressivo [...]. Para as imagens incompletas, um papel compensatório” (FRESNAULT-DERUELLE, 1972, p. 44, tradução nossa)⁴⁰. É, portanto, em relação à imagem que o texto se coloca, ou seja, a imagem surge em uma primeira instância e o texto a completa ou a limita (idem, ibidem). Em suma, o texto dos balões surge como um elemento no processo de seleção de significados. Para tanto, Fresnault-Deruelle (1972) evoca as ideias de Roland Barthes (1990), também exploradas por nós no item anterior, a respeito da função de fixação que o texto desempenha quando associado à imagem, pois “a fixação é um controle, detém uma responsabilidade sobre o uso da mensagem, frente ao poder de projeção das ilustrações” (BARTHES, 1990, p. 33).

Além da função de fixação, Barthes (1990) descreve ainda outra, a de *relais*, que estabelece uma relação de complementaridade com a imagem. Afirmo o autor:

A fixação é a função da mensagem lingüística; é comumente encontrada na fotografia jornalística e na publicidade. A função de *relais* é mais rara (pelo menos no que concerne à imagem fixa); vamos encontrá-la sobretudo *nas charges e nas histórias em quadrinhos*. Aqui a palavra (na maioria das vezes um trecho de diálogo) e a imagem têm uma relação de complementaridade; as palavras são, então, fragmentos de um sistema mais geral, assim como as imagens, e a unidade da mensagem é feita em um nível superior: o da história, o da anedota, o da diegese. (BARTHES, 1990, p. 33-34, grifos nossos)

⁴⁰ La parole occupe donc dans l'image un rôle non négligeable : dans le cas d'images trop riches, rôle répressif [...]. Pour les images incomplètes, rôle compensatoire.

Mesmo que Barthes (1990) tenha associado o *relais* às histórias em quadrinhos e a fixação à fotografia e à publicidade, Fresnault-Deruelle (1972) estabeleceu, a partir desses conceitos, uma relação entre a fotografia e o desenho, uma vez que, para ele, ambos são uma forma de representar a realidade. Contudo, a nosso ver, ao fazer essa aproximação, o autor desconsidera outras construções que privilegiam muito mais a interpretação de sentidos do que a identificação de significados em uma imagem. Fresnault-Deruelle (1972, p. 57) chega a mencionar a função de *relais* em certo momento de seu livro como uma forma de encadeamento de ideias entre os quadrinhos dispostos na sequência da narrativa; desse modo, o conceito de *relais* estaria ligado apenas à função de diegese, conforme apontado por Barthes (1990), conceito esse manifestado nas legendas de localização espaço-temporais e nos balões como formas de representação da fala, tal como no cinema. Contrariamente ao que Fresnault-Deruelle (1972) afirma, o desenho não se limita a uma função mimética como na fotografia jornalística, pois não só representa espaços e caracteriza personagens, como também goza do potencial de subverter essa função graças ao gênio do autor. Nessa mesma direção, Cagnin (1975) declara:

O desenhista conhece uma porção de normas e recursos estéticos (o código icônico) e na composição do seu desenho procura conscientemente transmitir certos efeitos colaterais, além do significado literal da sua imagem e da história contada. (CAGNIN, 1975, p. 97)

Como se percebe, os processos que envolvem a composição de um desenho e a captação de uma imagem por meio da fotografia se diferenciam essencialmente em função do que o desenhista e o fotógrafo são capazes de realizar com a imagem representada. Assim, a relação que se estabelece entre imagem e texto manifesta-se diferentemente em mídias distintas. Para nós, portanto, as relações entre imagem e texto nas HQ, ao contrário do que diz Fresnault-Deruelle (1975), não se limitam apenas a representar cenários que se explicam ou contextualizam por meio do texto. Mesmo que a função de cenário da imagem seja proeminente nas *graphic novels*, que se caracterizam por uma narrativa longa por meio de álbuns e séries, é possível constatar, até em obras como *Tintin*, que buscam uma clareza no desenvolvimento do enredo em um estilo mais tradicional, um trabalho estético que visa a criar novos efeitos, os quais ultrapassam a simples representação da realidade. Esse trabalho estético evoca o conceito de *relais* citado acima e definido por Barthes (1990), justamente pelas relações inovadoras que o texto estabelece com a imagem a fim de provocar novas

interpretações a partir de jogos de palavras visuais, trocadilhos, entre outros.

Por fim, vimos que a relação entre a imagem e o texto pode se apresentar de diferentes maneiras e está presente em diversas formas de mídia, colaborando para as mais variadas formas de expressão, sendo, assim, manipuladas e exploradas diferentemente em cada domínio comunicativo. As potencialidades do uso da imagem e do texto contribuem para o desenvolvimento dos meios de comunicação de maneira geral e, particularmente, para as histórias em quadrinhos, haja vista o elemento narrativo inerente a essa forma de mídia. A aventura narrativa dos quadrinhos começa na criação e na manipulação da imagem e da língua, e continua na conquista por outros territórios cada vez mais distantes com a tradução.

3. A tradução quadro a quadro

3.1 Tradução de quadrinhos com humor

Sobre as questões culturais presentes no processo de tradução, que envolve pelo menos dois países diferentes e, por conseguinte, duas organizações socioculturais diferentes, Venuti (1995, p. 1-2) discute questões referentes à fluência (*fluency*) do texto traduzido. De uma forma geral, segundo o autor, qualquer tipo de texto traduzido, literário ou não, é considerado aceitável quando lido de forma fluente, por meio de uma sintaxe transparente e sem ruídos estilísticos que possam atrapalhar o fluxo de leitura, em outras palavras, a tradução possui a aparência do texto original, por refletir de forma clara a personalidade e a intenção do autor. Esse tema é deveras controverso nos estudos da tradução e visto de forma bastante crítica não só por Venuti (1995), mas também por Berman (1984), de modo que vale expor algumas ideias desses dois autores sobre o assunto e de que maneira suas teorias se aplicam (ou não) à tradução de linguagens como as histórias em quadrinhos.

Conforme dito acima, Venuti (1995, p. 1) caracteriza o texto traduzido fluente como aquele que não parece ser uma tradução, graças à facilidade com que o leitor lê o texto traduzido, como se fosse de seu próprio país. Esse tipo de tradução que, segundo o autor, é uma tendência da atualidade, sofre uma grande interferência do tradutor, que busca aproximar o original estrangeiro da realidade sociocultural do país da língua de chegada. A “ilusão” de transparência do texto torna o tradutor invisível, dando maior destaque ao autor e ao sentido do texto estrangeiro. No contexto de produção e distribuição de obras traduzidas analisado pelo autor, que compreende Estados Unidos e Reino Unido, a fluidez do discurso traduzido acaba sendo o único critério considerado pelos críticos em todos os tipos textuais (arcaicos, religiosos, ficcionais, etc.), que ignoram fatores extratextuais como o público-alvo e o valor social e econômico da obra no país da língua de chegada.

Considerando-se as histórias em quadrinhos, que possuem um público-alvo diversificado e que também utilizam, frequentemente, elementos culturais próprios de um povo para ridicularizá-los e transformá-los de diversas formas para não só provocar o riso, mas também a identificação com seu público leitor original, a questão da tradução e a postura das editoras em relação a ela é um elemento importante a ser considerado, haja vista o impacto que ela terá sobre a venda daquele produto. Venuti (1995, p. 15) aponta que a

tradução fluente é lucrativa para as editoras, principalmente no contexto anglo-americano que, segundo ele, não é receptivo ao estrangeiro. Isso explicaria a afirmação de Delesse (1998) acerca do insucesso de *Astérix* nos Estados Unidos e o êxito de *Tintin*, já que o primeiro apresenta muitas características tipicamente francesas – o que pode ser interpretado como uma resistência à dominação cultural norte-americana – ao passo que o último apresenta uma visão mais neutra de seu próprio país de origem, focando apenas o exotismo de países longínquos.

Ainda sobre o processo de tradução, Venuti (1995, p. 17) o define como uma interpretação, em que tanto o autor como o tradutor interpretam e atribuem um sentido ao texto, que nunca é fixo: “A tradução é um processo pelo qual a cadeia de significantes que constitui o texto da língua-fonte é substituída por uma cadeia de significantes na língua-meta que o tradutor fornece a partir do esforço de uma interpretação”⁴¹. Considerando-se, pois, essas reflexões, é possível afirmar que a tradução sempre será uma visão que o tradutor teve de um determinado texto, em uma determinada língua, em uma determinada cultura; cabe a ele, então, mediar as duas realidades a partir de sua própria experiência como leitor, tendo em vista que a tradução de uma obra também envolve questões editoriais que, frequentemente, interferem no resultado final da tradução. Em suma, a tradução que resulta em um texto fluente ou não, conforme teorizado por Venuti (1995), sempre passará por este processo interpretativo; resta ao tradutor, inserido em um processo editorial que regula sua prática, adotar posturas que irão deixar aquele texto com uma linguagem fluente e sem ruídos ou deixá-lo com marcas estilísticas que façam, conforme afirma o autor, com que o leitor reflita sobre sua própria língua. A nosso ver, tal decisão deve ser tomada levando-se em consideração principalmente o público-alvo do texto traduzido, visto que um leitor médio não possui os mesmos interesses de um especialista diante de uma obra traduzida, seja ela ficcional ou não.

Aquilo que Venuti (1995) chama de tradução fluente, que é lida como se fosse a obra original, por não produzir estranhamentos no leitor, encaixa-se no conceito de domesticação (*domestication*). Já o texto que busca se expressar por meio de uma nova linguagem, que faz o leitor perceber durante a leitura que aquele texto é uma tradução, encaixa-se no conceito de estrangeirização (*foreignizing*). Ambos os conceitos foram problematizados pela primeira vez

⁴¹ Translation is a process by which the chain of signifiers that constitutes the source-language text is replaced by a chain of signifiers in the target language which the translator provides on the strength of an interpretation.

no século XIX pelo crítico Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher e retomados por inúmeros teóricos da tradução, dentre eles Antoine Berman na década de 1980 e pelo próprio Lawrence Venuti na década de 1990. Schleiermacher (2010, p. 57) afirma que há somente dois métodos de tradução: “Ou bem o tradutor deixa o escritor o mais tranquilo possível e faz com que o leitor vá a seu encontro, ou bem deixa o mais tranquilo possível o leitor e faz com que o escritor vá a seu encontro”. No primeiro método, o tradutor deixa evidente que o texto que está produzindo é uma tradução, explorando a sua própria língua e fornecendo ao leitor elementos referenciais e culturais de outro povo, o que, segundo o crítico alemão, enriquece a língua de chegada e também expande a visão de mundo dos leitores da tradução. Já no segundo método, o leitor não encontrará elementos estranhos à sua própria língua e cultura, de modo que a tradução se mostra como um texto original, como se o autor estrangeiro se tornasse um habitante do país em que está sendo traduzido. Em resumo, Schleiermacher define pela primeira vez os conceitos de estrangeirização e domesticação, porém sem utilizar tais termos.

No que concerne ao nosso material de pesquisa, que consiste em histórias em quadrinhos de aventura com elementos de humor, é notável a utilização de elementos culturais próprios dos países de origem para criar não só efeitos cômicos, mas também fornecer elementos de identificação com o leitor original. Assim, o processo de tradução desse tipo de texto merece ser considerado tendo em vista a inteligibilidade desses padrões de referências culturais e a função que tais textos desempenham em seu contexto de origem, que é, principalmente, o entretenimento. As expectativas do leitor dessas traduções também não podem ser ignoradas, de modo que esbarramos na questão já levantada por Schleiermacher (2010) sobre que método utilizar na tradução, dessa vez, especificamente de obras como *Astérix* e *Tintin*. Venuti (1995), considerando principalmente a tradução literária de romances e poemas, coloca-se numa posição de crítico à tendência de domesticação na tradução. Porém, em textos de gênero diverso, com elementos de humor, a domesticação pode se apresentar como uma estratégia não só de tornar o texto fluente, mas também compreensível, uma vez que é possível afirmar que textos humorísticos são lidos como sendo originais, ou seja, o leitor não está interessado no valor daquela obra enquanto tradução, mas sim no prazer que a leitura daquele texto irá lhe proporcionar. Valendo-se da fala do próprio Venuti (1995), é preciso refletir sobre a viabilidade da tradução e o contexto de recepção da obra naquele país:

“A viabilidade de uma tradução é estabelecida pela sua relação com as condições culturais e sociais na qual ela é produzida e lida”⁴². (VENUTI, 1995, p. 18).

Além disso, por concentrar sua análise na tradução de textos literários, o autor acaba ignorando outras formas de linguagem, que podem ser ou não ficcionais, mas que não são consideradas literatura, como é o caso dos jornais, dos filmes e das próprias histórias em quadrinhos. O volume de tradução dessas linguagens é imenso, principalmente com o advento da Internet, que disponibiliza versões traduzidas de jornais de todo o mundo e também possibilitou que fãs começassem a traduzir e a publicar suas séries de TV e quadrinhos favoritos ⁴³.

Venuti (1995) menciona dois tipos de tradução em sua obra: a literária e a técnica. Sobre esta última, afirma que se trata de uma tradução subordinada a exigências comunicativas que busca expandir mercados estrangeiros e que, dessa forma, exige textos com uma linguagem fluente e de compreensão imediata. Ora, se tais textos requerem tais medidas, é possível afirmar que a domesticação, resultado de um texto fluente, é justificável em textos que buscam comunicar um determinado conteúdo. Assim, a tradução de obras que se inserem no campo da comunicação de massas estaria equiparada à tradução técnica, conforme postulado por Venuti (1995), justamente por ambas comunicarem um conteúdo específico e estarem ligadas à expansão de mercados de outros países, neste caso, os mercados editorial e audiovisual. O ponto problemático dessa equiparação está no fato de ambas as linguagens, a literatura e as obras de comunicação de massas, veicularem de forma semelhante valores culturais por meio da língua. Dessa forma, é preciso relativizar os conceitos de Venuti (1995) quando se pensa na tradução de outras formas de linguagem, que não são literárias, mas que também não são técnicas.

Ao defender a prática de uma tradução que busca expressar uma ideia tal como o autor faria se tivesse traduzido seu próprio texto, Schleiermacher (2010) tinha em mente uma elite intelectual conhecedora de diversas línguas e culturas:

[...] o tradutor tem que se colocar como meta proporcionar ao seu leitor uma imagem e um prazer semelhantes aos que a leitura da obra na língua original busca *o homem culto*, a quem, no melhor sentido dessas palavras, costumamos chamar *aficionado e entendido, que conhece suficientemente a*

⁴² The viability of a translation is established by its relationship to the cultural and social conditions under which it is produced and read.

⁴³ Sobre esse assunto, ainda pouco explorado nos estudos tradutológicos, vale conferir o trabalho de Simó (2005) sobre os fansubs (fan + subtitles) e as scanlations (scan + translations).

língua estrangeira sem que deixe de lhe parecer estranha e já não necessita, como os alunos, repensar na língua materna cada parte antes de compreender o todo, mas, inclusive quando mais sem travas desfruta das belezas de uma obra, siga notando sempre a diferença entre a língua em que está escrita e a sua língua materna. (SCHLEIERMACHER, 2010, p. 63, grifos nossos)

Como se pode perceber, o leitor de tradução que o teórico tem em mente é dotado de uma cultura ampla e considerável conhecimento da língua em que o texto foi originalmente escrito. Com isso, Schleiermacher (2010) diferencia dois tipos de leitores: o “entendido” e aquele que ainda não aprendeu suficientemente as estruturas do outro idioma, o “aluno”. O “entendido” percebe as diferenças e desfruta delas ao refletir sobre as riquezas da língua estrangeira em relação com a sua própria; em contrapartida, o “aluno” não é capaz de compreender a língua estrangeira com autonomia, fazendo comparações com o seu próprio idioma, não para refletir sobre a relação interlínguas, mas para compreender estruturas lexicais e sintáticas que desconhece.

Assim como Venuti (1995), Berman (1984) também retoma as ideias do crítico alemão a respeito do método a ser utilizado na tradução. Em sua obra, Berman (1984) aponta o fato de Schleiermacher (2010) estar inserido em um contexto histórico que tinha no discurso humanista a proposta de reafirmação do movimento da *Bildung* (educação, formação), o que justifica a construção da imagem de um leitor ideal e culto. Nesse sentido, uma tradução que busca revelar o estranho, enriquecendo, assim, a língua e a cultura locais, requer do público a capacidade de reconhecimento que só pode existir a partir do acesso à língua estrangeira, em resumo, “a inclinação a traduzir somente pode nascer quando entre a parte culta do povo se há difundido certa capacidade de trato com línguas estrangeiras” (SCHLEIERMACHER, 2010, p. 65), em que se nota a adoção do método estrangeirizador como a forma ótima de tradução. Mesmo à época da publicação desse texto, é possível notar que o autor considera somente “a parte culta do povo”, o que limita a circulação do saber e o acesso à leitura a apenas uma pequena parcela da população. Pensar dessa maneira nos dias atuais se mostra como algo problemático, haja vista o desenvolvimento dos meios comunicativos e o acesso de grande parte da população à língua escrita. Hoje, não é mais possível pensar na tradução como algo dirigido a apenas uma parte do público leitor, o que nos leva a ponderar sobre a aplicabilidade ou não do método estrangeirizador – ou tradução etnocêntrica, nos termos de Berman (1984) – como a melhor postura a ser tomada pelo tradutor. O próprio Berman (1984, p. 15, tradução nossa) admite que a adesão a essa forma de traduzir pode produzir um texto ininteligível: “E

não é certeza que esta tentação radical [...] não desabe e não produza um texto que rodeia o ininteligível”⁴⁴.

Produzir um texto traduzido que não se sustenta ou que é incompreensível acaba por produzir um entrave comunicativo, principalmente quando consideramos a tradução de obras de cultura de massas, que tem um público leitor completamente diferente daquele previsto por Schleiermacher no século XIX. Mesmo com um contexto completamente diferente daquele em que o autor de *Sobre os diferentes métodos de tradução* estava inserido, Berman (1984) e Venuti (1995) defendem a estrangeirização como forma ideal de tradução em pleno século XX, ignorando o fato de que nem todos os leitores são capazes de identificar elementos da língua estrangeira presentes no texto traduzido. O próprio Schleiermacher (2010) via isso como um pré-requisito, numa época em que havia praticamente apenas dois tipos de textos que eram traduzidos: textos literários e textos técnicos de interesse comercial ou científico. Com a massificação da leitura e o surgimento de novos perfis de leitores e mídias, já no século XX, portanto na época em que Berman (1984) e Venuti (1995) escreveram seus trabalhos, é impossível ignorar que há um grande número de obras sendo traduzidas nos mais diversos meios e para os mais diversos leitores, o que não é considerado por estes autores. Nesse sentido, uma análise do público-alvo do texto de chegada se faz necessária de modo a se definirem os rumos da tradução e a postura a ser adotada, tendo em vista o tipo de texto: se literário, jornalístico, se se trata de um filme, se é uma história em quadrinhos e, a partir disso, a qual público ele se dirige: se adulto, infantil, acadêmico ou se se trata do leitor médio.

No que concerne à tradução de textos com elementos humorísticos e de entretenimento, como é o caso do nosso *corpus* de análise, a perspectiva funcionalista contribui para uma análise mais aprofundada sobre o processo tradutório de mídias como as histórias em quadrinhos. Conforme definido por Nord (1997, p. 1), “‘Funcionalista’ significa focar na função ou funções dos textos e das traduções”, de modo que, para que se determine essa função, uma análise do texto de partida se faz necessária, considerando-se tanto aspectos expressivos quanto o papel que esse texto desempenha diante dos leitores daquela obra em seu contexto original. Tal perspectiva define a tradução como “um processo de comunicação bilíngue mediado, que geralmente visa à produção de um texto na língua-meta que é

⁴⁴ Et il n'est pas sûr que cette tentation radicale [...] ne se renverse pas et ne produise pas un texte cotoyant l'inintelligible.

funcionalmente equivalente a um texto na língua-fonte”⁴⁵ (REISS, 2000, p. 160, tradução nossa). Em outras palavras, a perspectiva funcionalista, desenvolvida pelos estudiosos alemães Katharina Reiss, Hans J. Vermeer e Christiane Nord, reflete uma mudança dos modelos de tradução predominantemente linguísticos e formais para um conceito funcional e socialmente orientado do processo tradutório, tendo em vista a finalidade e o objetivo tanto do texto de partida, quanto do texto de chegada. Segundo Reiss (2000, p. 163-166), para que a função de um texto seja determinada, sua análise deve seguir três etapas principais:

- i) a identificação do tipo de texto: se informativo, em que há a comunicação de um conteúdo; se expressivo, em que há a expressão de um conteúdo organizado de forma artística e, por fim, se operativo, em que há a comunicação de um conteúdo de caráter persuasivo;
- ii) a identificação da variedade textual: ligada às convenções e à forma de expressão de um texto em um determinado contexto comunicativo, estruturado a partir de modelos socialmente construídos;
- iii) a análise do estilo do texto: momento em que se manifesta o sujeito na tradução por meio da exploração das possibilidades de combinação que o sistema da língua oferece.

Pode-se dizer que o processo de tradução se divide em uma fase de análise e uma fase de reverbalização (*reverbalization*), na qual uma decisão deve ser tomada. Em resumo, “o tipo de texto determina o método geral de tradução. A variedade textual exige que convenções de linguagem e de estruturas textuais sejam consideradas”⁴⁶ (REISS, 2000, p. 166, tradução nossa). No caso de nosso material de pesquisa, frequentemente encontramos elementos cômicos que buscam divertir o leitor inserido no contexto original de produção da obra, nesse caso, a função do texto é provocar o riso. É evidente que uma obra não mantém sempre a mesma forma de expressar um tipo de texto, fator considerado por Reiss (2000), de modo que o humor não está presente em todos os diálogos de *Astérix* e *Tintin*, e nem sempre se manifesta da mesma maneira. Nesse sentido, cada situação exigirá uma atitude diferente do tradutor, tendo sempre em vista a finalidade e a relevância daquilo que está traduzindo a partir de sua experiência como leitor e como profissional.

⁴⁵ “[...] a bilingual mediated process of communication, which ordinarily aims at the production of a TL (target language) text that is functionally equivalent to an SL text (source language).

⁴⁶ The text type determines the general method of translating. The text variety demands consideration for language and text structure conventions.

Nord (1995) aponta ainda para o fato de cada sociedade e cada contexto comunicativo exigirem diferentes formas de expressão e, conseqüentemente, de tradução:

Cada situação específica determina o que e como as pessoas se comunicam, e é modificada por pessoas se comunicando. As situações não são universais, mas estão embutidas em um ambiente cultural que, por sua vez, condiciona a situação. A linguagem é, então, vista como parte da cultura. E a comunicação é condicionada pelas imposições da situação-na-cultura. (NORD, 1995, p. 1, tradução nossa)⁴⁷

Paralelamente, Vermeer (2000) amplia essa discussão por meio da Teoria do Escopo (*Skopostheorie*), em que a tradução é vista como uma ação, uma atividade humana com um determinado fim. O termo escopo é utilizado para definir a intenção ou o propósito do texto, que é determinado a partir do ponto de vista do tradutor inserido em um processo que envolve não só a escrita do texto traduzido, mas também uma ação que pressupõe um leitor e um sujeito que a demanda. Diferentemente de Reiss (2000), que se concentra na análise da tipologia textual para a definição da função do texto, Vermeer (2000) volta sua análise para a perspectiva da ação dirigida e definida a partir dos receptores do texto traduzido. Nesse sentido, uma abordagem complementa a outra na medida em que tratamos da tradução de histórias em quadrinhos de grande circulação e que possuem elementos expressivos específicos, como a relação entre a imagem e o texto na produção de efeitos de sentido. Vermeer (2000) relativiza a aplicação da Teoria do Escopo tendo em vista que diferentes intenções podem permear um mesmo texto. Nas histórias em quadrinhos, por exemplo, nem todas as falas provocam o humor, mas é um elemento que permeia a obra; assim, essa perspectiva de tradução pode ser aplicada de formas diferentes em várias porções do texto:

O que o escopo determina é que uma pessoa deve traduzir, consciente e consistentemente, de acordo com alguns princípios que respeitam o texto-meta. A teoria não determina que princípio é esse: isso deve ser decidido separadamente em cada caso específico. (VERMEER, 2000, p. 228, tradução nossa)⁴⁸

⁴⁷ Each specific situation determines what and how people communicate, and it is changed by people communicating. Situations are not universal but are embedded in a cultural habitat, which in turn conditions the situation. Language is thus to be regarded as part of culture. And communication is conditioned by the constraints of the situation-in-culture.

⁴⁸ What the skopos states is that one must translate, consciously and consistently, in accordance with some principle respecting the target text. The theory does not state what the principle is: this must be decided separately in each specific case.

A tradução de mídias como as histórias em quadrinhos exige uma série de reflexões acerca da linguagem e também da recepção pelos leitores dessa tradução, fatores que não podem ser ignorados haja vista o alcance que tais obras possuem em todo o mundo. É possível afirmar que o processo de tradução de mídias que se inserem no contexto de comunicação de massas envolve uma série de especificidades diferentes daquelas que pensamos quando falamos de obras literárias, uma vez que, apesar de ambas as linguagens veicularem valores culturais por meio de obras ficcionais, os interesses do público leitor e também do mercado editorial são diferentes em cada contexto. As reflexões de Vermeer (2000) possibilitam ao tradutor analisar e decidir sobre tais especificidades: ele, o tradutor, é o sujeito que decide sobre a ação que desempenha a partir da situação comunicativa na qual está inserido. Sobre tais aspectos, afirma Nord (1997, p. 30, tradução nossa):

Note que as informações sobre a tradução não dizem ao tradutor *como* prosseguir em seu trabalho, qual estratégia de tradução utilizar, ou qual tipo de tradução escolher. Essas decisões dependem inteiramente da responsabilidade e competência dele⁴⁹.

A partir das reflexões de Reiss (2000) e Vermeer (2000), Nord (1997) estabelece uma diferenciação entre os termos intenção e função, frequentemente utilizados na perspectiva funcionalista como sinônimos. O primeiro conceito, segundo a autora, está ligado ao emissor da mensagem em seu contexto original, já o segundo, aos interesses do receptor da mensagem, de modo que, em um contexto comunicacional ideal, intenção e função são correspondentes ou idênticos. No que concerne à tradução, temos emissores e receptores em situações e culturas diferentes, de modo que a relação entre a intenção e a função do texto devem, na medida do possível, ser aproximadas, apesar das distâncias. Sobre as diferenças existentes entre os receptores de uma mensagem, Nord (1997, p. 31, tradução nossa) assevera:

O sentido ou função de um texto não é algo inerente aos signos linguísticos; isso não pode ser simplesmente extraído por alguém que conhece o código. Um texto se torna significativo pelo seu receptor e para seu receptor. Receptores diferentes (ou até o mesmo receptor em épocas diferentes)

⁴⁹ Note that the translation brief does not tell the translator *how* to go about their translating job, what translation strategy to use, or what translation type to choose. These decisions depend entirely on the translator's responsibility and competence.

encontram significados diferentes no mesmo material linguístico oferecido pelo texto⁵⁰.

Por fim, como se pode observar, o funcionalismo abarca uma perspectiva sociocultural do processo tradutório, pois leva em consideração o contexto, os emissores e os receptores do texto, tanto na língua/cultura de partida, como na língua/cultura de chegada. Em nosso *corpus* de análise, buscamos propor sugestões de tradução apoiados nessa perspectiva, ou seja, procuramos soluções que provocassem reações nos leitores da tradução similares às aquelas experimentadas pelos leitores do original, atentando para aquilo que Reiss; Vermeer (1996) chamam de coerência intratextual e coerência intertextual. O primeiro conceito relaciona-se à capacidade de compreensão do leitor da tradução, em outras palavras, o texto traduzido deve fazer sentido na situação e na cultura em que é inserido, de modo que a coerência se manifesta na medida em que o texto se torna parte da situação do receptor. Já o conceito de coerência intertextual leva em conta a relação do texto traduzido com seu original, uma vez que a tradução fornece uma informação que teve origem em um outro texto escrito em língua estrangeira. Segundo Reiss; Vermeer (1996), a fidelidade de um texto está ligada ao grau de coerência intertextual com o texto-fonte, porém, ela está subordinada à coerência intratextual que, por sua vez, está subordinada ao propósito do texto.

Em se tratando da tradução de obras que contém elementos cômicos construídos, frequentemente, a partir de referentes culturais específicos, vemos que a relação entre coerência intratextual e intertextual torna-se mais complexa. Possenti (2010) afirma que o humor é universal, uma vez que os temas que provocam o riso podem ser encontrados em diversas culturas. Assim, segundo o autor, o humor não é mais cultural do que outros gêneros: “o humor é cultural, mas o é apenas no sentido de que tudo o é” (POSSENTI, 2010, p. 139). O tema de uma piada não é suficiente para fazer rir, mas a técnica textual (ou oral) de quem a conta ou cria, desse modo, o humor deriva da forma pela qual é enunciado e não simplesmente do conteúdo ou tema do texto humorístico. Ainda de acordo com o linguista, é o desconhecimento que faz com que o humor não funcione, não a cultura diferente; aplicando tais reflexões ao processo tradutório, podemos inferir que a ineficácia do humor na língua/cultura de chegada pode se dar a partir do desconhecimento de referências (históricas,

⁵⁰ The meaning or function of a text is not something inherent in the linguistic signs; it cannot simply be extracted by anyone who knows the code. A text is made meaningful by its receiver and for its receiver. Different receivers (or even the same receiver at different times) find different meanings in the same linguistic material offered by the text.

culturais ou factuais) ou pelo desconhecimento linguístico, muitas vezes do próprio tradutor, que não compreende o sentido do texto original, ou do leitor, que recebe a obra por intermédio da tradução e dificilmente tem acesso ao texto original no momento da leitura, o que nem sempre garante uma compreensão total do humor elaborado em língua estrangeira.

Considerando que é a técnica de enunciação de um texto humorístico que provoca o riso, pode-se dizer que a tradução tem como função reproduzir tal técnica de modo a retransmitir o efeito cômico em um outro ambiente cultural. Conforme dito acima, um texto pode não ser considerado humorístico como um todo, mas pode conter traços ou elementos de humor na medida em que há a surpresa ou a quebra de expectativas do leitor, como ocorre em *Astérix e Tintin*. Ainda segundo Possenti (2010), não só os temas de piadas em diferentes países podem se repetir, como também as técnicas de enunciação, pois, em todas as línguas, encontram-se trocadilhos, duplos sentidos, manipulação de material fonológico ou morfológico, ambiguidades e idiomatismos interpretados em sua forma literal. Possenti (2010) não fala sobre a tradução a partir da hipótese da repetição das técnicas enunciativas nas diferentes línguas, porém, pode-se concluir que a reflexão do autor possibilita à tradução retrabalhar tais técnicas no contexto de chegada, em outras palavras, apesar de as técnicas enunciativas do humor serem construídas de formas diferentes a partir da estrutura de uma determinada língua, é possível encontrar soluções que busquem reproduzir tais técnicas mesmo que com estruturas sintáticas diferentes. Essa hipótese vai contra a afirmação comum de que jogos de palavras são intraduzíveis, de modo que concordamos com Henry (2003, p. 12), que defende que os jogos de palavras são passíveis de tradução devido ao fato de quase todas as línguas possuírem esse recurso de linguagem. Trata-se, segundo a autora, de uma característica das línguas desenvolvidas, uma vez que os falantes utilizam o idioma não só para designar objetos ou transmitir informações, mas também como forma de manipular a constituição da própria língua tratando-a como objeto de si mesma. Evidentemente, o tradutor deve levar em consideração não apenas a língua, mas também as referências e conhecimento de mundo do leitor da tradução; vê-se então que o processo de tradução do humor é definido a partir das expectativas do leitor para com o texto, da mesma forma que o autor original conta com um leitor ideal ao elaborar um trocadilho, pois, conforme dito anteriormente, para que o humor funcione, o autor conta com a compreensão do público. Desse modo, ainda segundo Henry (2003, p. 81), é preciso compreender o sentido do jogo de palavras no contexto

original, suas alusões e impactos sobre o leitor, antes de se propor uma reformulação na língua de chegada.

Ampliando a discussão sobre a tradução do humor, Souza (1997, p. 30) afirma que a comicidade nas histórias em quadrinhos é construída a partir de elementos tanto visuais como linguísticos. De acordo com a autora, o grande problema das traduções de gêneros humorísticos é a falta de naturalidade nos contextos da língua de chegada, pois muitas vezes o humor é construído a partir da reconstrução de referentes culturais e linguísticos próprios do contexto da língua e da cultura de partida. Esses problemas são reforçados pela presença da imagem, que muitas vezes limita as possibilidades de tradução e, diferentemente do texto, com frequência não pode ser manipulada pelo tradutor (cf. nota 1). Nesse sentido, a tradução que lida com a relação entre a imagem e o texto na construção de efeitos de humor se coloca como uma atividade complexa, pois “o texto remete à própria imagem, [que, por sua vez,] fornece o contexto para sua compreensão. O efeito cômico é obtido a partir da interação estabelecida entre esses dois sistemas gráficos” (SOUZA, 1997, p. 45). Considerando-se, pois, que as imagens nas histórias em quadrinhos, em geral, não são passíveis de manipulação, é o texto que passará por transformações de modo a transmitir a mensagem de forma inteligível ao leitor da tradução.

Ao se considerar que a tradução se coloca como a ligação entre dois ambientes socioculturais distintos, Souza (1997, p. 25) assevera que o tradutor de textos humorísticos deve realizar um trabalho de adequação de aspectos linguísticos e culturais da língua de partida para a língua de chegada. Paralelamente, Rosas (2002, p. 24) afirma ainda que a tradução de humor deve “provocar no público-alvo uma reação de prazer e divertimento equivalentes”, ou seja, o efeito cômico presente no contexto original também deve existir de maneira análoga no contexto de tradução. Apoiada na perspectiva funcionalista, a autora defende que “traduzir é transformar [...], a tradução produz ‘outro’ texto, o máximo que podemos exigir é que ele permaneça o mais ‘próximo’ possível do texto de partida” (ROSAS, 2002, p. 49). Em outras palavras, a tradução de elementos cômicos exige, frequentemente, mudanças no plano da forma e também na situação representada.

Considerando que os quadrinhos podem explorar a relação entre imagem e texto de formas variadas, tais como a criação de efeitos de humor por meio de justaposições ou reconstruções de sentido, frequentemente observamos jogos de palavras cujo efeito cômico se manifesta a partir da relação entre os dois sistemas. Desse modo, o autor cria um efeito

estilístico e conta com a compreensão de seu leitor para que esse efeito obtenha êxito. Isto é, o que constitui um jogo de palavras é a intenção (do autor) que reorganiza os vocábulos de um texto com um determinado objetivo (Henry, 2003, p. 10); tal objetivo só é alcançado no momento em que o leitor depreende o jogo e consegue reagir ao que se lhe apresenta, de modo que, no caso de um texto humorístico, a reação será o riso. Em se tratando da tradução de uma obra cuja função é fazer rir o leitor do original, tal característica deve ser reproduzida de forma análoga para os leitores dessa tradução; no caso das séries *Tintin* e *Astérix*, espera-se que o leitor brasileiro reaja aos quadrinhos de forma semelhante a um leitor belga ou um leitor francês, haja vista a função das obras em seus contextos originais que, além de entreter por meio de narrativas de aventuras, também divertem o leitor com elementos humorísticos. Para que esses elementos se manifestem na tradução, é necessário ter em mente a técnica do humor que provoca o riso, conforme teorizado por Possenti (2010). Em resumo, a tradução de humor busca recriar efeitos por meio de técnicas enunciativas semelhantes às aquelas utilizadas nas obras originais.

Importante assinalar que, durante a primeira fase de nossa pesquisa, pudemos observar e classificar cinco construções apoiadas na relação entre imagem e texto no contexto original em francês, de modo que tais classificações servem como uma reflexão inicial sobre a complexa tarefa de traduzir histórias em quadrinhos a partir de efeitos de sentido criados na língua estrangeira. Em um segundo momento da pesquisa, elaboramos uma análise da tradução desses cinco processos apoiada nas modalidades definidas por Aubert (1998), que expomos no Capítulo 4 deste trabalho. Nesse capítulo também apresentamos novas propostas de tradução para os casos considerados mais problemáticos, tendo em vista o referencial teórico aqui exposto.

3.2 Imagem e texto em tradução: relações e processos

A partir da análise dos álbuns das séries *Astérix* e *Tintin*, constatamos que a relação entre imagem e texto se dá por meio de cinco processos principais: literalização, polissemização, situacionalização, ênfase e culturalização⁵¹. Esses processos foram observados e classificados tendo em vista a função que a imagem estabelece em relação ao

⁵¹ A literalização foi definida por Pinto (1997). Já o termo ênfase surgiu a partir de Steinberg (1988) acerca dos “gestos enfáticos”. Os demais termos foram cunhados por nós.

texto, de modo a criar diversos efeitos nos quadrinhos, tais como o humor ou a aproximação com a fala cotidiana, conforme apontamos anteriormente e que definimos a seguir.

3.2.1 Literalização

O processo de literalização consiste na interpretação de uma expressão verbal – em geral um idiomatismo, mas não exclusivamente – em seu sentido literal, no qual ocorre a desmontagem do sentido partilhado por uma comunidade linguística de modo a provocar um novo efeito de sentido. Apoiados na imagem, os processos de literalização evocam as duas leituras possíveis que a expressão idiomática pode ter; ou seja, a literal, que causa o feito inusitado, e a idiomática, que é reconhecida automaticamente pelos falantes da língua. Tal classificação foi elaborada por Pinto (1997), especialmente no contexto do discurso publicitário:

Os slogans também brincam, por vezes, com a “literalização” de uma lexia complexa que se baseia no mesmo efeito de desmontagem de um automatismo linguístico. Nestes casos, normalmente, as duas interpretações possíveis ficam disponíveis – leitura fórmula fixa vs leitura literal – sendo a imagem e o próprio conhecimento do mundo do receptor que ajudam a selecionar uma delas. (PINTO, 1997, p. 117)

Segundo a autora, a utilização desse recurso conta, para que tenha êxito, com os conhecimentos prévios do leitor, ou seja, o autor da literalização pressupõe que seus leitores sejam capazes de decodificar o jogo operado entre a imagem e o texto literalizado, caso contrário, o processo falha e a relação permanece sem sentido. Nas séries *Astérix* e *Tintin*, destacam-se nesse tipo de relação as expressões idiomáticas que, nos casos estudados, demonstraram compor o fenômeno mais complexo de literalização, levando-se em conta o processo de tradução da língua francesa para a língua portuguesa. A título de ilustração, vejamos o quadrinho a seguir, que abre o álbum *Astérix chez les Belges*:

Figura 13: *Astérix chez les Belges*

No canto inferior direito da Figura 13, nota-se a literalização da expressão idiomática “laissez tomber” proferida pelo chefe da tribo, que em francês significa “ignorar”, “deixar pra lá”. A imagem, por sua vez, representa o personagem caído no chão. Na relação entre o texto e a imagem, a expressão é interpretada em seu sentido literal (“deixar cair”, “laisser” / “deixar” e “tomber” / “cair”), uma vez que os personagens que carregavam o chefe deixam-no cair; o chefe, entretanto, não se dirigia a eles, mas ao grupo que aparece brigando ferozmente no outro plano. Assim, mesmo que a ordem dada pelo chefe não apareça explicitamente e haja a remissão a uma fala anterior, já que a Figura 13 mostra o primeiro quadrinho do álbum, o leitor francófono entende o jogo e, assim, depreende o efeito cômico que a literalização da expressão idiomática encerra entre a forma imperativa implícita dirigida ao grupo “laissez tomber” (“parem com isso, não briguem mais, deixem pra lá”); e a forma explícita “...ordre de laisser tomber...”, dirigida aos dois personagens, que interpretaram literalmente a fala do chefe como uma ordem dada a eles.

Observemos agora o mesmo quadrinho traduzido para o português do Brasil:

Figura 14: *Asterix entre os belgas*

Como se pode constatar na Figura 14, o tradutor brasileiro optou por traduzir palavra por palavra a expressão idiomática francesa “laisser tomber” por “deixar cair”, o que não permite identificar o processo de literalização presente no original em francês, pois a leitura como forma fixa de “deixar pra lá” não é recuperada no texto traduzido, nem há o estabelecimento de uma nova relação entre a fala do personagem e o desenho que pudesse recriar o efeito cômico presente no quadrinho original.

Uma proposta de estratégia de tradução para o caso exposto nas Figuras 13 e 14 seria elencar expressões idiomáticas utilizadas no Brasil que remetem à construção presente no quadrinho de forma semelhante ao contexto original. Assim, expressões como “cair em si” ou “cair fora” transmitem a ideia de queda, representada a partir da imagem que mostra o chefe Abracurcix caído no chão; tais expressões podem, inclusive, ser utilizadas no contexto apresentado no quadrinho como um todo, que mostra a desordem entre os habitantes do vilarejo. A expressão “cair em si”, por exemplo, indica o ato de tomar consciência sobre uma ação que, geralmente, é vista como um erro ou imprudência, o que poderia aplicar-se à confusão representada na imagem. Paralelamente, a expressão “cair fora” indica o desejo de sair rapidamente, escapar de algum lugar, que bem poderia acomodar-se ao possível intento

do chefe Abracurcix de fugir do conflito. Outra solução possível seria a expressão “largar mão”, que quer dizer desistir de alguma coisa, perfeitamente plausível no contexto da cena.

Com efeito, as expressões idiomáticas extrapolam o domínio da língua e refletem elementos culturais próprios de uma determinada comunidade. Esta, por sua vez, expressa por meio dos idiomatismos a visão que estabelece com o mundo. Partindo disso, a dificuldade de se traduzir tais construções consiste não só na relação que elas estabelecem com a cultura do país de origem, como também no contexto em que elas são apresentadas, conforme pudemos observar no caso da Figura 14, em que “deixar pra lá”, solução apontada pelos dicionários bilíngues, não seria uma tradução satisfatória devido à relação que a expressão “laissez tomber” estabelece com a imagem. A respeito das peculiaridades que envolvem o uso de expressões idiomáticas em um dado idioma e sua relação com a sociedade, afirma Jorge (1997):

O uso de uma EI [expressão idiomática] num determinado contexto pressupõe uma construção da língua enquanto elemento social, é pois o discurso que elas ilustram. Por outro lado, o seu uso neutraliza a literalidade das palavras, incutindo sentidos cristalizados e partilhados pelos sujeitos, aumentando o grau de subjectividade, definindo as marcas idiolectais, construindo valores mais perenes a uma linguagem em constante mutação, deixando, ao longo de anos, de séculos de história, os traços de um passado actualizados no presente. Elementos de uma partilha social e sincrónica, mas também uma partilha de gerações, entre o passado e o presente, entre a língua de ontem e a língua de hoje, as EIs reflectem o movimento, a evolução da língua, as metáforas do passado, os desvios lexicais, sintácticos e semânticos. Estas “palavras” enriquecem a linguagem pelo seu poder criativo, pelas referências culturais, pelas histórias que encerram. (JORGE, 1997, p. 34)

Em seu estudo, Jorge (1997) elenca três dificuldades principais referentes à interpretação de expressões idiomáticas traduzidas, tendo em vista o leitor dessas traduções:

- dificuldades de reconhecimento (a EI [expressão idiomática] pode confundir-se com frases não idiomáticas);
- dificuldades de interpretação (o sentido literal pode preceder o sentido idiomático e substituir esse);
- dificuldades de produção (o falante pode sentir dificuldade em reutilizar a expressão num contexto). (JORGE, 1997, p. 40)

Dentre essas, a que mais se aproxima do caso mostrado nas Figuras 13 e 14 seria a “dificuldade de interpretação”, pois, como a própria autora diz, “o sentido literal pode preceder o sentido idiomático e substituir esse”. Desse modo, pode-se dizer que o tradutor optou por priorizar o sentido literal da expressão idiomática em francês, omitindo o sentido idiomático que se aplica à cena como um todo, o que acaba por não estabelecer uma relação satisfatória entre a fala do personagem e a imagem representada na cena, elemento crucial na criação do efeito de humor.

No caso específico do fenômeno que aqui chamamos de literalização e a sua conceituação no campo das histórias em quadrinhos, não encontramos bibliografia tratando o assunto de forma específica dentro dessa linguagem, pois, conforme já mencionado, Pinto (1997) aborda a questão da literalização, mas o faz no âmbito do discurso publicitário. Por outro lado, Fresnault-Deruelle (1980, p. 185), em seu artigo *O espaço interpessoal dos comics*, tece um breve comentário sobre a tendência de os quadrinhos atuais representarem, por meio de imagens, metáforas e algumas expressões idiomáticas, sem, contudo, definir tal processo: “O olho escuta, a mão ouve, a orelha vê, as metáforas poéticas são, de repente, tomadas ao pé da letra e convertidas em imagens. A engenhosidade dos desenhistas-roteiristas chega até mesmo a cair no surrealismo”. O pesquisador também menciona, em nota de rodapé, o fato de esse uso da imagem em relação às expressões idiomáticas e às metáforas verbais constituírem procedimentos estéticos utilizados pelos quadrinistas de forma a desencadear um efeito cômico: “de um modo geral, a HQ cada vez mais parece dar expressão gráfica às metáforas verbais. Expressões como ‘raser le mur’ [dissimular] ou ‘manger des chaussons aux pommes’ [massa folhada feita com batatas] constituem assim a motivação cômica” (FRESNAULT-DERUELLE, 1980, p. 145).

Analisemos a seguir mais um caso de literalização de uma expressão verbal por meio da imagem:

Figura 15: *Astérix chez les Bretons*

Na sequência de quadrinhos acima, temos a literalização da expressão “secouer les mains”, na qual “secouer” significa “sacudir” e “les mains”, significa “as mãos”. A expressão verbal aparece no quadrinho da esquerda e é literalizada por meio da imagem no quadrinho seguinte, à direita. No entanto, vale ressaltar que a expressão verbal “secouer les mains” não é uma fraseologia recorrente na língua francesa, de modo que a expressão em francês é uma tradução palavra por palavra da expressão verbal em língua inglesa “to shake hands”, que significa apertar as mãos em forma de cumprimento. A expressão correta em francês para o ato de dar as mãos com o intuito de cumprimentar é “serrer les mains”. Partindo disso, Uderzo e Goscinny quiseram fazer uma referência à língua inglesa por meio de uma tradução palavra por palavra para o francês (“to shake” / “sacudir, agitar” e “hands” / “mãos”), pois neste álbum específico, os personagens da série *Astérix* se encontram entre os bretões, ancestrais dos ingleses, de modo que o personagem que estende a mão para Obélix no quadrinho da esquerda é um membro do povo bretão. Assim, o que se pode observar é um efeito humorístico que se manifesta não só na literalização a partir da imagem, mas também do fato de os autores aludirem aos ingleses através da expressão “secouer les mains”.

Desse modo, para que a literalização seja compreendida, o leitor precisa conhecer a expressão “to shake hands” em inglês, pois só assim o efeito cômico é obtido, visto que a expressão em francês não faz sentido para o leitor francófono. No caso acima, os autores contaram com os conhecimentos prévios de seus leitores para construir o efeito de humor. Observemos a tradução feita para o português da mesma sequência de quadrinhos:

Figura 16: *Asterix entre os bretões*

Como se pode observar na tradução da sequência acima, é possível dizer que o efeito de humor causado pela literalização de “secouer les mains” se mantém em português, visto que a expressão literalizada no texto original em francês é na verdade uma literalização da expressão em inglês “to shake hands”, conforme mencionado acima. Desse modo, ao se optar pela tradução “sacudir as mãos”, o tradutor resgata o jogo presente no original, pois a tradução brasileira também alude à expressão em inglês. Resta ao leitor brasileiro reconhecer que a expressão literalizada é “to shake hands”, o que é possível devido ao contexto geral da história narrada.

Conforme mencionado acima, a literalização de expressões verbais deve contar com o conhecimento do receptor para que obtenha êxito, pois é ele quem irá reconhecer a leitura como forma fixa e a sua reconstrução através da intervenção do autor da obra. Assim, o leitor só irá compreender o efeito de humor apresentado nas Figuras 15 e 16 se conhecer a expressão em inglês, fator que se manifesta tanto no contexto francês como no contexto brasileiro.

Observemos agora de que forma a literalização se manifesta na obra do belga Hergé:

Figura 17: *Le trésor de Rackham le Rouge*

Na sequência de quadrinhos acima, podemos observar que a relação entre a imagem e o texto não se dá a partir da presença de balões de fala, mas sim a partir do anúncio afixado no poste do segundo quadrinho da sequência, com os dizeres “informations qui frappent”, no qual, o verbo conjugado “frapper” significa, ao pé da letra, “bater”, “atingir”, “chocar”. Diferentemente dos exemplos de literalização retirados da série *Astérix*, neste, constatamos que o sentido literal da sequência verbal, mostrado a partir do choque do Capitão Haddock contra o poste, se dá antes de o leitor ter acesso à informação verbal no quadrinho seguinte. Desse modo, há uma espécie de explicação da cena anterior que tem o efeito de humor reforçado pelo caráter literal em que a expressão verbal é interpretada. Outro elemento que torna esse exemplo de literalização diverso dos demais se deve ao fato de não haver uma expressão idiomática ou fraseologia que é literalizada por meio da imagem, mas sim o sentido figurado de uma única palavra, “frapper”, comumente utilizada no contexto jornalístico ou quando se quer caracterizar uma notícia de grande repercussão, caso que se pode observar no quadrinho da direita por meio do anúncio do jornal *La Dépêche*, nome bastante comum para periódicos em língua francesa em diversos países. Vale notar ainda que o personagem está lendo um jornal quando se choca contra o poste, provavelmente o próprio *La Dépêche*, de modo que a informação, literalmente, atinge ou choca o seu leitor. Trata-se de uma literalização em que os sentidos figurado e literal da palavra “frapper” são acionados simultaneamente de modo a provocar o humor a partir da surpresa. O mesmo afirma Baetens (2006, p. 64), ao analisar essa mesma sequência: “o duplo sentido de *frapper* é um dos

elementos que faz experimentar uma releitura da mensagem publicitária naquilo que ela tem de duplo”⁵².

Vejamos como tal sequência foi traduzida para o português:

Figura 18: *O tesouro de Rackham, o terrível*

A tradução da sequência apresentada na Figura 18 publicada pela Cia. das Letras se mostra satisfatória porque consegue manter o mesmo efeito cômico obtido por meio da literalização de “frapper” no contexto original. Isso se deve à escolha do tradutor em utilizar “notícias de grande impacto”, expressão verbal que também possui um sentido figurado utilizado em contextos jornalísticos no português falado no Brasil, de modo que também na tradução é possível identificar a literalização da sequência verbal presente no cartaz e a imagem do impacto do personagem com vistas a causar o efeito de humor. Em ambos os contextos linguísticos, o português e o francês, o autor (ou tradutor) conta com a compreensão do leitor para o sucesso da literalização e, coincidentemente, em ambas as línguas, a ideia de impacto ou choque pode ser associada ao contexto jornalístico, fato evidenciado pela opção do tradutor em traduzir “La Dépêche” por “A Gazeta” que, assim como no contexto francófono, também é um nome genérico de jornal.

Observemos mais um exemplo de literalização em *Tintin*:

⁵² [...] le double sens de *frapper* est un des éléments qui font essayer une relecture du message publicitaire dans ce qu’il a de double.

Figura 19: *Les cigares du pharaon*

De acordo com o dicionário de língua francesa *Robert*, o verbo “descendre” pode significar, de forma coloquial, matar, abater ou forçar algo a descer, de modo que a sequência acima apresenta a forma passiva desse verbo (“être descendu”) na fala do piloto, o que estabelece uma relação com a imagem do avião caindo no quadrinho da esquerda e também denota a ironia do personagem que se mostra satisfeito com a queda do avião inimigo. Este foi, literalmente, “descido” graças à intervenção dos personagens do quadrinho da direita.

A seguir, analisamos a tradução dessa sequência:

Figura 20: *Os charutos do faraó*

A tradução proposta estabelece uma relação com a imagem e recupera o sentido irônico presente na fala do personagem. Ao invés de utilizar uma forma verbal simples como a que se apresenta em francês, o tradutor optou por substituí-la por uma expressão idiomática “cair das nuvens”, que significa dar-se conta da realidade, em geral de forma repentina e desagradável. Esse sentido não está presente no quadrinho original, porém mantém-se a relação com a imagem e o caráter irônico da cena.

Por fim, pode-se afirmar que, em contextos de tradução, nem mesmo as expressões idiomáticas escapam à variação. Como vimos anteriormente, o seu uso nas histórias em quadrinhos e em outras linguagens que trabalham com a relação entre imagem e texto não neutraliza, por um lado, a literalidade, como diz Jorge (1997); nem, por outro, deixa de jogar com a perenidade de seus valores. Conforme observamos nos exemplos, a literalização não se limita a expressões idiomáticas, já que esse processo joga com as possíveis acepções das palavras inseridas ou não em uma determinada fraseologia.

3.2.2 Polissemização

Além da literalização, pudemos observar que os autores dos quadrinhos analisados se valeram largamente da polissemia na relação entre texto e imagem para criar diversos efeitos cômicos, processo que definimos como polissemização⁵³.

Para Lopes; Pietroforte (2003, p. 131), palavras polissêmicas são aquelas que “possuem mais de um significado para o mesmo significante”. No discurso, segundo os autores, é o contexto que determina o significado dessas palavras. Nos casos estudados, enquanto a palavra escrita aponta para um de seus possíveis significados, a imagem aponta para outro. Vejamos abaixo como a polissemização se manifesta:

⁵³ Cumpre ressaltar que não trataremos neste trabalho das ocorrências de homonímia encontradas, tampouco discutiremos as diferenças entre polissemia e homonímia.

Figura 21: *Astérix chez les Bretons*

No primeiro quadrinho da sequência, a palavra “melon” (melão) está em relação direta com a imagem da fruta que está na banca e na mão do vendedor. Já no quadrinho seguinte, a fala de Obélix alude a uma segunda acepção do vocábulo “melon” em francês: ao dizer “coiffé d’un melon” o personagem faz referência a um tipo de chapéu arredondado que lembra a fruta representada no quadrinho anterior. Imediatamente, as relações entre imagem e texto nos dois quadrinhos desencadeiam um efeito humorístico baseado na polissemia.

Um dos elementos complicadores da tradução desse processo é, além da presença da imagem, o fato de a polissemia se manifestar de diferentes modos nas diferentes línguas, cujos jogos semânticos são frequentemente distintos. Desse modo, o tradutor tem de lidar não apenas com dificuldades linguísticas para estabelecer relações similares para o seu leitor, como também com o fato de, na grande maioria dos casos, não poder alterar a imagem e as representações culturais que dela decorrem. Na tradução feita para o português, o tradutor optou pela seguinte estratégia:

Figura 22: Asterix entre os bretões

Na sequência acima, observa-se uma tradução literal de “melon” por “melão”, o que não reconstrói o processo de polissemização presente em francês e, consequentemente, o efeito de humor do original. Para o leitor da tradução, o jogo polissêmico não aparece, uma vez que não há relação entre as palavras “melão” e “chapéu” no português falado no Brasil. Ao optar por uma tradução palavra por palavra do texto em francês, a tradução não só deixa de estabelecer uma relação com a imagem, como também produz um texto sem sentido, pois não há nenhuma relação entre o que o personagem Obelix diz (“usa um melão no lugar do chapéu”) e a cena apresentada no contexto.

Uma possível solução para o caso acima seria traduzir “melon” por “coco”, visto que esta palavra em português faz referência à fruta e também a um tipo de chapéu. Nossa proposta é, na verdade, fazer uma adaptação, haja vista as transformações e mudanças de padrões de referência linguísticos e culturais. No quadrinho original, os melões são verdes, assim, ao se optar pela palavra “coco”, o público brasileiro não teria dificuldades em reconhecer a imagem e a relação que esta estabelece com o texto, de modo que se reproduz o efeito de humor de forma semelhante ao presente no contexto original. Mesmo que a fruta brasileira não fosse encontrada na Europa no século I a.C., época em que se passam as aventuras de Asterix, o que vale aqui é manter a construção apresentada em francês e o humor decorrente dela, ainda que o tradutor reproduza tal efeito por meio de anacronismos e adaptações. Aliás, vale ressaltar que nesse mesmo álbum, intitulado *Astérix chez les Bretons* (*Asterix entre os Bretões*), os próprios autores fazem uma alusão direta à banda inglesa The Beatles, de onde se conclui que o anacronismo faz parte do humor de Uderzo e Goscinny.

Na sequência de quadrinhos a seguir, observa-se mais um exemplo de polissemização na obra original em francês:

Figura 23a: *Le tour de Gaule d'Astérix*

Figura 23b: *Le tour de Gaule d'Astérix*

Figura 23c: *Le tour de Gaule d'Astérix*

Na sequência de quadrinhos apresentada acima, a polissemização se dá a partir da palavra “brut”. Em francês, essa palavra pode ser um adjetivo que qualifica algo como natural, pouco desenvolvido ou que ainda não foi transformado pelo homem e, ainda, também é utilizada na forma nominal feminina “brute”, indicando um animal ou ser primitivo. Esta forma, no feminino, possui um valor ofensivo, que é dirigida a uma pessoa pouco inteligente ou violenta, mesmo se tratando de um homem. Nas figuras 23a e 23b, os autores evocam a primeira acepção da palavra “brut” (natural) ao designar, de forma elíptica, um tipo de vinho espumante, o que se evidencia no desenho da Figura 23b, que mostra Astérix retirando a rolha da garrafa e atirando-a no soldado, já que uma das características dos vinhos espumantes é exercer pressão sobre a garrafa, o que faz com que a rolha saia com força no momento em que é aberta.

Em contrapartida, na Figura 23c, a fala do soldado ferido mostra a forma nominal feminina “brutes”, ofensa dirigida aos dois agressores no plural, qualificados como pessoas de hábitos grosseiros e violentos. A segunda acepção do vocábulo “brut”/“brute” é assim acionada e reconhecida pelo leitor, que precisa fazer uma relação entre as imagens, o texto e até mesmo o seu conhecimento de mundo, uma vez que, para que o efeito de humor seja bem sucedido, os autores pressupõem que seus leitores conheçam esse tipo de vinho e suas características, bem como compreendam a ironia mostrada pela fala e reação do soldado agredido que, naturalmente, irrita-se contra os heróis Astérix e Obélix. Outro fator relevante

no processo de polissemização exposto acima está na homofonia das palavras “brut” e “brute” em francês.

A partir da análise da sequência, podemos observar que o efeito cômico é obtido graças à polissemia, à homonímia e às várias possibilidades de uso do vocábulo em contextos diversos. Trata-se de um jogo de palavras construído em conjunção com as imagens, o que torna o processo ainda mais complexo e interessante do ponto de vista do uso dos recursos quadrinísticos para gerar humor, uma vez que a acepção de “vin brut” é reconhecida pelo leitor por meio da imagem da garrafa e do contexto da cena, pois as falas de Astérix e Obélix são formas elípticas em que se utiliza apenas o adjetivo “brut” para se referir a um elemento ausente – ou subentendido – no discurso. O leitor francófono consegue identificar o jogo construído graças aos conhecimentos partilhados entre ele e os autores da obra, pois têm como língua materna o francês, o que possibilita a interpretação da polissemização naquela língua e o efeito de humor gerado.

Observemos como o jogo construído nos quadrinhos acima foi traduzido para o português do Brasil:

Figura 24a: *Uma volta pela Gália com Asterix*

Figura 24b: *Uma volta pela Gália com Asterix*

Figura 24c: *Uma volta pela Gália com Asterix*

Na tradução feita para o português da sequência analisada acima, nota-se que o jogo de polissemização e o efeito de humor gerado através da relação entre a imagem e o texto presentes na obra original não são reproduzidos de forma satisfatória. Nas Figuras 24a e 24b, que no original evocam um dos significados da palavra polissêmica “brut” (tipo de vinho), o tradutor optou por “tinto” que, embora determine um tipo de vinho que existe no contexto brasileiro, não remete a nenhum outro sentido que possa manter o jogo de palavras presente no original e o efeito de humor construído na sequência de quadrinhos apresentada. No que se refere à imagem, a Figura 24b alude especificamente ao vinho espumante, que é capaz de causar o efeito representado no quadrinho, isto é, arremessar a rolha e atingir uma pessoa graças à pressão dos gases da bebida. No caso da tradução, ao se optar por “tinto”, há a alusão ao vinho de cor vermelha proveniente na fermentação das uvas e que, diferentemente do

vinho espumante, não é gaseificado. Partindo disso, pode-se dizer que o texto traduzido não fica condizente com a imagem, pois ela representa uma característica específica dos vinhos espumantes, que é a capacidade de lançar a rolha para longe graças aos gases presentes nesse tipo de bebida. No que se refere ao último quadrinho da sequência, na Figura 24c o tradutor optou por uma tradução literal de “brutes” por meio da palavra “brutos”, evocando apenas o segundo significado do vocábulo polissêmico em francês.

Como se pode observar, a tradução não conseguiu transmitir os efeitos de sentido presentes na obra original construídos a partir da polissemização. Desse modo, a tradução não apresenta uma relação com a imagem e o texto, bem como não apresenta o jogo com as palavras através da polissemia. Ao se propor a tradução “tinto” para o primeiro significado evocado no original da palavra “brut”, a tradução fica artificial, pois não estabelece uma relação com a imagem, muito menos com o contexto apresentado na sequência dos três quadrinhos. Nesse sentido, propomos como tradução para as figuras acima utilizar as palavras “bolha” ou “espuma” em substituição a “brut”, assim, teríamos do primeiro quadrinho:

- Passe-me uma ânfora!
 - Com bolhas? / Com espuma?
- No segundo quadrinho:
- Com bolhas! / Com espuma!
- E no último:
- Fiquei com uma bolha! / Seus bolhas! / Eu é que espumo de raiva!

Na primeira proposta de tradução, é possível recriar um efeito análogo ao original em francês, uma vez que a palavra “bolha” em português pode ser utilizada em mais de um contexto, pois alude a uma característica do vinho espumante e também pode ser um tipo de ferimento, sentido este acionado no último quadrinho da sequência, em que o soldado coloca a mão no rosto demonstrando dor; dessa maneira, mantém-se a polissemização na tradução e a relação entre a imagem e o texto. A palavra “bolha” também é usada figurativamente como injúria a uma pessoa desagradável, o que também possibilita a recriação do efeito de polissemização. Em nossa segunda proposta de tradução, também o vocábulo “espuma” reproduz o efeito de humor, porém sem o recurso da polissemização, uma vez que “espumar de raiva” é uma expressão idiomática. Apesar disso, a expressão contém a palavra “espumar” que faz eco a “com espuma”, característica do vinho, sendo que tal expressão poderia ser utilizada sem problemas no contexto da cena representada, mantendo-se assim, a função da

obra original que é fazer rir. Outra possibilidade seria utilizar a palavra “brut” tal qual, já que essa palavra existe em língua portuguesa como um empréstimo do francês:

- Passe-me uma ânfora!
- Brut?
- No segundo quadrinho:
- Brut!
- E no último:
- Seus brut... os!

Vejamos a seguir de que maneira o recurso da polissemização é explorado em *Tintin*:

Figura 25: *Le trésor de Rackham le Rouge*

Conforme mencionado acima, a polissemização se dá a partir do uso de uma palavra com mais de uma acepção associada a uma imagem. No caso da Figura 25, a palavra polissêmica utilizada é “pomper” (“nous pompons”), verbo que pode indicar a ação de bombear, conforme mostrado no primeiro quadrinho, em que os irmãos Dupond e Dupont operam uma bomba de ar em um navio. No quadrinho seguinte, a fala do Capitão Haddock alude a um outro significado, usado coloquialmente, do verbo “pomper”, que é “importunar”, “atrapalhar”: “Vous aurez encore l’occasion de pomper, croyez-moi!”, referindo-se aos dois irmãos que, na obra de Hergé, são extremamente desastrados e, por isso, são frequentemente motivo de riso e da impaciência do Capitão.

Neste exemplo, há um efeito de ironia que se mostra tanto na construção entre a imagem e o texto, apoiado na polissemização, como na própria fala do Capitão no contexto da cena narrada, pois, pelo fato de a palavra possuir dois sentidos, a fala irônica de Haddock pode passar despercebida pelos dois irmãos, que a entenderiam não como uma ofensa, mas como um comentário trivial sobre a atividade que eles estavam realizando no navio. A construção composta por Hergé mostra, na verdade, mais um efeito irônico sutil do que um efeito de humor evidente, contrariamente ao que foi observado nos dois exemplos retirados de *Astérix* analisados acima. Pela sutileza do jogo construído, um leitor desatento poderia não percebê-lo, de modo que a expressão “croyez-moi” (“podem acreditar em mim”) dita pelo Capitão e a sua expressão facial no momento da fala são essenciais para a apreensão desse efeito por parte do público. Vejamos como esta sequência foi traduzida:

Figura 26: *O tesouro de Rackham, o terrível*

Como se pode ver na Figura 26, o tradutor optou por usar “bombear” no lugar “pomper”, ou seja, uma tradução literal do francês. Com isso, perde-se o efeito irônico observado na Figura 25, de modo que a fala do Capitão no quadrinho seguinte, “Vocês ainda vão bombear muito”, aciona somente uma das acepções do vocábulo “pomper” no contexto original. Não é possível identificar, na tradução, qualquer tipo de ofensa ou indireta do Capitão em relação aos dois irmãos, que estavam bombeando em plena madrugada, o que é visto por Haddock como uma estupidez, motivo de sua irritação. A reação deste mostrada por meio da ironia é o que provoca o riso do leitor no texto original em francês, elemento que não

se reproduz na tradução, que pode ter sido ignorado por uma leitura desatenta ou por ser considerado de menor importância pelo tradutor para o desenvolvimento da narração. Devido ao fato de a polissemização na Figura 25 ter sido construída de forma mais sutil, isso pode explicar porque ela não se reproduz na tradução. Contudo, ela está presente na obra original, foi prevista pelo autor, que pressupôs um leitor ideal no momento de sua criação; assim, o fato de um jogo de palavras não interferir na compreensão da narrativa como um todo não justifica que tal composição deva ser ignorada na tradução.

Desse modo, propomos reproduzir, de forma análoga, o efeito cômico do texto original ao traduzir a fala do Capitão por “Vocês já vão ver o que é uma bomba!”. Com essa tradução, é possível construir uma nova relação de polissemização, dessa vez com a palavra “bomba”, que em português indica o aparelho que faz circular ar ou fluido, mostrado na imagem, e também o dispositivo bélico explosivo, que se aplica à fala irritada e ameaçadora do Capitão em direção aos irmãos Dupond e Dupont. Evidentemente, nossa tradução não reproduz o mesmo efeito irônico do original por ser mais direta, mas se adapta à situação e à imagem, que mostra a figura da bomba e a expressão facial colérica de Haddock, de modo que a função da sequência de quadrinhos em francês, que é fazer rir, se reproduz também em português, considerando-se a imagem e o texto simultaneamente.

Vejamos agora mais um caso de polissemização na obra de Hergé:

Figura 27: *L'affaire Tournesol*

Na sequência acima é possível observar o desenho de um espelho quebrado que, no contexto da história, havia sido atingido por um raio. O processo de polissemização se dá por meio do vocábulo “foudre” (raio), dito por Haddock ao explicar ao vendedor de seguros o que havia causado o estrago; em seguida, porém, uma outra acepção da palavra é evocada pela fala do vendedor de seguros, que atribui o motivo do espelho quebrado a uma suposta briga entre o Capitão com uma mulher, interpretação possível devido ao fato de “foudre” também ser uma palavra associada coloquialmente à paixão. Apesar de não haver a imagem de um raio na sequência em questão, o contexto da narrativa já havia fornecido essa informação ao leitor, de modo que a maneira como o espelho foi quebrado e o seu desenho na cena é que fornecem a base para a polissemização construída no discurso dos dois personagens. A relação entre a palavra “foudre” e a imagem do espelho partido só provoca o riso quando se lê a fala do vendedor, que pretende descobrir detalhes da vida pessoal do Capitão a fim de convencê-lo a comprar uma apólice de seguros.

Observemos como foi feita a tradução para o português:

Figura 28: O caso Girassol

Conforme podemos perceber, o tradutor considerou apenas uma das acepções da palavra “foudre” por meio da palavra “raio”, priorizando assim, o contexto da sequência narrativa. Com isso, o leitor compreende a cena, porém não tem acesso ao jogo de humor elaborado por meio da polissemização na obra original. Nota-se ainda que o caráter invasivo

do vendedor fica atenuado, uma vez que não há nenhuma menção a fatores que poderiam deixar o Capitão pouco à vontade ou constrangido. Vale notar que duas das principais características do personagem do Capitão Haddock são a rabugice e a impaciência, de modo que ele se mostra extremamente irritado, no decorrer da história, com a intromissão do vendedor; o que fica menos marcado na tradução da figura acima.

A tradução da Figura 27 exige uma recriação do jogo em língua portuguesa, de modo a reproduzir o efeito de humor gerado através do trocadilho presente no original. Para tanto, sugerimos um novo texto para a fala do vendedor no segundo quadrinho:

- Mas que raio de mulher é essa? Hahaha! O senhor não precisa disfarçar! Com essas brigas, com certeza precisará de um seguro. Sorte a sua que Serafim Lampião passou por aqui [...]

Ou, ainda:

- Sei, sei... Essas paixões são como relâmpagos mesmo! Hahaha! Com essas brigas, com certeza precisará de um seguro. Sorte a sua que Serafim Lampião passou por aqui [...]

Com essas duas propostas, é possível reconstruir um efeito similar ao do texto original sem comprometer o contexto da narrativa. Assim, o caráter intrometido do vendedor ao insinuar uma briga entre Haddock e uma suposta amante é recuperado, além de se estabelecer uma relação com o raio e a imagem do espelho quebrado no quadrinho anterior, desta vez não por polissemização, mas por uma locução (“raio de mulher”) que repete a palavra “raio” e que quer dizer, coloquialmente, tipo de mulher. Já na segunda sugestão, usamos “relâmpago” que pode ser utilizado no contexto por uma relação de campo semântico.

3.2.3 Situacionalização

Assim como o processo de polissemização explorado no item anterior, a situacionalização está na base de diversos jogos de palavras. Nesse processo, a situação apresentada e construída pela imagem é determinante para a compreensão dos jogos de palavras, cujas relações semânticas não são dadas de forma direta pelas palavras e imagens, mas sim pelo contexto situacional e cultural. Os casos de situacionalização podem estar ligados a palavras polissêmicas ou a expressões idiomáticas; porém, diferentemente da literalização e da polissemização, construídas a partir de uma relação estreita entre a palavra e o desenho naquele quadrinho específico por meio do gênio criativo do autor, que explora os recursos da língua, a situacionalização aciona elementos culturais que muitas vezes

ultrapassam o que está explicitamente expresso no quadrinho através da imagem e do texto, evocando conhecimentos intertextuais do leitor para criar um novo efeito. Para esclarecer a questão, vejamos o seguinte exemplo:

Figura 29: *Astérix et Cléopâtre*

Na sequência acima, observa-se o processo de situacionalização por meio do uso da palavra “nez” dita pelo personagem de Julio César no quadrinho da direita. A lexia aparece na expressão idiomática “la moutarde lui monte au nez”, idiomatismo utilizado para se caracterizar uma pessoa irritadiça ou que perde a calma com facilidade, o que é enfatizado no quadrinho seguinte por meio da onomatopeia “crac!”, que indica que o vaso do primeiro quadro se quebrou devido a um ataque de fúria da personagem.

No quadrinho da direita, a palavra “épices” (especiarias, temperos) substitui “moutarde” da expressão original, o que pode ser interpretado como uma adaptação irônica de Uderzo e Goscinny para o contexto espaço-temporal em que a narrativa se passa. Nesse quadro, a situacionalização se dá a partir da relação entre a expressão com a palavra “nez” (nariz) e a figura da rainha egípcia, de modo que a fala de César alude ao famoso nariz da personagem Cleópatra representada no quadrinho e presente no imaginário histórico e anedótico do público leitor. Para que a relação cômica entre imagem e texto ocorra de forma satisfatória, os autores contam com os conhecimentos prévios de seus leitores, uma vez que as informações contidas na cena representada não são suficientes para que a ironia surta efeito. Vejamos agora como o quadrinho foi traduzido para o português:

Figura 30: *Asterix e Cleópatra*

Na figura 30, no segundo quadrinho, vê-se que o tradutor manteve a relação entre a imagem, que coloca em relevo o nariz da personagem, e o texto, para provocar o efeito cômico, já que “nez” aparece traduzido em português na sequência “não sabe muito bem onde tem o nariz”, remetendo à expressão “não sabe muito bem onde mete o nariz/bedelho”, bastante recorrente no Brasil. Ao se utilizar “meter o nariz” no lugar de “ter o nariz” (não sabe muito bem onde mete o nariz), a tradução fica mais natural e mantém o jogo presente na obra original em francês de forma mais idiomática e rapidamente reconhecível pelos leitores brasileiros. Outra possível interpretação possível com essa tradução seria de que o nariz de Cleópatra é tão grande que chegou a derrubar o vaso, pois a cena do vaso se partindo não é mostrada na cena e cabe ao leitor interpretar o que aconteceu.

Ainda que a irritabilidade da rainha egípcia não seja explicitamente retomada na tradução proposta por nós, essa tradução segue na direção do temperamento explosivo de Cleópatra: “não saber onde se mete o nariz” faz alusão ao fato de Cleópatra ter desafiado e contrariado o imperador romano; assim, pode-se dizer que a tradução proposta é bem sucedida na medida em que recupera o efeito presente no original.

Consideremos a sequência de quadrinhos a seguir a fim de verificarmos um outro exemplo de situacionalização:

Figura 31a: *La Rose et le Glaive*

Figura 31b: *La Rose et le Glaive*

Os quadrinhos apresentados acima estão em sequência, de modo que a situacionalização ocorre a partir da relação entre ambos. No primeiro balão do quadrinho representado na Figura 31a, temos a palavra “empoisonner”, que em francês significa “envenenar”. Já no quadrinho seguinte, na Figura 31b, temos as palavras “empoissonne”, do verbo “empoissonner”, que em português descreve o ato de colocar peixes em um rio ou tanque com ovos e alevinos. Por fim, no mesmo balão, temos a palavra “poisson”, que significa “peixe”.

Por meio das palavras “empoisonner”/ “empoissonner”, ocorre uma relação de paronomásia, visto que os significantes possuem imagens acústicas semelhantes, em que o

“s” tem som de /z/ em “empoisonner” e o “ss” tem som de /s/ em “empoissonner”. Ora, do ponto de vista semântico, essas palavras não têm nada em comum, desse modo, ocorre uma aproximação entre elas pelo som e pela situação representada nos quadrinhos. Vemos ainda que um dos personagens, o peixeiro da aldeia gaulesa, aparece com um peixe na mão esquerda, o que reforça o efeito cômico e estabelece uma relação entre o diálogo e a cena. Vejamos agora como a sequência foi traduzida para o português:

Figura 32a: A rosa e o gládio

Figura 32b: A rosa e o gládio

Podemos observar que as palavras “empoisonner” e “empoissonner” foram igualmente traduzidas por “infernizar”. Assim, a relação de paronomásia presente no original

não se mantém na tradução. Com isso, não só a função poética do texto em francês desaparece, mas também a relação que as duas palavras estabeleciam com “poisson”. Consequentemente, a relação das palavras com a imagem também se perde. Encontrar uma solução de tradução para o caso acima exige algumas alterações, de modo que sugerimos a palavra “empestar” no lugar de “infernizar”. Assim, a tradução da sequência acima ficaria da seguinte forma:

Primeiro quadrinho:

- Não vai parar de empestar o mundo, seu pestinha!

Segundo quadrinho:

- Não me admira quando se tem um pai que empesta toda a vila com peixe podre.

Com essa proposta de tradução, recuperamos a função poética a partir da relação da palavra “empestar” com “pestinha”, e também pelo fato de aquela palavra possuir um valor polissêmico em português, uma vez que “empestar” pode significar “perverter moralmente” (sentido aludido na Figura 32a) e também “tornar insalubre ou malcheiroso” (sentido evocado na Figura 32b). Como se pode observar, nossa proposta de tradução não estabelece uma relação direta com a imagem, uma vez que “empestar” e “pestinha” não constroem uma relação com a imagem do peixe, porém buscamos, na medida do possível, reproduzir o efeito de humor elaborado a partir do jogo de palavras presente no original em francês sem ignorar a imagem e o contexto da história.

Consideremos agora um exemplo de situacionalização em *Tintin*:

Figura 33: *Objectif Lune*

Na Figura 33 é possível observar, no segundo balão, a expressão “travailler du chapeau melon”, que em francês significa enlouquecer. No contexto narrativo, os irmãos Dupond e Dupont assustaram-se ao ver um esqueleto no laboratório, de modo que a expressão dita por um deles estabelece uma relação cômica com o fato de os dois usarem um chapéu coco (“chapeau melon”). Não se trata de uma literalização do idiomatismo já que ele não é desconstruído pela imagem, ou seja, a expressão mantém o significado esperado na língua; o que ocorre na Figura 33 é que apenas um elemento da expressão é aproveitado para construir o efeito de humor, que é o tipo de chapéu e o fato de os personagens o estarem usando na situação apresentada.

Comparemos com a tradução:

Figura 34: *Rumo à Lua*

O texto traduzido apresentado na Figura 34 consegue manter a relação com a imagem do chapéu, uma vez que o tradutor aproveitou a expressão idiomática em português “não bater bem da cabeça”, que também significa enlouquecer, transformando-a por meio de “chapéu-coco” (correspondente em língua portuguesa de “chapeau melon”). Coloquialmente, a palavra “coco” é utilizada para se referir à cabeça, de modo que a solução proposta pelo tradutor é eficaz em reproduzir a situacionalização presente no original e o efeito de humor gerado por ela. Por outro lado, ao se traduzir a sentença em análise por “não está batendo bem do coco?”, o leitor brasileiro é capaz de inferir que a palavra “coco” colocada na tradução se refere – de forma elíptica no texto, mas evidente na imagem – a um tipo de chapéu. A eliminação da palavra “chapéu” causa menos estranhamento e reproduz a forma idiomática tal como ela é utilizada em contextos coloquiais da língua portuguesa.

Vejamos mais um exemplo:

Figura 35: *Tintin et les Picaros*

Na sequência acima há um trocadilho com a palavra “bateau-mouche”, que é um tipo de embarcação. No primeiro quadrinho o Capitão olha para cima e afirma ter perdido seu barco, que voou, no quadro seguinte vemos a fala do Capitão, que suscita o efeito de humor devido a presença da palavra “mouche” (mosca) no vocábulo composto em francês. Cumpre notar que, no contexto narrativo da sequência acima, Haddock sofrera um golpe na cabeça, o que justifica a sua fala confusa e aparentemente sem sentido. A fala do personagem no segundo quadrinho relaciona-se com a imagem do quadrinho anterior, que mostra Haddock olhando para cima, como se o barco estivesse voando, tal qual uma mosca. O processo de situacionalização é desencadeado na sequência dos dois quadrinhos. A representação da expressão corporal do Capitão à procura de um objeto nas alturas é um elemento importante na composição do jogo e que pode dificultar o processo de tradução, conforme podemos ver a seguir:

Figura 36: Tintim e os Pícaros

A palavra “naviador” utilizada em substituição a “bateau-mouche” não está dicionarizada em língua portuguesa, de modo que o tradutor criou um neologismo a partir da fusão entre as palavras “navio” e “aviador” para reproduzir o efeito da obra original. A estratégia adotada leva em consideração a imagem do personagem que olha para cima e também o contexto da história, uma vez que, conforme apontado anteriormente, o Capitão estava com a fala confusa devido a uma pancada na cabeça, o que justifica o uso de uma palavra que não existe e, conseqüentemente, provoca o riso.

3.2.4 Enfatização

Diferentemente dos três processos expostos anteriormente, os quais, de um modo geral, estão associados a jogos de palavras e outras subversões da língua de modo a criar efeitos de humor, o processo de ênfase associa-se a gestos cuja função comunicativa está associada à fala, na intenção de reforçar ou enfatizar o que foi dito. Desse tipo de gesto, fazem parte: os dêiticos que, segundo classificação elaborada por Steinberg (1988, p. 18), são aqueles que “apontam para algo ou alguém”; os ritualísticos, empregados em saudações e cerimônias; e os aprovadores e desaprovadores, que demonstram aceitação ou negação. Segundo a autora, “os dêiticos apontam para algo ou alguém, não só com o dedo, mas com todo o braço, com a cabeça, com o olhar, ou com os lábios”; além disso, “o mesmo gesto pode exercer

multiplicidade de funções, bem como ter significados diferentes, dependendo do contexto” (idem, ibidem), de modo que as categorias podem variar ou se sobrepor no momento em que o ato comunicativo se manifesta.

Vale ressaltar que tanto os gestos representados quanto as falas que os acompanham encontram significação quando usados isoladamente. Falas e gestos dêiticos, ritualísticos e aprovadores ou desaprovadores podem ser, e na maioria das vezes o são na relação intercultural francófona e brasileira, independentes entre si porque constituem sistemas de comunicação distintos. O que os aproxima é o próprio ato comunicativo, que frequentemente se vale não só da língua, mas também dos gestos e demais expressões corporais.

Nesse sentido, a relação entre imagem e texto acionada a partir do processo de ênfase pode ser aproximada ao que Cagnin (1975) chama de imagem redundante, pois, segundo o autor, palavra e imagem desempenham a mesma função ou transmitem a mesma informação. Consideremos o quadrinho a seguir:

Figura 37: *Astérix et Cléopâtre*

No caso da Figura 37, o personagem aponta com o dedo na direção do barco e ao mesmo tempo diz “voici”. Trata-se de um gesto dêitico, que indica uma direção. A tradução deu facilmente conta da ênfase, conforme ilustra a figura seguinte:

Figura 38: *Asterix e Cleópatra*

Nas Figuras 37 e 38 acima, o gesto e a fala estabelecem uma relação de complementaridade enfática ou de ênfase, pois o gesto de apontar com o dedo para uma direção ou a fala do personagem poderiam aparecer independentemente, sem equívocos de interpretação, uma vez que os gestos inseridos nessa categoria se manifestam tanto no contexto comunicativo francófono como no brasileiro, de modo que o conceito de imagem redundante de Cagnin (1975) pode ser aplicado somente a esses casos, graças à “neutralidade” dos gestos. Contudo, não é possível classificar como imagem redundante todos os gestos enfatizados pela fala, principalmente no caso da tradução, que considera dois universos linguísticos e comunicativos distintos, como veremos no próximo item.

Ainda no que concerne à ênfase, encontramos tipos de gestos que não se limitam à função dêitica, conforme observado na Figura 38. Como vimos, no processo de ênfase os gestos constituem formas de comunicação que reforçam ou refletem uma ideia expressa pela fala. Elencamos mais um desses gestos que, por não serem restritos aos contextos comunicativos do país de origem, não apresentam dificuldades para o processo de tradução e ou de correspondência nos contextos sócio-culturais da língua de chegada. Observemos o seguinte quadrinho:

Figura 39: *La Rose et le Glaive*

Na Figura 39 temos a representação de um gesto que pode ser interpretado como uma ordem, um sinal para que todos parem imediatamente. Este gesto é enfatizado pela fala da personagem, que diz “Halte!”. A relação entre a imagem e o texto é de ênfase, pois ambos indicam o mesmo significado no ato comunicativo apresentado. Vejamos como este quadrinho foi traduzido para o português:

Figura 40: *A rosa e o gládio*

Na tradução acima, podemos observar que a fala do personagem foi traduzida por “Alto!”, que, assim como no original em francês, estabelece uma relação com o gesto representado na imagem. Nesse sentido, tanto o leitor de língua francesa como o de língua portuguesa conseguem depreender o significado que o conjunto imagem-texto está transmitindo.

A seguir, analisemos como a ênfase ocorre na obra de Hergé:

Figura 41: *Le crabe aux pinces d'or*

Na Figura 41, temos a representação de um gesto que enfatiza a fala “un revolver grand comme ça”, que busca demonstrar visualmente o tamanho do revólver de modo a tornar o relato mais claro ao interlocutor. A relação entre a imagem do gesto e a fala da personagem busca reproduzir a realidade, de modo que o leitor percebe isso como um elemento acessório ao desenvolvimento do fluxo narrativo das histórias em quadrinhos, principalmente naquelas que compõem álbuns mais longos, com mais de cinquenta páginas, em que há espaço para um desenvolvimento maior dos diálogos e dos desenhos e, conseqüentemente, da narrativa como um todo, como é o caso das duas séries por nós analisadas.

Examinemos como foi feita a tradução dessa cena para o português:

Figura 42: *O caranguejo das pinças de ouro*

Conforme apontado acima, os casos de ênfase não oferecem grandes dificuldades para a tradução graças ao fato de os gestos representados nos contextos de origem também se manifestarem no contexto brasileiro. Nesse sentido, “um revólver deste tamanho” é uma ótima escolha não só por manter a relação com a imagem, mas também por ser uma expressão bastante usual em língua portuguesa, em outras palavras, a sentença “grand comme ça” (“grande assim”) não foi traduzida de forma literal, o que confere maior naturalidade à fala da personagem e contribui para o desenvolvimento da narrativa.

A seguir, outro exemplo retirado de *Tintin*:

Figura 43: *Le sceptre d'Ottokar*

A Figura 43 apresenta a representação de um gesto de juramento, com as palmas e os braços estendidos dos irmãos Dupond e Dupont, acompanhado da fala de um deles “nous le jurons” (“nós juramos”). A ênfase da fala por meio do gesto, e vice-versa, confere um caráter solene ao discurso pois, diferentemente dos exemplos anteriores, não se trata de um tipo de gesto muito recorrente na fala cotidiana. Apesar dessa postura corporal não ser muito usual no dia-a-dia, ela se manifesta no contexto brasileiro de forma idêntica, também em contextos formais e solenes. Vale notar que os dois policiais acabam de jurar encontrar o cetro roubado de Ottokar, rei do país fictício Syldavie, de vital importância política no contexto da narração, o que justifica o tom cerimonioso da cena.

A seguir, encontramos a tradução:

Figura 44: *O cetro de Ottokar*

Na Figura 44, vemos que a representação imagética do gesto não interfere na compreensão da narrativa devido ao fato de ele também se manifestar no contexto comunicativo brasileiro. Conforme mencionado acima, o quadrinho mostra um ato solene que estava de acordo com o contexto da história, ao se optar por “prometemos” no lugar de “nous le jurons”, o verbo “prometer” funciona bem como sinônimo do verbo “jurar” em português. Ambas as formas verbais possuem um valor cerimonioso na língua portuguesa e são usados em situações formais e solenes, como em um tribunal, ou um casamento. No contexto do quadrinho, Dupont e Dupond fazem um juramento diante de um militar, de modo que o verbo “prometer” demonstra ser uma boa tradução para a ênfase presente na obra original, por reproduzir de forma análoga a relevância do ato.

3.2.5 Culturalização

Paralelamente ao processo de ênfase, foram observados casos em nossa pesquisa de representações de gestos que não existiam ou não faziam sentido dentro dos contextos comunicativos do Brasil. De um lado, há, no original em francês, o estabelecimento de relações que demandam, por parte do leitor francófono, o reconhecimento de elementos

culturais específicos para construir os sentidos do quadrinho; de outro, esses elementos aparecem na tradução reivindicando do leitor brasileiro um conhecimento cultural que ele não possui. A título de exemplificação, observemos o quadrinho a seguir:

Figura 45: *Astérix et Cléopâtre*

Na Figura 45, o personagem faz um gesto que, na cultura francesa, significa que o outro não bate bem ou tem um parafuso a menos. Batendo com o dedo indicador na têmpora, gesto esse reforçado pela fala “Ils sont fous, ces égyptiens”, que remete ao bordão da série “Ils sont fous, ces romains” dito sempre por Obélix, o personagem alude a um sentido fortemente marcado culturalmente nos contextos comunicativos de origem. No Brasil, para expressar insanidade, utiliza-se um outro gesto, realizado também com o dedo indicador, que faz movimentos circulares em volta da orelha. Vejamos como ficou a tradução:

Figura 46: Asterix e Cleópatra

A fala do personagem foi traduzida por “Esses egípcios são uns neuróticos!” e percebe-se que a imagem não foi modificada, apesar de o gesto que representa loucura no Brasil ser um pouco diferente. Como o gesto executado por Obelix no quadrinho acima é recorrente e quase sempre é acompanhado dessa fala nos álbuns da série, o texto complementa o gesto que, vale notar, é muito semelhante ao nosso, assim, o leitor brasileiro acaba naturalizando-o e compreendendo-o sem grandes dificuldades. Outro fator que auxilia na interpretação é a região do corpo em que ele é feito, isto é, na França, o dedo vai em direção à têmpora, ao passo que, no Brasil, o dedo gira em torno da orelha. Vê-se que em ambos os contextos culturais, os gestos são feitos na parte lateral da cabeça com o dedo indicador sendo, assim, próximos. Entretanto, consideremos o seguinte quadrinho:

Figura 47: Asterix en Corse

Na Figura 47, os personagens fazem um gesto com a mão esquerda que, na cultura francesa, significa que algo está em excesso. No contexto em que aparece esse quadrinho, os personagens estavam discutindo sobre a coragem do povo gaulês – do qual os personagens principais Astérix e Obélix fazem parte – e o quão terrível eles poderiam ser com seus inimigos romanos. Conforme apontado por Eguti (2001), muitas vezes os gestos figuram na comunicação sem fala ou som, como acontece na Figura 47. Como não há fala no quadrinho, o leitor brasileiro fica impossibilitado de compreender o significado desse gesto. Trata-se, em suma, de um gesto cultural que reflete uma particularidade do processo comunitivo na cultura francesa, estabelecendo uma ligação com o contexto social em que a obra foi concebida. Nesse caso, a diferença entre culturas oferece uma barreira na interpretação não solucionada na tradução. Apesar disso, é possível afirmar que mesmo que não haja fala no quadrinho, ele faz parte de uma sequência. Desse modo, há uma relação anafórica com o quadrinho anterior, isto é, o contexto da história fornece elementos para a interpretação da cena. Uma possível solução seria a explicitação por meio de uma nota de rodapé, porém é preciso atentar para o fato de esse recurso não ser muito utilizado nas histórias em quadrinhos.

A respeito do contexto nas HQs, Cagnin (1975) afirma que ele está vinculado à capacidade de relacionar as sensações recebidas com os dados que envolvem ou antecedem a comunicação visual; desse modo, configura-se o contexto cultural extra-icônico, que corresponde a elementos dados pelo senso comum de um determinado ambiente sociocultural não explicitados na obra. Ainda segundo o autor, os gestos e as expressões corporais constituem um artifício amplamente utilizado pelos quadrinistas contemporâneos, visto a sua função altamente representativa e a sua relação com a fala cotidiana; assim, os gestos atribuem “maior função narrativa à imagem” (CAGNIN, 1975, p. 110).

Conforme apontado por Delesse (1998) no primeiro capítulo deste trabalho, Hergé optou por uma linguagem mais neutra no que se refere à representação de elementos culturais belgas em sua obra, direcionando tais representações para outros povos, já que Tintin e seus amigos viajam por vários países distantes e exóticos. Nesse sentido, não encontramos muitos exemplos de gestos que buscassem reproduzir situações comunicativas entre falantes propriamente belgas, porém, analisaremos a seguir exemplos de culturalização explorados pelo autor em dois contextos diferentes:

Figura 48: *Les bijoux de la Castafiore*

O exemplo exposto na Figura 48 é muito semelhante ao da Figura 45 analisada acima, na qual Obélix aponta o dedo indicador para a têmpora fazendo movimentos repetidos e que indica loucura. Neste quadrinho, o mordomo repete o mesmo gesto executado pelo personagem de Uderzo e Goscinny, acompanhado das falas “C’est de la folie!” (É loucura!), “[...] monsieur est tombé sur la tête”, expressão idiomática que também quer dizer enlouquecer. Pode-se dizer que há uma coincidência de gestos tanto no contexto francês quanto no contexto belga.

No que concerne ao contexto brasileiro, vejamos como ficou a tradução:

Figura 49: *As jóias da Castafiore*

No quadrinho acima, percebe-se que o tradutor manteve a ideia de insanidade presente no original ao usar “é uma loucura”, porém, ao utilizar a expressão idiomática “caiu de cabeça”, observa-se que não se estabelece a mesma ideia, já que a forma idiomática dessa expressão expressa engajamento em alguma atividade com afinco, como em “caiu de cabeça nos estudos” ou, ainda, entrega total, como em “caiu de cabeça no relacionamento”. A tradução proposta não exprime um sentido idiomático de insanidade, podendo ser utilizada em português de forma literal, quando alguém sofre uma queda e bate com a cabeça no chão. A tradução apresentada na Figura 49 altera um pouco o sentido original, pois o leitor pode interpretá-lo como se a fala do mordomo e o gesto que ele faz com o dedo indicassem que o patrão caiu literalmente no chão e bateu com a cabeça, o que não ocorreu. Partindo disso, os traços perto da mão do mordomo, os quais indicam movimentos repetidos e reproduzem o gesto de loucura feito naquele contexto, fixando uma relação com a expressão “tomber sur la tête”, acabam estabelecendo uma outra interpretação na tradução.

A seguir, outra sequência retirada da obra de Hergé que mostra mais um caso de culturalização, dessa vez, utilizado em um contexto diferente dos apresentados até o momento:

Figura 50: *Tintin au Tibet*

A Figura 50 apresenta um exemplo interessante de como Hergé buscava reproduzir elementos culturais não de seu país, mas de outros povos, como uma forma de trazer verossimilhança às suas narrativas. No álbum em questão, Tintin e seus amigos visitam o Tibete, de maneira que a sequência acima representa o diálogo entre o Capitão e um dos habitantes do país. Nos quadrinhos anteriores à sequência apresentada acima, Haddock havia se irritado com o fato de as crianças terem lhe mostrado a língua (o que, nos países do oeste europeu e também nas Américas, é considerado uma ofensa), ao que Tintin esclareceu que se tratava de uma forma de saudação. Nesse contexto, ele repete o gesto aprendido e diz “Adieu! ... A la tibétaine” (“Adeus! À moda tibetana”). O garoto, por sua vez, faz um outro gesto que não é acompanhado por nenhuma fala mas que, no contexto da história, também é mostrado como uma forma de cumprimento. O humor da cena está no fato de Haddock não compreender o significado desse gesto naquele contexto, interpretando-o como algo ofensivo, uma vez que espalmar a mão com o polegar no nariz é visto como uma provocação, principalmente entre crianças, em grande parte dos países ocidentais. Tal significado é evocado pelo próprio personagem no último quadrinho da sequência, em que ele faz o gesto com as duas mãos espalmadas acompanhado da interjeição “Na!”, como expressão de sua exasperação.

A partir do exemplo acima, é possível ter uma noção de como a culturalização pode ser explorada não só nos contextos que envolvem o país de origem da obra, mas também como uma forma criativa de representar diferentes costumes. Hergé aproveita o fato de os

gestos e situações comunicativas se manifestarem de formas distintas nas línguas naturais e torna isso fonte de humor, já que a comicidade da sequência acima não se dá apenas pela incompreensão dos gestos, mas por eles possuírem conotações diferentes em cada país. Vejamos agora a tradução dessa sequência para o português:

Figura 51: *Tintim no Tibete*

Na tradução acima, podemos observar que a relação intercultural dos gestos e a reinterpretação deles como fonte de humor se reproduz de forma semelhante ao quadrinho original. Conforme apontamos acima, o gesto de espalmar a mão com o polegar encostado no nariz é um gesto ofensivo. No Brasil, é comum o uso desse gesto com a movimentação dos dedos, como sinal de deboche.

No primeiro quadrinho da sequência, o Capitão faz o gesto de mostrar a língua, que também é considerado ultrajante na cultura brasileira. Por meio do texto do balão, o significado do gesto é explicado, já que ele diz “Adeus! À tibetana!”, o que contextualiza sua atitude de acordo com a cultura local. Para o leitor brasileiro, tal contextualização funciona de modo similar à situação apresentada anteriormente na Figura 50, já que para ambos os leitores, seja na Bélgica, seja no Brasil, o gesto tibetano possui significado estranho e até mesmo exótico. Quando o menino faz outro gesto, cujo sentido o Capitão desconhece, ele vê tal atitude como um insulto e reproduz o gesto com a fala “Ó!”, forma coloquial abreviada de “Olha!”, usada no Brasil para reforçar o sentido ofensivo do gesto representado e a atitude debochada do personagem.

3.3 Imagem, texto e tradução: perspectivas e estratégias

A partir da análise inicial dos quadrinhos expostos nos itens anteriores, vimos que os processos de literalização, polissemização, situacionalização, ênfase e culturalização são recorrentes nas duas obras analisadas e, na maioria das vezes, visam criar o efeito de humor. De acordo com as perspectivas de tradução elencadas no início deste capítulo, dentre elas, a perspectiva funcionalista, observamos que para que o efeito de humor se mantenha na tradução, é necessário fazer uma análise dos quadrinhos originais levando em conta o material textual, fator já considerado por Reiss (1996, 2000), Vermeer (1996, 2000) e Nord (1997), mas também a relevância que a imagem possui na criação desses efeitos, o que tentamos mostrar por meio da identificação dos processos por meio dos quais texto e desenho se relacionam.

Aproveitando as reflexões de Possenti (2010) acerca da técnica enunciativa do humor, definimos os processos buscando identificar a técnica de humor presente nos originais, a fim de verificar como tais processos se apresentavam nas versões traduzidas dos quadrinhos estudados. Assim como Henry (2003), defendemos que os jogos de palavras são passíveis de tradução, graças às técnicas linguísticas existentes nas línguas naturais que permitem a sua exploração de forma lúdica e criativa. Em nosso trabalho, procuramos incluir a imagem como elemento constituinte dos quadrinhos a ser considerado no processo tradutório. Identificar as técnicas (ou processos) de criação de efeitos de sentido, cômicos ou não, nos contextos originais a partir de uma análise desses originais seguindo os passos definidos por Reiss (2000) que, conforme mencionamos anteriormente, pressupõe a identificação do tipo de texto, a identificação da variedade textual e a análise do estilo do texto, são essenciais na determinação das estratégias de tradução a serem adotadas, tendo em vista a forma em que os quadrinhos se expressam, e também as expectativas do público leitor em relação a essas obras que, como mencionamos, são muito conhecidas pelo público brasileiro.

Em linhas gerais, ao analisar o *corpus* em seus contextos originais, tendo em vista a determinação metodológica da função do texto de Reiss (2000), concluímos que tanto *Astérix* e *Tintin* são materiais – compostos pelos elementos verbal e visual, o que não é previsto inicialmente nos trabalhos da autora alemã – de tipo expressivo, ou seja, veiculam um conteúdo organizado de forma artística e ficcional; no que se refere à variedade, percebemos que há uma convenção de forma muito bem constituída nos quadrinhos, reconhecida sem

dificuldades pelos leitores desse tipo de mídia e que não podem ser desrespeitadas, haja vista a presença de balões, desenhos, quadros, legendas, sarjetas, etc.; por fim, no que tange ao estilo do texto, cada uma das duas obras se constitui de uma forma, pois foram compostas por autores diferentes e em locais diferentes, por outro lado, esses elementos estilísticos individuais de cada autor também devem ser previstos no processo de tradução.

Como focamos nossa análise na identificação das técnicas ou processos de relação entre imagem e texto nos quadrinhos originais para, assim, propormos novas estratégias de tradução, no próximo capítulo veremos de que modo tais técnicas se mantêm ou não nas traduções a partir da identificação das modalidades de tradução empregadas nas obras publicadas no Brasil. Por meio das modalidades definidas inicialmente por Vinay; Darbelnet (1995)⁵⁴ e retomadas posteriormente por Aubert (1998), buscamos identificar as técnicas empregadas na transposição dos cinco processos definidos acima, tendo em vista a função de cada quadrinho em análise.

⁵⁴ Neste trabalho, utilizamos a versão traduzida para o inglês de 1995; porém, vale notar que a primeira edição de *Stylistique comparée du français et de l'anglais: méthode de traduction* data de 1958. Por ser um livro raro e esgotado, não tivemos acesso à versão original em francês integralmente.

4. A tradução entre palavras e imagens

4.1 Modalidades de tradução e histórias em quadrinhos

Em seu artigo de 1998, Aubert propõe, a partir de Vinay; Darbelnet (1995), modalidades de tradução para classificar as diferentes estratégias adotadas pelo tradutor em sua prática. Ao abordar, nesse texto, o avanço das teorias da linguagem e sua relação com os estudos tradutológicos, coloca em relevo a valorização da tradução não literária frente à hegemonia até então vigente da tradução literária na pesquisa em tradução.

Aubert (1998, p. 101) defende “uma abordagem mais estritamente linguística” da tradução cuja prática seria parcialmente, porém de forma significativa, centrada na palavra. Sua proposta privilegia, desse modo, uma visão mais focada na língua como parte constituinte da linguagem, em que esta seria um conceito mais amplo, abrangendo questões culturais, ideológicas, a recepção do texto e os agentes envolvidos na sua interpretação, etc.; enquanto aquela seria um instrumento prático de comunicação. Desse modo, a tradução lida, antes de tudo, com a língua e é, principalmente, de acordo com o autor, uma atividade cujo ponto de partida está na própria palavra. Em resumo, Aubert (1998) aborda a tradução sob um aspecto mais técnico, ou seja, a partir do elemento verbal sobre o qual o profissional se debruçará em um primeiro momento, em detrimento de fatores extratextuais, não alcançados totalmente pelo tradutor enquanto realiza seu trabalho. Apesar de Aubert (1998) se concentrar na análise do aspecto puramente textual no processo tradutório, isto é, a primazia do verbal sobre o não verbal, o autor alude à presença de códigos não verbais em uma mesma mídia ao definir uma das modalidades de tradução, a tradução intersemiótica:

Em determinados casos, particularmente na tradução ‘juramentada’, figuras, ilustrações, logomarcas, selos, brasões e similares constantes no texto fonte vêm reproduzidos no texto meta como material textual, como em: [No canto superior esquerdo, brasão da Província de Ontário] (AUBERT, 1998, p. 108-109)

Assim, mesmo que o pesquisador não faça menção explícita à tradução de mídias em que imagem e texto estejam ligados, como é o caso de nosso objeto de estudo, levantamos a hipótese de utilizar as modalidades de tradução para analisar a relação entre texto fonte e texto

meta no contexto dos quadrinhos⁵⁵, ampliando, então, tais conceitos também para a análise das imagens em uma perspectiva que contrasta as obras na língua fonte e na língua meta, uma vez que, como defendemos ao longo desse trabalho, a imagem e o texto constituem as histórias em quadrinhos conjuntamente, portanto, esses elementos não podem ser considerados de forma isolada no processo de tradução.

Com o mesmo intuito de ampliar a gama de objetos de estudo passíveis de análise pelas modalidades de Aubert (1998), Pereira (2008) escolheu estudar a relação entre ilustração e texto narrativo. Em seu trabalho, a autora considera as ilustrações como “traduções visuais” da história narrada, ou seja, o texto é traduzido em imagens numa relação intersemiótica de base que permite estratégias tradutórias comparáveis às que se observam em relações intertextuais. Há, porém, nesse processo, outros parâmetros a se considerar: “Analisadas como tradução visual das obras traduzidas, as ilustrações são estimadas tanto em relação ao texto traduzido (e que supostamente ilustram), como, inevitavelmente, em comparação com a obra original” (PEREIRA, 2008, p. 128). Em outras palavras, na tradução de obras já ilustradas na cultura fonte, as imagens podem ser substituídas, e o são frequentemente, por trabalhos de ilustradores da cultura meta. Desse modo, problemas culturais de interpretação gerados por diferentes padrões referenciais ou factuais podem ser contornados com maior facilidade nas narrativas ilustradas.

Diferentemente da relação entre ilustração e texto narrativo, nas HQ as imagens, além de não serem propriamente uma tradução visual dos textos dos balões por comporem conjuntamente o quadro para transmitir a mensagem, em geral não podem ser alteradas porque a lei de direitos autorais desse tipo de mídia inclui a proteção da obra como um todo, ou seja, tanto o texto como a imagem não podem ser manipulados sem a devida autorização.

Assim, a exemplo de Pereira (2008), que utilizou conceitos elaborados primeiramente para a análise textual da tradução em uma forma de linguagem que também apresentava elementos não verbais como a ilustração, propomos, especificamente para a análise de tradução de quadrinhos, um entrecruzamento entre as modalidades de Aubert (1998)⁵⁶ –

⁵⁵ Essa hipótese foi sugerida pela orientadora da pesquisa no início do desenvolvimento do projeto, inspirada, segundo ela, no trabalho de Pereira (2008). Deveríamos, portanto, entrecruzar os resultados obtidos em nossa pesquisa de IC (PIBIC/CNPq, processo nº 119983/2007-9, sob orientação da Profª Dra. Adriana Zavaglia), com as modalidades de tradução de Aubert (1998).

⁵⁶ Em seu artigo de 2006, intitulado “Indagações acerca dos marcadores culturais na tradução”, Aubert menciona algumas modalidades de tradução e as relaciona à linguística descritiva e estruturalista. Considerando que nosso trabalho de pesquisa pauta-se numa análise descritiva dos procedimentos de tradução, optamos pelo artigo

omissão, transcrição, empréstimo, decalque, tradução literal, transposição, explicitação, implicação, modulação, adaptação, tradução intersemiótica, erro, correção, acréscimo – e os processos definidos anteriormente (cf. capítulo 3), a saber: literalização, polissemização, situacionalização, ênfase, culturalização, na tentativa de dar conta das relações complexas entre imagem e texto nos quadrinhos, tanto em seus contextos originais quanto nas traduções.

As modalidades de tradução analisadas por Aubert (1998) definem-se da seguinte maneira:

1. *Omissão*. Ocorre omissão sempre que um dado segmento textual do Texto Fonte e a informação nele contida não podem ser recuperados no Texto Meta.
2. *Transcrição*. Este é o verdadeiro ‘grau zero da tradução’. Inclui segmentos de texto que pertençam ao acervo de ambas as línguas envolvidas (p. ex. algarismos, fórmulas algébricas e similares).
3. *Empréstimo*. Um empréstimo é um segmento textual do Texto Fonte reproduzido no Texto Meta com ou sem marcadores específicos de empréstimo (aspas, itálico, negrito, etc.)
4. *Decalque*. Uma palavra ou expressão emprestada na Língua Fonte mas que (i) foi submetida a certas adaptações gráficas e/ou morfológicas para conformar-se às convenções da Língua Meta e (ii) não se encontra registrada nos principais dicionários recentes da Língua Meta.
5. *Tradução literal*. No modelo descrito aqui apresentado, o conceito de *tradução literal* é um sinônimo de *tradução palavra-por-palavra* e em que, comparando-se os segmentos textuais fonte e meta, se observa: (i) o mesmo número de palavras, (ii) na mesma ordem sintática, (iii) empregando as ‘mesmas’ categorias gramaticais e (iv) contendo as opções lexicais que, no contexto específico, podem ser tidas por sendo sinônimos interlinguísticos.
6. *Transposição*. Esta modalidade ocorre sempre que pelo menos um dos três primeiros critérios que definem a tradução literal deixa de ser satisfeito, ou seja, sempre que ocorrem rearranjos morfossintáticos.
7. *Explicitação/implicação*. [...] informações implícitas contidas no texto fonte se tornam explícitas no texto meta [...] ou, ao contrário, informações explícitas contidas no texto fonte e identificáveis com determinado segmento textual, tornam-se referências implícitas.
8. *Modulação*. Ocorre modulação sempre que um determinado segmento textual for traduzido de modo a impor um deslocamento perceptível na estrutura semântica de superfície, embora retenha o mesmo efeito geral de sentido no contexto e no co-texto específicos.
9. *Adaptação*. Esta modalidade denota uma assimilação cultural; ou seja, a solução tradutória adotada para o segmento textual dado estabelece uma equivalência parcial de *sentido*.

10. *Tradução intersemiótica*. [...] figuras, ilustrações, logomarcas, selos, brasões e similares constantes no texto fonte vêm reproduzidos no texto meta como material textual.
11. *Erro*. Somente os casos evidentes de ‘gato por lebre’ incluem-se nesta modalidade [...]. Esta categoria não abarca, portanto, as soluções tradutórias percebidas como ‘inadequadas’, estilisticamente inconsistentes, etc.
12. *Correção*. Com certa frequência, o texto fonte contém erros factuais e/ou lingüísticos, inadequações e gafes. Se o tradutor optar por ‘melhorar’ o texto meta em comparação com o texto fonte, considerar-se-á ter ocorrido uma *correção*.
13. *Acréscimo*. Trata-se de qualquer segmento textual incluído no texto alvo pelo tradutor por sua própria conta. (AUBERT, 1998, p. 105-109)

Vale ressaltar que, de todas as modalidades supracitadas, iremos considerar apenas algumas para nossa análise, haja vista a aplicabilidade de tais conceitos à análise da tradução de histórias em quadrinhos e seus componentes verbais e não verbais. Como pretendemos aplicar tais modalidades não somente ao material textual traduzido dos balões, mas também à imagem, que constitui um elemento fundamental na expressão de uma ideia e, por conseguinte, torna-se vital para a compreensão do jogo construído no quadrinho; consideramos, em nossa proposta de análise do processo tradutório de HQ, que as modalidades de transcrição, empréstimo, decalque, tradução intersemiótica, correção e acréscimo demonstraram ser inadequadas para a análise da relação entre imagem e texto na tradução de *Tintin* e *Astérix* por serem mais estritamente textuais, não podendo, em princípio, ser recuperados nas imagens. Um exemplo dessa inaplicabilidade poderia ser observado em um quadrinho que apresentasse um caso de literalização – que, assim como os demais processos por nós definidos, envolve o texto e o desenho – em que a transcrição de uma citação latina ou numeral não estaria em relação com a imagem, mas apenas com o texto original, nesse caso, teríamos um exemplo evidente de transcrição, mas se considerássemos apenas o texto na análise, como pretendemos inserir a imagem na análise do processo tradutório, buscando estratégias que busquem dar conta da relação de interdependência existente entre os dois sistemas de signos, o conceito de transcrição não se aplica. Paralelamente, também não poderia ocorrer decalque pelo fato de o processo imagem-texto não ser passível de transformações ortográficas ou morfológicas. Ademais, não é possível haver tradução intersemiótica nas histórias em quadrinhos, pois não há descrição de imagens feitas pelo tradutor nesse tipo de mídia que, como vimos, é constituída de imagem e texto em sua origem, o que nem sempre ocorre em traduções juramentadas de documentos oficiais,

principal gênero textual em que a tradução intersemiótica se manifesta, em que imagens de carimbos e brasões presentes no original devem ser descritas pelo tradutor. Ainda no que concerne à inaplicabilidade de todas as modalidades à análise da tradução de quadrinhos em que se observam construções interdependentes entre texto e desenho, dificilmente haveria a correção de uma informação visual considerada equivocada pelo tradutor, devido justamente à proteção dos direitos da imagem, se houvesse correção, esta se manifestaria apenas no nível textual; na outra direção, informações também não podem ser inseridas no desenho pelos mesmos motivos, ou seja, o acréscimo se manifestaria apenas no texto traduzido, pois não cabe ao tradutor nem à editora inserir novos desenhos no quadrinho. Vale ressaltar que chegamos a essas conclusões partindo unicamente das análises feitas em *Tintin* e *Astérix*, o que não exclui a possibilidade de aplicação desses conceitos em outras obras quadrinísticas.

Propomos, desse modo, o seguinte entrecruzamento com base no *corpus* analisado:

Tabela 5
Entrecruzamento Processos x Modalidades:

	Literalização	Polissemização	Situacionalização	Enfatização	Culturalização
Omissão	Literalização omitida	Polissemização omitida	Situacionalização omitida	Enfatização omitida	Culturalização omitida
Transposição	Literalização transposta	Polissemização transposta	Situacionalização transposta	Enfatização transposta	Culturalização transposta
Tradução literal	Literalização literal	Polissemização literal	Situacionalização literal	Enfatização literal	Culturalização literal*
Explicitação	Literalização explícita	Polissemização explícita	Situacionalização explícita	Enfatização explícita	Culturalização explícita
Implicação	Literalização implícita*	Polissemização implícita*	Situacionalização implícita	Enfatização implícita*	Culturalização implícita
Modulação	Literalização modulada	Polissemização modulada	Situacionalização modulada	Enfatização modulada	Culturalização modulada
Adaptação	Literalização adaptada	Polissemização adaptada	Situacionalização adaptada	Enfatização adaptada*	Culturalização adaptada
Erro	Literalização equivocada	Polissemização equivocada	Situacionalização equivocada	Enfatização equivocada	Culturalização equivocada

A partir do entrecruzamento dos processos de relação de imagem e texto e as modalidades de tradução, podemos defini-las e aplicá-las à análise das histórias em quadrinhos considerando o contexto original e o contexto de tradução. No próximo item, expomos um exemplo para cada entrecruzamento da tabela acima. Porém, nem todos os entrecruzamentos (marcados na tabela com um asterisco) foram observados no material

analisado devido à forma como o processo de relação entre imagem e texto se dá nas obras originais. Um exemplo disso é o processo de ênfase, que pressupõe a fala do personagem reforçando o seu gesto, gesto esse reconhecível pelo público brasileiro graças a uma coincidência de significados. Assim, não é possível haver uma “ênfase implícita”, mas sim uma “ênfase omitida”, pois se o elemento verbal que reforça o gesto não constar na tradução, houve um caso de omissão, já que um dos elementos a ser levado em conta na tradução do quadrinho como um todo, não foi considerado. Paralelamente, também não ocorre “ênfase adaptada”, pois, conforme apontamos anteriormente, os gestos coincidem entre as culturas envolvidas, isto é, não há mudança de referentes culturais nem uma resignificação do sentido do gesto de acordo com a cultura local.

Ainda sobre a questão dos gestos, pode-se dizer também que a “culturalização literal” é impossível de ser detectada na tradução devido ao fato de esse tipo de gesto possuir significados diferentes ou não existir na cultura de chegada; assim, mesmo que o tradutor opte por uma tradução literal do elemento verbal, que reforça o gesto estrangeiro, teríamos uma forma de culturalização transposta, modulada ou explícita, traduções estas que buscariam dar conta do sentido daquela representação gestual para os leitores da tradução, mas a literalidade da relação entre imagem e texto composta no contexto original não se mantém na tradução, de modo que o leitor brasileiro pode inferir o sentido do gesto pela tradução do texto que, como dissemos, pode explicar o sentido do gesto, em outras palavras, o leitor não reconhece aquele gesto como parte de sua cultura, assim, a relação entre gesto e fala não pode ser literal.

No que se refere ao processo de polissemização, este requer a presença de um vocábulo com duplo sentido nos balões, de modo que a imagem aciona um segundo sentido possível, assim, uma “polissemização implícita” não ocorre porque é necessário haver uma composição, de forma expressa e visível, entre um termo polissêmico em relação com a imagem, que recupera o segundo sentido da palavra de duplo sentido presente no balão, desse modo, é necessária a relação entre os dois sistemas de signos para que o processo ocorra na tradução. No caso de uma tradução que desconsiderasse um desses dois sistemas, teríamos uma omissão de informação, portanto, uma polissemização omitida. De maneira semelhante ocorre com a literalização, que pressupõe uma fraseologia ou idiomatismo cujo sentido é interpretado em sua forma literal na imagem. Esse processo não pode ser feito de maneira implícita na tradução, pois, assim como na polissemização, caso a imagem seja

desconsiderada no processo tradutório, a literalização deixa de existir, configurando um caso de literalização omitida.

Antes de iniciarmos a análise dos quadrinhos no próximo item, convém abordarmos a questão da determinação das unidades de tradução, já que este é o ponto de partida para a análise de qualquer tradução. Aubert (1998) apoia-se em Vinay; Darbelnet (1995) e também em Catford (1965) ao dizer que a unidade de tradução pode ser um sintagma ou oração, embora tal determinação não seja estática, uma vez que “nenhum nível sintático fixo corresponde sempre, sob quaisquer circunstâncias, à unidade de tração [sic] efetivamente operada pelo tradutor” (AUBERT, 1998, p. 103). Assim, a determinação das unidades de tradução tende a ser flutuante, pois ora pode ser um sintagma, ora uma oração.

Nas histórias em quadrinhos, então, defrontamo-nos com a seguinte questão: qual seria a unidade de tradução? O balão, que contém o material textual e que será efetivamente traduzido para outro idioma, ou todo o quadrinho, que contém as imagens em conjunção com o texto? A partir dos exemplos a seguir, buscaremos possíveis respostas a tais questionamentos, tendo em vista a relação entre imagem e texto no contexto original, a relação entre texto original e texto traduzido, a relação entre texto traduzido e imagem e, finalmente, a relação entre texto original, texto traduzido e imagem, lembrando que a imagem, nos contextos analisados, é uma só, ou seja, não sofreram alterações motivadas por eventuais dificuldades no processo de tradução.

Nos itens seguintes, expomos mais alguns exemplos de quadrinhos retirados das séries *Astérix* e *Tintin* e suas respectivas traduções, dessa vez, atentando para o conceito de unidade de tradução, buscando aplicar os entrecruzamentos entre processos e modalidades expostos acima.

4.2 As traduções de *Une aventure d’Astérix* – *Uma aventura de Asterix*

Observemos o seguinte quadrinho da obra de Uderzo; Goscinny:

Figura 52: *Astérix le Gaulois*

No quadrinho acima, interessa-nos principalmente a fala do segundo balão que apresenta uma relação com a imagem para causar o efeito de humor. Nesse ponto da história, os romanos haviam tomado uma poção mágica preparada pelos gauleses que fazia com que seus cabelos e barbas crescessem descontroladamente. Em “couper les cheveux en quatre”, há duas leituras possíveis em francês: uma literal, “cortar os cabelos em quatro”, que se relaciona com a figura do centurião de cabelos compridos a sua frente, e outra idiomática, “preocupar-se com minúcias”, indicando esforço demasiado ou desnecessário para realizar algo, preocupando-se com os mínimos detalhes, que se liga ao momento da história. A ironia do quadro ainda pode ser observada na expressão do druida, que ri com a mão à frente da boca para disfarçar, e na de Astérix, que também sorri. Desse modo, no quadro fonte, há uma situacionalização, cujo núcleo é a palavra “cheveux” (cabelo), em relação com o desenho.

Vejamos agora como o quadrinho foi traduzido para o português:

Figura 53: Asterix, o gaulês

Podemos observar que a expressão idiomática “couper les cheveux en quatre” foi traduzida como “partir cada cabelo em quatro”, o que, segundo as modalidades de tradução de Aubert (1998), configura casos de tradução literal e de transposição, uma vez que cada uma das palavras do segmento textual em francês foi traduzida ora literalmente, ora quase que literalmente para o português, ou seja, a idiomaticidade da expressão foi desconsiderada:

Couper	les	cheveux	en	quatre
↓	↓	↓	↓	↓
Partir	cada	cabelo	em	quatro

Conforme se observa acima, a opção por essas duas estratégias, que desconsidera o sentido idiomático da expressão, não recupera na tradução o jogo da relação entre imagem e texto fonte. Nesse processo, é possível dizer que a unidade textual de tradução escolhida pelo tradutor brasileiro foram as unidades lexicais consideradas isoladamente, ou seja, cada uma das palavras da expressão em relação com a unidade imagética. Porém, para que o jogo funcionasse na tradução, a unidade textual de partida para a realização do processo deveria ter sido a própria expressão, em bloco. Mesmo que a palavra “cabelo” apareça na tradução, o efeito de humor acaba por apagar-se, já que “partir cada cabelo em quatro” não faz sentido

algum em língua portuguesa. Pode-se, portanto, classificar a relação em pauta como uma situacionalização equivocada.

Percebe-se, no processo de tradução do quadrinho acima, que não é possível considerar imagem e texto em separado, mesmo que apenas o texto tenha sido objeto de tradução. Como ambos, imagem e texto, dão sentido ao quadrinho, eles podem ser considerados como constituintes de uma única unidade de tradução. Teríamos, assim, uma unidade imagética e uma unidade textual que constituem a unidade de tradução da HQ. Além disso, o fracasso da tradução publicada deve-se ao fato de o tradutor não ter considerado todo o quadro como uma unidade de tradução, privilegiando a relação entre o segmento textual isolado “cabelo” em prejuízo da relação entre unidade textual idiomática e unidade imagética.

Outras soluções são possíveis ao se considerar a unidade de tradução como unidade textual idiomática em conjunção com a imagem. “Descabelar”, por exemplo, é uma opção que mantém o efeito de humor sugerido pela unidade de tradução do quadro fonte, numa situacionalização modulada, já que os pontos de vista são diferentes: enquanto a expressão em francês “couper les cheveux en quatre” encerra a ideia de detalhamento exagerado, “descabelar” indica desespero ou descontrole. No balão, a sequência ficaria assim: “Podemos conversar, mas sem nos descabelarmos”. Outra possibilidade, também modulada, seria “Então tá, mas não vamos procurar cabelo em ovo”, expressão que designa o ato de procurar motivos para preocupar-se sem razão, tal sugestão de tradução também mantém a relação com a imagem e o contexto da história, preservando o efeito cômico pretendido no original.

Partindo da análise dos quadrinhos acima, o conceito de unidade de tradução teorizado por Vinay; Darbelnet (1995), dependendo da composição estilística e dos sistemas implicados, pode ser expandido para contemplar a complexidade de sua constituição⁵⁷. Abordemos outro caso extraído da série *Astérix*:

⁵⁷ Em uma das reuniões com a orientadora, chegamos à conclusão de que a unidade de tradução nas HQ é próprio quadro, em que texto e imagem complementam-se para expressar uma ideia ou criar um determinado efeito.

Figura 54: *Astérix légionnaire*

Deixando de lado a fala do soldado romano, no quadrinho acima podemos observar a representação de dois gestos comunicativos acompanhados pela fala dos personagens. O primeiro deles é representado pelo personagem Astérix (ao centro), em que este balança a cabeça em sinal de assentimento, gesto este enfatizado pela fala “Oui! Oui!”. O segundo gesto representado é executado pelo personagem Obélix (à direita), que faz um movimento com a mão esquerda espalmada para cima e para baixo acompanhado da fala “Pas si beau gosse que ça”. Tratam-se, respectivamente, dos processos de ênfase e culturalização.

Considerando o gesto feito pelo personagem Astérix, trata-se de uma ênfase pelo fato de o gesto representar assentimento e ter seu significado reforçado pela fala “oui” (sim). Nesse caso, gesto e fala significam exatamente a mesma coisa, ou seja, a fala enfatiza o significado do gesto e vice-versa; observa-se assim, uma representação do ato comunicativo em contextos reais de conversação entre falantes que podem ocorrer tanto em ambientes francófonos quanto em ambientes lusófonos, em outras palavras, tal gesto pode ser compreendido sem dificuldades em ambos os países envolvidos no processo de tradução, enfatizados ou não pela fala “oui”/“sim”.

Já o gesto executado pelo personagem Obélix pode oferecer uma dificuldade maior de interpretação por não ser tão amplamente utilizado no Brasil como é na França, pelo menos, não com os mesmos significados. No quadrinho acima, o gesto de mãos feito por Obélix indica desdém ou desprezo, o significado do gesto é acompanhado da fala “Pas si beau gosse comme ça”, que quer dizer “Nem é um moço tão bonito assim”, sua expressão facial também reforça a ideia expressa pelo gesto e pela fala. Como se pode observar, gesto e fala estão em

conjunção, porém não há uma relação de redundância de significados – como ocorre com o personagem Astérix – , uma vez que o leitor francófono compreende o gesto feito pelo personagem a partir de seu conhecimento de mundo e por tal gesto fazer parte de seu contexto comunicativo. No contexto brasileiro, o gesto feito por Obélix seria utilizado em casos em que o falante quer insinuar que um homem é efeminado ou quer ridicularizar a fala de alguém imitando a sua voz de maneira caricata, o que não é o caso neste quadrinho. No Brasil, o gesto que exprime desprezo consiste em levantar os ombros repetidas vezes, de modo que tal gesto frequentemente é acompanhado pela expressão facial de movimentar os lábios para baixo ou fechar os olhos.

Vejamos como o quadrinho foi traduzido para o português:

Figura 55: *Asterix legionário*

Considerando primeiramente a fala do personagem Asterix, podemos observar que o tradutor optou por uma tradução literal, uma vez que as palavras “Oui! Oui!” foram traduzidas por “Sim! Sim!” e podem ser consideradas “sinônimos interlinguísticos” (AUBERT, 1998, p. 106). Vale ressaltar que, apesar da aparente facilidade em se traduzir a fala do personagem do francês para o português, é necessário atentar para o fato de que em francês, a dupla afirmação é corrente na fala cotidiana, o que denota um coloquialismo presente no mundo real, representado mimeticamente no quadrinho. Por outro lado, no Brasil, a dupla afirmação seria mais natural se fosse realizada pela retomada verbal: “É! É!”. No que se refere à tradução da fala do personagem Obélix, em que “Pas si beau gosse que ça! Pas si beau gosse que ça!” é traduzido como “Não é tão bonito assim! Não é não!”, o que mostra um rearranjo

morfossintático imposto pela estrutura da língua de chegada. Ainda é possível observar que a versão brasileira não apresenta a repetição de frases presente em francês, dando lugar à forma anafórica “Não é não!”. Ora, tal recurso foi empregado provavelmente devido ao espaço insuficiente no balão, uma vez que este não pode ser alterado pela editora brasileira.

Na relação entre a imagem do gesto executado pelo personagem Asterix e o texto traduzido, podemos concluir que se trata de uma ênfase literal, já que a imagem do gesto é enfatizada pela fala tanto no quadro fonte como no meta. Nesse caso, a literalidade é possível porque o gesto e seu sentido são comuns a ambas as culturas. No outro caso, há pelo menos três possibilidades de interpretação no contexto brasileiro: na primeira, o leitor da tradução pode transferir seus próprios padrões de referência culturais para o gesto de Obelix e interpretar a cena como se o personagem ridicularizasse a fala do soldado romano, que faz um comentário sobre a beleza do gaulês desaparecido. Vale notar que o moço que a dupla de heróis estava procurando nesse álbum é o namorado de Falbala, por quem Obelix está apaixonado, assim, o seu comportamento é motivado pelo ciúme, o que justifica o gesto de desprezo representado na Figura 55. Outra possibilidade, também no caso de transferência de referentes culturais, seria o leitor interpretar o gesto de Obelix como uma ofensa à masculinidade do namorado de Falbala, já que no Brasil, esse gesto pode ser usado nesse contexto. Num caso de transferência de referentes culturais brasileiros para referentes franceses, teríamos um caso de culturalização adaptada ou, ainda, de culturalização equivocada, pois, no primeiro caso, os gestos assumem novos significados, adaptando-se à cultura do país leitor da tradução, enquanto que no segundo, os gestos passam a significar algo completamente diferente daquilo que estava expresso no quadrinho original.

A última possibilidade de interpretação do gesto de Obelix diz respeito à capacidade de inferência do leitor, pois, mesmo que o gesto signifique desdém na cultura francesa, o leitor brasileiro é capaz de depreender o sentido do quadrinho como um todo a partir do texto e da própria expressão facial do personagem representada no desenho. Nesse caso, temos uma culturalização transposta ou modulada, em que há um rearranjo morfossintático das estruturas linguísticas, mantendo-se o sentido geral do texto em francês, que está em conjunção com o que o gesto exprime.

Analise mais um caso:

Figura 56: *Astérix chez Rahazade*

Na figura acima, observa-se a expressão idiomática “tomber à l’eau”, que significa “fracassar”, “não conseguir algo que se deseja”. Ora, por meio da imagem, que mostra os personagens na água, os autores evocam uma leitura literal da expressão idiomática, que seria “cair na água”, uma vez que “tomber” significa “cair” e “à l’eau”, “na água”. A princípio, tal expressão seria interpretada em sua forma fixa, ou seja, o fracasso dos piratas em sua aventura. Em um outro momento, porém, vemos que a imagem aponta para outra leitura possível, a qual provoca um efeito de humor inusitado justamente por apresentar um sentido literal que não seria, de imediato, acionado pelo leitor. Constitui-se, assim, um caso de literalização.

Vale ressaltar que os personagens da Figura 56 aparecem em quase todos os volumes da série *Astérix*. Eles formam um grupo de piratas que sempre tem seu navio afundado devido aos “irredutíveis gauleses”; desse modo, eles nunca têm sucesso em suas atividades de pilhagem de navios. Isso certamente justifica a fala do pirata – “encore” (mais uma vez) –, fazendo referência aos outros encontros que tiveram com a dupla de guerreiros Astérix e Obélix.

Sobre a presença de jogos de palavras em *Astérix*, que podem ser encontrados tanto nos casos de literalização, como também na situacionalização e na polissemização, Delesse; Richet (2009), definem esse recurso humorístico como uma característica fundamental da série. A abundância de jogos de palavras em *Astérix* é considerada uma arte pelos pesquisadores:

[...] uma arte [os jogos de palavras] que Goscinny dominava e na qual Uderzo também ficou famoso. Entre expressões tomadas ao pé da letra, trocadilhos elaborados e humor absurdo, o repertório é vasto e explorado de forma apurada. Não há nenhuma sequência de *Asterix* que não contenha pelo menos um elemento que saia do comum. O talento de roteirista minucioso de Goscinny, a exatidão expressiva do traço de Uderzo e, pelo menos em um primeiro momento, a pré-publicação em duas pranchas ao mesmo tempo, explicam essa concentração de efeitos cuja dupla ressonância com o mundo contemporâneo e com o leitor vem ampliar o seu alcance⁵⁸. (DELESSE; RICHET, 2009, p. 18)

Vejamos a seguir a tradução publicada da sequência mostrada acima:

Figura 57: *As 1001 horas de Asterix*

Ao se observar a tradução, vemos que a expressão idiomática “tomber à l’eau” foi traduzida por “dar em água”, o que configura um caso de transposição já que há uma reorganização sintagmática e morfológica do texto. Ora, com essa tradução, mantém-se a relação entre imagem e texto e, na medida do possível, a comicidade provocada por tal relação também é preservada; por outro lado, a expressão “dar em água” não soa muito natural no português do Brasil, de modo que “dar com os burros n’água” ou “ir por água

⁵⁸ [...] un art [les jeux de mots] dans lequel Goscinny excellait et dans lequel Uderzo s’est fait aussi un nom. Entre expression prise au pied de la lettre, calembour filé et humour absurde, le répertoire est vaste et exploité avec soin. Il n’est guère de vignette d’*Astérix* qui ne contienne au moins un élément qui sorte de l’ordinaire. Le talent de scénariste minutieux de Goscinny, l’exactitude expressive du trait d’Uderzo et, dans un premier temps tout au moins, la prépublication en deux planches à la fois expliquent cette concentration d’effets dont la double résonance avec le monde contemporain et avec le lecteur vient amplifier la portée.

abaixo” nos parecem soluções de tradução mais interessantes para o caso acima por serem mais naturais e recorrentes no contexto brasileiro. A partir da análise das imagens e das modalidades na tradução publicada, teríamos uma literalização transposta, devido à reorganização morfosintática e escolha dos sintagmas. Porém, se considerarmos que a tradução presente na Figura 57 não exprime uma expressão idiomática corrente no Brasil, uma vez que a frase mais utilizada nesses contextos seria “dar com os burros n’água”, teríamos um caso de literalização equivocada. As duas sugestões indicadas por nós configurariam literalizações moduladas, isso porque mantêm-se o sentido e efeito presentes no original.

A seguir, podemos ver mais um quadrinho da série:

Figura 58: *Astérix chez Rahazade*

Na Figura 58 temos uma sequência de quadrinhos em que o efeito de humor é criado a partir do duplo sentido do verbo “chavirer”. No contexto da cena apresentada, o cantor da vila Assurancetourix, famoso pela péssima voz, começa a cantar “Le long des golfes clairs”⁵⁹ (ao longo dos golfos claros) em meio a uma tempestade no quadrinho da esquerda, em seguida, Astérix o repreende com a palavra polissêmica “chavirer”, que quer dizer “atormentar”, “irritar profundamente alguém” e também é um vocábulo pertencente ao campo semântico da navegação, usado quando a embarcação afunda ou naufraga. Nesse primeiro quadrinho,

⁵⁹ Os autores Uderzo e Goscinny fazem uma citação à famosa canção *La mer*, de Charles Trenet, que obteve grande sucesso no final da década de 1940 e é muito conhecida até os dias atuais. O trecho citado por Assurancetourix é: “La mer, qu’on voit danser le long des golfes clairs”. De acordo com Delesse; Richet (2009, p. 328) o uso de canções conhecidas não só em *Astérix*, mas em outras HQ, como ocorre com frequência em *Tintin*, é uma forma de citação que traz um contexto sobre e para a vida: “inserida em um espaço determinado, ela [a canção] também é o reflexo de uma época e é percebida de formas diferentes, desaparece ou renasce sob o critério das modas e dos indivíduos” (idem, ibidem, tradução nossa).

portanto, as duas leituras são possíveis, graças ao contexto que mostra a imagem de um barco na tempestade e a irritação de Astérix com a cantoria de Assurancetourix. Já no quadro seguinte, o sentido recuperado pelo verbo conjugado na primeira pessoa do plural “nous chavirons” é o de naufrágio, em que o comandante diz “trop tard nous chavirons!” (Tarde demais! Estamos naufragando!), estando em sintonia com a imagem e o contexto da história. Trata-se de um caso de polissemização já que a palavra “chavirer” evoca dois significados, ambos acionados pela imagem e pelo texto dos quadrinhos. Comparemos agora o original com a tradução:

Figura 59: *As 1001 horas de Asterix*

Começando a análise pela tradução da palavra “chavirer”, percebe-se que o tradutor utilizou duas palavras diferentes “soçobrar” e “afundar” em cada um dos quadrinhos da sequência. Essas duas palavras são sinônimos em português e são utilizadas em contextos de navegação, o que é coerente com a cena apresentada. Por outro lado, vê-se que a relação entre imagem e texto desencadeada pelo uso do termo polissêmico “chavirer” em francês não se mantém, assim, em um primeiro momento, temos uma polissemização omitida no quadrinho traduzido.

Em contrapartida, o sentido da cena não é prejudicado e o leitor compreende a cena, apesar de não haver mais uma relação estreita entre imagem e texto como provocadores do efeito de humor. Nota-se, porém, que o tradutor reorganizou o texto de modo a provocar um novo efeito a partir do uso de rimas com os verbos “dar”, “soçobrar” e “afundar” em cada um dos balões da sequência, causando um efeito curioso, pois é como se os demais personagens continuassem a canção iniciada por Assurancetourix/Chatotorix. Apesar de essa estratégia ser satisfatória do ponto de vista da comicidade na tradução, a fala do cantor “enjoos vem nos

dar” não alude a nenhuma canção brasileira conhecida, nem é uma tradução da canção francesa. Para reforçar o humor na tradução apresentada, sugeriríamos a citação à música do cantor e compositor brasileiro Lulu Santos “Como uma onda no mar”, também muito conhecida no Brasil, em que se manteria a palavra “mar” rimando com os verbos “soçobrar” e “afundar” utilizados pelo tradutor. Nesse caso, teríamos um caso de situacionalização adaptada, já que a situação apresentada e a citação a um referente cultural brasileiro transformam a polissemização existente no original em outro processo que, apesar de diferente, mantém o efeito cômico.

Em resumo, a polissemização foi omitida na tradução devido ao fato de não haver mais a relação entre o vocábulo de duplo sentido “chavirer” com a imagem, porém mantém-se o efeito cômico da cena. Na tradução da Figura 59, se considerarmos apenas o material textual e as modalidades de tradução definidas por Aubert (1998), teríamos um caso de modulação, porém, como avaliamos a imagem e o texto como uma unidade de tradução a ser considerada como um todo, sugerimos o uso da palavra “afundar”, presente na tradução publicada, que, em português pode ter mais de um sentido: aquele evocado na Figura 59, ou seja, naufragar, mas também pode significar “fracassar”, “frustrar”, de modo que teríamos, no segundo balão: “Pare, idiota! Você não vê que sua carreira já afundou?”. Com essa proposta de tradução, mantém-se a repetição do termo polissêmico em português “afundar” nos dois quadrinhos da sequência em sintonia com a imagem e o contexto, apesar de o sentido apresentado no original sofrer modificações, já que Asterix não faz menção à carreira do cantor. Teríamos, portanto, uma polissemização modulada.

A seguir, mais um quadrinho de *Astérix*:

Figura 60: *Astérix et le chaudron*

A figura acima mostra uma vista panorâmica de uma feira, porém, interessa-nos para análise o diálogo entre o vendedor de verduras e seu cliente, no centro do quadrinho. O comprador utiliza a palavra “frisée” para se referir a um tipo de verdura consumível em salada cujas folhas possuem extremidades frisadas (alface crespa). O verdureiro, porém, interpreta a palavra “frisée” como uma referência a um tipo de cabelo e conduz seu interlocutor ao mercado de escravos. Em francês, a palavra “frisée” possui valor polissêmico, de modo que, nesse quadrinho, são evocadas duas acepções possíveis: a primeira delas, um substantivo que se refere a um tipo de verdura, é desencadeada pela fala do cliente e pela imagem das verduras expostas, a segunda acepção, um adjetivo que se refere a um tipo de cabelo, surge na fala do comerciante. A polissemização se dá a partir da relação da fala dos personagens com a imagem que, em um primeiro momento, utiliza o termo no contexto apropriado, já que se trata de uma banca de verduras e, num segundo momento, há um sentido inesperado, mostrado pela confusão do vendedor que pensa que seu interlocutor procura uma escrava com cabelos crespos, o que provoca um efeito de humor. A seguir, temos a tradução desse quadrinho:

Figura 61: Asterix e o caldeirão

A tradução exposta na Figura 61 mostra que o tradutor usou a palavra “cheinha” como solução para a palavra polissêmica em francês “frisée”. No Brasil, o termo “cheinha” é comumente usado para se referir a mulheres acima do peso de uma forma menos ofensiva ou até mesmo carinhosa, haja vista o uso do diminutivo “-inha”. Ora, na tradução do diálogo para o português, a polissemia não se mantém de forma eficaz, já que “cheinha” não possui outras acepções desencadeadas no texto dos balões ou na sua relação com a imagem do quadrinho. Na tradução proposta, “cheinha” se aplica melhor ao tipo físico da escrava, porém, esse termo não é utilizado para caracterizar ou designar um tipo de verdura na linguagem corrente do Brasil. Assim, pode-se dizer que a tradução proposta na Figura 61 apresenta um caso de polissemização equivocada, uma vez que há a intenção de se usar um único termo que não se aplica à situação apresentada, não por não haver uma relação com a imagem, mas pelo fato de a palavra escolhida pelo tradutor não ser usual no contexto representado no quadrinho.

Como possível solução para o caso acima, propomos a tradução de “frisée” por “crespa” pelo fato de essa palavra possuir um valor polissêmico em língua portuguesa, podendo ser utilizada no contexto apresentado e produzir um efeito cômico semelhante. A palavra “crespo” se refere a um tipo de cabelo, de modo que ao utilizá-la na forma feminina, o

vendedor aludiria metonimicamente à escrava que tem esse tipo de cabelo. Esse termo também designa um tipo de alface caracterizada pelas folhas frisadas, de modo que essa segunda acepção seria acionada pela imagem da banca de hortaliças e pela fala do cliente que se interessa em comprar esse tipo de verdura. A propósito, vale notar que a verdura chamada de “frisée” em francês é a chicória, não a alface, assim, teríamos um caso de adaptação se considerarmos os referentes de cada país. De um modo geral, nossa sugestão de tradução tenta reconstruir o mesmo jogo apresentado no original por meio de uma tradução literal do vocábulo polissêmico, assim, teríamos um caso de polissemização literal.

Analisemos agora um novo exemplo:

Figura 62: *Les lauriers de César*

A Figura 62 mostra Astérix e Obélix em uma cela de prisão, o que é representado pelas condições precárias do local e das pichações nas paredes. No contexto da história, eles estão em Roma devido a uma aposta do chefe da aldeia, Abracurcix, que incumbiu os guerreiros de invadir o palácio de César e roubar os seus louros. Os heróis foram presos por esse motivo e discutem sobre a situação. Obélix se queixa da vida na cidade grande, onde se dorme mal e tudo é muito estreito (“étroit”) e apertado, momento em que faz um trocadilho com a palavra “enfermé”. Em francês, essa palavra é particípio do verbo “enfermer” e, no balão, possui valor de adjetivo. Esse verbo indica a ação de colocar algo ou alguém em um lugar fechado, em geral contra a sua vontade. Já a forma adjetiva, pode ser usada para

descrever um lugar com essas características, ou seja, um local fechado, sem saída. A fala nervosa de Obélix diz respeito às características da metrópole romana, mas também estabelece uma relação com a imagem da prisão, graças ao uso da palavra “enfermé” (fechado), que possui o mesmo som que o verbo “enfermer” (prender). Desse modo, ocorre um caso de situacionalização devido ao fato de a fala do personagem se referir tanto ao contexto da narrativa quanto à imagem de uma forma mais direta, gerando um efeito humorístico. Comparemos a cena acima com a tradução brasileira:

Figura 63: *Os louros de César*

Ao se comparar os textos dos balões, vemos que em português Obelix se queixa da cidade utilizando dois atributos: o fato de se dormir mal e de se sentir abafado. Em francês, ele usa três características para descrever suas impressões sobre a cidade: “on dort mal”, “étroit” e “enfermé”. Assim, observa-se que o tradutor utiliza a palavra “abafado” para dar conta dos termos “étroit” e “enfermé”, como se fossem sinônimos e a sua repetição na tradução não fosse necessária. Pode-se dizer que ambas as palavras fazem parte de um mesmo campo semântico em francês, já que remetem à ideia de falta de espaço e restrição de mobilidade, porém elas não são sinônimos. O uso das reticências depois de “étroit” sugere que Obélix pensa em um termo que exprima melhor seus sentimentos e acaba reforçando a comicidade, já que o leitor pode relacionar o termo escolhido por ele com a imagem da prisão.

A palavra “abafado” tem uma aplicação mais genérica e não estabelece uma relação direta com a imagem, pois ela não exprime uma ligação com o ambiente prisional nem com a ação de prender alguém, como ocorre com a palavra “enfermé” em francês. Como vimos, a escolha dessa palavra não foi aleatória no contexto original, em que se percebe uma elaboração entre o texto e o desenho; porém, a tradução aponta uma escolha que funciona como solução apenas para o elemento verbal, por meio de uma omissão de palavra e uma modulação. No que se refere ao quadrinho como um todo, ou seja, como unidade de tradução, vemos que a imagem é desconsiderada no processo tradutório, o que resulta no anulamento da situacionalização; em outras palavras, temos um caso de situacionalização omitida.

Como possível solução para o caso em questão, sugerimos traduzir a fala de Obelix da seguinte maneira:

- Não gosto das cidades grandes! A gente dorme mal, e eu me sinto apertado... preso...

Com essa proposta, que configura uma situacionalização transposta, pois há mudanças nas estruturas gramaticais, já que a forma “preso” é um adjetivo derivado do verbo “prender” mas que, diferentemente do francês, não possui o mesmo som, mantém-se a relação com a imagem da cela de prisão. O termo “preso” também se refere à impressão que Obelix tem da vida na cidade e usamos “apertado” seguido de reticências com vistas a tentar reproduzir a impressão de que o personagem demora alguns segundos para encontrar a palavra certa para exprimir suas emoções.

A seguir, outro exemplo retirado de *Astérix*:

Figura 64: *La rose et le glaive*

Na Figura 64, vemos Astérix fazer uso de uma interjeição que também é uma onomatopeia, “chut”, que em francês é usada para se pedir silêncio. Apesar de não se tratar de um sintagma nominal, essa onomatopeia está dicionarizada⁶⁰ e seu significado é reconhecido pelos falantes de língua francesa no contexto apresentado. A fala do personagem é acompanhada de um gesto que consiste na colocação do dedo indicador na frente dos lábios, gesto esse também usado para se pedir silêncio, portanto, configura-se um caso de ênfase já que tanto o gesto quanto a fala expressa no balão exprimem a mesma ideia, reproduzindo-se assim, uma situação comunicativa possível no mundo real. Observemos a tradução dessa mesma cena em português:

⁶⁰ Le Petit Robert: Dictionnaire de la Langue Française, versão eletrônica, 2001.

Figura 65: *A rosa e o gládio*

Como se pode ver, a interjeição onomatopeica “chut” foi traduzida pelo sintagma nominal “silêncio” que, aqui, também funciona como uma interjeição devido ao fato de Asterix pedir ao amigo que fique quieto de forma repreendedora, já que uma das funções das interjeições, sejam elas onomatopeicas, ou não, é exprimir, por meio de formas curtas, sentimentos ou estados de espírito do falante. No que se refere à relação do texto traduzido com a imagem, nota-se que a ênfase se mantém de forma análoga, uma vez que o gesto de colocar o dedo indicador nos lábios para pedir silêncio também se manifesta no contexto comunicativo brasileiro. Ao compararmos a tradução acima com o original, percebemos que o sentido mantém-se o mesmo, de modo que configura-se um caso de ênfase modulada, devido às mudanças de estrutura linguística entre os dois idiomas.

Existem onomatopeias com valores equivalentes a “chut” no português falado no Brasil, tais como “chiu” ou “chii” que, a nosso ver, são mais expressivas do ponto de vista semântico da cena que mostra uma atitude um tanto quanto áspera de Asterix em relação a Obelix. Ao se optar por uma dessas duas propostas, teríamos uma ênfase literal, já que há uma tradução literal do texto em francês, que utiliza uma onomatopeia, para onomatopeias com valores equivalentes em português. Contudo, apesar de o tradutor não ter optado por fazer uma tradução literal da interjeição “chut”, verifica-se que, nesse caso, a ênfase modulada funciona tão bem quanto uma ênfase literal funcionaria.

Consideremos um novo quadrinho:

Figura 66: *Astérix chez les Helvètes*

Na Figura 66, à direita, temos a imagem do chefe Abracourcix, que sempre é carregado em cima de um escudo por dois habitantes da aldeia. Excepcionalmente nesse álbum, Astérix e Obélix realizam a tarefa de conduzi-lo, porém, devido à diferença de altura entre os dois amigos, o chefe fica desequilibrado e vira motivo de zombaria dos demais, o que se observa à esquerda, no segundo balão, em que o personagem diz “le chef se penche sur nos problèmes”. A expressão “se pencher sur les problèmes” é utilizada em contextos que exprimem a preocupação e o empenho de alguém em resolver uma situação difícil. Ora, se considerarmos o verbo “se pencher” presente na expressão, que significa colocar-se em uma posição anormal dando impressão de movimento para baixo, debruçando-se, vemos que ele é tomado em seu sentido literal por meio da imagem do chefe quase caindo para o lado. O efeito de humor está na literalização do sentido figurado do verbo “se pencher” por meio da imagem, a comicidade também se manifesta na fala irônica do personagem, que alude à posição física do chefe, ao mesmo tempo em que se refere à sua função de líder da aldeia em lidar com os problemas da comunidade. Vejamos como ficou a tradução desse quadrinho em português :

Figura 67: *Asterix entre os Helvéticos*

Partindo da comparação do texto original com o texto traduzido, observa-se que a frase com o verbo “se pencher” foi traduzida por “debruçar-se”, que também possui sentido figurado em português e possui um valor equivalente àquele expresso no original em francês: “o chefe realmente se debruça sobre nossos problemas”. Essa expressão é amplamente utilizada no Brasil e possui significado muito semelhante à sentença original, também indicando preocupação e engajamento em se resolver um determinado conflito. Por outro lado, o verbo “debruçar-se”, presente na expressão, é utilizado quando alguém se põe de bruços ou coloca o corpo para frente, em geral, de forma deliberada; ao passo que o verbo “se pencher” não indica esse sentido deliberado, justamente por salientar a anormalidade da posição de um corpo ou objeto prestes a cair devido à falta de equilíbrio. Desse modo, o verbo “debruçar-se” não condiz com a imagem, já que o chefe não faz o movimento por conta própria, antes, perde o equilíbrio, encontrando-se em uma posição incômoda; configura-se, portanto um caso de literalização equivocada, já que a relação com a imagem existe, porém o verbo utilizado no texto traduzido não condiz com o desenho do chefe.

Como solução para esse caso, propomos a tradução de todo o balão da seguinte maneira:

- De qualquer forma, vejo o nosso chefe muito inclinado a resolver os nossos problemas!

Com essa tradução, o verbo “inclinar” estabelece um duplo sentido que se aplica tanto à situação descrita pelo personagem quanto com a imagem do chefe prestes a cair. O verbo

“inclinar” em português pode ser utilizado para descrever o movimento de tirar algo ou alguém de sua posição natural, ou seja, uma posição anormal. Esse verbo também indica propensão ou ânimo a se realizar uma tarefa. Nesse caso, o processo de relação entre imagem e texto na tradução passa de uma literalização a uma polissemização graças às duas acepções que a palavra “inclinado” possui em língua portuguesa, mostrados tanto no texto como na imagem de forma irônica, o que provoca um efeito de humor semelhante ao pretendido no quadrinho original.

Analisemos agora outro caso:

Figura 68: *Astérix chez les Helvètes*

O gesto representado no quadrinho acima consiste no movimento rápido de ambas as mãos semifechadas. Na Figura 68, o gesto não enfatiza uma fala específica, antes, confere maior dramaticidade ao discurso do romano que, no contexto da narrativa, se mostrava extremamente preocupado com os inimigos gauleses, mostrado na fala “mais ce sont des ennemis...” (em uma tradução palavra por palavra, “mas são inimigos...”). O que torna esse quadrinho peculiar é o fato desse gesto não ser típico da cultura francesa, sendo muito mais utilizado por italianos. Ora, por se tratar de um personagem romano, a representação do gesto feito por ele é coerente e confere à cena um grau de comicidade devido à atitude caricatural do personagem. Trata-se de uma informação a qual nem mesmo o leitor francês tem acesso de forma direta, cabendo a ele usar seu conhecimento de mundo para poder relacionar a imagem do gesto com aquilo que diz o personagem. Por se tratar de um gesto que não faz parte dos

contextos culturais envolvidos na leitura da obra, trata-se de um caso de culturalização. Observemos a sua tradução a seguir:

Figura 69: *Asterix entre os Helvéticos*

No que se refere, primeiramente, à questão dos segmentos textuais, observa-se que a tradução da fala dramática do comandante romano “mais ce sont des ennemies...” apresentada na Figura 69, foi substituída por “mas eles são inimigos...”, o que mantém o sentido pretendido no quadrinho original em francês. O gesto feito pelo personagem está em consonância com a sua fala, de modo que a relação entre imagem e texto na tradução se reproduz de forma idêntica na tradução graças ao fato de o gesto refletir o comportamento de um italiano, também muito conhecido pelos brasileiros em geral. O modo caricatural e exagerado como o gesto é representado é facilmente reconhecível pelo público brasileiro, principalmente pela proximidade que esses dois povos possuem historicamente. Por se tratar da representação de um gesto estrangeiro a ambas as culturas envolvidas no processo tradutório, a saber, a francesa e a brasileira, temos um caso de culturalização implícita, já que os autores contam com a inferência dos leitores para relacionar a atitude do personagem nascido em Roma, logo, um italiano, com a sua fala passional e emotiva.

A seguir, mais um exemplo retirado de *Astérix*:

Figura 70: *Astérix chez les Helvètes*

A Figura 70 mostra o personagem Obélix segurando o escudo onde o chefe dos gauleses, Abraracourcix, geralmente é conduzido por dois habitantes da aldeia. Nesse álbum, o chefe se aborrece com seus carregadores habituais e nomeia Astérix e Obélix para a tarefa. Na cena acima, Obélix carrega o chefe sozinho e passa a se portar como um garçom segurando uma bandeja (note-se ainda o pedaço de tecido branco em seu braço esquerdo, como se fosse um guardanapo, reforçando essa representação). Os demais moradores do vilarejo começam a rir, tanto pela cena cômica que estão vendo, quanto pela fala de Astérix, que diz: “en train de servir un demi”. Em francês, a palavra “demi” (meio, metade) possui várias acepções, sendo amplamente utilizada no contexto de restaurantes e bares, pois designa um tipo de copo de cerveja, de capacidade de até meio litro, e também a metade de uma porção de comida qualquer. Esse termo é empregado de forma elíptica, isto é, apenas na sua

forma adjetiva, sendo que o contexto determina o sentido. Na Figura 70, o efeito de humor está justamente na relação da fala de Astérix, que alude ao campo semântico dos restaurantes e dos bares ao ver o amigo se comportar como um funcionário desse tipo de ambiente. “En train de servir un demi”, então, ironiza a figura do chefe, que está sobre o escudo como se fosse um prato de comida. Trata-se, em suma, de um caso de situacionalização, pois o contexto da cena é explorado de modo a criar um jogo de humor junto com o texto do balão. A seguir, é possível observar a tradução desse mesmo quadrinho para o português:

Figura 71: *Asterix entre os Helvéticos*

A tradução exposta acima mostra que “en train de servir un demi” foi traduzido por “servindo uma meia porção”. Em francês, a forma verbal composta pelo verbo “être” conjugado e pela locução “en train de” expressa uma ação em desenvolvimento no exato momento em que o locutor fala, sendo comumente traduzida pelo gerúndio em língua portuguesa, forma verbal que também exprime esse tipo de simultaneidade ou ação em curso.

No que se refere à fraseologia “meia porção” presente na tradução, ela é bastante empregada no campo semântico referente a restaurantes e bares. Por outro lado, diferentemente das acepções que a palavra “demi” possui em língua francesa, “meia porção” não se aplica a um tipo de copo de cerveja, restringindo-se à quantidade de comida, isto é, metade da porção habitual de um determinado alimento do cardápio. Outro fator a ser observado é que a palavra “demi” é facilmente traduzida por “meia” em português, uma vez que ambas as palavras podem ser consideradas sinônimos interlinguísticos por definirem a metade de um todo. No entanto, a forma “meia” não é utilizada de forma elíptica no contexto de restaurantes, necessitando de um complemento nominal, o que resulta em “meia porção”. Em outras palavras, em português, o termo “meia” precisa ser explicitado, o que não é necessário em francês.

Por se referir ao contexto de bares e restaurantes, a tradução “meia porção” é satisfatória porque estabelece uma relação com a imagem de Obelix imitando um garçom, além dessa fraseologia ser de uso corrente no Brasil, possibilitando ao leitor compreender o efeito cômico da cena. Mesmo não havendo a possibilidade de relacionar “meia porção” a um tipo de copo de cerveja, o mais relevante na cena acima é o fato de Abracurcix ser conduzido em cima do escudo como se estivesse sobre uma bandeja, como ocorre não só com as bebidas, mas também com as porções de comida. A tradução na Figura 71 reproduz a situacionalização por meio de uma explicitação, já que utiliza a palavra “porção” para delimitar o sentido de “meia” que em português ficaria incompleto; assim, configura-se um caso de situacionalização explícita.

Figura 72: *Le tour de Gaule d'Astérix*

O gesto representado na figura acima já foi analisado por nós neste trabalho e aparece com certa frequência na série *Astérix*. Para indicar loucura, o personagem leva o dedo indicador à têmpora e faz movimentos repetidos, o que se infere a partir dos traços desenhados ao lado de sua mão direita. Esse gesto é acompanhado da fala “vous n’êtes pas bieng?”, referindo-se ao estado mental de Astérix e Obélix, no contexto da narrativa. Vale notar que “bieng” é uma representação de um sotaque regional, já que a grafia correta da palavra é “bien” (bem). O que torna esse quadrinho diferente dos que já foram estudados anteriormente é o fato de a fala do personagem apresentar-se de forma elíptica, já que o leitor infere “vous n’êtes pas bien (de la tête)”, expressão que, em uma tradução literal, seria “não está bem (da cabeça)”. Ora, o personagem termina sua frase em “vous n’êtes pas bien” e aponta para a cabeça, como se o gesto completasse a sua frase. Por outro lado, não se trata de um mero gesto de apontar para a própria cabeça, antes, o personagem executa um gesto culturalmente reconhecido nos contextos comunicativos de língua francesa. Em outras palavras, vale lembrar que esse tipo de gesto dispensa a fala para assegurar seu significado na língua/cultura, de modo que o texto do balão surge para representar de forma mais natural contextos reais de interação social, assim, temos um caso de culturalização. Analisemos a tradução desse quadrinho abaixo:

Figura 73: *Uma volta pela Gália com Asterix*

No quadrinho acima, contatamos que o tradutor optou por “está bom da cabeça?” como solução para “vous n’êtes pas bieng?”. Primeiramente, vê-se que a tradução reformula a pergunta do personagem na forma afirmativa, haja vista a omissão da forma negativa do verbo em francês “ne pas”. A expressão “estar bom da cabeça” ou ainda, “bater bem da cabeça”, são fraseologias muito recorrentes no português do Brasil, utilizá-las na forma negativa conferiria ao discurso um tom mais irônico ou repreensivo, como se os interlocutores tivessem certa responsabilidade ou culpa sobre a própria loucura. O uso da forma negativa em português não é tão recorrente quanto em francês, de modo que a tradução proposta reflete uma tendência natural da língua.

Outro aspecto a ser considerado na tradução acima é a adição de “da cabeça”, que se encontrava na forma elíptica no original em francês. Ora, com isso, fica evidente que o personagem se refere à loucura de seus interlocutores, o que explica, de certo modo, o significado do gesto tipicamente francês para o leitor brasileiro, que poderia não interpretá-lo imediatamente e, por isso, não relacioná-lo com o texto do balão. Com isso, vemos que a tradução apresenta um caso de culturalização explícita, pois há uma explicação de um gesto que não existe no contexto cultural brasileiro por meio da adição de uma informação, em conformidade com a fraseologia do português, o que reproduz, de forma satisfatória, a relação entre imagem e texto pretendida no quadrinho original.

4.3 As traduções de *Les aventures de Tintin* – *As aventuras de Tintim*

Consideremos agora exemplos retirados da série belga *Les aventures de Tintin*:

Figura 74: *Tintin et les Picaros*

No quadro acima, o autor estabelece uma relação entre “il s’est fourré là sur les bras” e a imagem do personagem Tintin de cabeça para baixo, apoiado sobre os braços. A relação entre imagem e texto e o efeito cômico que ela encerra estabelece-se por meio de uma literalização, já que a expressão é desvinculada de seu sentido idiomático – colocar-se numa situação difícil ou complicada – e é interpretada em seu sentido literal graças à imagem, em que “se fourrer” é “apoiar-se” e “sur le bras” significa “sobre os braços”. O que confere ainda maior comicidade à cena é o fato de ela não ter absolutamente nenhuma relação com o contexto da história, pois Tintin aparece dessa forma repentinamente, em outras palavras, há uma ruptura no curso da narrativa, uma vez que nada justifica a posição do corpo do personagem, o que reforça o estranhamento gerado pela desconstrução da expressão. Vejamos agora como o quadrinho foi traduzido:

Figura 75: *Tintim e os Pícaros*

No quadrinho acima podemos observar que a expressão “il s’est fourré là sur le bras” foi traduzida por “ele não imagina o inferno em que se meteu”. Essa estratégia não prejudica a narrativa e a cena pode ser compreendida como parte do desenvolvimento da história, já que o tradutor faz uma modulação e consegue manter o sentido da expressão idiomática em francês ao usar outra expressão de valor equivalente em português. Porém, o leitor brasileiro certamente estranhará o fato de um dos personagens estar de cabeça para baixo, uma vez que não há um contexto nos quadrinhos anteriores ou posteriores que justifiquem tal ação. Em resumo, o tradutor optou por privilegiar a relação entre os constituintes textuais da unidade, já que o sentido da expressão idiomática em francês se mantém, deixando de lado o imagético. Como a imagem não é considerada, o caso em pauta configura numa literalização omitida.

Conforme exposto no item 4.1, “ocorre omissão sempre que um dado segmento textual do Texto Fonte e a informação nele contida não podem ser recuperados no Texto Meta” (AUBERT, 1998, p. 105). Nos quadrinhos, a omissão não se manifesta apenas no nível da palavra, ou da informação, já que o segmento textual foi traduzido, mas no nível da relação entre imagem e texto no original, a qual não se recupera na versão traduzida, ou seja, a reconstrução da expressão idiomática a partir da relação com a imagem, provocando o efeito de humor.

Uma possível solução para o quadrinho acima seria traduzir a fala do Capitão Haddock da seguinte forma: “Ele mandou prender a Castafiore! Este mundo está de pernas para o ar!”. Trata-se de uma modulação que estabelece uma relação entre a imagem e o texto traduzido e provoca o riso. Enquanto a expressão em francês “se fourrer sur les bras” constrói a ideia de colocar-se em uma situação difícil, em português, “de pernas para o ar” indica bagunça ou que algo está fora de sua ordem natural. Com isso, percebemos que o efeito da versão original se mantém na versão traduzida proposta por nós, pois, apesar do deslocamento semântico do texto original em francês, o sentido geral é preservado e mantém-se a relação com a imagem. Em suma, teríamos uma literalização modulada.

Por outro lado, se o tradutor optasse por explicar o sentido da expressão idiomática em relação com a imagem dentro do balão ou até mesmo inserisse uma nota de rodapé – o que consideramos uma solução inadequada nesse caso específico –, teríamos um caso de “literalização explícita”, já que o sentido do processo seria elucidado a partir das palavras do tradutor.

Consideremos ainda o seguinte exemplo da série *Les aventures de Tintin*:

Figura 76: *Objectif Lune*

No quadrinho acima, interessa-nos a imagem e a fala do Capitão Haddock (à direita). Nesse desenho, vemos o personagem com a mão no rosto e diversas estrelas coloridas indicando dor. Essas estrelas seriam o que Vergueiro (2006), Eco (1993) e Santos (2002) chamam de metáforas visuais, em que a imagem adquire um sentido diferente daquele que normalmente teria em um dado contexto, tal como uma metáfora. Assim, desenhos de gotas podem significar esforço físico, desenhos de caveiras e bombas podem significar palavrões, notas musicais podem significar assovio ou canto, etc. Na sequência dos quadros, a dor foi causada por um abraço efusivo do Professor Girassol (ao centro) após sua recuperação de uma crise de amnésia. Nesse sentido, a fala do Capitão estabelece uma relação cômica com a imagem representada, uma vez que a palavra “touché” significa “tocado” ou “ferido” e também tem o sentido de “emocionado”, “sensibilizado”. O uso da palavra polissêmica em sua relação com as imagens desencadeia, portanto, o efeito cômico: o sentido de “ferido” é acionado pela imagem do Capitão com a mão no queixo e as metáforas visuais de dor; por outro lado, a outra acepção da palavra “touché”, que é “emocionado”, é suscitada pelo contexto da cena narrativa relacionado à recuperação do amigo. Trata-se de um caso de polissemização.

Vejamos como o quadrinho foi traduzido para o português:

Figura 77: *Rumo à Lua*

Observando-se a tradução da fala do Capitão, a tradução de “touché” recupera somente uma das acepções expressas em francês por meio do vocábulo “sensibilizado”. O sentido geral das falas se mantém, o que configura um caso de modulação, se considerarmos apenas o material textual da Figura 77. Porém, ao considerarmos o quadrinho como uma unidade cujo sentido é composto a partir do texto e da imagem, observa-se que a comicidade da cena fonte gerada pelo valor polissêmico da palavra associada à imagem não aparece na tradução, uma vez que a palavra “sensibilizado” não foi utilizada de modo ambíguo nem estabelece uma relação com a imagem forte o suficiente para provocar um efeito irônico, como ocorre no quadrinho original. Esse efeito de ironia pode ser percebido não só na fala do Capitão, como também na sua expressão aborrecida devido à reação excessiva do Professor Girassol. Em suma, a Figura 77 mostra um caso de polissemização omitida, em que a imagem foi desconsiderada no processo tradutório, ou seja, o jogo de palavras visual, ou *visual pun* (Harvey, 2001, p. 81), não é reconstruído, de forma que o humor não se revela a partir da surpresa que o leitor teria por meio do sentido da junção entre imagem e texto.

Com vistas a tentar preservar o valor polissêmico em pauta na tradução, seria possível traduzir o balão da seguinte maneira: “*Fico **muito** tocado...*”, em que “tocado” remeteria a “atingido”, “lesado” e também a “comovido”, “emocionado”. Também o uso do negrito na palavra “muito” reforçaria, com naturalidade, a polissemização e o efeito irônico presente na fala do Capitão, pois, segundo Ramos (2009, p. 57), o uso do negrito nos quadrinhos “pode sugerir tom de voz mais alto ou uma fala mais emocional”. Tal proposta resultaria num caso de polissemização literal, já que os verbos “toucher” e “tocar”, que estão na origem das formas derivadas “touché” e “tocado” respectivamente, podem ser considerados sinônimos interlinguísticos.

Uma última possibilidade seria manter a tradução publicada tal como está (“Fico muito... sensibilizado...”) e inserir uma nota de rodapé que explicasse a polissemia do vocábulo em francês “touché”, o que descreveria como o processo foi construído no quadrinho original, configurando um caso de polissemização explícita. Vale notar que esta não seria a solução ideal para o caso acima, uma vez que as notas explicativas são muito utilizadas em textos literários, mas são pouco comuns em obras com imagens, como as histórias em quadrinhos, em que o espaço é restrito aos desenhos, aos balões e às legendas espaço-temporais. Sobra pouquíssimo espaço para que o tradutor insira uma nota, o que, a nosso ver, justifica a ausência dessa modalidade de tradução nos quadrinhos em geral.

Abaixo, um novo quadro extraído da obra de Hergé:

Figura 78: *L'île noire*

Na figura acima, o personagem faz um gesto de rendição ao levantar os braços para o alto. A sua expressão facial também contribui para essa interpretação, já que as gotas ao redor de seu rosto indicam surpresa ou espanto ao ser abordado por Tintin, que o estava perseguindo com uma arma. Todas essas expressões corporais representadas na imagem são reforçadas pela fala dos balões, que reitera o significado do gesto de levantar as mãos: “je me rends!” (eu me rendo). Trata-se de um caso de ênfase, pois, como se pode perceber, a fala reforça o sentido do gesto, dando uma carga dramática maior à cena. Vejamos como ficou a tradução desse quadrinho em português:

Figura 79: *A ilha negra*

Partindo da análise do texto traduzido em relação ao texto original, percebe-se que cada vocábulo foi substituído por um sinônimo interlinguístico, já que é possível fazer a seguinte comparação de estruturas:

C'est bien: je me rends! Ne tirez plus!

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Tudo bem, eu me rendo! Não atire mais!

Desse modo, de acordo com as modalidades definidas por Aubert (1998) para a análise da tradução textual, teríamos um caso de tradução literal. Considerando, doravante, a imagem como elemento constituinte da cena em estudo, vemos que o texto do balão também estabelece uma relação de reiteração do gesto, que se manifesta de modo idêntico no contexto comunicativo brasileiro, assim, a fala “eu me rendo!” enfatiza o gesto representado no desenho feito pelo bandido perseguido por Tintim. Observa-se, por fim, que a ênfase presente no quadrinho original se mantém na versão traduzida graças a uma tradução literal, de modo que temos uma ênfase literal, não só porque o elemento textual foi traduzido literalmente, ou seja, palavra por palavra, mas principalmente porque o gesto existe na cultura

brasileira, o que permitiu ao tradutor adotar tal estratégia e reproduzir o mesmo efeito pretendido na obra original.

Analisemos a seguir mais um quadrinho de *Tintin*:

Figura 80: *L'île noire*

Na Figura 80, observamos mais um caso de situacionalização a partir da expressão idiomática “au nez et à la barbe de”, que é utilizada para ironizar alguém que deixa algo ocorrer de modo evidente sem reagir da maneira esperada. Nesse quadrinho, Tintin se lamenta pela fuga dos bandidos que estava perseguindo, o que justifica o uso da expressão no contexto da cena; porém, Milou corrompe o sentido da expressão ao repetir a palavra “barbe” (barba), fazendo alusão à aparência física de seu dono: “Ta barbe?... Où est-elle, ta barbe?” (Sua barba? Onde ela está, a sua barba?), retomando uma parte da expressão que Tintin acabou de dizer e estabelecendo uma relação com a imagem do rosto imberbe do personagem, o que provoca um feito de humor. Pode-se dizer que, nesse quadrinho, a situacionalização se dá a partir da repetição da palavra “barbe” e a desvinculação da fala de Milou com a expressão dita por Tintin, ou seja, Milou retira a palavra do contexto idiomático para reutilizá-la em um contexto comum ao se referir ao rosto do personagem. Analisemos a tradução a seguir:

Figura 81: *A ilha negra*

A Figura 81 apresenta o idiomatismo “nas barbas de” como tradução da expressão em francês “au nez et à la barbe”. Trata-se de expressões com significados equivalentes, uma vez que “nas barbas de” também se aplica a uma situação em que algo acontece e foge ao controle daquele que a vive, expressão esta também usada de maneira irônica. Vale notar, no entanto, que o idiomatismo em francês possui os vocábulos “nez” (nariz) e “barbe” (barba), sendo que seu correspondente em língua portuguesa possui apenas “barba”. Há uma outra expressão com valor correspondente em língua portuguesa que é “bem debaixo do nariz”, porém, mais uma vez, apenas um dos vocábulos presente na expressão original é recuperado. Partindo disso, pode-se dizer que o tradutor optou por reproduzir o efeito do texto do original e também atentou para o jogo construído com a imagem desencadeado pela fala de Milu, que, assim como na versão em francês, alude à ausência de barba de Tintim e repete a palavra “barba” presente na expressão que o personagem acabou de dizer.

Por se tratar de uma tradução que mantém a mesma estrutura da situacionalização original a partir de sinônimos interlinguísticos, (barbe/barba), é possível afirmar que a Figura 81 acima apresenta um caso de situacionalização literal. Mesmo que o texto em português não seja uma tradução literal do texto em francês, uma vez que, como mencionamos, trata-se de expressões idiomáticas com valores equivalentes, a situacionalização é feita na tradução a

partir dos mesmos recursos que em francês, ou seja, por meio da repetição de uma palavra e da desnaturalização do idiomatismo, estabelecendo uma relação com a imagem de Tintim sem barba, sendo que o efeito da tradução é exatamente o mesmo do original e também provoca um efeito de humor idêntico.

Consideremos a sequência de quadrinhos a seguir:

Figura 82: *Les cigares du Pharaon*

No quadrinho acima, Tintin estava perseguindo um suspeito e subitamente percebeu que ele tinha desaparecido. Ele olha para a parte de cima de uma árvore procurando pelo bandido e utiliza a preposição de lugar “dans”, em seguida, ele utiliza a mesma preposição e olha para o tronco da árvore. Em francês, essa preposição é utilizada para indicar que algo está sobre algum lugar ou também para indicar que algo está no interior, assim, existem duas acepções possíveis para a preposição “dans”, o que configura um caso de polissemização, haja vista a relação que essa palavra estabelece com a imagem do personagem olhando para cima da árvore e depois para o próprio tronco. Vale notar que, no segundo quadrinho da sequência, a preposição está entre aspas, o que enfatiza o duplo sentido e provoca um efeito que, à primeira vista, não provoca o riso, mas constrói um jogo criativo entre imagem e texto. Observemos a tradução dessa mesma sequência em português:

Figura 83: *Os charutos do Faraó*

Como se pode observar, a tradução utiliza a forma “na”, uma contração da preposição “em” e do artigo definido “a”, como solução para a preposição de valor polissêmico “dans” em francês. Em português, o uso da contração “na” também se aplica a algo apoiado sobre algum lugar e para indicar algo dentro de outro objeto; portanto, é possível dizer que em português também há um duplo sentido na utilização da preposição. Com essa tradução, a preposição “dans” é substituída por “na”, que pode ser considerada um sinônimo interlinguístico graças às aplicações idênticas em ambas as línguas no contexto apresentado. Paralelamente, percebe-se que a relação com a imagem se reproduz da mesma maneira, pois o olhar de Tintin no primeiro e no segundo quadrinhos estão de acordo com aquilo que ele diz, o que reconstrói o mesmo jogo na tradução. Note-se também que a preposição “na” também aparece entre aspas no segundo quadrinho para reforçar o duplo sentido da fala do personagem. Em suma, trata-se de uma polissemização literal.

Analisemos agora um outro exemplo da obra de Hergé:

Figura 84: *On a marché sur la lune*

Nesse álbum, Tintin e seus companheiros viajaram à Lua, o que é mostrado nesse quadrinho, em que Tintin e o Capitain Haddock aparecem com trajes espaciais, e também se percebe o fundo estrelado. No primeiro balão, o Haddock faz um comentário sobre um tremor que acabaram de sentir (“Un tremblement de terre?”). Em seguida, Tintin faz um trocadilho por meio da expressão “tremblement de lune”, corrigindo a fala de seu amigo e causando um efeito cômico. Em francês, a palavra “tremblement” significa “tremor”, “terre” significa “terra” e “lune” significa “lua”. A expressão “tremblement de terre” é utilizada para indicar um fenômeno natural, o terremoto. A comicidade da cena está justamente na expressão “tremblement de lune”, que funciona como uma correção ou adequação da expressão corrente em língua francesa ao contexto da história, pelo fato de os personagens não estarem na Terra/Terra (o planeta), mas sim na Lua (o satélite). A relação entre texto e imagem se dá por situacionalização, pois a expressão dita por Tintin está em relação com o contexto apresentado pela imagem, que mostra a paisagem lunar e os trajes espaciais dos personagens. A seguir, temos a tradução desse quadrinho:

Figura 85: *Explorando a Lua*

Na figura acima, nota-se que as expressões “tremblement de terre” e “tremblement de lune” foram traduzidas como “terremoto” e “lunemoto”, respectivamente. A palavra “terremoto” descreve o fenômeno natural ao qual o capitão Haddock se refere no original, já a palavra “lunemoto” é um neologismo que, de maneira similar ao jogo apresentado no quadrinho em francês, surge como uma correção à fala do Capitão. Nota-se também que na tradução, a palavra “lunemoto” vem entre aspas, o que não ocorre na versão em francês, assim, é possível afirmar que o tradutor quis destacar a palavra como um neologismo. Na versão em francês, “tremblement de lune” não é um neologismo *stricto sensu*, visto que todas as palavras da frase estão dicionarizadas; assim, apesar de “tremblement de lune” formar uma lexia complexa baseada na fraseologia corrente em francês “tremblement de terre”, é a manipulação dessa expressão, conhecida pelos falantes francófonos, que confere o efeito inusitado ao quadro. No quadrinho original, o jogo está na manipulação e utilização da expressão de forma estranha ou inesperada. No quadrinho traduzido, há a criação de uma palavra, e as aspas surgem para evidenciar isso, sendo que elas também servem para chamar a atenção do leitor para o elemento cômico que o uso do neologismo encerra.

No que se refere à relação entre o elemento textual e a imagem na tradução, observa-se que a situacionalização se mantém, porém o tradutor fez transformações morfosintáticas a fim de estabelecer uma relação entre as palavras “terremoto” e “lunemoto”. Com isso, pode-se dizer que a tradução mostra uma situacionalização transposta, pois a relação entre imagem e

texto se mantém com mudanças de estruturas linguísticas. Uma outra possibilidade seria fazer uma tradução literal das expressões em francês; desse modo, teríamos, “tremor de terra” para “tremblement de terre”, e “tremor de lua” para “tremblement de lune”, o que configuraria um caso de situacionalização literal. A nosso ver, a solução encontrada pelo tradutor é satisfatória e mantém a comicidade pretendida no original, sem contar que “terremoto” é uma palavra mais corrente na linguagem popular do que “tremor de terra”, pertencendo a um discurso mais restrito à linguagem jornalística ou especializada. O uso do neologismo provoca humor e recupera a situacionalização construída no quadrinho em francês de forma original.

Em seguida, mais uma sequência de quadrinhos:

Figura 86: *Le Sceptre d'Ottokar*

Na sequência acima, os irmãos Dupond e Dupont caminham pela rua em direção à casa de Tintin e comentam sobre a sua hospitalidade e receptividade utilizando a expressão “porte ouverte” (literalmente, “porta aberta”). No quadrinho do centro, Tintin, que estava do lado de dentro, fecha a porta bruscamente com os pés sem perceber que seus amigos estavam entrando, como é possível observar pela bengala e um dos pés dos irmãos no canto direito. No último quadro da cena, vemos que a dupla de detetives se choca violentamente contra a porta que Tintin acabara de fechar, o que provoca o efeito de humor. Esse efeito é provocado pela literalização da expressão idiomática, já que, no primeiro quadrinho, o sentido evocado é o da hospitalidade de Tintin e, dos seguintes, o sentido literal é acionado pelas imagens, que mostra a porta aberta sendo fechada bem na cara dos gêmeos pelo próprio Tintin.

Nessa sequência, é possível afirmar que o texto escrito expressa o sentido idiomático de “porte ouverte”, conhecido pelo público, enquanto que as imagens criam uma nova relação

com essa expressão, oferecendo uma segunda leitura, literal, que causa surpresa e, conseqüentemente, o riso. O comentário de Dupond e Dupont no primeiro quadrinho é negado pelo fechamento da porta mostrado na imagem, não pela recusa de Tintin em recebê-los; assim, a expressão “porte ouverte” é substituída pela antítese “porte fermée” (porta fechada) a partir da interpretação do leitor. A expressão “porte fermée” não está colocada de modo explícito nos balões, cabendo às imagens a função de provocar no leitor essa inferência, em outras palavras, é o leitor que deve estabelecer as relações entre “porte ouverte” e “porte fermée” para entender o jogo de literalização construído pelo autor. Observemos como foi feita a tradução dessa sequência para o português:

Figura 87: *O cetro de Ottokar*

A tradução exposta acima utiliza a expressão “porta aberta” em substituição a “porte ouverte”. Trata-se de uma tradução literal da expressão idiomática em francês que, nesse caso, coincide com o valor idiomático em português, isto é, “porta aberta” também significa hospitalidade e receptividade. No que se refere à relação do texto com a imagem, vemos que a tradução mantém o jogo proposto na sequência original a partir dos mesmos recursos, ou seja, a antítese entre “porta aberta” e “porta fechada” é inferida pelo leitor a partir das imagens dos dois últimos quadrinhos, provocando a comicidade da cena. Por haver uma coincidência interlinguística entre as palavras que formam as expressões e pelo fato de as expressões possuírem o mesmo valor idiomático em ambas as línguas, foi possível fazer uma tradução que reproduzisse a literalização de forma idêntica, assim, constatamos um caso de literalização literal, que é satisfatória e reproduz exatamente o mesmo jogo apresentado na versão original.

A seguir, outro exemplo de quadrinhos em sequência:

Figura 88a: *Le secret de la Licorne*

Figura 88b: *Le secret de la Licorne*

As duas figuras acima formam uma sequência. Na Figura 88a, no quadrinho da direita, o cachorro Milou aparece se coçando, em uma atitude inabitual ao personagem. Milou responde ao chamado de Tintin e sua expressão facial demonstra o incômodo gerado pela

coceira. No quadrinho seguinte, mostrado na Figura 88b, vemos que os dois personagens encontram-se em uma feira de antiguidades, onde pretendiam comprar um presente para o Capitão Haddock. Em francês, uma feira de objetos raros e antigos é chamada de “marché aux puces”, em que “puces” significa “pulgas”, em referência ao fato de, nesse tipo de comércio, frequentemente serem vendidas roupas antigas infestadas por pulgas. Ora, nessa sequência de quadrinhos, vemos que o comportamento do cachorro é motivado pela suposta presença de pulgas no lugar em que ele está, desse modo, a situacionalização não se dá diretamente com o texto escrito nos balões ou com uma legenda espaço-temporal, mas sim a partir da inferência do leitor que, ao ver o cachorro Milou se coçar, relaciona essa imagem com o nome do lugar em que o personagem está. A Figura 88b deixa isso mais evidente ao representar vários objetos no chão, como taças, espelhos e punhais, típicos desse tipo de comércio que, em geral, é realizado em locais abertos com grande circulação de pessoas. Abaixo, temos a tradução dessa mesma sequência:

Figura 89a: *O segredo do Licorne*

Figura 89b: *O segredo do Licorne*

Na sequência de quadrinhos em francês, vimos que não havia um segmento textual explícito nos balões ou em legendas que contivesse o segmento “marché aux puces”, de modo que a tradução exposta acima se atém às falas dos balões originais. Como a situacionalização não se dá de forma explícita em francês, o tradutor se limitou a transpor somente as informações escritas, preservando o sentido da sequência na tradução. No Brasil, utiliza-se a expressão “mercado de pulgas”, que é uma tradução do francês, e também designa uma feira aberta de antiguidades, nos moldes das existentes em Paris. Observa-se, assim, que a situacionalização na tradução também apela para o conhecimento do leitor, que relaciona a imagem do cachorro de coçando com o fato de os personagens estarem em um mercado de pulgas, representado pela imagem da Figura 89b. Pode-se dizer, por fim, que tanto no quadrinho original, quanto na tradução, temos um caso de situacionalização implícita.

Figura 90: *L'île noire*

O quadrinho acima mostra Tintin fazendo o gesto de apontar com o dedo indicador na direção do osso na boca de Milou. O personagem ainda usa o demonstrativo “cet” (este/esse) diante do substantivo “os” (osso), o que torna ainda mais evidente o significado de seu gesto, configurando um caso de ênfase. Observemos a tradução dessa cena na figura abaixo:

Figura 91: *A ilha negra*

Na tradução exposta acima, percebe-se que o demonstrativo “cet” foi traduzido pelo artigo definido “o”, o que deixa de caracterizar um caso de ênfase, já que a fala do personagem não está mais reforçando o significado do gesto. Aqui, há uma ênfase omitida se considerarmos a ausência do demonstrativo em português, já que o processo de ênfase pressupõe a fala enfatizando o gesto, em uma redundância de significados que, nesse caso, coincidem nas duas culturas envolvidas. Por outro lado, o leitor brasileiro consegue interpretar que o osso ao qual o personagem se refere só pode ser o que está à sua frente, sendo apontado por ele, em outras palavras, a tradução não reproduz a relação entre imagem e texto de forma tão estreita como estava no original, porém o sentido não é prejudicado graças ao fato de o leitor relacionar a imagem com o contexto geral da narrativa.

Figura 92: *L'île Noire*

Na Figura 92, há um balão com contornos irregulares, representando a voz que sai da televisão, ao fundo. Para nossa análise, interessa-nos a fala de Tintin, que utiliza a preposição de lugar “sur” (sobre) e o demonstrativo “ce” (este/esse) diante de “bureau” (escritinha), ao mesmo tempo em que aponta com o dedo indicador da mão esquerda para o móvel. Percebe-se que há vários objetos sobre a mesa, como um telefone, uma luminária, um caderno e uma pilha de papéis. No contexto desse álbum, Tintin estava investigando uma quadrilha de falsificadores de dinheiro e, no quadrinho acima, procurava por pistas no escritório de um dos cúmplices.

Por haver uma relação entre o gesto representado na imagem e a fala do personagem que localiza os objetos a sua frente, temos um caso de ênfase. A seguir, temos a tradução desse quadrinho:

Figura 93: *A Ilha Negra*

A tradução acima apresenta a preposição “nesta” como solução para “sur ce”. Em português, a contração da preposição “em” com o demonstrativo “esta” pode ser utilizada de duas formas: como um dêitico de lugar que indica algo localizado próximo de quem fala ou como indicação de um objeto situado na parte interior, dentro. Na Figura 93, observamos um caso de ênfase transposta, já que há uma mudança de itens lexicais, mas o sentido geral do gesto e da fala apresentados no quadrinho original se mantém na tradução graças ao uso do dêitico de lugar “nesta”, que representa a intenção do personagem em vasculhar a escrivaninha a sua frente. A tradução publicada mantém a relação da imagem com a fala do personagem que utiliza uma preposição de lugar para enfatizar o gesto feito com a mão.

Por outro lado, se interpretarmos que o uso de “nesta” indica a intenção de Tintim olhar o que há no interior da escrivaninha, há um problema, já que ele aponta para os objetos que estão em cima da mesa, não dentro dela. Evidentemente que o leitor acionará a função de dêitico de lugar em referência à proximidade da escrivaninha do personagem, já que a imagem e o contexto da narrativa fornecem essa informação, traduzida de forma satisfatória na Figura 93. Ao problematizar outra possível interpretação para o valor semântico da preposição “nesta”, buscamos mostrar como se daria um caso de “ênfase equivocada” e também procuramos expor que a tradução de itens lexicais consideradas menos complexos do

ponto de vista da tradução, como as proposições, nem sempre é tão simples como se poderia supor.

Por fim, uma outra forma de traduzir a ênfase mostrada acima seria por meio de uma ênfase literal, onde teríamos “sobre esta escrivaninha” no lugar de “sur ce bureau”, em que há uma substituição de cada um dos vocábulos em francês por sinônimos interlinguísticos:

Sur	ce	bureau
↓	↓	↓
Sobre	esta	escrivaninha

Analisemos agora outro quadrinho de *Les aventures de Tintin*:

Figura 94: *L'île Noire*

Na Figura 94, vemos que um dos irmãos Dupond e Dupont aponta com a mão esquerda na direção do avião e diz “Mettez le moteur en marche!” (Ligue o motor!). Nessa cena, não há um pronome demonstrativo ou preposição de lugar que reforce o significado do gesto, de modo que o leitor infere que o gesto se refere ao motor do avião pelo contexto da narrativa, construído tanto pela linguagem textual como pela visual. Esse caso não configura

um caso de ênfase como os que analisamos até aqui, já não há uma relação estreita entre o texto e o desenho, isto é, a fala do personagem não reproduz o significado do gesto executado por ele. Por outro lado, observamos que a tradução desse quadrinho estabelece uma relação entre texto e desenho mais estreita, como se pode constatar a seguir:

Figura 95: *A ilha negra*

Na tradução, há a inserção do demonstrativo “esse” diante da palavra “motor”, elemento gramatical que não existe no quadrinho em francês, em que há apenas o artigo definido “le”. Nesse caso, a ênfase se dá apenas na versão traduzida, uma vez que a localização do objeto apontado pelo personagem não é retomada na fala do personagem na Figura 94. Desse modo, o significado do gesto é explicitado na tradução, gerando um caso de ênfase explícita, já que o demonstrativo que retoma o significado do gesto representado na imagem não está colocado de modo evidente na versão em francês. De modo a tornar a cena mais clara ou mais natural do ponto de vista da representação de contextos reais de fala, a tradução proposta se mostra eficiente porque delimita as possibilidades de interpretação, uma vez que o gesto de apontar poderia estar na direção do mecânico ou de qualquer outro objeto retratado na cena.

Figura 96: *Tintin et les Picaros*

Na Figura 96, a palavra “mascarade”, dita pelo personagem à esquerda do quadro, o General Alcazar, estabelece uma relação irônica com a imagem do homem fantasiado a sua frente. Em francês, a palavra “mascarade” tem um valor polissêmico, e pode referir-se a um tipo de fantasia, a uma festa em que as pessoas usam máscaras ou, ainda, figurativamente, definir um comportamento hipócrita, falso ou ridículo. No contexto da narrativa, o General Alcazar estava irritado com a invasão repentina de turistas vestidos para o Carnaval em seu território, assim, a palavra “mascarade” assume um duplo sentido na fala do personagem, que critica o comportamento dos turistas, como digno de reprovação, isto é, ridículo e inadequado. Por outro lado, a imagem do homem mascarado alude a outro sentido da palavra, que é a festa à fantasia ou baile de máscaras. Trata-se de um caso de polissemização que provoca o efeito de humor graças ao jogo entre a fala enfurecida e crítica do personagem e o desenho do homem fantasiado com uma máscara representando um personagem carnavalesco. Observemos abaixo a tradução desse quadrinho:

Figura 97: *Tintim e os Pícaros*

Na tradução apresentada acima, nota-se que a palavra “mascarade” foi traduzida por “palhaçada”. Em português, essa palavra é utilizada para indicar um acontecimento absurdo ou ridículo, o que confere à tradução a manutenção do primeiro sentido do vocábulo polissêmico em francês, ou seja, a crítica do personagem à conduta dos invasores. A palavra “palhaçada” é derivada de “palhaço”, de modo que ela também pode ser utilizada para definir um ato ou conduta de um palhaço de circo. Em resumo, “palhaçada” também possui duplo sentido em língua portuguesa e consegue reproduzir um efeito análogo ao pretendido no original. Por outro lado, o homem fantasiado não é um palhaço, mas sim um personagem mascarado do Carnaval que, pelos trajes, representa uma figura semelhante à de Arlequim, da *Commedia dell’Arte* e muito popular no Carnaval de Veneza.

Com essa tradução, o leitor brasileiro passa a identificar o personagem do desenho não como uma figura carnavalesca, mas como um palhaço que, em linhas gerais, tem a função de divertir o público em circos. Trata-se de referentes culturais distintos, assim, há uma resignificação do personagem típico do Carnaval representado no original em francês para uma figura que não tem sua performance ligada a uma determinada época ou festa do ano, como ocorre com o palhaço. Por haver uma mudança de referentes e de representações, é possível dizer que a tradução apresenta um caso de polissemização adaptada, já que o valor polissêmico persiste na tradução, provocando um efeito cômico, porém, os referentes são diferentes. A figura do palhaço no Brasil é muito popular e facilmente reconhecível, ao passo que a figura do Arlequim não faz parte de nossa cultura, principalmente no que se refere à

presença desse personagem no Carnaval do Brasil. Uma outra tradução possível para a fala do personagem acima seria “Que Carnaval é esse?”, em que “Carnaval” assume o sentido figurado de bagunça, desordem ou confusão, tradução esta que estabelece uma relação não com a imagem específica do homem mascarado, mas com o contexto da história e as cenas anteriores, que mostram um grupo de pessoas fantasiadas para essa festa.

4.4 Quando *Astérix* e *Tintin* tornam-se *Asterix* e *Tintim*: a tradução como obstáculo, ponte e acrobacia

Conforme pudemos observar ao longo das análises, a tradução de histórias em quadrinhos apresenta especificidades no que se refere à sua forma, que é constituída de imagem e texto, fator que torna o processo de tradução dessa mídia diferente daquelas que usam apenas o texto, ou que usam a imagem e o texto diferentemente, como os livros ilustrados, os filmes ou a publicidade. Diante dessa especificidade, Delesse; Richet (2009) tecem o seguinte comentário acerca do trabalho do tradutor de histórias em quadrinhos:

A presença da imagem torna mais difícil e acrobática a ação do tradutor. Tem-se até mesmo a impressão de que os autores arquitetaram o aumento da dificuldade daqueles que queriam tornar a sua produção acessível a um público estrangeiro: a maioria dos efeitos cômicos ou os implícitos, porque é bem isso, apoiam-se em desvios ou duplos sentidos que apelam para a cultura, para os jogos de palavras, para os sotaques, ou seja, para toda uma rede de relações extralinguísticas que são veiculadas, entretanto, por formas linguísticas e também, sobretudo, pelo que faz a especificidade das formas enquanto elementos de uma língua, de um sistema dotado de características e de regras [...]⁶¹. (DELESSE; RICHET, 2009, p. 11, tradução nossa)

Segundo os autores, então, é possível afirmar que um dos maiores obstáculos para a tradução de quadrinhos é a presença numerosa de jogos de palavras e referências extralinguísticas, muitas vezes implícitas, como elementos culturais específicos ou fatos históricos de cada país. Evidentemente que todos esses obstáculos podem ser encontrados em

⁶¹ La présence de l'image rend plus difficile et acrobatique l'action du traducteur. On a même l'impression que les auteurs se sont ingéniés à accroître la peine de ceux qui voudraient rendre accessible leur production à un public étranger: la plupart des effets comiques ou clins d'oeil, puisque c'est bien de cela qu'il s'agit, reposent sur des décalages ou des double-sens qui font appel à la culture, au jeu de mots, aux accents, bref à tout un réseau de relations extralinguistiques véhiculés néanmoins par des formes linguistiques et aussi et surtout à ce qui fait la spécificité des formes en tant qu'éléments d'une langue, d'un système pourvu de caractéristiques et de règles [...].

qualquer material a ser traduzido, uma vez que a tradução lida com as diferenças e tenta, com frequência, tornar compreensíveis ideias concebidas em outros lugares em outras épocas para outras pessoas. O que torna os quadrinhos um caso à parte é justamente a participação da imagem nesse processo de construção de diferenças e semelhanças, em outras palavras, nos quadrinhos, as diferenças são, literalmente, visíveis.

Partindo disso, Delesse; Richet (2009, p. 19) concluíram que a imagem nos quadrinhos em tradução possui duas características: a primeira de restrição, que limita o trabalho do tradutor e a segunda de abertura, já que ela lhe possibilita a criação de novos efeitos. Podemos observar isso nos itens anteriores (cf. 4.2 e 4.3), em que nos casos de literalização, situacionalização e polissemização, que em geral mostram jogos de palavras visuais, a modulação se mostrou como a estratégia tradutória mais eficiente por apresentar, muitas vezes, uma transformação na estrutura gramatical e lexical do texto fonte, mas que buscava preservar o sentido e o efeito geral do jogo construído no quadrinho original a partir da relação do texto com a imagem. A adaptação também poderia ser inserida nesse processo de recriação e criação de novos efeitos, por oferecer ao leitor da tradução referências conhecidas com vistas a criar um efeito análogo ao original, como vimos no caso da canção de Lulu Santos na Figura 58. Considerando esses aspectos, Delesse; Richet (2009, p. 20) definem o processo de tradução de histórias em quadrinhos como reescritura.

Paralelamente, Henry (2003) também aponta para um caminho de “liberdade” na tradução de jogos de palavras, estendendo à prática do profissional o espírito lúdico dos trocadilhos. A autora apresenta uma lista de definições e aplicações do termo *jeux de mots* de acordo com o dicionário, em que o caráter lúdico desse tipo de construção é reiterado diversas vezes:

As maiores orientações a se considerar dessa pluralidade [de aplicações e definições], porque se aplicam efetivamente aos jogos de palavras, são as de prazer, de regra e de margem de movimentação, isto é, uma combinação lúdica entre restrição e liberdade que também observamos na tradução dos jogos de palavras⁶². (HENRY, 2003, p. 8, tradução nossa)

⁶² Les grandes orientations à retenir de cette plurivocité [de dénitions et d'applications] parce qu'elles s'appliquent effectivement aux jeux de mots sont celles de plaisir, de règle et de marge de mouvement, c'est-à-dire une combinaison ludique de contrainte et de liberté que nous retrouvons aussi dans la traduction des jeux de mots.

Henry (2003) estudou detalhadamente a tradução de jogos de palavras na publicidade, na imprensa e na literatura. A autora propõe quatro tipos diferentes de tradução para essas construções: i) a tradução isomorfa, ii) a tradução homomorfa, iii) a tradução heteromorfa e iv) a tradução livre (HENRY, 2003, p. 176-192). No primeiro tipo, há uma coincidência dos vocábulos constituintes do trocadilho nas duas línguas em questão. Para ilustrar esse tipo de tradução, ela cita como exemplo a tradução do alemão para o francês de um texto de Freud, em que é criado um neologismo “monumentané” (“monumentan”, em alemão, que também é um neologismo) a partir das palavras “monument” (“monument” em alemão) e “moment” (“momentan” em alemão). Já o segundo tipo de tradução se caracteriza pela manutenção do efeito do jogo de palavras na língua de chegada a partir das mesmas estruturas usadas no original, assim, se há uma paronomásia no original, ela se manterá na tradução, o mesmo ocorre com casos de homonímia, homofonia, polissemia etc. Um exemplo citado pela autora é a tradução do famoso bordão italiano “Traduttore, tradittore” por “Traduction, trahison” em francês, em que ambos se observa casos de paronomásia. Na tradução heteromorfa, utilizam-se jogos de palavras na língua de chegada que soem mais naturais a estes leitores, ou seja, um tipo de tradução que “recorre a um procedimento mais compatível com a língua da tradução a fim de encontrar um jogo de palavras que ‘cole melhor’ e não atrapalhe de forma alguma a leitura da tradução”⁶³ (HENRY, 2003, p. 183, tradução nossa).

Para exemplificar essa tipologia, a pesquisadora utiliza a expressão em inglês retirada do livro *The Mind's I*, em que o autor faz um trocadilho acerca de sua juventude no laboratório universitário a partir de um idiomatismo: “pull a rabbit out of a hat/pull a habit out of a rat”, que em francês ficou: “après une longue période d'apprentissage scélérat, j'ai donc travaillé sur l'apprentissage chez les rats”. O último tipo de tradução de jogos de palavras definido pela autora é a tradução livre, que consiste na escolha do tradutor em não manter o trocadilho original na tradução ou, inversamente, criar um trocadilho na tradução que não existia no texto original. Com outro exemplo retirado do romance *Free live free*, a autora cita a fala de uma personagem que serve chá a uma convidada, em que se percebe um jogo com a marca de chá Lipton e a palavra “liberation” dita erroneamente como “liptonation”: “On the TV now they're always talking about women's Liptonation. Are you a Lipper, Miz, Miz...?”. Também há um jogo com a palavra “Lipper”, que deveria ser “Libber”, em referência às

⁶³ [...] recourir à un procédé plus compatible avec la langue de traduction afin de trouver un jeu de mots qui “coule mieux” et ne gêne aucunement la lecture de la traduction.

adeptas do movimento feminista. Em francês, não há jogo de palavras: “Voudriez-vous une tasse de thé, ou de café? A la télé, ils disent toujours que les grands-mères savent faire du bon café...”.

As definições de Henry (2003) servem para que possamos avaliar as traduções expostas anteriormente (cf. itens 4.2 e 4.3), de modo que podemos observar essas quatro estratégias ao longo das análises. Conforme a autora comenta, nem sempre a tradução homomorfa se mostra como a solução mais fácil e casos de tradução isomorfa em que os sentidos do original e da tradução coincidem são raros (HENRY, 2003, p. 177, 183). Em nossa análise, a maioria das traduções sugeridas por nós são ora homomorfas, ora heteromorfas, pois buscamos manter o efeito do trocadilho existente na obra original. No que se refere à tradução livre, pudemos constatar que ela se manifesta notadamente nas obras traduzidas pelas editoras brasileiras nos casos mais complexos de jogos de palavras visuais o que, a nosso ver, configura casos de omissão na tradução tendo em vista a função da imagem nessas construções, assim, vê-se que a tradução livre definida por Henry (2003) praticada pelos tradutores brasileiros de *Tintim* e *Asterix*, considera somente o elemento verbal dos quadrinhos.

Voltando à questão da especificidade da tradução de histórias em quadrinhos, Baetens (2006), que estudou a obra de Hergé, faz algumas reflexões sobre a tradução de *Tintin* tendo em vista os papéis da imagem e do texto nessa *graphic novel*:

Longe de ser pensada apenas em termos de *complementaridade* ou de *determinação* (em termos barthesianos, falaríamos de “*relais*” no primeiro caso e de “fixação” no segundo), essa relação [entre imagem e texto] torna-se, em *Tintim*, mais ambígua e mais ambivalente, a imagem retoma uma parte das dimensões da linguagem [escrita] e vice-versa. Tal interpenetração recíproca suscita novas formas de bilinguismo, cada “código” ou cada “mídia” (o verbal e o icônico) tornam-se, de certa forma, estruturas mistas que resistem violentamente a toda operação de tradução no sentido clássico do termo. Numa tal perspectiva, parece, de imediato, que uma “boa” tradução deveria não somente se lançar à transposição do texto, mas também à da imagem, sobre o qual grande parte das teorias tradicionais ainda não chegaram a refletir muito bem⁶⁴. (BAETENS, 2006, p. 32-33, tradução nossa)

⁶⁴ Loin d’être pensé seulement en termes de *complémentarité* ou de *détermination* (en termes barthesiens on parlerait ici de « relais » dans le premier cas et d’« ancrage » dans le second), ce rapport [entre image et texte] devient dans *Tintin* plus ambigu et plus ambivalent, l’image reprenant une partie des dimensions du langage [écrit] et inversement. Telle interpénétration réciproque suscite de nouvelles formes de bilinguisme, chaque « code » ou chaque « média » (le verbal et l’iconique) devenant en quelque sorte des structures mixtes qui résistent violemment à toute opération de traduction au sens classique du terme. Dans une telle perspective, il

Baetens (2006) aponta para o fato de haver uma necessidade de estudos sobre a tradução de histórias em quadrinhos que não seja pautada em uma concepção clássica, ou seja, que não se apoie apenas no texto, haja vista a importância da imagem na criação de efeitos de sentido e na constituição da linguagem. O autor também faz referência à escassez de propostas de análises especificamente aplicadas à tradução de quadrinhos, uma vez que, uma abordagem clássica não daria conta dessa forma de mídia, o que também é defendido por Delesse; Richet (2009) com sua proposta da tradução como reescritura, rompendo com o conceito tradicional de tradução interlingual. O que ambos os autores defendem, e que buscamos mostrar por meio das análises, é que a tradução de histórias quadrinhos envolve procedimentos específicos, oriundos da forma em que essa mídia se desenvolve. Apesar de, em um primeiro momento, apenas o texto dos balões estar escrito em um idioma diferente, verificamos que a imagem tem uma função vital nos jogos de palavras, na representação da fala, em suma, na comunicação e na expressão de ideias; desse modo, a tradução dessa mídia envolve processos e exige estratégias que busquem dar conta dessa característica tão intrínseca nos quadrinhos, que é a interdependência e complementaridade da imagem e do texto.

No início deste capítulo, lançamos a hipótese de ampliação do conceito de unidade de tradução de Vinay; Darbelnet (1995) considerando a tradução de sistemas sincréticos como os quadrinhos; assim, incluímos a imagem como elemento a ser considerado no processo tradutório, formando um bloco de sentido com o texto. A fim de aplicarmos tal conceito à análise das histórias em quadrinhos, convém apresentar a definição de unidade de tradução elaborada pelos estudiosos, que consideraria, inicialmente, apenas o material textual: “podemos definir a unidade de tradução como o menor segmento do discurso *cujos signos estão ligados de tal forma que não poderiam ser traduzidos individualmente*”⁶⁵ (VINAY; DARBELNET, 1995, p. 21, grifos nossos, tradução nossa). Vinay; Darbelnet (1995) não mencionam explicitamente a tradução de obras que utilizam vários sistemas de signos simultaneamente, porém, vale ressaltar que os estudiosos usam o termo “discurso” que, a nosso ver, possui uma ampla aplicação por ser, antes de tudo, uma forma de manifestação do ato comunicativo, como já pudemos discutir anteriormente. Justamente por formar um bloco

apparaît d'emblée qu'une « bonne » traduction devrait non seulement s'attaquer à la transposition du texte, mais également à celle de l'image, ce que bien des théories traditionnelles de la traduction ont du mal à penser.

⁶⁵ We could define the unit of translation as the smallest segment of the utterance whose signs are linked in such a way that they should not be translated individually.

de significado que não pode ser considerado separadamente, o conceito de unidade de tradução pode ser estendido aos quadrinhos que apresentam jogos de palavras visuais, uma vez que ambos os sistemas de signos estão ligados. Para tornar essa aproximação entre unidade de tradução e tradução de quadrinhos possível, consideramos as afirmações de Vinay; Darbelnet (1995, p. 21), que tratam a unidade de tradução, a unidade de pensamento e a unidade lexicológica como sinônimos. Nas palavras dos autores, “as unidades de tradução que postulamos aqui são unidades lexicológicas dentro das quais elementos lexicais são agrupados para formar um único elemento de pensamento”⁶⁶ (idem, ibidem, tradução nossa). Conforme afirmamos acima, os estudiosos consideraram o material textual a ser traduzido ao definir tais conceitos, haja vista os termos “unidades lexicológicas”; porém, a formação de “um único elemento de pensamento”, em outras palavras, um bloco de sentido, é o que mais nos interessa para a ampliação do uso do conceito de unidade de tradução para obras que não sejam exclusivamente textuais, como as histórias em quadrinhos, tendo em vista que os códigos verbais (ou lexicais) atuam em conjunto com os códigos visuais para expressar uma ideia e formam uma única unidade de pensamento e, citando novamente os pesquisadores, “tradutores não traduzem palavras, mas ideias e sentimentos”⁶⁷ (VINAY; DARBELNET, 1995, p. 21, tradução nossa).

Partindo desse pressuposto, então, consideramos como unidade de tradução todo o quadrinho, porém é possível haver mais de uma relação em uma mesma cena, conforme se observa na Figura 54 (cf. pág. 129). De um lado, constata-se a constituição de unidades menores incluídas em um mesmo quadrinho, de outro, essas unidades menores não deixam de exprimir uma ideia em conjunção com o texto. A hipótese de ampliação do conceito de unidade de tradução nas histórias em quadrinhos é válida, porém tais unidades podem se apresentar de maneira flutuante dentro da obra. Vinay; Darbelnet (1995, p. 21) reconhecem que a delimitação dos conceitos não é fixa, pois “não são definidas por critérios formais” e dependem da interpretação do tradutor. Os autores se aprofundam nessa questão e afirmam que a delimitação da unidade de tradução deve ser guiada pelo sentido: “Em cada etapa do fluxo do discurso, o sentido de uma unidade de tradução depende de **marcadores** específicos, de variações da forma (morfologia) e de uma determinada ordem (sintaxe) [...] Devemos

⁶⁶ The units of translation we postulate here are lexicological units within which lexical elements are grouped together to form a single element of thought.

⁶⁷ [...] translators do not translate words, but ideas and feelings.

concentrar nossa análise no sentido”⁶⁸. (VINAY; DARBELNET, 1995, p. 29, grifos dos autores, tradução nossa).

Por fim, vemos que a determinação das unidades de tradução, tanto no texto, como também no quadrinho, não é dada de forma explícita e cabe ao tradutor interpretar essas construções em que se observa uma forte ligação entre os elementos, sejam eles apenas palavras, ou palavras e imagem simultaneamente, como ocorre nas HQ. Interpretar a obra original e identificar um determinado efeito de sentido exige conhecimento linguístico e principalmente criatividade do tradutor no momento de trazer tais obras para um público estrangeiro. *Astérix* e *Tintin* são personagens diferentes de *Asterix* e *Tintim* não porque falam idiomas diferentes, mas porque são vistos por públicos diferentes, em lugares diferentes. O tradutor constrói a ponte entre esses dois mundos, e tal construção exige reflexão, esforço, manobras acrobáticas e, acima de tudo, criatividade.

⁶⁸ At each stage of the flow of the utterance, the meaning of a unit of translation is dependent on particular **markers**, on variations in form (morphology) and on a certain order (syntax) [...] We shall concentrate our analysis on meaning.

Considerações finais

A partir das análises realizadas, foi possível constatar que a tradução de histórias em quadrinhos apresenta inúmeras especificidades e graus de complexidade, visto que, frequentemente, a comicidade se manifesta na interdependência entre as linguagens verbal e visual. Ao contrário do que ocorre com o texto, não está ao alcance do tradutor manipular a imagem livremente, fato que limita a sua criatividade no momento de encontrar um correspondente na língua de chegada. Paralelamente, a função da imagem não pode ser ignorada na tradução de histórias em quadrinhos, pois ambos os sistemas gráficos (verbal e visual) se complementam na construção da mensagem.

Vale ressaltar que tais construções com jogos de palavras e imagem se manifestam de forma recorrente nas duas séries analisadas, amplamente difundidas no Brasil por meio da tradução. Nesse sentido, é necessário pensar na tradução como um meio de se conhecer obras produzidas em outros países, ao mesmo tempo em que a função que ela desempenha em seu contexto de origem deve ser mantida quando inserida em um novo contexto linguístico e cultural.

Por meio dos exemplos estudados, pudemos verificar que o humor se dá a partir da descoberta de um outro sentido, em geral inesperado, que o leitor constrói. Pode-se dizer que, muitas vezes, o elemento disjuntor das formas de leitura ou de interpretação nas histórias em quadrinhos é a própria imagem, uma vez que, em vários exemplos analisados, é o desenho que fornece a surpresa e desencadeia o duplo sentido que gera o humor. Isso não quer dizer que a imagem possua uma função mais importante do que o texto nos quadrinhos analisados; antes, o texto introduz uma ideia que é, de certa forma, transformada pela imagem. Trata-se, como preconizamos em nossa hipótese, de uma relação de interdependência; portanto, não há predominância de um sistema sobre o outro nos casos considerados em nossa análise. Por se tratar de uma atividade essencialmente linguística, cabe à tradução reconstruir o texto com vistas a reinventar o efeito cômico na língua de chegada tendo em vista a relevância da imagem naquele quadrinho.

No que se refere às barreiras culturais na tradução, apesar da hipótese sobre a universalidade do humor, é evidente que as línguas não o são. Admitindo-se que um mesmo tema suscite o riso em diferentes culturas, é necessário considerar que o acesso ao

entendimento desse tema passa pela barreira linguística que, conforme vimos, nem sempre pode ser transposta facilmente.

Tendo em vista os objetivos da pesquisa desenvolvida, que pretendia analisar as relações de interdependência entre imagem e texto no processo de tradução, pudemos observar que a identificação dos processos de literalização, ênfase, situacionalização, polissemização e culturalização nas obras originais serviu como ponto de partida para a análise das traduções, já que buscamos verificar se tais processos se mantinham ou se alteravam no processo tradutório das obras. Com os exemplos estudados, vimos que existem diversas formas de reproduzir os efeitos interpretativos construídos nos quadrinhos originais, o que só é possível a partir de uma análise de como se dá a relação de interdependência entre texto e desenho e o que essa relação exprime, seja um efeito cômico por meio de jogos de palavras, seja por meio da representação de um gesto comunicativo. Em ambos os casos, diferentes soluções são exigidas e diferentes caminhos podem ser seguidos, tendo sempre em vista a função que aquele quadrinho desempenha, de acordo com os postulados da perspectiva funcionalista (NORD, 1997, REISS; VERMEER, 1996, REISS, 2000 e VERMEER, 2000) que, no caso da tradução de histórias em quadrinhos como *Astérix* e *Les aventures de Tintin*, se mostraram bastante coerentes. Como vimos, na maioria dos casos de jogos de palavras visuais, o principal objetivo é fazer rir o leitor; desse modo, uma tradução que busque reproduzir um efeito similar que também resulte no riso se faz necessária nesses casos.

No último capítulo do trabalho, buscamos elaborar uma classificação a partir do entrecruzamento dos processos de relação entre imagem e texto expostos no capítulo 3 e as modalidades de tradução definidas por Aubert (1998). Para a realização da pesquisa, lemos as obras completas de cada autor e selecionamos os quadrinhos em que se observou um alto grau de interdependência entre imagem e texto na expressão de uma ideia ou criação de um determinado efeito de sentido. Como vimos, nem todos os entrecruzamentos foram verificados nos exemplos aqui expostos, porém, isso não implica que tais entrecruzamentos não se manifestem em outras obras, o que indica novos caminhos para a pesquisa na área de tradução, especificamente da tradução de histórias em quadrinhos. O estudo específico da tradução dessa forma de linguagem está longe de estar esgotado e começa a dar os seus primeiros passos. Sabemos que os quadrinhos são uma das formas de mídia de maior alcance na cultura de massas e o volume de obras estrangeiras nas prateleiras das livrarias é imenso. Não obstante, é cada vez maior a notoriedade e relevância que os quadrinhos têm recebido no

tratamento das editoras e no meio acadêmico. Muitos títulos já foram inseridos em bibliotecas escolares e começam a ser usados com cada vez mais frequência na educação básica, haja vista o seu particular potencial de interesse entre jovens leitores que, frequentemente, já possuem uma cultura de leitura de quadrinhos muito bem desenvolvida anterior àquela que começa a ser praticada na escola. Com esse cenário, percebe-se que o contato com culturas estrangeiras e distantes se dá não mais apenas a partir de livros didáticos ou textos literários, mas também da representação imagética de um determinado povo por meio da ficção das *graphic novels*. Nos quadrinhos, o mundo é representado pelo gênio de um autor, que escreve e desenha aquilo que está ao seu redor a partir de suas próprias experiências. Quando essa representação que, em um primeiro momento, é particular e localizada, rompe as fronteiras de seu país de origem, novas interpretações surgem e novas relações são estabelecidas a partir daquelas falas, daqueles gestos e feições de povos e culturas distantes.

Assim, vislumbramos para estudos futuros a investigação de formas de representação características da linguagem das histórias em quadrinhos que, frequentemente, reproduz sotaques regionais nos balões e estereótipos físicos nos desenhos, recursos estes amplamente utilizados não somente em obras de gênero de aventura, como ocorre em *Astérix* e *Les aventures de Tintin*, mas nos mais variados gêneros de quadrinhos, como uma forma de identificação rápida por parte dos leitores. Nesse sentido, um estudo que analise as formas de recepção de obras quadrinísticas estrangeiras introduzidas em diferentes países por meio da tradução e a relação de identificação dos leitores com o retrato do exótico, seja pela imagem, seja pela representação de sotaques, surge como um campo profícuo para pesquisas futuras.

Referências Bibliográficas

- AUBERT, F.H. **As (in)fidelidades da tradução**. Campinas: Editora da Unicamp, 1994.
- _____. **Modalidades de Tradução: teoria e resultados**. In: TradTerm, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 99-128, 1998.
- BAETENS, J. **Hergé écrivain**. Paris: Flammarion, 2006.
- BARTHES, R. **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- _____. **Sistema da moda**. São Paulo: Edusp, 1979.
- BERMAN, A. **L'épreuve de l'étranger: culture et traduction dans l'Allemagne romantique**. Paris: Gallimard, 1984.
- BOHANNAN, L. Shakespeare in the bush. In: **Natural History**, ago./set. 1966. (Disponível em: http://www.judicialstudies.unr.edu/JS_Summer09/JSP_Week_3/JS710Wk3Art1.pdf)
- CAGNIN, A.L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CATFORD, J. C. **A linguistic theory of translation: an essay on applied linguistics**, London: Oxford University Press, 1965.
- CIOFFI, F. L. Disturbing comics: the disjunction of word and image in the comics of Andrzej Mleczko, Ben Katchor, R. Crumb, and Art Spiegelman. In: VARNUM, R. & GIBBONS, C.T. (orgs.) **The language of comics: word and image**. Mississippi: University Press of Mississippi, pp. 97-122, 2001.
- COURTÉS, J. **Du lisible au visible: analyse sémiotique d'une nouvelle de Maupassant, d'une bande dessinée de B. Rabier**. Bruxelles: De Boeck, 1995.
- DELESSE, C. Astérix d'un bord à l'autre de l'Atlantique, ou **La grande traversée. Palimpsestes**, Paris: Sorbonne Nouvelle, n°11, pp. 173-185, 1998.
- _____. Le détournement créatif du cliché dans la BD. **Palimpsestes**, Paris: Sorbonne Nouvelle, n°13, pp. 167-182, 2001.
- DELESSE, C.; RICHET, B. **Le coq gaulois à l'heure anglaise: analyse de la traduction anglaise d'Astérix**. Arras: Artois Presses Université, 2009.
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- EGUTI, C. A. **A representatividade da oralidade nas histórias em quadrinhos**. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.
- EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

- _____. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- ELEFANTE, C. Les formes du comique dans *Les aventures de Tintin*. In: FRATTA, A. S. (org.) **Tintin, Hergé et la « Belgité »**. Bologna: CLUEB, pp. 219-246, 1994.
- FRESNAULT-DERUELLE, P. **La bande dessinée: l'univers et les techniques de quelques "comics" d'expression française**. Paris: Hachette, 1972.
- _____. O espaço interpessoal dos comics. In: HELBO, A. (org.). **Semiologia da representação: teatro, televisão, histórias em quadrinhos**. São Paulo: Cultrix, pp. 125-146, 1998.
- GASCA, L. Prefácio. In: MOYA, A. de. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- HARVEY, R. C. Comedy at the juncture of word and image: the emergence of the modern magazine gag cartoon reveals the vital blend. In: VARNUM, R.; GIBBONS, C.T. (orgs.) **The language of comics: word and image**. Mississippi: University Press of Mississippi, pp. 75-96, 2001.
- HENRY, J. **La traduction des jeux de mots**. St. Etienne : Presses Sorbonne Nouvelle, 2003.
- JORGE, G. Reflexões em torno da tradutologia das construções fraseológicas na perspectiva interlínguas. **Revista Polifonia**, Lisboa: Edições Colibri, nº1, pp. 33-43, 1997. (Disponível em http://www.fl.ul.pt/unil/pol1/pol1_txt4.pdf)
- KHORDOC, C. The comic book's soundtrack: visual sound effects in *Asterix*. In: VARNUM, R.; GIBBONS, C.T. (orgs.) **The language of comics: word and image**. Mississippi: University Press of Mississippi, pp. 156-173, 2001.
- LOPES, I.C.; PIETROFORTE, A.V.S. A semântica lexical. In: FIORIN, J.L. (org.) **Introdução à lingüística II: princípios de análise**. São Paulo: Contexto, pp.111-135, 2003.
- NORD, C. **Translation as a purposeful activity: functionalist approaches explained**. Manchester: St. Jerome, 1997.
- McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.
- MOYA, A. de. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- PEREIRA, N. **Traduzindo com imagens: a imagem como reescritura, a ilustração como tradução**. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.
- PIETROFORTE, A.V. **Análise textual da história em quadrinhos: uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2009.
- _____. **Semiótica visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2007.

- PINTO, A.G. **Publicidade**: um discurso de sedução. Porto: Porto Editora, pp.117-118, 1997.
- POSSENTI, S. **Humor, língua e discurso**. São Paulo: Contexto, 2010.
- PUSTZ, M. **Comic book culture**: fanboys and true believers. Mississippi: University Press of Mississippi, 1999.
- RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.
- REGGIANI, L. Tintin italien. In: FRATTA, A. S. (org.) **Tintin, Hergé et la « Belgité »**. Bologna: CLUEB, pp. 111-123, 1994.
- REISS, K. Type, kind and individuality of text: decision making in translation. In: VENUTI, L. (org.). **The translation studies reader**. London: Routledge, pp. 160-171, 2000.
- REISS, K.; VERMEER, H.J. **Fundamentos para una teoría funcional de la traducción**. Madrid: Akal, 1996.
- ROSAS, M. Por uma teoria da tradução do humor. **Revista Delta**, São Paulo, v. 19, 2003. (Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102445020030000300009&script=sci_arttext)
- _____. **Tradução de humor**: transcribando piadas. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.
- SANTOS, R. E. dos. **Para ler os quadrinhos Disney**: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.
- SCHLEIERMACHER, F. D. E. Sobre os diferentes métodos de tradução. In: HEIDERMAN, W. (org.). **Clássicos da teoria da tradução**. Florianópolis: UFSC, Núcleo de Tradução, pp. 39-99, 2010.
- SIMÓ, M. R. F. Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. **Puentes**. nº 6, 2005, pp. 27-44. Disponível em: <http://www.ugr.es/~greti/puentes/puentes6/04%20Maria%20Rosario%20Ferrer.pdf>
- SOUZA, L. S. M. **O humor é coisa séria – Tradução de tiras**: exemplificando com Frank e Ernest. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.
- STEINBERG, M. **Os elementos não-verbais da conversação**. São Paulo: Atual Editora, 1988.
- VARNUM, R.; GIBBONS, C.T. (orgs.) **The language of comics**: word and image. Mississippi: University Press of Mississippi, 2001.
- VENUTI, L. **The translator's invisibility**. New York: Routledge, 1995.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Â.; VERGUEIRO, W. (orgs.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, pp. 31-64, 2006.

VERMEER, H. J. Skopos and commission in translational action. In: VENUTI, L. (org.). **The translation studies reader**. London: Routledge, pp. 221-232, 2000.

VINAY, J.-P.; DARBELNET, J. **Comparative stylistics of French and English: a methodology for translation**. Philadelphia: John Benjamins, 1995.

WOLK, D. **Reading comics: how graphic novels work and what they mean**. Philadelphia: Capo Press, 2007.

Iconografia

Figura 1: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Astérix le Gaulois**. Paris: Hachette, 2005.

Figura 2: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix chez les Bretons**. Paris: Hachette, p. 19, 2004.

Figura 3: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Reporter du Petit Vingtième au pays des Soviets**. Bruxelles: Casterman, 1993.

Figura 4: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: L'oreille cassée**. Bruxelles: Casterman, p. 52, 1993.

Figura 5: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Tintin et les Picaros**. Bruxelles: Casterman, p. 11, 2007.

Figura 6: McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, p. 49, 2005.

Figura 7: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Les lauriers de César**. Paris: Hachette, p. 31, 2005.

Figura 8: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Les cigares du Pharaon**. Bruxelles: Casterman, p. 18, 2006.

Figura 9: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix en Hispanie**. Paris: Hachette, p. 5, 2005.

Figura 10: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix gladiateur**. Paris: Hachette, p. 42, 2004.

Figura 11: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix en Corse**. Paris: Hachette, p. 11, 2005.

Figura 12: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Tintin au Congo**. Bruxelles: Casterman, p. 55, 1974.

Figura 13: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix chez les Belges**. Paris: Hachette, p. 5, 2005.

Figura 14: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: Asterix entre os belgas**. Rio de Janeiro: Record, p. 5, 1987.

Figura 15: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix chez les Bretons**. Paris : Hachette, p. 8, 2004.

Figura 16: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: Asterix entre os bretões**. Rio de Janeiro: Record, p. 8, 1985.

Figura 17: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Le trésor de Rackham le Rouge.** Bruxelles: Casterman, p. 2, 1996.

Figura 18: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: O tesouro de Rackham, o terrível.** São Paulo: Cia. das Letras, p. 2, 2006.

Figura 19: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Les cigares du Pharaon.** Bruxelles: Casterman, p. 32, 2006.

Figura 20: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: Os charutos do faraó.** São Paulo: Cia. das Letras, p. 32, 2011.

Figura 21: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix chez les Bretons.** Paris: Hachette, p. 24, 2004.

Figura 22: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: Asterix entre os bretões.** Rio de Janeiro: Record, p. 24, 1985.

Figuras 23a, 23b e 23c: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Le tour de Gaule d'Astérix.** Paris: Hachette, p. 18, 2004.

Figuras 24a, 24b e 24c: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: Uma volta pela Gália com Asterix.** Rio de Janeiro: Record, p. 18, 1987.

Figura 25: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Le trésor de Rackham le Rouge.** Bruxelles: Casterman, p. 45, 1996.

Figura 26: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: O tesouro de Rackham, o terrível.** São Paulo: Cia. das Letras, p. 45, 2006.

Figura 27: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: L'affaire Tournesol.** Bruxelles: Casterman, p. 5, 2005.

Figura 28: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: O caso Girassol.** São Paulo: Cia. das Letras, p. 5, 2007.

Figura 29: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix et Cléopatre.** Paris: Hachette, p. 5, 2004.

Figuras 30: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: Asterix e Cleópatra.** Rio de Janeiro: Record, p. 85, 1985.

Figuras 31a e 31b: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: La Rose et le Glaive.** Paris: Hachette, p. 5, 1991.

Figuras 32a e 32b: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: A rosa e o gládio.** Rio de Janeiro: Record, p. 5, 1988.

Figura 33: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Objectif Lune.** Bruxelles: Casterman, p. 24, 1996.

Figura 34: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: Rumo à Lua.** São Paulo: Cia. Das Letras, p. 24, 2007.

Figura 35: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Tintin et les Picaros.** Bruxelles: Casterman, p. 31, 2007.

Figura 36: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: Tintim e os Pícaros.** São Paulo: Cia. Das Letras, p. 31, 2008.

Figura 37: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix et Cléopatre.** Paris: Hachette, p. 8, 2004.

Figura 38: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: Asterix e Cleópatra.** Rio de Janeiro: Record, p. 8, 1985.

Figura 39: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: La Rose et le Glaive.** Paris: Hachette, p. 27, 1991.

Figura 40: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: A rosa e o gládio.** Rio de Janeiro: Record, p. 27, 1988.

Figura 41: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Le crabe aux pinces d'or.** Bruxelles: Casterman, p. 8, 2004.

Figura 42: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: O caranguejo das pinças de ouro.** São Paulo: Cia. Das Letras, p. 8, 2006.

Figura 43: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Le sceptre d'Ottokar.** Bruxelles: Casterman, p. 44, 2007.

Figura 44: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: O cetro de Ottokar.** São Paulo: Cia. Das Letras, p. 44, 2011.

Figura 45: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix le Gaulois: Astérix et Cléopatre.** Paris: Hachette, p. 15, 2004.

Figura 46: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: Asterix e Cleópatra.** Rio de Janeiro: Record, p. 15, 1985.

Figura 47: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Asterix en Corse.** Paris: Hachette, p. 8, 2005.

Figura 48: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Les bijoux de la Castafiore.** Bruxelles: Casterman, p. 12, 2002.

Figura 49: HERGÉ. **As aventuras de Tintim:** As jóias da Castafiore. São Paulo: Cia. Das Letras, p. 12, 2008.

Figura 50: HERGÉ. **Les aventures de Tintin:** Tintin au Tibet. Bruxelles: Casterman, p. 53, 1991.

Figura 51: **As aventuras de Tintim:** Tintim no Tibete. São Paulo: Cia. Das Letras, p. 53, 2008.

Figura 52: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix:** Astérix le Gaulois, Paris: Hachette, p. 41, 2005.

Figura 53: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix:** Asterix, o gaulês. Rio de Janeiro: Record, p. 41, 2001.

Figura 54: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix:** Astérix legionnaire, Paris: Hachette, p. 38, 2005.

Figura 55: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix:** Asterix legionário. Rio de Janeiro: Record, p. 38, 1985.

Figura 56: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix:** Astérix chez Rahazade, Paris: Hachette, p. 16, 1987.

Figura 57: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix:** As 1001 horas de Asterix. Rio de Janeiro: Record, p. 16, 1987.

Figura 58: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix:** Astérix chez Rahazade, Paris: Hachette, p. 20, 1987.

Figura 59: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix:** As 1001 horas de Asterix. Rio de Janeiro: Record, p. 20, 1987.

Figura 60: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix:** Astérix et le chaudron, Paris: Hachette, p. 19, 2005.

Figura 61: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix:** Asterix e o caldeirão. Rio de Janeiro: Record, p. 19, 1986.

Figura 62: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix:** Les lauriers de César, Paris: Hachette, p. 33, 2005.

Figura 63: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix:** Os louros de César. Rio de Janeiro: Record, p. 33, 1985.

Figura 64: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix:** La Rose et le Glaive. Paris: Hachette, p. 29, 1991.

Figura 65: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: A rosa e o gládio.** Rio de Janeiro: Record, p. 29, 1988.

Figura 66: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix chez les Helvètes.** Paris: Hachette, p. 6, 2005.

Figura 67: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: Asterix entre os helvéticos.** Rio de Janeiro: Record, p. 6, 2007.

Figura 68: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix chez les Helvètes.** Paris: Hachette, p. 15, 2005.

Figura 69: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: Asterix entre os helvéticos.** Rio de Janeiro: Record, p. 15, 2007.

Figura 70: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Astérix chez les Helvètes.** Paris: Hachette, p. 6, 2005.

Figura 71: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: Asterix entre os helvéticos.** Rio de Janeiro: Record, p. 6, 2007.

Figura 72: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Une aventure d'Astérix: Le tour de Gaule d'Astérix.** Paris: Hachette, p. 30, 2004.

Figura 73: UDERZO, A.; GOSCINNY, R. **Uma aventura de Asterix: Uma volta pela Gália com Asterix.** Rio de Janeiro: Record, p. 30, 1987.

Figura 74: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Tintin et les Picaros.** Bruxelles: Casterman, p. 4, 2007.

Figura 75: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: Tintim e os Pícaros.** São Paulo: Cia. Das Letras, p. 4, 2008.

Figura 76: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: Objectif Lune.** Bruxelles: Casterman, p. 50, 1996.

Figura 77: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: Rumo à Lua.** São Paulo: Cia. Das Letras, p. 50, 2007.

Figura 78: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: L'île noire.** Bruxelles: Casterman, p. 26, 2007.

Figura 79: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: A ilha negra.** São Paulo: Cia. Das Letras, p. 26, 2011.

Figura 80: HERGÉ. **Les aventures de Tintin: L'île noire.** Bruxelles: Casterman, p. 81, 2007.

Figura 81: HERGÉ. **As aventuras de Tintim: A ilha negra.** São Paulo: Cia. Das Letras, p. 29, 2011.

Figura 82: HERGÉ. **Les aventures de Tintin**: Les cigares du Pharaon. Bruxelles: Casterman, p. 53, 2006.

Figura 83: HERGÉ. **As aventuras de Tintim**: Os charutos do faraó. São Paulo: Cia. das Letras, p. 53, 2011.

Figura 84: HERGÉ. **Les aventures de Tintin**: On a marché sur la Lune. Bruxelles: Casterman, p. 27, 1993.

Figura 85: HERGÉ. **As aventuras de Tintim**: Explorando a Lua. São Paulo: Cia. Das Letras, p. 27, 2007.

Figura 86: HERGÉ. **Les aventures de Tintin**: Le sceptre d'Ottokar. Bruxelles: Casterman, p. 8, 2007.

Figura 87: HERGÉ. **As aventuras de Tintim**: O cetro de Ottokar. São Paulo: Cia. Das Letras, p. 8, 2011.

Figuras 88a e 88b: HERGÉ. **Les aventures de Tintin**: Le secret de la Licorne. Bruxelles: Casterman, p. 3, 1993.

Figuras 89a e 89b: HERGÉ. **As aventuras de Tintim**: O segredo do Licorne. São Paulo: Cia. Das Letras, p. 3, 2006.

Figura 90: HERGÉ. **Les aventures de Tintin**: L'île noire. Bruxelles: Casterman, p. 13, 2007.

Figura 91: HERGÉ. **As aventuras de Tintim**: A ilha negra. São Paulo: Cia. Das Letras, p. 13, 2011.

Figura 92: HERGÉ. **Les aventures de Tintin**: L'île noire. Bruxelles: Casterman, p. 54, 2007.

Figura 93: HERGÉ. **As aventuras de Tintim**: A ilha negra. São Paulo: Cia. Das Letras, p. 54, 2011.

Figura 94: HERGÉ. **Les aventures de Tintin**: L'île noire. Bruxelles: Casterman, p. 38, 2007.

Figura 95: HERGÉ. **As aventuras de Tintim**: A ilha negra. São Paulo: Cia. Das Letras, p. 38, 2011.

Figura 96: HERGÉ. **Les aventures de Tintin**: Tintin et les Picaros. Bruxelles: Casterman, p. 52, 2007.

Figura 97: HERGÉ. **As aventuras de Tintim**: Tintim e os Pícaros. São Paulo: Cia. Das Letras, p. 52, 2008.