

**A Tradução de Banda Desenhada:
O Caso de *Calvin & Hobbes***

Marta Isabel Marçal da Silva

**Trabalho de Projecto de Mestrado em Tradução
Área de Especialização em Inglês**

Abril 2013

Trabalho de Projecto apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Tradução - Especialização em Inglês, realizado sob a orientação científica da Prof. Doutora Iolanda Ramos.

*À família de Lisboa e à família de Sesimbra que
tanto me apoiaram e motivaram.*

Obrigado.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família por todo o apoio que me deram ao longo dos anos e por todo o ânimo que me transmitiram sempre que precisei.

À família que tenho em Sesimbra, um grande obrigado pela paciência e por me tratarem como uma de vós.

Agradeço à Professora Doutora Iolanda Ramos pelos conselhos e pela motivação que me transmitiu durante este processo longo e árduo.

Às minhas amigas agradeço as ocasiões em que me ajudaram a ver as situações com outros olhos.

Um agradecimento muito especial à Ana Vanessa, pelo apoio incondicional.

A TRADUÇÃO DE BANDA DESENHADA: O CASO DE *CALVIN & HOBBS*

MARTA ISABEL MARÇAL DA SILVA

RESUMO

Este trabalho de projecto tem como objectivo geral aplicar à banda desenhada competências e conhecimentos adquiridos na área da tradução. Como objectivo específico, propõe apresentar uma tradução alternativa a uma selecção de tiras da banda desenhada *Calvin & Hobbes*. Pretende-se, assim, discutir questões relativas aos Estudos de Tradução de Banda Desenhada, bem como problematizar noções de tradução interlinguística e intersemiótica. A proposta de tradução visa dar a conhecer dificuldades e soluções que se apresentam ao tradutor e o modo como se reflectem no produto final.

PALAVRAS-CHAVE: banda desenhada, *Calvin & Hobbes*, Estudos de Tradução, tradução intersemiótica, humor.

COMICS TRANSLATION: THE CASE OF *CALVIN AND HOBBS*

MARTA ISABEL MARÇAL DA SILVA

ABSTRACT

The aim of this project work is to apply to comics the skills and knowledge attained in the field of translation. The particular purpose of the project is to present an alternative translation to an assortment of comic strips from *Calvin and Hobbes*. Thus, the intention is to discuss issues regarding comics in Translation Studies and question intersemiotic and interlinguistic translation concepts. The proposed translation strives to underline the problems and solutions a translator faces and the effect they have on the final product.

KEYWORDS: comics, *Calvin and Hobbes*, Translation Studies, intersemiotic translation, humour.

ÍNDICE

Introdução	1
Parte I	
Capítulo I: A Banda Desenhada	3
I. 1. História Concisa da Banda Desenhada	3
I. 2. A Banda Desenhada em Portugal	6
I. 3. Terminologia e Características da Banda Desenhada	9
Capítulo II: A Tradução de Banda Desenhada	17
II. 1. A Banda Desenhada nos Estudos de Tradução	17
II. 2. Elementos da Banda Desenhada nos Estudos de Tradução	23
II. 3. Estratégias da Tradução de Banda Desenhada	27
Parte II	
Capítulo III: O Caso de <i>Calvin & Hobbes</i>	32
III. 1. Contextualização da Banda Desenhada Seleccionada	32
III. 2. Processo de Tradução	33
III. 3. Análise da Tradução de <i>Calvin & Hobbes</i>	35
Conclusão	47
Bibliografia	52
Lista de Figuras	57
Anexos	i

Introdução

No decurso do Mestrado em Tradução, mais especificamente no âmbito da Tradução do Texto Pragmático, ficou patente a escassez de estudos sobre a tradução de banda desenhada em Portugal, pelo que este trabalho de projecto propõe aprofundar este tema para a conclusão da componente não-lectiva do mestrado. Um dos objectivos estabelecidos para o trabalho é a aplicação das competências e dos conhecimentos adquiridos durante o Mestrado em Tradução ao tema da banda desenhada. De forma a concluir esse objectivo irá ser necessária uma sustentação teórica e a problematização de noções, como a tradução interlinguística e intersemiótica, que permita responder a uma série de questões sobre o tema da tradução de banda desenhada. Sendo o objectivo específico do trabalho a apresentação de uma proposta de tradução alternativa de uma selecção de tiras da banda desenhada *Calvin & Hobbes*, pretende-se demonstrar as dificuldades e opções tradutórias e como estas se reflectem no produto final.

No que diz respeito à metodologia, o trabalho de projecto será composto por duas partes, a primeira contendo o capítulo I e II e a segunda parte o capítulo III. No capítulo I, procurar-se-á reunir uma fundamentação teórica no que diz respeito aos estudos de banda desenhada. Tentar-se-á responder a questões como: O que é uma Banda Desenhada? Como é que esta arte passou a ser um fenómeno de massas? Porque é que em Portugal a evolução da banda desenhada se fez de forma lenta? Porque existem poucos estudos sobre esta arte em Portugal? Quais são os elementos específicos de uma banda desenhada? Para responder a estas questões analisar-se-á a evolução da banda desenhada, tanto em Portugal como no mundo, e posteriormente serão apresentadas a terminologia e as características únicas da banda desenhada.

No capítulo II, serão analisados os desafios suscitados pela tradução intersemiótica e as questões técnicas e linguísticas subjacentes aos Estudos de Tradução de Banda Desenhada, de modo a enquadrar o caso prático que constitui o objecto de estudo do trabalho. Pretende-se assim responder a questões teóricas e específicas dos Estudos de Tradução aplicados à Banda Desenhada para fundamentar a análise e as escolhas tradutórias da tradução proposta. As questões colocadas são: Como se justifica a falta de profissionais especializados neste tipo de tradução? Quais são os principais estudos referentes ao tema? Qual a definição mais apropriada para este tipo de tradução? Por que motivos em Portugal se regista um fraco número de investigações

sobre a tradução de banda desenhada? Que factores alteram a procura de traduções de banda desenhada? Quais os elementos de banda desenhada que exercem influência na tradução? E por fim, quais são as estratégias que se podem utilizar na tradução de banda desenhada?

A segunda parte deste trabalho será iniciada com uma contextualização que pretende identificar as características do texto de partida. Será posteriormente indicado o processo de realização da tradução, que incluirá as estratégias e os programas a serem utilizados no *corpus* seleccionado da banda desenhada *Calvin & Hobbes*. No fim do capítulo III, proceder-se-á a uma análise que pretende comparar as escolhas tradutórias das edições publicadas em Portugal com as escolhas tradutórias realizadas na proposta de tradução, e que foram efectuadas sem leitura prévia dos textos de chegada publicados. Serão assim apresentadas algumas das principais dificuldades encontradas no caso específico da banda desenhada que constituiu o objecto de estudo do projecto e para concluir o processo serão analisadas todas as informações adquiridas e os resultados obtidos no trabalho de projecto.

I. A Banda Desenhada

A banda desenhada é uma forma de arte essencialmente gráfica que marca um tempo em que os fenómenos culturais e artísticos se caracterizam pela fusão do verbal com o visual. Apesar de vulgarizada pela cultura americana e rotulada como fenómeno de massas, e por esse motivo desprestigiada pelo meio intelectual, a denominada «9ª arte» ocupa um papel de destaque na cultura, estabelece um importante diálogo com outras formas de arte, e constitui indiscutivelmente uma forma de expressão do imaginário moderno. (Dias 128)

A banda desenhada, muitas vezes referida pela sua abreviatura (BD), é hoje em dia mundialmente considerada a “nona arte” pela sua capacidade de cativar o interesse de um público alargado de diversas idades, culturas e línguas, e de estatutos sociais e económicos díspares. Para melhor explicar a importância e a influência que a banda desenhada tem nos dias de hoje é necessário reflectir sobre como esta surgiu e se tem desenvolvido ao longo dos tempos. Só um estudo sumário da sua história e evolução torna possível reunir a terminologia necessária para analisar as suas principais características.

I.1. História Concisa da Banda Desenhada

No contexto mundial, a banda desenhada foi alvo de uma grande evolução nos últimos séculos. Porém o seu estabelecimento como arte com estatuto e prestígio apenas se começou a fazer sentir no fim do século XX. Previamente a este período de hegemonia, a banda desenhada era considerada como uma arte marginal, pouco séria e pouco significativa. A própria origem da banda desenhada é pouco clara, não se sabendo exactamente quando esta foi criada. A este propósito, Tomášek afirma: “Comics in a form that is know today were established in the late 19th and early 20th century, but many predecessors of modern comics can be found throughout the whole history, and therefore it is almost impossible to pinpoint the exact period in which comics were born” (14).

Autores como Scott McCloud e Mario Saraceni defendem que é possível relacionar a banda desenhada com formas de arte antigas como, por exemplo, os hieróglifos egípcios, porque as narrativas compostas por sequências de imagens eram comuns noutras culturas antigas (Saraceni, 1). A tapeçaria Bayeux é outro exemplo destas sequências de imagens que apresentam uma narrativa, segundo McCloud: “Hundreds of years before Cortés began collecting comics, France produced the

strikingly similar work we call the Bayeux Tapestry. This 230 foot long tapestry details the Norman Conquest of England, beginning in 1066” (12).

A invenção da imprensa é dada por McCloud como sendo a principal impulsionadora da evolução da banda desenhada porque com a impressão em massa esta podia ser disfrutada por todos e não só pela classe alta da sociedade (16). McCloud destaca o papel precursor de Rodolphe Töpffer, “whose light satiric picture stories, starting in the mid-1800’s, employed cartooning and panel borders, and featured the first interdependent combination of words and pictures seen in Europe”(17). Assim, McCloud defende Töpffer (ver figura 1.1) como um impulsionador da banda desenhada como a conhecemos nos dias de hoje, com o uso de painéis e histórias em seqüências de imagens e texto a acompanhar a imagem.



Figura 1.1: Töpffer, Rodolphe. *Planche de Monsieur*. 1837. CoinBD.

Wilhelm Busch, um caricaturista alemão do século XIX, é outro artista apontado como predecessor das tiras de banda desenhada (*Comic Strips*) modernas, com as suas tiras de *Max and Moritz*, onde utiliza as imagens para completar a narrativa da história. Ao mesmo tempo que na Europa se começava a conhecer este novo tipo de arte, também no Japão surgem os precursores da banda desenhada japonesa, conhecida como *Manga*, que irá relatar contos de heróis que existiram na história japonesa e que mais tarde se transformaram em lendas da cultura japonesa (Tomášek 16).

Ao longo do século XX, a banda desenhada começou a fazer parte da cultura mundial. Nos anos 20, começaram a ser publicados em grande escala os álbuns de

banda desenhada mais conhecidos da cultura franco-belga como o *Tintin*, o *Asterix* e o *Lucky Luke*, bem como as bandas desenhadas anglo-americanas em fascículos, que davam pelo nome de *Comics* (Tomášek 16). Tomášek afirma que a evolução da banda desenhada no século XX conheceu quatro épocas: a Era do Ouro (*Golden Age*)¹ que vai desde os finais dos anos 30 aos finais dos anos 40² e inclui títulos como o *Superman* ou o *Batman* da *DC Comics*; a Era da Prata (*Silver Age*) que começa em 1956³ e acaba nos anos 70, que reintroduz títulos famosos antes da guerra como o *Flash*, o *Green Lantern* ou o *Green Arrow*; a Era do Bronze (*Bronze Age*) que começa nos anos 70 e acaba em 1986 e marca o início da utilização de temas mais maduros na banda desenhada, como o tema do uso de narcóticos⁴; e a Era Moderna (*Modern Age*) que vai desde 1986 aos dias de hoje e introduz novos géneros de banda desenhada, como o *Graphic Novel*. Esta divisão era originalmente aplicada apenas em referência à banda desenhada americana de super-heróis, mas com a influência crescente deste tipo de BD no mundo esta divisão passou a ser utilizada para se referir à banda desenhada no geral (16).

A impressão em massa impulsionou a evolução da banda desenhada no mundo, porque “a relação entre os produtores e o seu público (composto sobretudo por crianças e adultos das classes populares) é estabelecida quase exclusivamente pela mediação da tiragem; os números de venda são os indicadores do sucesso comercial da obra, logo do seu valor” (Andrade et al. 129). A banda desenhada faz hoje parte da cultura de massas. Encontra-se disponível para todas as classes sociais, os seus temas são diversificados e passaram a ser apreciadas tanto por crianças como por adultos, tendo actualmente uma influência mundial significativa.

¹ É nesta altura que é criado o *Comics Code Authority* (CCA), uma série de regras que ditava o que devia ou não ser publicado nos fascículos de banda desenhada. Qualquer acto de violência, nudez ou calão era proibido e todos os fascículos eram verificados e aprovados por comités especiais (Tomášek 18). Este CCA é o equivalente da censura editorial que se fez sentir em países como a Itália ou Portugal.

² Nesta época, a II Guerra Mundial influenciava as histórias de banda desenhada que davam azo aos super-heróis e ao triunfo do bem sobre o mal (Tomášek 17).

³ Segundo Tomášek, os livros de banda desenhada nos anos 50 começaram a ser considerados responsáveis pelo aumento do crime juvenil, as suas vendas caíram e a partir de 1954 o CCA protagonizou uma autêntica caça às bruxas aos fascículos de BD (17).

⁴ Na Era do Bronze, artistas como Stan Lee começaram a publicar fascículos sem a aprovação do CCA, o que promoveu a utilização de temas mais polémicos como o uso de drogas, a violência das máfias e a morte dos heróis, que apelavam a um público mais adulto (Tomášek 19).

I.2. A Banda Desenhada em Portugal

A banda desenhada esteve sempre presente na cultura portuguesa. Contudo, a sua presença tem sido muito subvalorizada, como se este tipo de arte fosse apenas um meio para atingir um fim, nomeadamente, entreter e inculcar valores morais no público mais jovem da população portuguesa. Talvez seja por isso que esta arte ainda é, nos dias que correm, considerada infantil e pouco séria:

A Banda Desenhada é ainda hoje vista em Portugal como uma arte menor. (...) A BD é entendida como propriedade de um certo escalão etário. Quando questionados sobre as suas leituras poucos são os adultos que afirmam ter lido um álbum de quadradinhos depois da adolescência. (...) A obra escrita e iconográfica continua a ser associada a leitores pouco exigentes, com um nível cultural inferior. (Silva e Malheiro 156)

Esta ideia, de que a BD só é lida por um público culturalmente inferior e que não é necessário um grande esforço para a compreender, é uma ideia pré-concebida que ainda hoje é vigente em Portugal. Assim sendo, não é de estranhar que a evolução da BD em Portugal tenha sido muito mais lenta quando comparada com outros países europeus. A situação reflecte-se claramente na escolha da BD como tema de investigação: “Esta falta de apreço é visível na própria elite intelectual. Se olharmos para o mundo universitário, verificaremos a escassez de estudos dedicados à nona arte em Portugal” (Silva e Malheiro 157). O que poderá explicar esta situação? A evolução da banda desenhada em Portugal está directamente relacionada com o estado político-social do país. Com a implantação da República no dia 5 de Outubro de 1910, promulga-se também a Constituição Portuguesa de 1911. A constituição, segundo Natércia Rocha, para além de implementar muitas outras alterações, confere à criança um novo estatuto, o de consumidor de leitura. Rocha afirma que este reconhecimento “constitui um fenómeno da primeira metade do século XX. Daí à passagem da criança a grande consumidor autónomo de jornais (comics), livros e discos, vão poucos anos” (59). Começou assim a lenta evolução da BD em Portugal. Com o surgimento de jornais e suplementos para crianças (ver figura 1.2) passou a existir um suporte para a difusão da BD, que se prolongou até ao fim dos anos 30 do século XX.



Figura 1.2: Botelho, Carlos. *ABCzinho*. 1927. Kuentro.

A influência da cultura americana em Portugal, nos anos 30, desempenha um papel fulcral para a evolução da banda desenhada em Portugal. É com a introdução do cinema e a expansão da rádio que começam os anos 30 e é com novos temas, como os *Westerns*, que aumenta o número de jornais infantis (Rocha 75). É também nesta altura que se introduzem em Portugal as bandas desenhadas, hoje consideradas de culto, da Walt Disney:

As primeiras histórias em quadrinhos eram apresentadas com texto português a separar as filas de desenhos, mas a partir dos anos 40 o mercado é inundado de pequenas brochuras editadas no Brasil, onde o “balão” substitui o texto intercalar; não se tratando de impressão portuguesa, o vocabulário e ortografia usados são os do Brasil; daí veio uma corrente de oposição aos chamados “Tio Patinhas”, tomando a figura desenhada por Walt Disney como símbolo do género. (Rocha 141)

Nesta altura, as bandas desenhadas eram especificamente orientadas para o público infantil e havia uma maior preocupação em relação à ortografia e ao vocabulário utilizados na publicação, resultando na fraca introdução em Portugal de bandas desenhadas com um vocabulário e uma ortografia diferente.

Em 1933, é instituído em Portugal o Estado Novo, com a subida de Salazar ao poder. Este regime ditatorial utiliza a imprensa para impor e difundir os seus valores políticos, sociais e morais, recorrendo a uma forte propaganda e a uma firme censura contra tudo o que não fosse ao encontro da ideologia do regime. Ao longo da ditadura

salazarista, várias bandas desenhadas sofreram este tipo de censura. Se por um lado a censura se fazia sentir nas produções portuguesas que se viam obrigadas a adequarem-se às morais impostas e a evitarem qualquer conotação política, também as produções importadas eram submetidas a uma forte revisão, vendo-se obrigadas muitas vezes a fazer alterações (Freitas 1). Na banda desenhada, a censura era realizada tanto em relação ao texto, como em relação à imagem, já que “a Censura obrigava, por vezes, a pequenos retoques nos desenhos, para alongar saias demasiado curtas, fechar decotes curtos, ou fazer desaparecer armas, mesmo que estas tivessem influência directa no decorrer da acção” (Rocha 142).

Nos anos 60 registam-se alterações nos hábitos de leitura, provocadas pela instauração de novas técnicas de ensino nas escolas portuguesas (Rocha 94). Uma dessas alterações é a preferência, por parte do público juvenil, do novo formato de publicação de BD, o chamado Álbum. Estes álbuns introduziram heróis, ainda hoje conhecidos, como é o caso de Asterix, Tintin ou Lucky Luke, e com o aumento da sua produção, a procura de jornais e suplementos para crianças passa a ser muito menos significativa (Rocha 100).

Entre as décadas de 50 e 70 do século XX, Portugal vivia num clima de censura e isolamento provocados pelo regime e pela guerra colonial. Com a Revolução dos Cravos de 1974, veio também a queda do regime e conseqüentemente da censura (Rocha 104). Abre-se assim o caminho para a expansão da banda desenhada em Portugal. Surgem novas editoras (como a Meribérica/Liber) dedicadas apenas à publicação de álbuns de banda desenhada de origem nacional ou internacional. A banda desenhada internacional ganha novo impulso na cultura portuguesa na década de 80, principalmente a BD de origem europeia, e continua a exercer uma grande influência até aos dias de hoje. Nos anos 90, surge em Portugal a Devir Livraria, que publica bandas desenhadas de origem americana de empresas como a Marvel e a DC Comics. Mais tarde, em 2005, surge a editora Gradiva que dá um novo impulso à banda desenhada de tiras cómicas (Silva e Malheiro 158).

Actualmente é visível uma mudança de mentalidade no que diz respeito à banda desenhada. Há agora uma maior aposta cultural nos festivais de banda desenhada, como por exemplo o FIBDA (Festival Internacional de Banda Desenhada da Amadora), que ao longo dos anos tem atraído uma série de leitores e autores, proporcionando uma série

de actividades relacionadas com a banda desenhada. Estes festivais divulgam vários géneros de banda desenhada e promovem a sua leitura a diversas gerações de leitores. Também a adaptação cinematográfica tem vindo a ser fulcral na divulgação da BD, com a reintrodução de personagens conhecidas dos diversos universos criativos mundiais, como é o caso das adaptações para cinema das bandas desenhadas americanas dos *X-Men* da Marvel e do *Batman* ou do *Super-Homem* da DC Comics, ou das bandas desenhadas franco-belgas, como *Tintin* e *Asterix*. Com o desenvolvimento dos meios de comunicação e a evolução das novas tecnologias tem vindo a aumentar o interesse na banda desenhada e espera-se que no futuro esta comece a ser mais valorizada na cultura portuguesa, como já é valorizada no contexto mundial.

I.3. Terminologia e Características da Banda Desenhada

Para além da complementaridade, já muito apelativa, existente entre a imagem e o texto, a banda desenhada, com o seu conjunto de particularidades e características próprias, dá a conhecer histórias e artistas dos mais variados géneros, culturas e línguas. A banda desenhada possibilita a expansão dos horizontes do leitor ao potenciar o uso da imaginação e da criatividade:

Os livros de banda desenhada permitem ao leitor uma visualização imediata da história, das personagens, dos ambientes. A leitura de BD é portanto de apreensão directa, rápida e proporciona um tipo de prazer específico. Obriga também a um exercício intelectual diferente. De quadrado para quadrado há elipses que é necessário preencher mentalmente, os desenhos incluem códigos expressivos e sintéticos que é necessário decifrar, a articulação entre o texto dos balões e a imagem tem as suas regras, etc. (Magalhães e Alçada 44)

O facto de possibilitar uma “visualização imediata” não implica portanto que a leitura de uma banda desenhada seja simples. Ao ler uma banda desenhada o leitor deve estar ciente dos papéis que a imagem e o texto representam na criação da história e como estes se complementam um com o outro. Segundo Will Eisner, ao ler⁵ uma banda desenhada, o leitor exerce “both visual and verbal interpretive skills. The regimens of art (eg. perspective symmetry, brush stroke) and the regimens of literature (eg. grammar, plot, syntax) become superimposed upon each other” (8). Quer isto dizer que

⁵ Eisner defende que a banda desenhada é uma “valid form of reading” e que pode ser considerada como uma “leitura” utilizando a palavra num sentido mais lato (7).

o leitor, para além de ter que realizar todas as tarefas mentais necessárias na apreensão do aspecto verbal, com todas as variantes que este pode apresentar, ainda precisa de ter a capacidade de compreender as características estéticas que fazem parte do aspecto visual de uma banda desenhada.

A banda desenhada possui um extenso número de definições de carácter linguístico, sociológico, literário, estético, etc. Contudo, a definição que exerceu maior influência nos estudos de BD surgiu em 1985 e deve-se ao artista Will Eisner, que definiu a BD como uma Arte Sequencial (*Sequential Art*). Segundo ele, “escrever” uma banda desenhada é conceber uma ideia. A arte sequencial é para Eisner um processo de escrita no qual o escritor não só compõe as imagens numa sequência narrativa como também cria um diálogo. Assim, a escrita é “at once a part and the whole of the medium” (122).

De acordo com Scott McCloud, a definição de arte sequencial aplica-se ainda hoje porque “the secret is not in what the definition says but in what it doesn’t say” (21). Com efeito, esta definição continua a ser aplicável porque não está circunscrita a nenhum tipo, género ou formato de banda desenhada, não fala das particularidades estéticas, dos materiais e ferramentas que se utilizam e não fala de estilos, assuntos ou opiniões (22). Porém, McCloud reconhece que a definição de Eisner não distingue a banda desenhada de outras artes, como por exemplo a animação (7).

Por esse motivo, McCloud apresenta uma definição complementar, com base na definição de arte sequencial de Eisner, com o intuito de se referir especificamente à banda desenhada: “Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer” (9). Segundo Taylor Quimby, esta definição permite a McCloud apontar outros tipos de arte, como por exemplo, as pinturas egípcias ou os desenhos de cavernas, como sendo os antecessores de bandas desenhadas, visto que estas são igualmente sequências de imagens pictográficas (ver *supra*, Capítulo I.1):

Definitions are designed to provide a basis for what the comic is, but labels have also been created to influence how it is perceived. The most important of these is the graphic novel. Although there is debate about what exactly constitutes a graphic novel, we can safely allow that virtually any comic collected or released in a more substantial volume fits the bill. Structurally speaking, this means that graphic novels often engage in longer narratives than the comic book,

but when it comes down to it, both are “comics.” (...) Redefining and re-labelling comics are simply ways individuals have made defences for, or criticisms against comics. (Quimby 2)

Assim, Quimby destaca o exemplo do Romance Gráfico (*Graphic Novel*) como uma das designações ou rótulos que modificam a forma como olhamos para a banda desenhada. Esta designação tem o intuito de se referir a bandas desenhadas não só mais extensas, mas também mais complexas e com temas mais adultos (Zanettin, *Comics in Translation: An Overview* 4).

A banda desenhada possui um grande número de rótulos e de designações que permitem esboçar e problematizar a sua definição conceptual. Uma das designações mais conhecidas é a palavra *Cartoons*. Em inglês esta palavra pode ser utilizada para se referir a *comics*, *cartooning* ou *animated cartoons*, e ao se analisar as diferenças entre as três designações torna-se possível fundamentar uma definição de banda desenhada. Quando se fala de *comics* e de *cartoons* fica claro que ambas as designações são semelhantes e partilham convenções idênticas, como os balões de fala (*speech balloons*) e as linhas cinéticas (*action lines / speed lines*) que representam o movimento (ver *infra*, figura 1.3). Porém, estas designações divergem uma da outra pois os *cartoons* apenas possuem um painel (*panel*) ou vinheta (*vignette*) enquanto que os *comics* podem ser compostos por vários painéis ou vinhetas (Zanettin, *Comics* 11). Distinguir *comics* de *animated cartoons* também ajuda a definir o conceito de banda desenhada. Zanettin afirma que nos *comics* as elipses são utilizadas para diferenciar o tempo de narração do tempo de visão/leitura e nos *animated cartoons* os tempos da narração e da visão/leitura estão sincronizados (11).



Figura 1.3: Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. 1985. 23.

A banda desenhada possui várias características concretas, pelo que se pôde observar, que são específicas deste tipo de arte. À BD são atribuídas várias definições e diversas designações que podem alterar a forma como a vemos. Para além das designações existentes em português, como “quadrinhos” e “tiras”, também outros países dão rótulos diferentes a esta arte. Por exemplo, em Itália a banda desenhada é conhecida por *fumetti* e no Brasil por *gibis*. Mesmo a expressão portuguesa *banda desenhada*, originalmente em francês *bande dessinée*, difere muito da palavra *comics*. A palavra *comics* começou a ser utilizada porque começaram a surgir pequenas histórias ilustradas de teor cómico nos jornais mais extensos que eram publicados aos domingos. Estas histórias eram originalmente conhecidas como *Sunday funnies* e mais tarde passaram a ser conhecidas como *comics* nos E.U.A. Mais tarde a palavra *comics* começou a ser utilizada para referir todas as formas de expressão gráfica equivalentes (Zanettin, *Comics* 1). Valerio Rota defende que as diferenças culturais entre os países também geram alterações aos formatos de publicação e à forma como vemos a banda desenhada. As diferentes designações dos formatos diferem de país para país:

Cultural differences emerge not only in the different ways in which comics are conceived, in the layout of pages, strips and panels, and in the way of employing the graphic and narrative techniques available, but also in the preference for black and white or colour stories, in their length, in the size of publications, and even in their price and their periodicity. These are all signals of a different attitude and expectation towards this form of art, and a different way of enjoying it. (*Aspects of Adaptation* 81)

Rota afirma também que há quatro formatos de publicação que são mais comumente utilizados: o *Comic Book*, que em português seria referido como histórias de quadrinhos ou fascículos de banda desenhada, que são publicados todos os meses, geralmente de origem americana; o *album*, ou em português “álbum”, que se refere a publicações mais esporádicas a cores e de capa dura, geralmente de origem franco-belga; o *bonelliano* de capa mole e a preto e branco, publicado bimestralmente ou trimestralmente, geralmente de origem italiana; e o *tankōbon* que significa “livro de colecção” e é originário do Japão (*Aspects* 82). Cada um destes formatos tem várias características específicas que os tornam únicos e que representam bem o alcance da banda desenhada no mundo.

Contudo, apesar de existirem vários formatos de publicação com características distintas e vários tipos de banda desenhada com diferentes temas que agradam desde o

público mais jovem ao mais adulto, todas as bandas desenhadas apresentam convenções ou elementos gráficos comuns. Foram já referidos alguns desses elementos, como por exemplo os painéis ou vinhetas, os balões de fala ou as linhas cinéticas, mas há muitos outros elementos que compõem uma banda desenhada e são específicos deste tipo de arte. Cada um destes elementos tem uma função que é indispensável para o leitor perceber a história que se pretende contar.

O elemento mais básico de todas as bandas desenhadas é o painel ou a vinheta. Sara Witty afirma que os painéis funcionam como “vehicles of narration” porque ajudam o leitor a ver a acção e, com os seus diferentes tamanhos e feitios, representam o espaço e o tempo da narração (6). McCloud defende que se um painel é maior que os outros este está a indicar uma duração de tempo mais longa e que se o painel é mais pequeno ou curto este está a representar uma duração de tempo mais curta (102).

Entre os painéis há espaços que também são elementos da banda desenhada. Este espaço de transição (ver *infra*, figura 1.4) que obriga o leitor a utilizar “his imagination to bind one panel to the next” é conhecido como *gutter* (Witty 8). Saraceni afirma que “The gutter is similar to the space that divides one sentence from the next: there is always a certain amount of information that is missing from the narrative and the readers have to provide it for themselves” (9). Para McCloud o acto de preencher o espaço (*gutter*) com a imaginação é denominado *closure* (63). Witty constata que a interacção entre os painéis e os *gutters* é uma das características distintivas da banda desenhada e que quanto mais espaço existir entre os painéis, mais espaço terá o leitor para dar azo à imaginação:

This interaction of panel and gutter is what makes the narrative and grammatical structure of comics so unique. In traditional literature, such as a novel, the story is told to the viewer word by word. Comics, on the other hand, allow the reader to participate in the creation of the story. Structurally, the smaller the gutter, the less the reader contributes; the larger the gutter the further the reader’s mind is allowed to wander and imagine, resulting in a much larger contribution on the reader’s part to the story itself. (Witty 8)



Figura 1.4: McCloud, Scott. *Understanding Comics*. 1993. 66.

A utilização dos balões de fala e de pensamento (*speech and thought balloons*) como meio de inserir características verbais ou sonoras é uma das convenções ou elementos que melhor distingue a banda desenhada de outros tipos de arte, e é aliás a sua imagem de marca. As diferentes formas dos balões podem indicar estados de espírito, como a raiva, utilizando linhas mais agressivas, e podem representar pensamentos e sons emitidos pelas personagens (Eisner 27). Saraceni afirma que, em geral, os balões são ovais ou têm a forma de uma nuvem mas que variações destas formas são possíveis e muitas vezes significativas (9). Eisner constata que o estilo e tipo de letra dentro dos balões também acrescentam características sonoras e emocionais à banda desenhada: “Inside the balloon, the lettering reflects the nature and emotion of the speech. It is most often symptomatic of the artist’s own personality (style), as well as that of the character speaking. Emulating a foreign language style of letter and similar devices add to the sound level and the dimension of the character itself.” (27). Scott McCloud defende que todos os dias são inventadas novas formas de utilizar balões, o que faz destes um dos elementos mais versáteis da banda desenhada (134).

Na banda desenhada não é só dentro de balões que se inserem características linguísticas. Saraceni constata que as legendas (*captions*) são utilizadas para adicionar informação à narrativa, que podem indicar informações de tempo e espaço e representar as falas de um narrador (10). As legendas são “a separate entity, often on the top of the panel, but sometimes at the bottom or on the left” (Saraceni 10). Para além das legendas, também os títulos e as inscrições são elementos linguísticos de uma banda desenhada que adicionam informação e possuem uma capacidade apelativa e pragmática.

Taylor Quimby defende que “When a comic inserts dialogue (or any other symbolic language) into its visual narrative, it becomes a multimodal text” (2). O facto de uma sequência narrativa de imagens constituir um texto multimodal indica que a banda desenhada possui a capacidade de multimodalidade ou seja, de “coexistência de duas ou mais modalidades de comunicação, envolvendo geralmente a fala, gestos, texto, processamento de imagem”⁶, pelo que não contém apenas características verbais ou visuais, mas também contém características sonoras:

⁶ “Multimodalidade” *Infopédia*. 2012. Infopédia – Enciclopédia e Dicionários Porto Editora. <<http://www.infopedia.pt/pesquisa-global/multimodalidade>>.

Despite the differences, the sound has similar functions and relationships with the verbal narration as the image. A sound, too, may contradict with the verbal and visual information or corroborate the story. For example, if a giant speaks in a loud booming voice, s/he is believable and creates a frightening atmosphere; if the same giant speaks in a high-pitched or squeaking voice, s/he becomes comical and less frightening (...). Moreover, through sounds different atmospheres, such as suspense and humour, are created. Like images, sounds, too, make the reader/viewer pay attention to certain details in the storytelling. (Oittinen 85)

Riitta Oittinen afirma, desta forma, que o som tem funções verbais narrativas idênticas às de uma imagem e que este também pode alterar a forma como as várias modalidades comunicativas (verbal, visual e sonora) interagem. Os sons adicionam detalhes e informação que vão além do texto e da imagem e que dão uma nova dimensão à narrativa (85). O som numa banda desenhada é representado não só pelos balões de fala, mas também pelas onomatopeias. A onomatopeia é “o recurso estilístico pelo qual se procura sugerir a imagem auditiva de um objecto por meio de um concurso adequado de sons”⁷, ou seja, a onomatopeia é a representação gráfica de um som. Exemplos de onomatopeias são a utilização da palavra “miau” para representar o som que um gato faz, ou “cábuuum” para representar o som de uma explosão, entre outros. Segundo Carmen Valero Garcés, “In comics, onomatopoeia may appear inside or outside the balloons. (...) Moreover, as it is commonly known, the representation of sounds does not always coincide across languages” (*Onomatopoeia and Unarticulated Language* 238). Tal significa que para diferentes países e culturas há várias representações e convenções diferentes de onomatopeias (Zanettin, *Comics* 18), o que faz destas um dos elementos que gera mais fascínio e interesse nos estudos linguístico-culturais.

Para além das representações gráficas de sons, Zanettin afirma que existem outros aspectos da experiência sensorial a considerar, como a representação do movimento pelas linhas cinéticas (*motion lines/ action lines/ speed lines*), já referidas anteriormente (ver *supra*, figura 1.3), ou as metáforas visuais (*visual metaphors*) ou pictogramas (*pictograms*) que são “conventional stylized representations which are intertextually recognized, such as a saw to represent sleep or stars to represent pain in humorous comics” (*Comics* 18). Outro exemplo comum destas metáforas visuais é a

⁷ “Onomatopeia” *Infopédia*. 2012. Infopédia – Enciclopédia e Dicionários Porto Editora. <<http://www.infopedia.pt/pesquisa-global/onomatopeia>>.

utilização de uma lâmpada para representar um novo pensamento por parte de uma personagem de uma banda desenhada (ver figura 1.5):

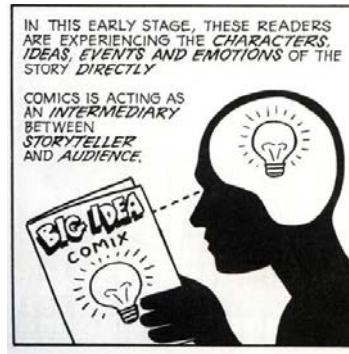


Figura 1.5: McCloud, Scott. *Understanding Comics*. 1993. 172.

A dificuldade de definir banda desenhada é sublinhada por McCloud: “Our attempts to define comics are an on-going process which won’t end anytime soon. A new generation will no doubt reject whatever this one finally decides to accept and try once more to re-invent comics” (23). Contudo, podemos afirmar que a banda desenhada é um texto multimodal que possui uma série de elementos (ou convenções) que completam a sua narrativa, cada um deles com a sua função. Estes elementos são, sumariamente, os painéis, os *gutters*, os balões, as legendas, os títulos, as inscrições, as linhas cinéticas, as metáforas visuais e as onomatopeias. Estas convenções podem representar características visuais, textuais ou sonoras e cada país possui formas diferentes de as representar. Existem no mundo diversos formatos de publicação e várias designações para a banda desenhada. A banda desenhada possui várias características específicas e uma vasta terminologia e por isso para este tipo de arte existem também várias definições. Com efeito, as suas capacidades apelativa e pragmática possibilitam um número ilimitado de narrativas que fazem com que a banda desenhada seja uma arte mundialmente influente e única.

II. A Tradução de Banda Desenhada

II.1. A Banda Desenhada nos Estudos de Tradução

Os Estudos de Tradução têm sofrido uma evolução bastante significativa nos últimos 60 anos. Esta situação ocorreu, em parte, porque passaram a ser desenvolvidos por uma comunidade científica que estabeleceu uma base teórica extensa e institucionalizou a leccionação da disciplina nas universidades. Por outro lado, esta evolução deu-se também devido aos novos meios de comunicação, nomeadamente à internet, que possibilitaram a abertura a novos horizontes, novas culturas e novas ferramentas de trabalho. Os Estudos de Tradução são na sua essência interdisciplinares pois no seu âmbito interligam uma série de outras disciplinas como a literatura, a linguística e os estudos culturais, entre outras (Baker e Saldanha 148; Snell-Hornby 20).

Apesar da rápida evolução dos Estudos de Tradução, da sua conexão com uma miríade de outras disciplinas, do aumento da quantidade de novas teorias e métodos e da explosão de novas tecnologias que facilitam o seu estudo, ainda há muitos temas e assuntos por explorar e por aprofundar. A título de exemplo, a legendagem é uma das áreas que gerou o maior número de estudos nos últimos 20 anos, por diversos motivos, sendo o mais importante a globalização do mercado mundial. Tal indica que a procura de profissionais aptos para realizar este tipo de tradução audiovisual aumentou porque a oferta de material audiovisual para traduzir também aumentou. Uma situação semelhante ocorreu com a tradução de banda desenhada, o que permite concluir que a tradução pode ser considerada como uma oferta de serviços que oscila de acordo com a procura do mercado: “In the 20th century, comics spread from the US first to Europe and then, especially after the Second World War, to the rest of the world. As a result, the global comic market is a translation market, too” (Kaindl 36). Quer isto dizer que, tal como na legendagem, a procura de serviços de tradução de banda desenhada oscila de acordo com a procura do mercado, neste caso da procura por parte das editoras.

Como se justifica então a falta de profissionais especializados em Portugal neste ramo da tradução que é igualmente afectado pela globalização? Como já foi dito, a leccionação dos Estudos de Tradução no meio universitário promoveu a institucionalização da disciplina e esta ganhou um estatuto académico. As faculdades e as universidades formam profissionais de tradução multifacetados e eficazes que traduzem diversas áreas de especialidade. As mais comuns em Portugal são a tradução

literária e a tradução técnica, porém com as novas tecnologias há agora uma série de subáreas, como a legendagem e a tradução de videojogos, que começam a fazer-se notar através de cursos de especialização, conferências e colóquios que atraem profissionais e amadores e fazem assim com que o interesse na área aumente. No entanto, há ainda uma escassez na oferta, relativamente a formadores, cursos, colóquios e conferências na área da tradução de banda desenhada e é por este efeito dominó que não existem também profissionais especializados apenas em tradução de banda desenhada.

A procura no mercado português é representativa da falta de especialistas pois as empresas preferem um profissional mais multifacetado do que especializado, como se pode ver nas ofertas de emprego em geral. Em Portugal, a tradução de banda desenhada reflecte a influência cultural que outros países exercem. Por um lado, as papelarias vendem colecções de bandas desenhadas em fascículos, traduzidos em português, que saem semana após semana com um custo inicial reduzido mas que após alguns fascículos se torna dispendioso. Por outro lado, são vendidos exemplares importados de bandas desenhadas a custo reduzido e a sua tradução é geralmente feita em português do Brasil ou, por vezes, é mantida a língua de partida, não se efectuando qualquer modificação no texto. Nas lojas especializadas em banda desenhada temos todas as opções na língua de partida (francês, italiano, inglês e japonês na maior parte dos casos) e temos traduções brasileiras e portuguesas, sendo que as portuguesas são geralmente as de custo mais elevado, salvo raras excepções. Os motivos para este aumento drástico de preços na tradução para português são os custos de publicação, os custos de compra dos direitos de autor e a tradução efectuada por um profissional especializado.

Nos últimos anos, a influência do euro e o aumento do IVA ano após ano também se reflecte nos custos de venda e o que era acessível ao público em geral passa a ser demasiado dispendioso. Como consequência, verifica-se o aumento da importação de banda desenhada na língua de partida e a sua venda cada vez mais significativa em livrarias portuguesas. Estas livrarias passam agora a vender mais material importado. O caso das livrarias representa bem como as traduções de BD dependem da procura do mercado. O público-alvo das BD tem-se modificado ao longo do tempo e uma das consequências pode ser a falta de traduções na língua de chegada. Sem tradução, a BD é apenas direccionada a uma camada menos jovem da população que tenha capacidades linguísticas mais desenvolvidas.

Após ter sido realizada uma investigação, tão exaustiva quanto possível, sobre o tema de tradução de banda desenhada, ficou claro que até há pouco tempo havia poucas teorias e estudos que se focassem somente neste tema:

About 30 years after the establishment of Translation Studies as an academic field, quite a large body of literature has been produced, widening the scope of the discipline to spoken and multimedia translation, and to other forms of intercultural communication. Many different translation products, processes and practices have been analysed and discussed, and it seems therefore almost surprising that relatively little has been written on the translation of comics, which enjoy a wide readership and whose history is much intertwined with translation. (Zanettin, *Comics* 19)

A maior parte dos estudos são efectivamente oriundos de países em que se efectua um maior número de traduções, ou seja, países cuja língua não é o inglês ou o japonês (maiores exportadores de banda desenhada), o que quer dizer que a maior parte dos estudos são redigidos em línguas como o finlandês, o italiano ou o alemão, e são assim mais difíceis de examinar por parte de outros investigadores que não são especialistas nestas línguas, já para não falar na impossibilidade de investigação dos estudos de tradução comparativos. A BD é ainda hoje, por si só, associada à ideia de infantilidade e de falta de seriedade, o que prejudica muito a sua investigação. Para além disso, é vista apenas como um género de literatura, o que reduz a sua importância nos Estudos de Tradução e o facto de haver uma predominância de estudos de tradução literária pode indicar que outras áreas foram menos aprofundadas. A tradução de BD é uma dessas áreas e a falta de teorias contemporâneas formuladas apenas para esta área é visível. Muitos analistas utilizam teorias referentes à legendagem e à tradução literária para referir a tradução de BD. Esta interdisciplinaridade constitui a base dos Estudos de Tradução e não deve ser ignorada quando se realiza qualquer tipo de investigação sobre esta área específica.

Depois de analisar todos os textos acessíveis, concluiu-se que para falar da tradução de BD era necessário identificar o tipo de texto que é uma banda desenhada nos Estudos de Tradução. Katharina Reiss introduz, em 1990, na sua tipologia de textos o termo “multimedial” ou “multimédia” para se referir a textos que possuem características visuais e textuais, mas não características auditivas (Snell-Hornby 84). Como exemplos de textos desta categoria, refere a banda desenhada, a publicidade, os guiões de filmes, entre outros. Com a interacção dos Estudos Culturais e da Teoria da

Tradução esta tipologia de textos sofreu algumas alterações. Segundo Mary Snell-Hornby, a BD é considerada um texto multisemiótico e não multimédia. Esta autora defende que há quatro tipos de texto que dependem de elementos não-verbais:

1. *Multimedial* texts (in English usually *audiovisual*) are conveyed by technical and/or electronic media involving both sight and sound (e.g. material for film or television, sub/surtitleing),
2. *Multimodal* texts involve different modes of verbal and nonverbal expression, comprising both sight and sound, as in drama and opera,
3. *Multisemiotic* texts use different graphic sign systems, verbal and non-verbal (e.g. comics or print advertisements, (...)),
4. *Audiomedial* texts are those written to be spoken, hence reach their ultimate recipient by means of the human voice and not from the printed page (e.g. political speeches, academic papers). (Snell-Hornby 85)

Snell-Hornby considera assim que a BD é um tipo de texto multisemiótico pois possibilita a comunicação através de elementos visuais e de elementos textuais, e que ao se realizar a tradução destes mesmos textos tem de se ter em conta não só os elementos linguísticos, mas também os elementos gráficos. O tradutor terá de trabalhar com o texto e com a imagem de forma a criar uma tradução homogénea o que torna este tipo de tradução muito apelativo. A tradução de BD é uma área que possui uma forte base teórica que está de alguma forma fragmentada e dissipada e muitas vezes as teorias que a esta se aplicam são, como já foi dito, “empréstimos” de outras áreas. A primeira teoria que se pode aplicar à tradução de BD mas que não era apenas direccionada a este tipo de tradução é a teoria de Roman Jakobson de 1959 que afirma a existência de três tipos de tradução:

We distinguish three ways of interpreting a verbal sign: it may be translated into other signs of the same language, into another language, or into another, nonverbal system of symbols. These three kinds of translation are to be differently labelled:

1. Intralingual translation or *rewording* is an interpretation of verbal signs by means of other signs of the same language.
2. Interlingual translation or *translation proper* is an interpretation of verbal signs by means of some other language.
3. Intersemiotic translation or *transmutation* is an interpretation of verbal signs by means of signs of nonverbal sign systems. (Jakobson 114)

Ao criar a designação “tradução intersemiótica”, Jakobson possibilitou a inserção, nos Estudos de Tradução, da tradução de textos que possuem signos não-verbais, como é o caso da tradução de BD na qual a imagem (sistema de signo não verbal) e o texto (sistema de signo verbal) se complementam um ao outro e dependem muitas vezes um do outro. Para além disso, a tradução de BD pode ser também aplicada à designação “tradução interlingual”, ou seja, a interpretação dos diálogos de uma língua para outra.

(...) it seems important to stress that comics are primarily visual texts which may (or may not) include a verbal component and that in the translation of comics interlingual interpretation (‘translation proper’) happens within the context of visual interpretation. Language is only one of the systems (...) involved in the translation of comics (...). (Zanettin, *Comics* 12)

Na banda desenhada a imagem e o texto são indissociáveis. Apesar de as imagens serem estáticas, elas formam uma narrativa e o leitor deve imaginar os sons de acordo com a sua representação icónica (onomatopeias). O tradutor deve ter em atenção esta interligação de sistemas quando traduz, para não confundir o leitor:

(...) the non-linguistic elements of the message not only constitute a part of the meaning but also, on occasions, impose their own laws and conditions on the text. If the text does not adjust to these conditions it will not fulfil its communicative function in the whole nor will it allow the other systems to do so. (Mayoral et al. 363)

Em 1982, Christopher Titford introduziu a designação “constrained translation” aplicada ao ensino da língua estrangeira. Mais tarde, a mesma designação, “in which the text is only one of the components of the message” (Mayoral et al. 356), foi reintroduzida e alargada a vários tipos de tradução intersemiótica como a tradução de publicidade ou a tradução de BD. Apesar de ter sido importante para o estudo da tradução de BD, este artigo não aborda especificamente apenas essa temática:

The procedures involved in the translation of texts have been widely studied from a linguistic point of view. However, when a translation is required not only of written texts alone, but of texts in association with other communication media (image, music, oral sources, etc.), the translator’s task is complicated and at the same time constrained by the latter. (...) We have studied the communication process and the task which the translator must accomplish when the text is influenced by the concurrence of other communication systems or elements such as image, music, etc. (Mayoral et al. 356)

Federico Zanettin, um teorizador italiano dos Estudos de Tradução, utiliza novamente o conceito “constrained translation” mas desta vez aplica-o à tradução de

BD: “Comics translation is seen as a type of medium-constrained translation, in which the translation of the written text is constrained by the visual text” (Zanettin, *Fumetti e Traduzione multimediale* 1). Quer isto dizer que as características visuais de uma banda desenhada frequentemente limitam a sua tradução:

I fumetti sono testi multimediali in cui due codici espressivi diversi, parole e immagini, convergono a formare un linguaggio unitario. Il traduttore può però manipolare esclusivamente il codice verbale, adeguando le strategie traduttive adottate ai vincoli posti dal codice visivo. (Zanettin, *Fumetti* 1)

A banda desenhada é um texto multimédia no qual dois códigos expressivos diferentes, texto e imagem, se juntam para formar uma linguagem unitária. O tradutor apenas pode manipular o código verbal, adequando a estratégia de tradução adoptada aos limites impostos pelo código visual. (minha tradução)

A banda desenhada é de facto um texto multisemiótico com vários elementos que dependem uns dos outros. Com a evolução das novas tecnologias os tradutores podem hoje em dia fazer alterações nos elementos visuais de uma banda desenhada. Podem modificar imagens para inserir a sua tradução e podem retirar trechos de texto, tudo dependendo do que foi requerido pela editora: “Verbal language is not the only component of comics which gets translated, since visual components are modified as well (...)” (Zanettin, *Comics* 21). Em 1999, Klaus Kaindl, na sua dissertação de doutoramento *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog: Am Beispiel der Comicübersetzung*, propõe que “comics translation practices should be analyzed within their social context of production and reception” (qtd. in Zanettin, *Comics* 23). As características do país de chegada podem influenciar o texto de chegada, como sucede no Japão, onde a banda desenhada é alterada pois a orientação de leitura dos japoneses é da direita para a esquerda.

Federico Zanettin e Klaus Kaindl protagonizaram a primeira vaga de estudos que se foca especificamente na tradução de BD. Mais tarde, ambos seriam também os primeiros a publicar obras totalmente dedicadas a este tipo de tradução (Kaindl, *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog*; Zanettin, *Comics in Translation*).

Eventually, Zanettin’s miscellany (2008) provided a coordinated overview of topics which were relevant for research – certain genres such as mangas, case studies of various comic series, e.g. Disney comics, as well as the role of publication formats in translation and comic translation in the age of globalization were dealt with. Thus, the range of topics was broadened considerably, paving the way for a more comprehensive understanding of the problems in

comic translation. The basis for this is a wide notion for “text”, which comprises not only linguistic, but also pictorial and typographic elements and which considers comic translation in its cultural and social context. (Kaindl 37)

Zanettin, com a sua colectânea, possibilita o estudo de uma série de artigos que introduzem novas ideias, conceitos e experiências sobre o mundo da tradução de banda desenhada e que destacam não só as características e elementos da banda desenhada, mas também os problemas de tradução com que o tradutor se depara ao realizar este tipo de tradução e as escolhas tradutórias que terá de efectuar, bem como as restrições impostas pelas editoras ou mesmo pelo contexto sociocultural e histórico-cultural em que se insere:

The translation of comics into another language is primarily their translation into another visual culture, so that not only are different natural languages such as English, Japanese, Italian or French involved, but also different cultural traditions and different sets of conventions for comics. (Zanettin, *Comics* 12)

II.2. Elementos da Banda Desenhada nos Estudos de Tradução

Kaindl publica, em 1999, o artigo “Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation”, no qual introduz uma série de elementos próprios da banda desenhada que considera serem indispensáveis em futuras análises de tradução:

Kaindl divides them into three groups: linguistic, typographic and pictorial. Linguistic signs can be further divided into several sub-categories: titles, dialogue texts, narrations, inscriptions and onomatopoeia (...). Typographic signs serve to shape the characters and they also serve as an interface between language and pictures. Their proportion, size and extent can indicate the intensity of the emotion or noise. Pictorial signs are a set of all visual elements used by comics: shape and size of panels, the style of the artist, colour, perspective etc. (Kaindl 273. qtd. in Tomášek 39)

Os signos linguísticos (*linguistic signs*), segundo Kaindl, possuem características e funções específicas que em conjunto formam a narrativa de uma BD. Podem ser identificados como títulos, diálogos, narrativas, inscrições e onomatopéias.

Os títulos (*titles*), têm a função de apelar à leitura (ver figura 2.1):



Figura 2.1: Watterson, Bill. *Something under the bed is drooling*. 1988. 2.

Os diálogos (*dialogue texts*), representam as falas das personagens (ver figura 2.2): “Texts in speech bubbles serve – similar to dialogues in films and in theatres – to create communication situations and produce the social space where the characters act by linguistic means” (Kaindl 38).



Figura 2.2: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 1987. 6.

As narrativas (*narrations*), que oferecem uma contextualização da história (ver figura 2.3), “as they convey the temporal and local context at the macrolevel (between the individual panels) and control the understanding of the respective situation at the microlevel (within a panel)” (Kaindl 38).



Figura 2.3: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 1987. 16.

As inscrições (*inscriptions*), que (ver figura 2.4) “used as linguistic elements inserted into the picture primarily have the function of describing the context of the situation in concrete terms” (Kaindl 38).

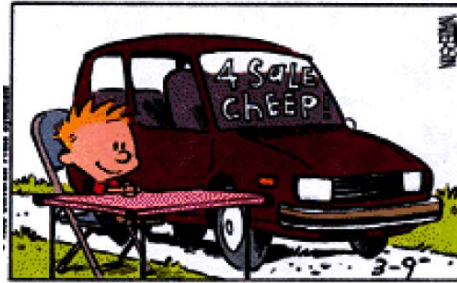


Figura 2.4: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 1987. 53.

Por último, as onomatopéias (*onomatopoeia*), que constituem a representação textual dos sons (ver figura 2.5):

The typographic design is closely linked to the visual aspect (...). The sounds and intonations of speech acts can be shown iconically by appropriately selecting the font, the proportion of letters, the design of the shapes, the run of the letters, their slope, the reading direction and the colours. (Kaindl 39)



Figura 2.5: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 1987. 19.

Sendo assim, os signos tipográficos (*typographic signs*) representam as emoções ou as características das personagens através de elementos como o tamanho da letra e a sua orientação (ver figura 2.6):



Figura 2.6: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 1987. 34.

Por fim, os signos pictóricos (*pictorial signs*) são, como o próprio nome indica, os elementos que fazem parte da imagem ou ilustração, como por exemplo, o tamanho dos quadradinhos, as cores utilizadas, a sequência das imagens, etc. Como se pode ver na *infra* (figura 2.7), nem sequer existe informação verbal:

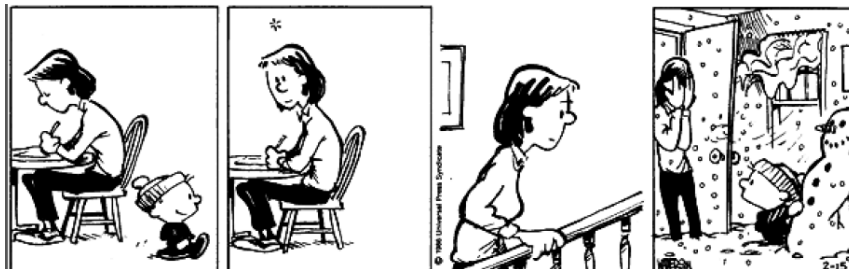


Figura 2.7: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 1987. 43.

Nadine Celotti considera que o objectivo do tradutor “should be to translate all verbal messages, but in reality not all of them will be translated in comics” (38). Esta autora defende que se podem identificar quatro áreas diferentes de mensagens verbais, nomeadamente os balões (*balloons*), que representam o modo falado (*spoken mode*), as legendas (*captions*), que são geralmente utilizadas para marcar “changes in time and space, but it can also include commentaries connected with the pictures” (38). Quanto aos títulos (*titles*), a sua principal função é “to be attractive and they are often changed during their journey from one country to another” (38). Celotti afirma que o paratexto linguístico (*linguistic paratext*) é composto por todos os signos verbais que se encontram fora dos balões e dentro do desenho, sejam “inscriptions, road signs, newspapers, onomatopoeia, sometimes dialogues, and so on” (39).

The paratext can have both functions, visual and verbal, and the translator should decide which of these to give priority to. For the translator it could be useful to distinguish the written messages from those which play a fundamental part in the progress of the diegesis from the others. (...) There are other paratexts which can tell us about social, cultural or geographic context or can make use of jokes or puns. (39)

Segundo Celotti, o tradutor terá que distinguir qual é o objectivo do paratexto, ou seja, se a sua função é verbal ou visual e terá que decidir se traduz o paratexto ou se o mantém, dependendo se o considera essencial à compreensão da narrativa ou se este tem um papel meramente visual (39).

II.3. Estratégias da Tradução de Banda Desenhada

Na realização deste tipo de tradução, o tradutor pode utilizar uma série de estratégias diferentes dependendo do que é requerido pela editora (ou cliente). Dependendo também de vários outros factores, como por exemplo, das características da língua e cultura de chegada, utilizar-se-á a estratégia mais adequada no processo de tradução.

Kaindl apresenta um conjunto de estratégias de tradução⁸ que se aplicam sobre os elementos que foram indicados *supra* (ver II.2):

Those strategies are *repetitio* (linguistic and typographic signs – and usually onomatopoeia as well - are taken over in their original form from the source discourse), *deletio* (removal of text or pictures), *adiectio* (adding a linguistic or pictorial material to the target discourse), *transmutatio* (change of the target discourse in order of the source discourse) and *substitutio* (replacement of one linguistic, typographic or pictorial sign with another). (Kaindl 275 qtd. in Tomášek 40)

Com a estratégia da repetição (*Repetitio*), mantêm-se no texto de chegada os signos linguísticos e tipográficos que se encontravam no texto de partida, e tendo em conta que se está a traduzir para uma cultura diferente é possível que alguma informação se perca ou não faça sentido na língua de chegada:

(...) trabajamos con dos sistemas lingüísticos diferentes que conllevan también diferencias socioculturales reflejadas en el uso de la lengua (...) Con referencia a los problemas lingüísticos, aparte de los habituales al tratarse de dos lenguas diferentes, es interesante destacar que habitualmente los comics se consideran literatura de entretenimiento, lo cual añade una nueva dimensión al mensaje: su función lúdica. Y ello conlleva unas características específicas del uso de la lengua que se convierten, en ocasiones, en dificultades de comprensión y de traslado a otra lengua. Por ejemplo, juegos de palabras, dobles sentidos, chistes, uso de jergas, coloquialismos, lenguaje críptico, etc. (Garcés, *La Traducción del cómic: Retos, estrategias y resultados* 78)

A estratégia *Deletio* é a eliminação de texto ou imagens. Como já foi dito, hoje em dia os tradutores podem manipular imagens e texto de acordo com o que a editora requer. Mesmo que o objectivo do tradutor seja, na sua essência, transmitir a mensagem do autor, este terá de se sujeitar às regras da editora. Os factores sociais, como por exemplo a censura, são uma das causas mais comuns da remoção de balões de fala e da

⁸ Klaus Kaindl aponta que os termos (em latim) baseados no uso da retórica utilizados por Delabastita, em 1989, no artigo “Translation and Mass-communication: Film and T.V. translation as Evidence of Cultural Dynamics”, podem também ser aplicados à tradução de banda desenhada (De Wille 49).

manipulação de imagens para transmitir uma mensagem diferente da original. Por vezes uma informação é eliminada pois não faz qualquer sentido no texto de chegada, ou seja: “Supresión de determinados detalles, por ejemplo referencias a lugares, personajes o hechos conocidos en la cultura del TO pero irrelevantes o desconocidos en la nueva cultura” (Garcés, *La Traducción* 80).

A estratégia *Adiectio* é, como o nome indica, a adição de elementos pictográficos e linguísticos. Por vezes é necessário adicionar mais informação ao texto de chegada porque a mensagem do texto de partida pode não ser explícita numa cultura como é noutra: “Adición de elementos diferentes y no solo de texto: expresiones coloquiales, signos de puntuación, palabras para enfatizar, un vocabulario más elaborado, una explicación, un mayor porcentaje de palabras soeces” (Garcés, *La Traducción* 79).

A estratégia *Transmutatio* consiste na tradução do texto de chegada com o objectivo de transmitir a mensagem do texto de partida, ou: “Adaptación de los recursos utilizados en el TO a la nueva lengua con el fin de conseguir el mismo efecto” (Garcés, *La Traducción* 79). Esta estratégia é a mais comum na tradução de BD, pois pode-se considerar essencial para todos os casos em que o tradutor pretenda transmitir, na cultura de chegada, a mesma ideia que o autor fez chegar ao leitor da língua de partida.

Por último, a estratégia *Substitutio* que é, novamente como o nome indica, a substituição de elementos tipográficos, pictográficos e linguísticos por outros. O tradutor pode considerar que outros elementos se aplicam melhor ao contexto de chegada e efectuar estas alterações, porém é muito frequente que a decisão não caiba ao tradutor, principalmente quando pretende aplicar esta estratégia a elementos pictográficos:

Given that the text of comics has graphic qualities, it follows that the translation of a comic does not only involve the linguistic but also the graphic side of it. Texts in comics are visual elements of the page; therefore, pages and pictures themselves actually need ‘translation’. Even wordless comics are not exempt from this rule: formats may (and sometimes must) be altered and manipulated in order to adapt the comic to other cultures and other reading publics. (Rota, *Aspects of Adaptation* 84)

Valerio Rota afirma que existem três formas de “traduzir” o formato de uma BD. O tradutor pode adaptar o texto ao formato local, pode manter o formato original ou utilizar um formato completamente diferente do original e do local (*Aspects* 84).

Contudo, a alteração ou manutenção de formatos por parte do tradutor ou da editora depende muito do capital que se pretende investir na publicação e do local onde a tradução da BD irá ser publicada.

Nos Estudos de Tradução existem duas estratégias tradutórias que podem ser aplicadas a qualquer tipo de texto, seja audiovisual, multisemiótico, literário, ou outro. Estas estratégias são a naturalização (*einbürgernde Übersetzung*) e a alienação (*verfremdende Übersetzung*), propostas em 1813 por Friedrich Schleiermacher e posteriormente trabalhadas em termos de domesticação e de estranhamento por Lawrence Venuti em 1995 (*domestication/foreignization*). O princípio básico da diferença entre a domesticação e o estranhamento é o facto de uma ser orientada do autor para o leitor (domesticação) e a outra ser orientada do leitor para o autor (estranhamento) (Munday 183). Tendo em conta o objectivo e o público-alvo da tradução, o tradutor irá utilizar uma destas estratégias “depending on the degree of visibility and acceptability with which translators wish to endow a text” (Baker e Saldanha 29). A estratégia de domesticação tem como principal objectivo adaptar a tradução à cultura de chegada, ou seja, facilitar a compreensão do texto de partida, por parte de leitores da cultura de chegada, ao integrar (de forma parcial ou total) valores da cultura de chegada na tradução. A estratégia de domesticação aplica-se também à tradução de BD. Rota constata que:

Comics are published in a form which fits the tastes of the target reading public. The most obvious case of domestication involves the publication of a foreign comic in the local format, notwithstanding the characteristics of the original publication. The domesticating strategy is mainly adopted in culturally dominant countries (the US, for instance) (...). (*Aspects* 86)

Assim sendo, para além de todas as alterações linguísticas que podem ser efectuadas ao texto na tradução da língua de partida para a língua de chegada, também o formato de publicação da BD pode ser alterado para se adequar à cultura de chegada. Valerio Rota afirma que existem uma série de alterações que podem indicar que foi utilizada a estratégia de domesticação, sendo elas: “shrinking or magnification of pages and panels” (86), ou seja, mudar o tamanho das imagens para estas caberem num livro mais pequeno ou maior; “colouring of black-and-white comics, or publication of colour comics in black and white” (87), que ocorre quando a edição traduzida de uma BD é publicada a preto e branco mesmo que a BD tenha sido originalmente publicada a cores ou vice-versa; “mutilation of texts” (87), que acontece quando se modifica o tamanho da

imagem e, por conseguinte, se altera o tamanho do espaço onde o texto se encontra, o que gera um conjunto de alterações seja no tamanho da fonte, seja no tamanho das frases; “re-arrangement of pages and panels” (87), que acontece quando se muda a ordem original dos painéis porque se fizeram muitas alterações ao texto; “omission of pages and panels” (89), que acontece quando a editora pretende publicar um livro com menos páginas que o original; “cultural or political censorship” (89), que, como já foi dito, implica a modificação das imagens e texto para transmitir uma mensagem diferente da original:

The application of a foreignizing strategy normally has the advantage of maintaining many of the features of the original work. Sometimes, however, keeping the original format without applying any form of adaptation may lead to a failure from the commercial point of view as well as from that of preserving the comic in another culture. (*Aspects* 85)

A estratégia de estranhamento dá ao autor uma maior importância pois mantém características do texto de partida na tradução. Esta estratégia permite que o leitor tenha acesso à cultura de partida no texto de chegada, porém também pode dificultar a leitura do texto de chegada: “Foreignization, which may involve lexical and syntactic borrowings and calques, reflects the SL norms and reminds the target culture readers that they are dealing with a translation, thus in some ways bringing them closer to the experience of the foreign text” (Munday 189). Isto significa que se o leitor não possuir qualquer conhecimento sobre a cultura de partida não irá perceber completamente o texto de chegada.

Segundo Rota, na banda desenhada, as características do texto de partida estão sempre visíveis a não ser que as alterações ao texto sejam tão extremas que não permitam ao leitor ter a percepção de que a tradução não é o texto de partida e a estratégia de estranhamento é “mainly adopted in countries (like Italy, France, and Spain, for instance) where the reading public has developed an awareness of the artistic importance of comics and where, consequently, drastic alterations of the original works (a domesticating strategy) would not be viewed in a favourable light” (*Aspects* 85). Com a estratégia de estranhamento, o formato original mantém-se e só se registam pequenas alterações como o número de páginas. É claro que, ao se tratar de uma tradução, algo terá de ser alterado no que diz respeito a elementos textuais. Em relação a elementos que possuem propriedades gráficas limitativas, como os títulos por exemplo, Rota afirma que por vezes se mantém o texto de partida e se acrescenta uma nota de

rodapé com a tradução, embora ele próprio sublinhe que estes e outros processos semelhantes “are in many cases mainly dictated by economic concerns: appealing to the tastes of the public, who eventually appreciate this policy, can be simply considered a bonus” (85).

Não fazer alterações aos elementos gráficos pode assim ser considerada uma decisão económica que nada tem a ver com o trabalho do tradutor. Zanettin afirma que “in different countries and times comics may primarily address a certain readership rather than another, and this may have implications for the way translated comics are perceived and the strategies used to translate (or not translate) them” (*Comics* 7). Os requisitos da editora definem a aplicação de estratégias de tradução, sejam estas o estranhamento ou a domesticação. Qualquer uma destas estratégias pode ser utilizada pelo tradutor no processo de tradução, dependendo do objectivo que foi traçado pela editora. Objectivo este que pode ser, por um lado, dar a conhecer ao leitor uma nova história dentro dos parâmetros culturais com que está familiarizado, ou, por outro lado, dar a conhecer uma cultura com que está menos familiarizado e que aproxima o leitor aos parâmetros culturais do autor.

III. O Caso de *Calvin & Hobbes*

III.1. Contextualização da Banda Desenhada Seleccionada

O contexto da cultura de partida em que uma BD se insere é fulcral quando a queremos traduzir para uma cultura de chegada diferente e “o tradutor não poderá traduzir um texto sem o ter inserido culturalmente ou se não tiver percebido quais são, caso existam, as referências culturais do mesmo” (Mata 152). Assim sendo, torna-se necessário contextualizar a banda desenhada que foi seleccionada para a análise do trabalho de projecto no que diz respeito à cultura de partida.

Para este trabalho de projecto a banda desenhada escolhida foi a de *Calvin & Hobbes*, uma BD que é composta por histórias curtas, com muito humor e muitos jogos de palavras. Publicada pela primeira vez em Novembro de 1985, pela Universal Press Syndicate, a BD *Calvin & Hobbes*, é escrita e ilustrada pelo americano Bill Watterson. A BD apresenta-nos as peripécias de um rapaz chamado Calvin, baseado em João Calvino, um impulsionador da reforma protestante na Europa do século XVI, e de Hobbes, um sarcástico tigre de peluche, baseado em Thomas Hobbes, um filósofo inglês do século XVII. *Calvin & Hobbes* gira à volta da relação entre as duas personagens principais, e também da relação de Calvin com a sua família e os seus amigos, nos subúrbios americanos. Todos vêem Hobbes como apenas um tigre de peluche menos Calvin, que acredita que Hobbes está vivo e que fala e brinca com ele. Esta relação entre uma criança e o seu “amigo imaginário” cria uma série de situações caricatas e cómicas pelo que a BD registou um sucesso instantâneo em 1985, para um ano depois vir a ser publicada em vários jornais, como o *The Times*. A sua narrativa reduzida proporcionava a fácil transição para jornais, em que se publicavam tiras curtas e divertidas.

As diferenças culturais são muito importantes na criação do humor e o que funciona numa cultura pode não funcionar noutra. Este foi um dos aspectos a considerar na análise a *Calvin & Hobbes*, ou seja, a tradução, para a língua e cultura portuguesa, de um texto já enraizado na língua e cultura americana. Segundo Patrícia Mata, ao traduzir “será impossível separar a componente da língua da componente da cultura, uma vez que a primeira sofre muitas variações ao longo da sua existência, variações essas, que levam a diferentes conceitos, ideias e interpretações” (152). Ainda relativamente às diferenças culturais também se deve ter em conta que o humor é também algo que varia de acordo com a cultura e que gera uma série de entraves que por si só dificultam o

trabalho de um tradutor. Koponen afirma que “In comics, the two semiotic systems of word and image interact to create the full reading experience and often a humorous effect” (1). No caso de *Calvin & Hobbes*, a imagem e o texto complementam-se um ao outro para formar um texto multimodal humorístico, o que resulta num produto final homogêneo e apelativo culturalmente.

III.2. Processo de Tradução

O processo de tradução utilizado depende do objectivo final dessa tradução. Ficou claro, depois de ser analisada a contracapa das traduções publicadas, que no processo de tradução dentro de uma empresa ou editora estão envolvidos no mínimo três especialistas: o tradutor que traduz de uma língua para a outra; o especialista que trata da inserção do texto em balões (balonagem); e o/s especialista/s envolvidos no acabamento e na impressão, esta última normalmente realizada por uma empresa de artes e *design* gráficos. É este o caso das três traduções publicadas pela editora de *Calvin & Hobbes* em Portugal, a Gradiva, que serão analisadas neste trabalho. As traduções publicadas foram traduzidas em alturas diferentes e foram feitas por tradutoras diferentes. A tradução de “Há monstros debaixo da cama?” e de “Viva o Alasca!” foi feita por Ana Falcão Bastos e a tradução de “*Calvin & Hobbes*” foi feita por Helena Gubernatis.

Nos casos em que uma editora está em redução de despesas ou em que uma tradução é requisitada por um cliente que pretende gastar apenas uma pequena soma, o processo de tradução passa a ser feito apenas por um tradutor *freelance* ou colaborador. Neste processo, o cliente pede uma tradução ao tradutor e este último realiza todo o trabalho linguístico e artístico que seria realizado por outros especialistas. Segundo De Wille, até é possível que as editoras tomem medidas de redução de despesa ao contratar tradutores, a custo reduzido, que não sejam muito experientes na área ou que sejam apenas fãs de banda desenhada (35). Como um dos objectivos deste trabalho de projecto é dar a conhecer todas as dificuldades encontradas numa tradução de BD, sejam estas linguísticas ou estéticas, e todos os programas necessários para a tradução, foi utilizado o segundo processo que vê o tradutor como um especialista multifacetado. Neste caso, o que se pretende é demonstrar que todas as etapas envolvidas no processo de tradução de banda desenhada podem ser realizadas apenas por uma pessoa, o tradutor.

Antes de iniciar a tradução, procedeu-se à escolha das ferramentas de trabalho para efectuar a tradução de *Calvin & Hobbes* tendo sempre em atenção que este é um texto multimodal e que requer um programa de tradução que vai muito além da tradução interlingual. Depois de analisar as características de vários programas de tradução como o *SDL Trados* ou o *MemoQ* ficou claro que, mesmo com todas as possibilidades de trabalho que estes oferecem, não iriam permitir a manipulação completa de imagens e muito menos a alteração de texto fora dos balões. Foi então necessário testar programas de manipulação de imagem como o *CorelDRAW* ou o *Photoshop* que permitissem no mínimo inserir a tradução na imagem. Contudo, estes programas requerem um conhecimento básico e são de utilização algo complexa para um tradutor que não seja especializado em manipulação de imagens. Um tradutor multifacetado pode querer aprofundar o seu currículo e ser um utilizador ávido deste tipo de programas de manipulação de imagens, porém neste caso foi necessário utilizar recursos mais acessíveis. Os programas escolhidos para a tradução foram, deste modo, o *Microsoft Paint* para manipular a imagem e o *Microsoft Word* para inserir o texto, porque ambos os programas são mais acessíveis ao público em geral e não requerem grandes conhecimentos técnicos.

De forma a iniciar o processo de tradução, foi necessário realizar a leitura/visualização de um *corpus* pré-seleccionado de tiras de *Calvin & Hobbes* para que se tornasse possível realizar a selecção final das tiras a traduzir. O *corpus* pré-seleccionado era composto por três livros em inglês de *Calvin & Hobbes*, e após a sua leitura foram escolhidas apenas algumas tiras e vinhetas de cada um desses livros de modo a cingir o objecto de estudo do trabalho de projecto (ver anexos). Geralmente o texto de partida é seleccionado pelo cliente/editora/empresa e o objectivo final é a sua publicação e venda, porém, como este se trata de um trabalho de projecto, a selecção do texto e a consequente tradução foram baseados em objectivos puramente académicos e analíticos.

O último passo prévio ao início da tradução é a escolha da estratégia que se pretende utilizar. Tendo em conta o que foi dito *supra* no capítulo II, o tradutor pode utilizar uma miríade de estratégias diferentes dependendo do objectivo da tradução, da cultura de chegada, do público-alvo, entre outros. No caso de *Calvin & Hobbes* o que se pretendia era o chamado “comic relief”, ou seja, o efeito humorístico e por isso, de

modo a manter esta componente adequada à cultura de chegada, é necessário encontrar os equivalentes humorísticos na língua de chegada. A estratégia que adequa o texto de partida à cultura de chegada é a domesticação e será a estratégia principal a ser utilizada. Na mesma linha de pensamento, iremos também utilizar a estratégia *Transmutatio* (ver *supra*, capítulo II).

III.3. Análise da tradução de *Calvin & Hobbes*

O título de uma banda desenhada é algo com que nos deparamos logo no início da tarefa de tradução. Neste caso foram traduzidos os títulos de dois livros de Bill Watterson, que requeriam alterações no campo visual e linguístico. Estas alterações são necessárias para o leitor analisar o título e ser capaz de contextualizar o tema principal do livro. Cumprindo uma função pragmática, é com o título na capa que se apela à compra, pelo que o tradutor deve alterar o aspecto da banda desenhada de forma a cativar o interesse do leitor. Se o tradutor não fizer alterações, arrisca-se a limitar “the potential reader group to people interested in foreign novelties, making the comics a commercially unviable niche experiment” (De Wille 35).

O primeiro título seleccionado foi “Something under the bed is drooling”, que joga com o aspecto visual do painel, pois tanto a imagem como o título causam incerteza e uma certa aversão (ver figura 3.1).



Figura 3.1: Watterson, Bill. *Something under the bed is drooling*. 2.

A tradução literal deste título seria “Algo debaixo da cama se está a babar”. Porém, um título deve ser sempre apelativo, pelo que esta tradução não funciona e outra

foi proposta. A tradução proposta⁹ é “Há algo escondido debaixo da cama”, que é uma tradução equivalente porque deixa implícita uma sensação de medo mas que não utiliza a expressão “babar”, por ser demasiado informal e poder ter outro significado para o público português. Além disso, utilizou-se um tipo de letra de formato gótico, cuja conotação cultural reforça a sensação de incerteza e temor no leitor. No caso da tradução publicada, o tipo de letra utilizado é idêntico ao texto de partida. A tradutora Ana Falcão Bastos recorreu ao processo de modulação ao transformar a afirmação do título em inglês numa interrogação em português e omitiu a expressão “babar”. O resultado é “Há monstros debaixo da cama?” (ver figuras 3.2 e 3.3).

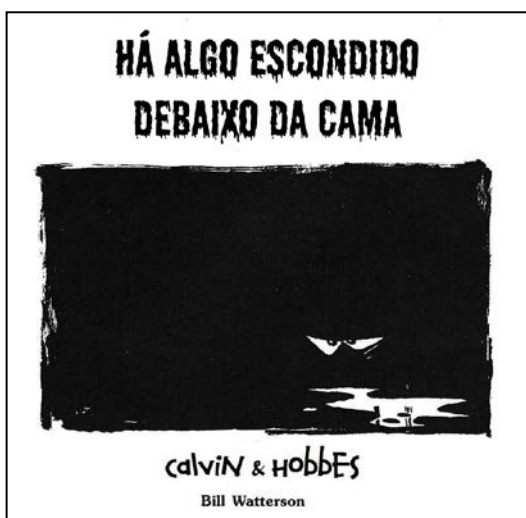


Figura 3.2: TC1.

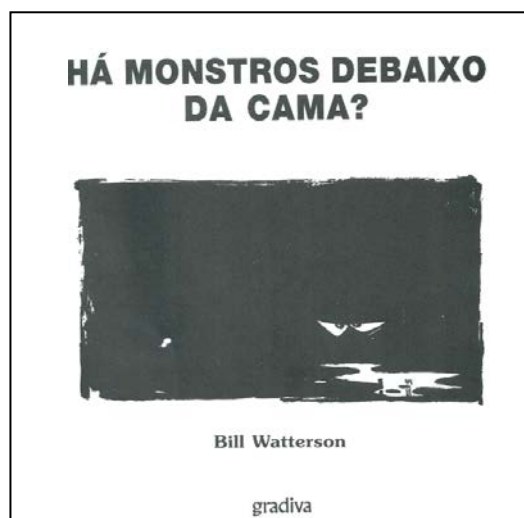


Figura 3.3: Há monstros debaixo da cama?. 2. TC2

Contudo, ao utilizar a palavra “monstros”, a tradutora da Gradiva arrisca a restrição do imaginário, deixando de fora todas as outras possibilidades, como por exemplo, extraterrestres ou animais. Na tradução aqui proposta pretendeu-se manter o carácter vago da palavra “something” e utilizar a palavra “algo” (ver Anexo I)¹⁰.

O segundo título é denominado “Yukon ho!”, o que à partida coloca vários problemas. Em primeiro lugar, o título apresenta referências culturais norte-americanas

⁹ As propostas de tradução apresentadas neste trabalho de projecto são indicadas como TC1 e as traduções publicadas como TC2, sendo esta indicação precedida do título da tradução publicada e da respectiva página.

¹⁰ Para facilitar a análise comparativa, a versão integral das tiras seleccionadas, quer do texto de partida, quer das traduções proposta e publicada, foi colocada nos anexos.

que devem ser traduzidas quando se utiliza a estratégia de domesticação, para que estas referências culturais façam sentido na cultura de chegada (ver figura 3.4).

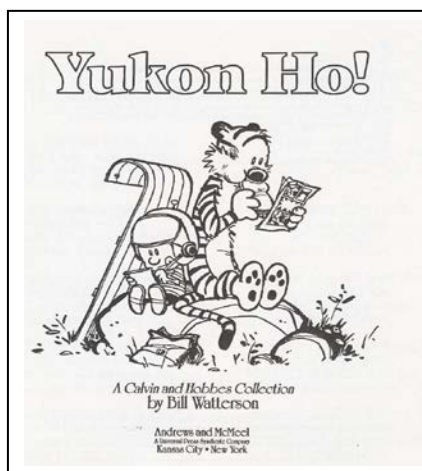


Figura 3.4: Watterson, Bill. *Yukon Ho!*. 2.

A primeira palavra é “Yukon”, que se refere a um território do Canadá, chamado Yukon. A segunda palavra “ho!” serve para expressar um grito ou uma exclamação como “bora!” ou “vamos lá!”. O resultado foram duas traduções muito diferentes. No caso da tradução publicada, a tradutora Ana Falcão Bastos utilizou a palavra “Alasca” para se referir ao território Yukon e a expressão “Viva” para traduzir a expressão “Ho!”. No entanto, o Yukon é um território do Canadá delimitado a oeste pelo Alasca, que pertence aos E.U.A. Para evitar gerar este tipo de questões, utilizou-se na tradução proposta a estratégia de domesticação (ver figuras 3.5 e 3.6).



Figura 3.5: *Viva o Alasca!*. 2. TC2.



Figura 3.6: TC1.

O título “Vamos à neve!” não só permite que o leitor experiencie a sensação de fazer uma viagem com Calvin e com Hobbes à procura de neve, mas também joga com a arte de desenhar de Watterson (neste caso, o trenó) (ver Anexo II).

Ao traduzir uma banda desenhada, um dos problemas com que o tradutor inicialmente se depara é a aparência da letra (*font*). Saraceni defende que “In comics the graphical value of words can be exploited because letters are not usually typed, but handwritten. Handwriting can be considered a special kind of drawing and it allows the artist much more freedom than a set typeface” (20), ou seja, a letra é por si só uma característica visual única e original do trabalho do autor/artista. Saraceni afirma ainda que a escrita à mão pode representar o estado emocional das personagens e que o leitor tende a associar a escrita à mão ao contacto humano, estabelecendo assim uma maior ligação com as emoções das personagens (21). No caso de *Calvin & Hobbes*, Bill Watterson dá à letra um aspecto próprio que é muito difícil de imitar (ver figura 3.7).



Figura 3.7: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 5.

Em muitos outros casos, como na tradução publicada, da autoria de Helena Gubernatis, o tradutor tem à disposição um artista que faz a inserção das falas nos balões, à mão (balonagem), para dar um efeito mais artístico e próximo do texto de partida. Porém, quando um tradutor está a trabalhar sem o auxílio de um artista terá de arranjar novos meios de representar o aspecto visual da letra feita à mão (ver figuras 3.8 e 3.9).



Figura 3.8: *Calvin & Hobbes*. 6. TC2.



Figura 3.9: TC1.

O que foi feito na tradução aqui proposta foi realizar uma pesquisa na internet para encontrar um tipo de letra idêntico à do texto de partida e que não requeresse muita capacidade artística da parte do tradutor (ver Anexo V).

O tradutor deve também ter em atenção o tamanho de letra que irá utilizar de acordo com o aspecto visual do texto de partida e o número de palavras da sua tradução. Na tradução proposta neste trabalho, o número de palavras aumenta, pois raros são os casos em que a tradução para o português não gera um número maior de palavras que o texto de partida em inglês. Em geral, a língua portuguesa obriga a escrever textos muito maiores e a língua inglesa é mais sucinta. Esta situação é problemática na tradução de BD porque o espaço dos balões de fala é reduzido, o que requer que por vezes se reduza o tamanho da letra. Esta redução, quando em demasia, pode resultar numa experiência de leitura menos fluída.



Figura 3.10: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 8.

Um exemplo da falta de espaço encontra-se na 3ª vinheta do Anexo VI, no qual Calvin tem uma fala que em tradução literal para português fica muito maior: “Posso carregar no acelerador e no travão enquanto tu viras o volante?” (ver *supra*, figura 3.10).



Figura 3.11: TC1.



Figura 3.12: *Calvin & Hobbes*. 9. TC2.

A solução encontrada foi, na proposta de tradução, concentrar o texto numa frase mais pequena. Na tradução publicada, fez-se uma tradução mais literal (ver *supra*, figura 3.11 e 3.12). No texto de partida foi colocada a negrito a palavra “you” porque Calvin deu ênfase a esta palavra no diálogo (ver *supra*, figura 3.10). Nas duas traduções foi utilizado o mesmo sistema. A segunda fala desta vinheta é igual nas duas traduções porque o discurso é muito directo e não há grandes alterações a fazer.

Outro exemplo é o do anexo VII, cuja última vinheta apresenta um texto muito longo que na tradução proposta não foi alterado linguisticamente mas sim visualmente, com a redução do tamanho da letra. Na tradução publicada o problema foi resolvido facilmente, pois a letra é feita à mão (ver anexo VII). A este respeito, acrescenta-se:

Both the typography and the speech bubble communicate information on the tone and level of voice used by the character speaking. For example, a speech bubble with strong and sharp lines often symbolizes shouting while a bubble with thin or dotted lines symbolizes a whisper, while an angular bubble is often used for sounds from a radio or some other electronic device. (Koponen 11)

Na BD analisada, as emoções das personagens são representadas também no tipo de letra e de balão de fala. No Anexo IX são utilizados balões de fala com uma série de riscos violentos e letra destacada para representar os gritos de Calvin (ver figura 3.13).



Figura 3.13: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 23.

Tanto a letra da tradução proposta, como a letra da tradução publicada foram destacadas para manter os critérios visuais do texto de partida e não se registam alterações ao formato dos balões porque em Portugal este formato representa o mesmo que nos E.U.A (ver figuras 3.14 e 3.15).



Figura 3.14: TC1.



Figura 3.15: Calvin & Hobbes. 24. TC2.

No Anexo IX há outro aspecto a ter em atenção nesta análise, ou seja, os formatos. Há diferenças significativas entre os formatos de publicação do texto de partida e dos textos de chegada (ver figuras 3.13, 3.14 e 3.15). Ambas as traduções alteraram a cor da imagem para preto e branco e utilizam balões em branco no lugar do balão amarelo do original. A escolha de alterar a cor pode significar que os custos de publicação a cores são mais elevados ou pode querer garantir uma melhor qualidade de imagem na publicação. Neste caso, segundo Rota, esta seria uma estratégia de domesticação (ver *supra* capítulo II). Na tradução publicada utiliza-se mais uma vez a estratégia de domesticação ao fazer-se também uma alteração à forma como são apresentados os painéis (ver anexo IX). Para manter a consistência do trabalho na tradução proposta alteraram-se para preto e branco todos os painéis que estavam a cor e no caso da tradução publicada, a alteração da estrutura dos painéis e da sua cor foi também consistente (ver anexos VIII e IX). No entanto, Tomášek defende que por vezes “the changes in pictures, lettering or arrangement of panels is necessary, but it should be done as little as possible” (40), pelo que na tradução proposta não se alterou a estrutura dos painéis.

Um dos aspectos mais importantes da tradução de banda desenhada é a complementaridade existente entre o aspecto visual e o aspecto verbal. Segundo Rota: “Before being something to be read (i.e. a text), it is something to be seen: a picture itself, which contributes to the visual equilibrium of the page (...). In comics, then, text is subordinated to images” (*The Translation’s Visibility* 1). No caso de *Calvin & Hobbes* esta multimodalidade determina muitas vezes as decisões de tradução. O tradutor deve jogar com o texto de forma a que este faça sentido na cultura de chegada, já que não pode fazer grandes alterações à imagem. No Anexo IX, Calvin imagina-se a

lutar com as papas de aveia que escapam da taça. A imagem, neste caso, dita o modo como a tradução deverá ser realizada. A imagem apresenta uma substância empapada pelo que seria arriscado utilizar a estratégia de domesticação e traduzir “Oatmeal”, por um exemplo mais comum em Portugal, como “cereais” (ver *supra*, figura 3.13). O que se fez em ambas as traduções foi manter o equivalente mais próximo do texto de partida. Na tradução proposta utilizou-se uma tradução literal para fazer referência a algo mais viscoso como o que está representado na imagem. Na tradução publicada foi utilizado “Flocos”, que também remete para a consistência do alimento (ver *supra*, figuras 3.14 e 3.15).

No que diz respeito à multimodalidade, podemos indicar mais dois casos, os casos dos anexos III e IV¹¹. Em ambos foi utilizado o programa *Microsoft Paint* para fazer a alteração ao texto embutido na imagem, ou seja, o texto fora dos balões. No anexo III, na tradução proposta foram acrescentados alguns pormenores à imagem, como as estrelas e os círculos, já apresentados no texto de partida. O mesmo se fez na tradução publicada. Ambas as traduções apresentam um tipo de letra diferente e apresentam textos diferentes. No caso do anexo IV, há apenas uma frase a traduzir mas as traduções também são diferentes. Porém, o trabalho realizado à mão pelo autor foi especialmente difícil de equiparar pois na faixa o texto não está direito. Utilizou-se o *Microsoft Word* para girar o texto, mas o trabalho de balonagem é algo complexo, pelo que esta é uma grande dificuldade de tradução de BD que seria mais fácil de resolver se o tradutor tivesse conhecimentos básicos de utilização de programas de imagens.

Uma das principais características de uma BD é o uso de onomatopeias. Em português, por exemplo, o som que um galo faz é “có-có-ró-có-có”, mas em inglês é “cock-a-doodledoo”, o que quer dizer que as representações de sons do mesmo animal são diferentes de um país para outro. Se uma onomatopeia não faz sentido para o leitor da língua de chegada, esta deve ser traduzida. Na BD de *Calvin & Hobbes*, na 4ª vinheta do Anexo V, em que Hobbes está a comer, aparece a onomatopeia “munch munch” (ver figura 3.16).

¹¹ Para uma análise visual comparativa com melhor qualidade de imagem, consultem-se os anexos.

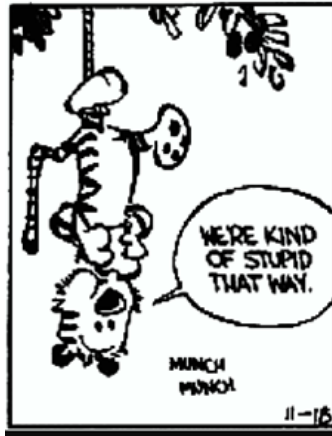


Figura 3.16: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 5.

A proposta seria traduzir a onomatopeia, ou por “nhoc nhoc” ou por “nham nham”, mas optou-se por escolher a onomatopeia “nhoc nhoc” porque é um som que indica o mastigar de forma ruidosa (ver figura 3.17). No entanto, na tradução publicada a onomatopeia não foi traduzida e manteve-se “munch munch” (ver figura 3.18), o que em português não faz muito sentido.



Figura 3.17: TC1.



Figura 3.18: *Calvin & Hobbes*. 6. TC2.

Outro exemplo de onomatopeias é o do Anexo VIII, na 7ª vinheta, no qual Calvin imagina ser atingido por um raio que acerta na sua nave. Em inglês o som representado é um som de ricochete (ver figura 3.19).



Figura 3.19: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 16.

Na tradução proposta foi alterada a onomatopeia e o aspecto visual da vinheta (ver figura 3.20). No caso da tradução publicada não se alterou o texto, apenas se alterou a cor para preto e branco, não se realizando uma domesticação da onomatopeia (ver figura 3.21).



Figura 3.20: TC1.



Figura 3.21: *Calvin & Hobbes*. 18. TC2.

O humor de *Calvin & Hobbes* é uma das principais características a ter em conta na tradução. No Anexo VII, Calvin utiliza um discurso muito adulto para a sua idade. Na tradução proposta jogou-se com a palavra “pai” na primeira vinheta e a palavra “paizinho” na terceira vinheta para a mesma palavra, “dad”, de modo a potenciar as características humorísticas da tira. A solução da tradução publicada foi a tradução literal do texto de partida ao utilizar a palavra “Papá” em ambas as vinhetas (ver anexo VII).

O uso da linguagem informal na BD analisada é também utilizado para fins humorísticos e pode causar dificuldades acrescidas na tradução. Sempre que se utiliza a informalidade terá de se ter em conta que para diferentes culturas existem diferentes

graus de informalidade, e o que é informal para uma cultura pode ser considerado como ofensivo para outra. O primeiro exemplo de linguagem informal é o do Anexo V. Na primeira vinheta (ver figura 3.22), Calvin dirige-se ao pai de forma informal ao utilizar a palavra “Pop”.



Figura 3.22: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. 5.

Na tradução proposta traduziu-se “Pop” por “paizão” para reflectir a informalidade do texto de partida. Na tradução publicada utilizou-se “Papá”, que dá à tradução um aspecto mais carinhoso (ver figuras 3.23 e 3.24).



Figura 3.23: TC1.



Figura 3.24: *Calvin & Hobbes*. 6. TC2.

Ainda no Anexo V, há outra situação de informalidade, quando Hobbes está pendurado pela corda e utiliza a palavra “stupid” (ver *infra*, figura 3.16). Em inglês, por vezes, as palavras têm uma conotação menos forte do que em português. De Wille afirma que, ao traduzir banda desenhada, “it is of paramount importance to remember

who the reader of the translated piece will be and to think if the target group corresponds with the source reader group” (43). Na tradução publicada foi mantida a palavra “estúpido”, que pode ser considerada demasiado agressiva para o público-alvo. A escolha na tradução proposta foi a palavra “palerma”, pois é menos insultuosa que a palavra “estúpido” e é possivelmente mais indicada para o público-alvo português visto que a maior parte dos leitores da BD são jovens e crianças (ver *supra*, figuras 3.17 e 3.18). Patrícia Mata esclarece:

(...) o tradutor não poderá traduzir um texto sem o ter inserido culturalmente ou se não tiver percebido quais são, caso existam, as referências culturais do mesmo. Assim, em muitos casos, dos quais se destacam os trocadilhos e as expressões idiomáticas são determinados pela cultura do país de origem sendo necessário não fazer uma tradução literal, mas uma tradução por equivalência. (Mata 152)

Assim sendo, por vezes é necessário realizar uma tradução por equivalência para que o texto faça sentido na cultura de chegada. No anexo V, Watterson faz um trocadilho com a palavra “stuff”, que tem duplo sentido e pode significar “encher” ou “embalsamar”. Em português, se fosse utilizada a palavra “embalsamar” o resto da tira não faria sentido e causaria estranheza ao leitor. Para não perder o efeito cómico, a decisão, tanto na tradução proposta como na tradução publicada, foi a de utilizar o sentido da palavra “encher” (ver Anexo V).

Como último exemplo, no Anexo X encontra-se o tipo de narrativa curta que não necessita de muitas alterações no campo visual, pois apenas requer a alteração do texto dentro dos balões de fala. O texto em si é muito simples e reflecte bem o tipo de humor encontrado nesta banda desenhada. Contudo, mesmo sendo um texto simples, é possível registar variantes na proposta de tradução quando comparada com a tradução publicada (ver Anexo X).

Conclusão

O Trabalho de Projecto foi iniciado com o objectivo de dar a conhecer o caso específico de uma das temáticas mais actuais, multifacetadas e interdisciplinares dos Estudos de Tradução, a Tradução de Banda Desenhada. Para tal foi feita uma contextualização quer do tema de banda desenhada, quer do tema de tradução aplicado à banda desenhada, para que no final fosse possível realizar uma proposta de tradução coerente e relevante de *Calvin & Hobbes*.

No capítulo I, o primeiro passo foi introduzir e analisar o tema da banda desenhada quer no contexto mundial, quer no contexto nacional. A verdadeira origem da banda desenhada é ainda hoje discutível, alguns autores referem que os predecessores da banda desenhada apenas aparecem no século XIX, outros autores referem que os seus precursores remontam até ao paleolítico. No contexto mundial estabeleceu-se que a banda desenhada como a conhecemos hoje começou a ser introduzida pelos jornais de domingo onde se inseriam as pequenas tiras de banda desenhada intituladas *Sunday funnies*. A partir dos anos 20, a banda desenhada começou a fazer parte da comunidade europeia com a chegada dos álbuns de origem franco-belga e nos anos 30 surgem na comunidade americana os *Comics*, que foram posteriormente os grandes impulsionadores desta arte no mundo. Os factores que justificam a evolução repentina da banda desenhada são a impressão em massa que permitiu o acesso de todas as classes sociais à banda desenhada e o aumento da procura de um público mais alargado devido à grande variedade de temas.

No contexto nacional, a banda desenhada é ainda hoje considerada como uma arte marginal e a sua evolução em Portugal foi um processo lento. Apesar de ter sido dado à criança um estatuto de consumidor de leitura em 1911, e de terem surgido suplementos para crianças com histórias de banda desenhada que se prolongaram até aos anos 30, estes direitos são de certa forma retirados com a instituição do Estado Novo e mais tarde, com a censura drástica de toda a produção literária quer internacional, quer nacional. Os únicos sobreviventes eram os álbuns da cultura franco-belga como o *Tintin* e o *Asterix* que eram também fortemente censurados. Apenas com o 25 de Abril de 1974, foi possível eliminar a censura e estabelecer os pilares para uma nova hegemonia da banda desenhada. Surgem por fim as editoras de banda desenhada que pavimentam o futuro da nona arte e dão azo à evolução significativa da mesma.

Realizou-se no Capítulo I o levantamento da terminologia e das características da banda desenhada porque “Translating a comic obviously means to translate the text contained in balloons; however, there are other priorities which need to be taken into consideration” (Rota, *The Translation’s Visibility* 1). Ficou claro que, para enumerar as características e a terminologia da banda desenhada, era necessário encontrar uma definição que estabelecesse o que é de facto uma banda desenhada. As conclusões que retirámos foram que existem muitas definições do que é considerado uma banda desenhada. A definição frequentemente aceite é a de Will Eisner, que vê a banda desenhada como uma arte sequencial. Scott McCloud acrescenta que para além de ser um conjunto de imagens em sequência deliberada esta também tem a função de transmitir informação e produzir uma resposta estética no leitor. Taylor Quimby acrescenta que as várias designações para a banda desenhada também ajudam a definir a nona arte pois ao estabelecer as diferenças entre outros tipos de arte podemos ficar a conhecer as características específicas e únicas da banda desenhada.

Conclui-se, no Capítulo I, que as características específicas da banda desenhada e a sua terminologia são variadas. Sabe-se que a banda desenhada possibilita ao leitor o uso da imaginação pois obriga-o a completar a história e a preencher o *gutter* (espaço entre balões), permite que o leitor imagine os sons que estão representados graficamente (onomatopeias), permite o estímulo visual com a sua linguagem própria (painéis, pictogramas, linhas cinéticas, cores e tipos de letras) e o estímulo verbal através de diversas representações de texto (diálogos, legendas, títulos, inscrições).

No Capítulo II, ficou claro que a tradução de banda desenhada é uma área que nos últimos anos tem sofrido uma evolução rápida e significativa, mas que ainda hoje continua a ser um tema marginalizado no que diz respeito à investigação por parte dos Estudos de Tradução. Esta situação acontece por vários motivos, em parte devido à conotação que a banda desenhada ainda tem nos Estudos Literários, nos quais é ainda considerada por muitos como pouco séria e pouco científica, em parte devido à falta de profissionais especializados e de cursos de especialização, colóquios e conferências que promovam o estudo deste tema.

Estabeleceu-se que apesar de existirem várias teorias ligadas à tradução de banda desenhada, estas teorias raramente são criadas especificamente para este tema e que os estudos directamente relacionados com a tradução de banda desenhada são geralmente

estudos realizados em países cuja língua não é de tão grande influência como o inglês, pelo que se torna complexa a tarefa de analisar esses textos. Há teorias que podem ser aplicadas à Tradução de Banda Desenhada. Este é o caso da teoria dos três tipos de tradução de Roman Jakobson, que ao introduzir os termos de tradução interlingual e tradução intersemiótica possibilitou, ainda que sem intenção, o estudo do tema da banda desenhada aplicada aos Estudos de Tradução. Assim, segundo o autor, a tradução intersemiótica é a interpretação de um signo verbal (texto) por meio de um signo não-verbal (imagem) e a tradução interlingual é a interpretação de um signo verbal por meio de outro signo verbal noutra língua (diálogos, legendas, etc.).

Nos Estudos de Tradução, conclui-se que é necessário saber o tipo de texto que é uma banda desenhada antes de a poder relacionar com a temática da tradução. Snell-Hornby defende que a banda desenhada é um texto multisemiótico pois utiliza diferentes signos gráficos verbais e não-verbais, mas esta visão remete para a linguística. Zanettin defende que a banda desenhada é um texto multimédia com dois códigos expressivos diferentes, e que o texto e a imagem se unem para formar uma linguagem unitária. Não existe, portanto, um consenso sobre o tipo de texto que é uma banda desenhada nos Estudos de Tradução, pelo que podemos apenas concluir que a banda desenhada pode ser considerada como um texto multimodal porque permite a representação de várias modalidades comunicativas diferentes como a visão e a escrita que juntas representam também o som, de uma forma única e ímpar.

Foi também realizado um levantamento dos elementos principais que exercem influência na tradução de banda desenhada. Segundo Kaindl, estes elementos podem divididos em três grandes grupos: Signos Linguísticos, Signos Pictóricos e Signos Tipográficos. Os signos linguísticos são todos os elementos que apresentam texto, como os títulos, as onomatopeias, os diálogos, as narrativas (ou legendas) e as inscrições. Os signos pictóricos são todos os elementos que fazem parte da imagem, como o tamanho do painel, entre outros. Por fim, os signos tipográficos, que são por exemplo o tamanho e estilo da letra utilizado para representar emoções. Para lidar com estes elementos existem também estratégias de tradução como a redução, a adição, a eliminação, a transmutação e a substituição. Nos Estudos de Tradução existem também outras estratégias que não estão directamente direccionadas para a tradução de banda desenhada mas que se podem aplicar a este tipo de texto. Essas estratégias são a

domesticação e o estranhamento. A utilização de todas estas estratégias varia de acordo com o país, o formato de publicação, as exigências da editora/cliente e o capital investido na tradução.

Antes de iniciar o processo de tradução, o tradutor deve saber quais os objectivos da editora/cliente para escolher a estratégia mais adequada para a tradução. Na tradução proposta utilizou-se a estratégia da domesticação para que a publicação dirigisse o texto do autor para o leitor e não do leitor para o autor. Concluiu-se que no caso das traduções publicadas o tradutor apenas manipulava o texto. No caso da tradução proposta o objectivo foi demonstrar que um tradutor pode também fazer essas alterações e escolheram-se também os programas do *Microsoft Paint* e *Word* para manipular as imagens pois eram programas de utilização mais simples. Por vezes a tradução é um processo difícil e extenuante. No entanto, quando se traduz uma banda desenhada a tarefa pode ser simples, rápida e divertida, algo que não acontece com outro tipo de textos.

No caso de *Calvin & Hobbes*, foi possível verificar no Capítulo III que a narrativa curta beneficia o trabalho do tradutor, pois não são necessárias muitas alterações aos aspectos visuais desta banda desenhada. Em relação às dificuldades de tradução, estas baseiam-se principalmente nas características específicas linguísticas e visuais da banda desenhada. Como a tradução proposta foi baseada no trabalho que um tradutor *freelance* faria, para além de todas as dificuldades que geralmente se encontram na tradução de uma língua para outra, como as referências culturais, os trocadilhos e jogos de palavras, a linguagem informal, entre outros, foi também necessário alterar imagens para traduzir texto que fazia parte da imagem ou que jogava com a imagem, como as onomatopeias ou os títulos. Foi necessário por vezes reduzir o tamanho da letra e o número de palavras para conseguir colocar o texto nos balões. Ao inserir textos foi também necessário por vezes alterar a cor dos painéis para não perder a qualidade da imagem na tradução proposta. No caso das traduções publicadas, as tradutoras apenas lidaram com o texto pois numa editora um tradutor apenas trabalha com o texto e não com a imagem.

Conclui-se com este trabalho que a Tradução de Banda Desenhada é uma actividade que requer imaginação e criatividade da parte do tradutor, quer seja na recriação linguística ou na recriação estética e visual. Lamenta-se, assim, que a tradução

de BD, apesar de ser uma das áreas mais criativas e apelativas para investigação, seja ainda uma temática pouco trabalhada e desenvolvida nos Estudos de Tradução.

Bibliografia

Fontes Primárias:

Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987.

---. *Calvin & Hobbes*. Ed. Guilherme Valente. Trad. Helena Gubernatis. Lisboa: Gradiva Publicações Lda, 2009.

---. *Há Monstros Debaixo da Cama?*. Ed. Guilherme Valente. Trad. Ana Falcão Bastos. Lisboa: Gradiva Publicações Lda, 2010.

---. *Something under the Bed is Drooling*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1988.

---. *Viva o Alasca!*. Ed. Guilherme Valente. Trad. Ana Falcão Bastos. Lisboa: Gradiva Publicações Lda, 2012.

---. *Yukon Ho!*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1989.

Fontes Secundárias:

Andrade, Alice et al. “Banda Desenhada - Entre a cultura de massa e a de elites?” *Sociologia – Problemas e Práticas* nº8. 1990. Web. Out. 2012.

<<http://sociologiapp.iscte.pt/pdfs/32/357.pdf>>

Baker, Mona e Gabriela Saldanha, eds. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 2ª Edição. Abingdon e Nova Iorque: Routledge, 2009.

Celotti, Nadine. “The Translator of Comics as a Semiotic Investigator”. *Comics in Translation*. Ed. Federico Zanettin. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. 33-49.

- De Wille, Tomasz. “Theory and Practice in Comics Translation”. Diss. Universidade de Línguas Estrangeiras de Czestochowa, 2008. *Zeszyty komiksowe*. Web. Set. 2012. <<http://www.zeszytykomiksowe.org/skladnica/dewille2008.pdf>>
- Dias, Alexandra Maria Lourenço. “O diário da morte do palhaço K: transposição intersemiótica de Raul Brandão a Filipe Abranches”. Diss. Universidade do Porto, 2003. Repositório Aberto da Universidade do Porto. Web. Jan. 2013. <<http://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/15227>>
- Eisner, Will. *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press, 1985.
- Freitas, Jorge. “BD: Desenhos com lápis azul”. *Dnoticias* (2011). Web. Jan. 2013. <<http://m.dnoticias.pt/impressa/revista/248960/249305-bd-desenhos-com-lapis-azul>>
- Garcés, Carmen Valero. “La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados”. *Trans – Revista de Traductología*. 2000. Web. Out. 2012. http://www.trans.uma.es/Trans_4/t4_75-88_CGarces.pdf
- . “Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation and Production of Comic Books. A Case Study: Comic Books in Spanish”. *Comics in Translation*. Ed. Federico Zanettin. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. 237-250.
- Jakobson, Roman. “On Linguistic Aspects of Translation”. *The Translation Studies Reader*. Ed. Lawrence Venuti. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2004. 113-118.
- Kaindl, Klaus. “Comics in Translation”. *Handbook of Translation Studies*, Volume 1. Eds. Yves Gambier e Luc van Doorslaer. Amesterdão e Filadélfia. John Benjamins Publishing Company, 2010. 36-40.
- Koponen, Maarit. “Wordplay in Donald Duck comics and their Finnish translations”. Diss. Universidade de Helsínquia, 2004. *E-Thesis University of Helsinki*. Web. Set. 2012. <<http://ethesis.helsinki.fi/julkaisut/hum/engla/pg/koponen/wordplay.pdf>>

- Magalhães, Ana Maria e Isabel Alçada. *Os Jovens e a Leitura nas Vésperas do Século XXI*. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional, 1993.
- Mata, Patricia. “O Mundo de Mafalda: Problemas de Tradução entre a Língua Espanhola e a Língua Portuguesa.” *Babilónia* 8/9 2010. Web. Out. 2012. <<http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/2181/mata.pdf?sequence=1>>
- Mayoral, Roberto, Dorothy Kelly e Natividad Gallardo. “Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation”. *Meta: Translators' Journal*, vol. 33, nº3 (1988): 356-367. *Érudit*. Web. Nov. 2012. <<http://www.erudit.org/revue/meta/1988/v33/n3/003608ar.pdf>>
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nova Iorque: Harper Perennial, 1993.
- MLA Style Manual and Guide to Scholarly Publishing*. 3ª Edição. Nova Iorque: The Modern Language Association of America, 2008.
- “Multimodalidade” *Infopédia*. 2012. Infopédia – Enciclopédia e Dicionários Porto Editora. Web. Fev. 2013. <<http://www.infopedia.pt/pesquisa-global/multimodalidade>>.
- Munday, Jeremy, ed. *The Routledge Companion to Translation Studies*. Edição Revista. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2009.
- Oittinen, Riitta. “From Thumbelina to Winnie-the-Pooh: Pictures, Words, and Sounds in Translation”. *Meta: Translators' Journal*, vol. 53, nº 1 (2008): 76-89. Web. Out. 2012. <<http://www.erudit.org/revue/meta/2008/v53/n1/017975ar.pdf>>
- “Onomatopeia” *Infopédia*. 2012. Infopédia – Enciclopédia e Dicionários Porto Editora. Web. Fev. 2013. <<http://www.infopedia.pt/pesquisa-global/onomatopeia>>.

Quimby, Taylor. "Comic Books: An Evolving Multimodal Literacy". *Xchanges* 7.1 (2010). Web. Jan. 2013.

<http://infohost.nmt.edu/~xchanges/index.php?option=com_content&view=article&id=155&Itemid=179>

Rocha, Natércia. *Breve História da Literatura para Crianças em Portugal*. Lisboa: Instituto de Cultura e Língua Portuguesa, 1984.

Rota, Valerio. "Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats". *Comics in Translation*. Ed. Federico Zanettin. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. 79-98.

---. "The Translation's Visibility: David B.'s L'Ascension du haut mal in Italy". *Belphegor*. Universidade de Dalhousie, Nov. 2004. Web. Out. 2012. <http://etc.dal.ca/belphegor/vol4_no1/articles/04_01_Rota_davidb_fr.html>

Saraceni, Mario. *The Language of Comics*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2003.

Silva, Marie Manuelle e Rui Malheiro. "A banda desenhada portuguesa: autores, temas e tendências". *Boletín Galego Literatura*. Jan. 2006. Web. Fev. 2013. <<http://dspace.usc.es/handle/10347/2118>>

Snell-Hornby, Mary. *The Turns of Translation Studies. New paradigms or shifting viewpoints?* Amsterdão e Filadélfia: John Benjamins Publishing Company, 2006.

Tomášek, Ondřej. "Translating Comics". Diss. Faculdade de Artes da Universidade de Masaryk, 2004. *Masaryk University Information System*. Web. Set. 2012. <http://is.muni.cz/th/146660/ff_m?furl=%2Fth%2F146660%2Fff_m;so=nx;lang=en;info=1;zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3Dtomasek%20translating%20comics%26start%3D1>

Witty, Sara. "Illustrative Text: Transformed Words and The Language of Comics". *Willeisner* 2 Mar. 2010. Web. Dez. 2012.

<http://www.willeisnerweek.com/images/Witty_IllustrativeText.pdf>

Zanettin, Federico. "Comics in Translation: An Overview". *Comics in Translation*. Ed. Federico Zanettin. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. 1-32.

---. "Fumetti e traduzione multimediale. Tra codice verbale e codice visivo". *inTRAlinea*. 1998. Web. Nov. 2012. <http://www.intralinea.org/archive/article/1622>

Lista de figuras

- Figura 1.1: Töpffer, Rodolphe. *Planche de Monsieur*. 1837. Monsieur Crépin - Monsieur Pencil. Tomo 2. Volume 2. *CoinBD*. Web. 16 Fev. 2013.
- Figura 1.2: Botelho, Carlos. *ABCzinho*. 1927. Banda Desenhada Portuguesa: 1914-1945, Catálogo de Exposição, Fundação Calouste Gulbenkian, 1997. Nº 66. 2ª série. *Kuentro*. Web. 18 de Fev. 2013.
- Figura 1.3: Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press, 1985. 23.
- Figura 1.4: McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nova Iorque: Harper Perennial, 1993. 66.
- Figura 1.5: McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nova Iorque: Harper Perennial, 1993. 172.
- Figura 2.1: Watterson, Bill. *Something under the Bed is Drooling*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1988. 2.
- Figura 2.2: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 6.
- Figura 2.3: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 16.
- Figura 2.4: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 53.
- Figura 2.5: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 19.
- Figura 2.6: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 34.
- Figura 2.7: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 43.
- Figura 3.1: Watterson, Bill. *Something under the Bed is Drooling*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1988. 2.
- Figura 3.2: Watterson, Bill. *Something under the Bed is Drooling*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1988. 2. Proposta de tradução.

- Figura 3.3: Watterson, Bill. *Há Monstros Debaixo da Cama?*. Ed. Guilherme Valente. Trad. Ana Falcão Bastos. Lisboa: Gradiva Publicações Lda, 2010. 2.
- Figura 3.4: Watterson, Bill. *Yukon Ho!*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1989. 2.
- Figura 3.5: Watterson, Bill. *Viva o Alasca!*. Ed. Guilherme Valente. Trad. Ana Falcão Bastos. Lisboa: Gradiva Publicações Lda, 2012. 2.
- Figura 3.6: Watterson, Bill. *Yukon Ho!*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1989. 2. Proposta de tradução.
- Figura 3.7: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 5.
- Figura 3.8: Watterson, Bill. *Calvin & Hobbes*. Ed. Guilherme Valente Trad. Helena Gubernatis. Lisboa: Gradiva Publicações Lda, 2009. 6.
- Figura 3.9: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 5. Proposta de tradução.
- Figura 3.10: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 8.
- Figura 3.11: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 8. Proposta de tradução.
- Figura 3.12: Watterson, Bill. *Calvin & Hobbes*. Ed. Guilherme Valente Trad. Helena Gubernatis. Lisboa: Gradiva Publicações Lda, 2009. 9.
- Figura 3.13: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 23.
- Figura 3.14: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 23. Proposta de tradução.
- Figura 3.15: Watterson, Bill. *Calvin & Hobbes*. Ed. Guilherme Valente Trad. Helena Gubernatis. Lisboa: Gradiva Publicações Lda, 2009. 24.
- Figura 3.16: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 5.
- Figura 3.17: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 5. Proposta de tradução.
- Figura 3.18: Watterson, Bill. *Calvin & Hobbes*. Ed. Guilherme Valente Trad. Helena Gubernatis. Lisboa: Gradiva Publicações Lda, 2009. 6.

Figura 3.19: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 16.

Figura 3.20: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 16. Proposta de tradução.

Figura 3.21: Watterson, Bill. *Calvin & Hobbes*. Ed. Guilherme Valente Trad. Helena Gubernatis. Lisboa: Gradiva Publicações Lda, 2009. 18.

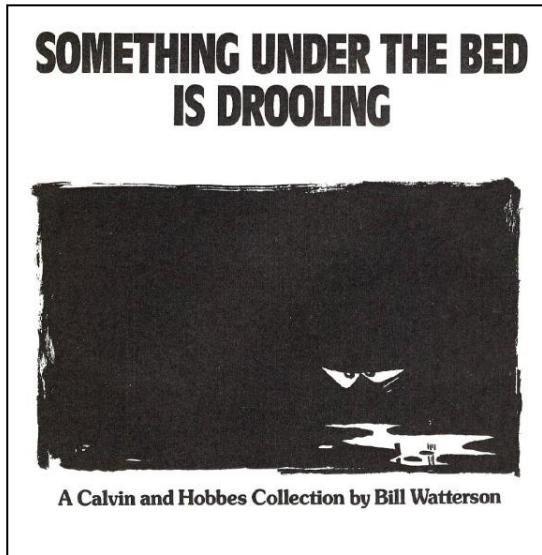
Figura 3.22: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 5.

Figura 3.23: Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Kansas, Nova Iorque: Andrews and McMeel, Universal Press Syndicate Company, 1987. 5. Proposta de tradução.

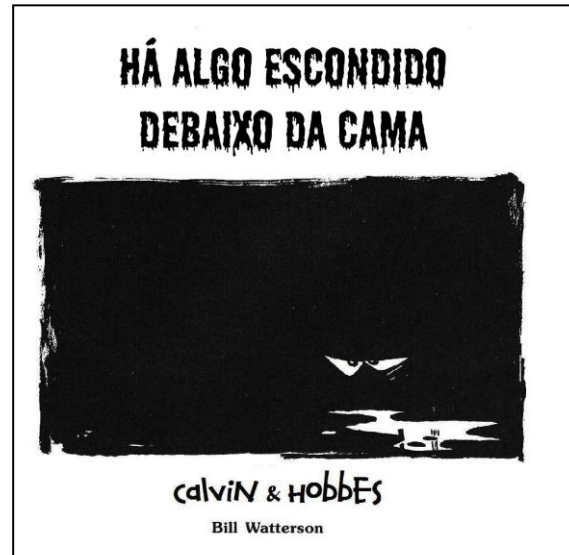
Figura 3.24: Watterson, Bill. *Calvin & Hobbes*. Ed. Guilherme Valente Trad. Helena Gubernatis. Lisboa: Gradiva Publicações Lda, 2009. 6.

Anexo I

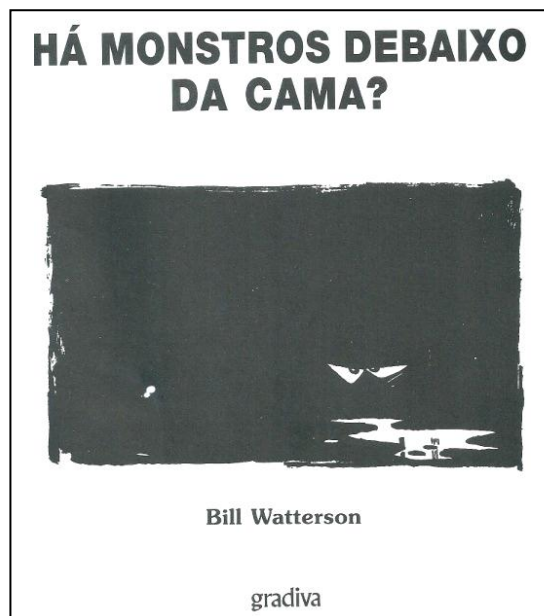
Texto de Partida



Texto de Chegada 1

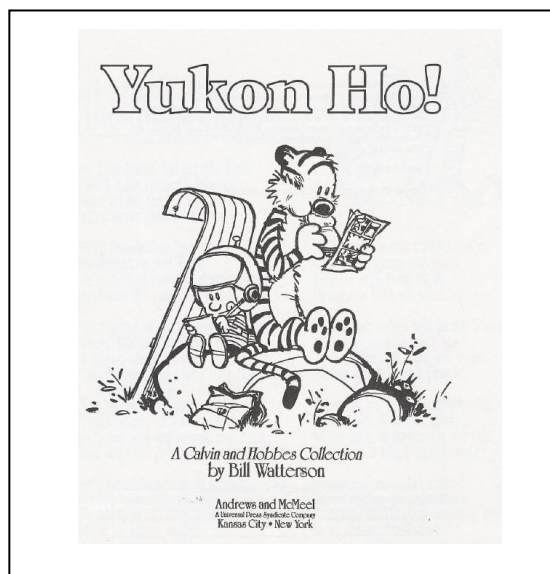


Texto de Chegada 2



Anexo II

Texto de Partida



Texto de Chegada 1

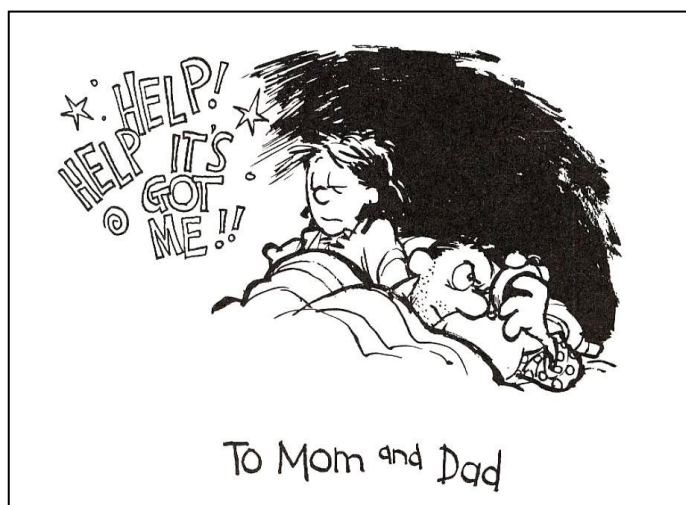


Texto de Chegada 2



Anexo III

Texto de Partida (*Something Under the Bed Is Drooling*. 4)



Texto de Chegada 1

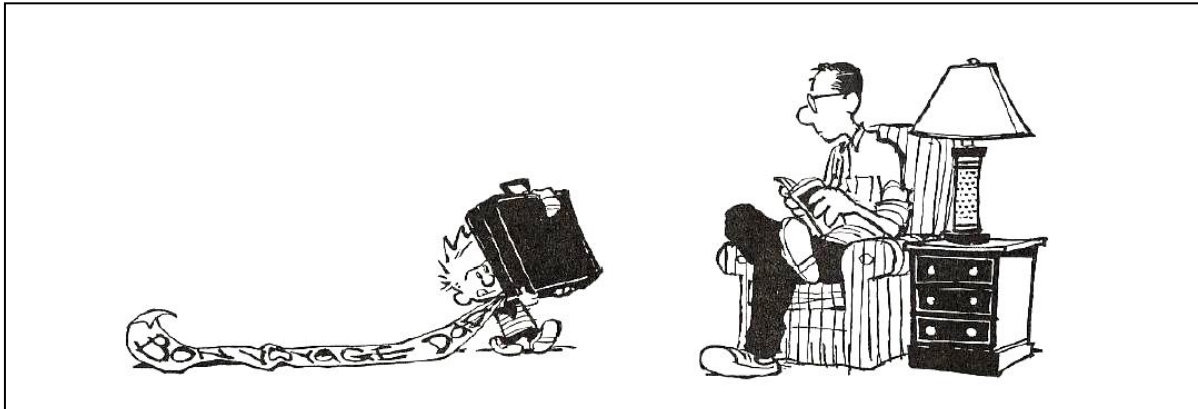


Texto de Chegada 2 (*Há Monstros Debaixo da Cama?*. 4)

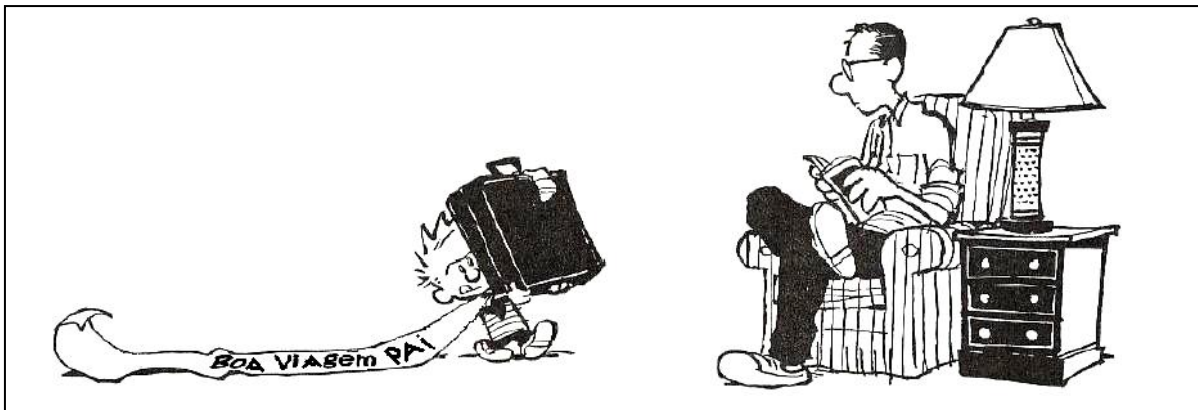


Anexo IV

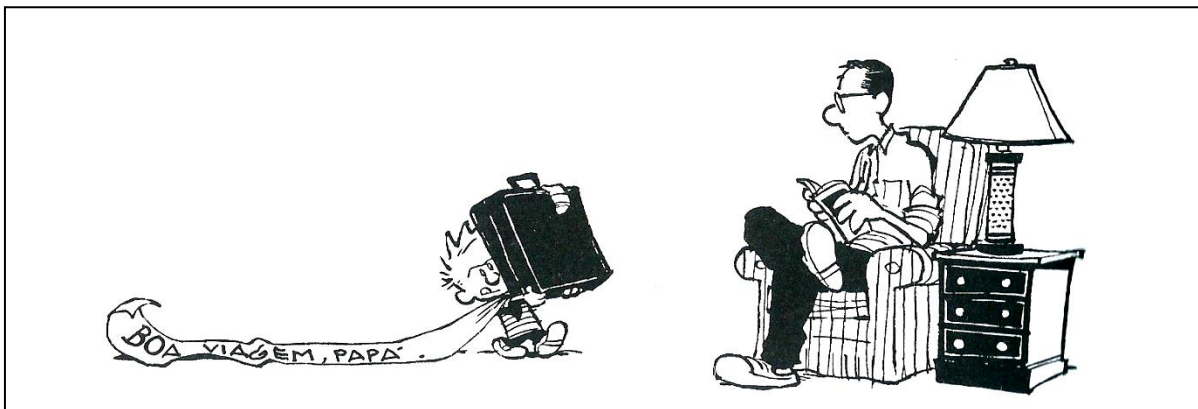
Texto de Partida (*Yukon Ho!*. 73)



Texto de Chegada 1



Texto de Chegada 2 (*Viva o Alasca!*. 74)



Anexo V

Texto de Partida (*Calvin and Hobbes*. 5)



Texto de Chegada 1



Texto de Chegada 2 (Calvin & Hobbes. 6)



ONTEM PUS LA' UMA SANDES DE ATUM, POR ISSO JA' LA' DEVO TER UM TIGRE!



Anexo VI

Texto de Partida (*Calvin and Hobbes*. 8)



Texto de Chegada 1

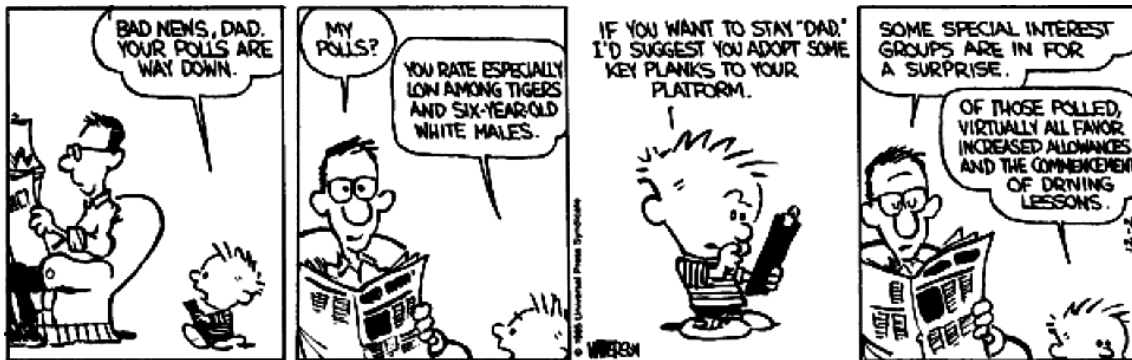


Texto de Chegada 2 (*Calvin & Hobbes*. 9)



Anexo VII

Texto de Partida (*Calvin and Hobbes*. 11)



Texto de Chegada 1

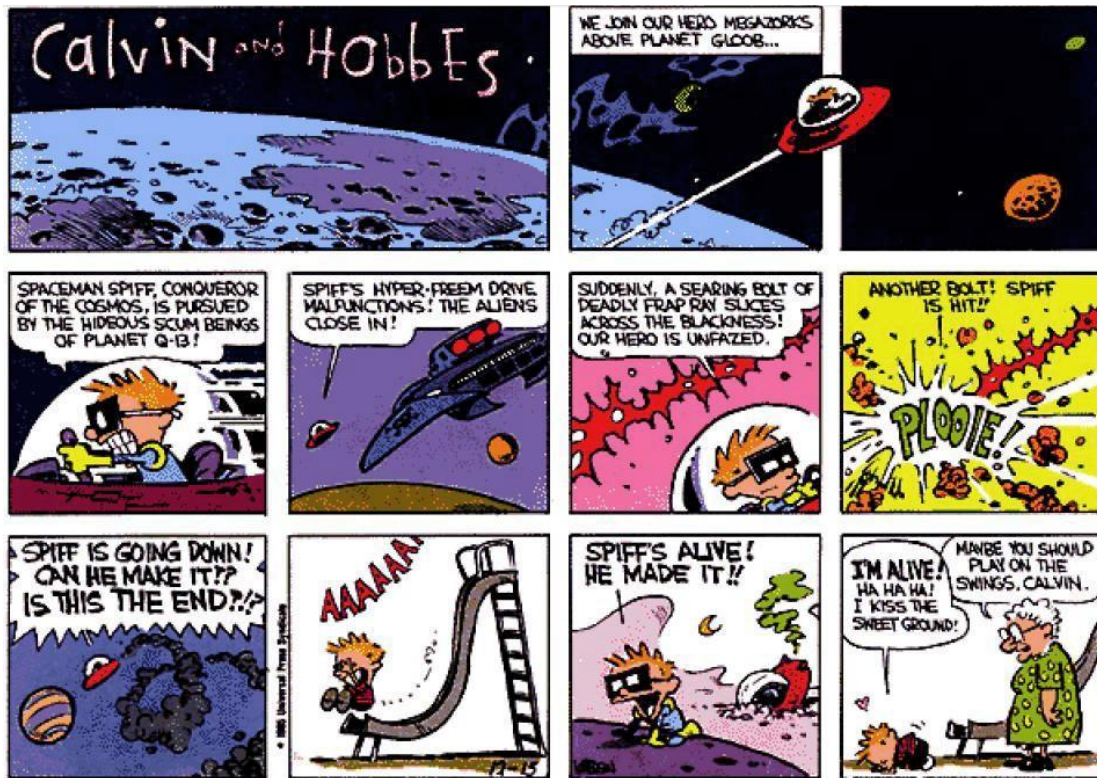


Texto de Chegada 2 (*Calvin & Hobbes*. 12)

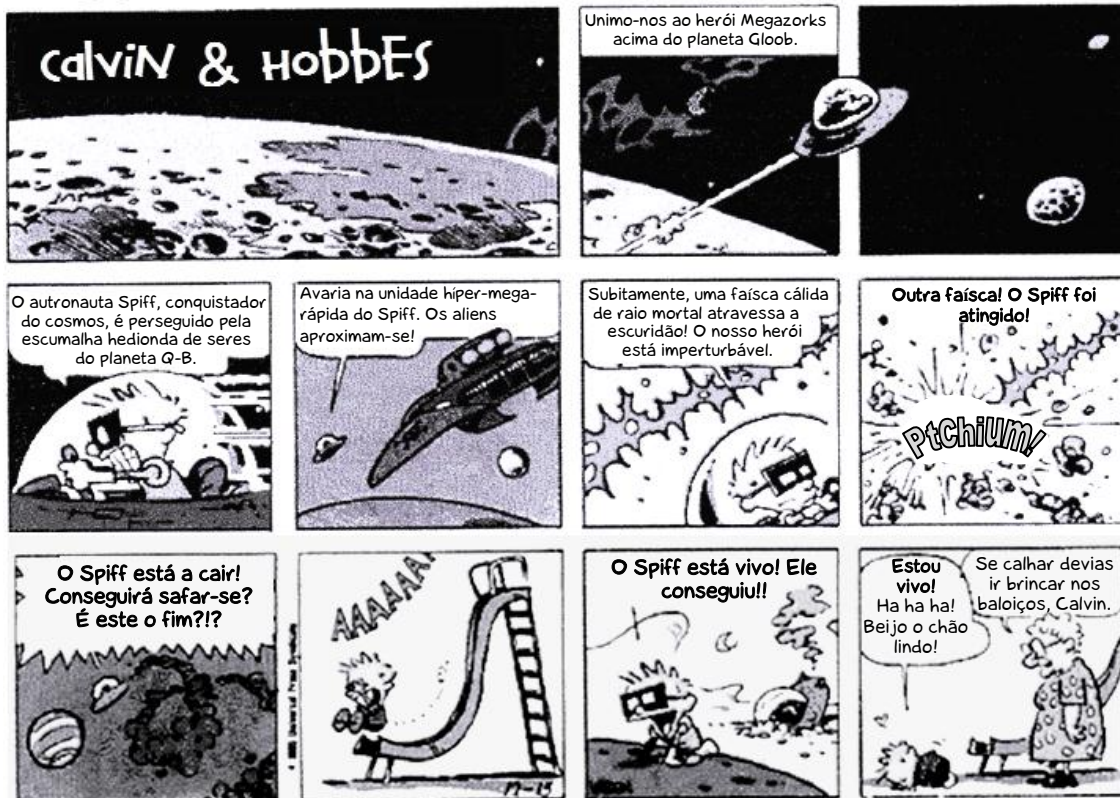


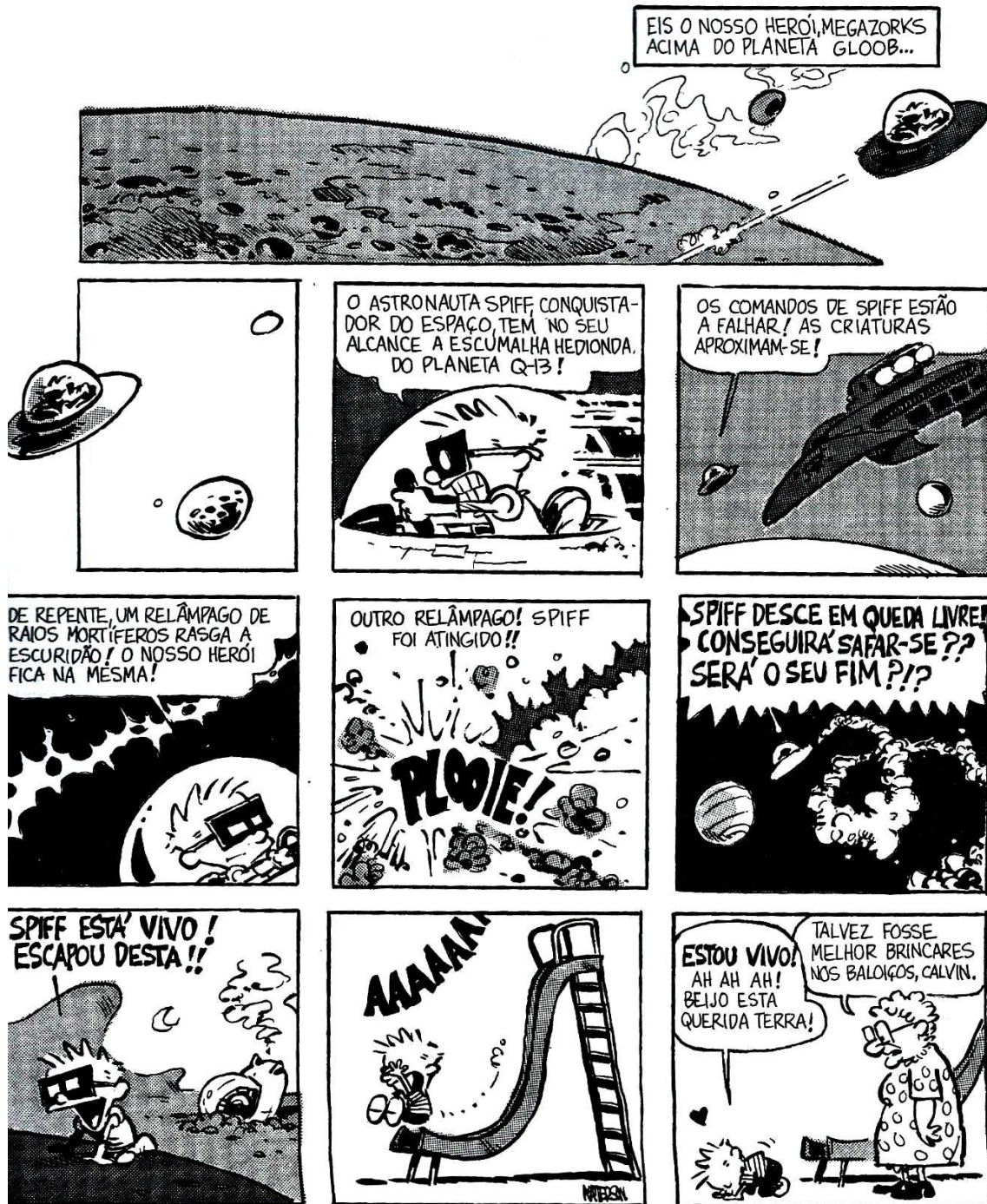
Anexo VIII

Texto de Partida (*Calvin and Hobbes*. 16)



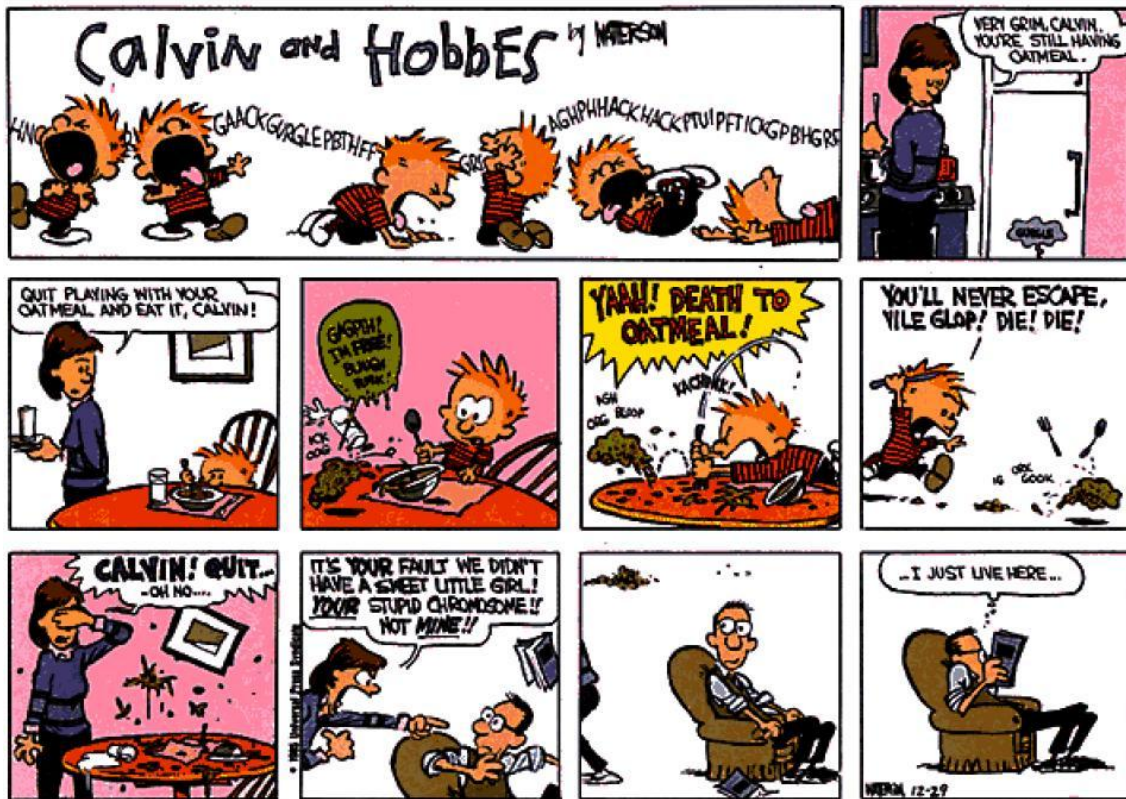
Texto de Chegada 1





Anexo IX

Texto de Partida (*Calvin and Hobbes*. 23)



Texto de Chegada 1





Anexo X

Texto de Partida (*Calvin and Hobbes*. 25)



Texto de Chegada 1



Texto de Chegada 2 (*Calvin & Hobbes*. 26)

