

## SUMÁRIO

1. Introdução .....	3
2. Astérix e a cultura francesa: contextualização do material .....	4
3. As relações entre imagem e texto: questões teóricas .....	6
4. Relações entre imagem e texto: resultados .....	12
4.1. Literalização .....	12
4.2. Polissemização .....	14
4.3. Situacionalização .....	16
4.4. Enfatização .....	18
4.5. Culturalização .....	19
5. Imagem, texto e tradução: resultados .....	21
5.1. A tradução da literalização .....	22
5.2. A tradução da polissemização .....	30
5.3. A tradução da situacionalização .....	36
6. Gestos, texto e tradução: resultados .....	38
6.1. A tradução da enfatização .....	39
6.2. A tradução da culturalização .....	42
7. Considerações finais .....	46
Referências bibliográficas .....	47

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 (Vol. 28: <i>Astérix chez Rahazade</i> ) .....	8
Figura 2 (Vol. 20: <i>Astérix en Corse</i> ) .....	11
Figura 3 (Vol. 1: <i>Astérix le Gaulois</i> ) .....	13
Figura 4 (Vol. 5: <i>Le tour de Gaule d'Astérix</i> ) .....	15
Figuras 5a e 5b (Vol. 29: <i>La Rose et le Glaive</i> ) .....	17
Figura 6 (Vol. 6: <i>Astérix et Cléopatre</i> ) .....	19
Figura 7 (Vol. 20: <i>Astérix em Corse</i> ) .....	21
Figura 8 (Vol. 24: <i>Astérix chez les Belges</i> ) .....	23
Figura 9 (Vol. 24: <i>Asterix entre os belgas</i> ) .....	24
Figura 10 (Vol. 28: <i>Astérix chez Rahazade</i> ) .....	27
Figura 11 (Vol. 28: <i>As mil e uma horas de Asterix</i> ) .....	28
Figuras 12a e 12b (Vol. 8: <i>Astérix chez les Bretons</i> ) .....	28
Figuras 13a e 13b (Vol. 8: <i>Asterix entre os bretões</i> ) .....	29
Figuras 14a e 14b (Vol. 8: <i>Astérix chez les Bretons</i> ) .....	31
Figuras 15a e 15b (Vol. 8: <i>Asterix entre os bretões</i> ) .....	32
Figuras 16a, 16b e 16c (Vol. 5: <i>Le tour de Gaule d'Astérix</i> ) .....	33
Figuras 17a, 17b e 17c (Vol. 5: <i>Uma volta pela Gália com Asterix</i> ) .....	34
Figura 18 (Vol. 6: <i>Astérix et Cléopatre</i> ) .....	36
Figura 19 (Vol. 6: <i>Asterix e Cleópatra</i> ) .....	37
Figura 20 (Vol. 6: <i>Astérix et Cléopatre</i> ) .....	40
Figura 21 (Vol. 6: <i>Asterix e Cleópatra</i> ) .....	40
Figura 22 (Vol. 29: <i>La Rose et le Glaive</i> ) .....	41
Figura 23 (Vol. 29: <i>A Rosa e o Gládio</i> ) .....	42
Figura 24 (Vol. 29: <i>La Rose et le Glaive</i> ) .....	43
Figura 25 (Vol. 6: <i>Astérix et Cléopatre</i> ) .....	45
Figura 26 (Vol. 6: <i>Asterix e Cleópatra</i> ) .....	45

## 1. Introdução

Ao se propor uma análise de tradução, considerando os seus mecanismos de funcionamento que pressupõem língua de partida e língua de chegada, observa-se que o trabalho do tradutor não se limita somente à decifração de uma língua estrangeira, antes disso, o processo de tradução deve considerar também o ambiente cultural no qual o texto foi produzido e os efeitos de sentido que esse texto causa no leitor. Quando a relação entre texto e cultura não é estabelecida, a tradução tende a ser deficiente, ocasionando problemas de interpretação por parte dos leitores ou a falta de naturalidade na língua de chegada. Esse problema se manifesta de maneira proeminente nos textos humorísticos, visto que esse gênero se vale freqüentemente da transgressão de regras estabelecidas em uma determinada cultura para obter o efeito cômico. Desse modo, segundo Souza (1997:25), o tradutor de textos humorísticos deve realizar um trabalho de transferência de aspectos lingüísticos e culturais da língua de partida para a língua de chegada.

Partindo dessa idéia, a tradução de histórias em quadrinhos apresenta inúmeros desafios ao tradutor, visto que o seu efeito humorístico se manifesta tanto na linguagem verbal como na linguagem visual, sendo que esses dois sistemas sígnicos operam conjuntamente na produção dos sentidos. Ao contrário do texto, a imagem não pode ser alterada pelo tradutor, fato que limita a sua criatividade na hora de encontrar um correspondente na língua de chegada. O tradutor não pode ignorar a função da ilustração na tradução de histórias em quadrinhos, pois “ambos [sic] sistemas gráficos (verbal e visual) se completam na construção da mensagem e não poderiam estar separados.” (Souza, 1997:37).

A maioria dos estudos que se ocuparam da relação verbal/não-verbal na produção de sentidos se concentra em outras áreas das artes visuais, como é o caso da fotografia e da poesia concreta. No âmbito das ciências da linguagem, o estudo específico da tradução de histórias em quadrinhos vem se desenvolvendo gradativamente. Pode-se dizer que a pouca ênfase dada aos estudos da tradução de histórias em quadrinhos esteja ligada a uma série de estereótipos atribuídos ao gênero que, muitas vezes, é visto como literatura menor dirigida a um público infantil.

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

importados de diversos países do mundo no cenário brasileiro. Partindo disso, a análise da tradução desse gênero se faz necessária, pois a tradução de histórias em quadrinhos deve se pautar num trabalho inventivo que busque dar conta de pressupostos culturais e lingüísticos, levando-se em consideração o texto e a imagem na produção dos sentidos.

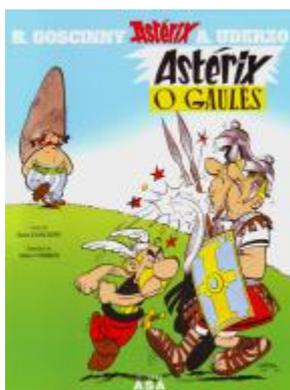
Este documento relata, nos próximos itens, a pesquisa realizada sobre as relações entre imagem e texto na história em quadrinhos da série *Astérix*, considerando a obra original em francês e a sua tradução em português. A pesquisa se foca na análise das traduções em português, considerando os sistemas verbal e não-verbal na construção da mensagem, com vistas a salientar a relação de interdependência existente entre esses dois tipos de linguagem no gênero cômico/humorístico, principalmente quando o efeito cômico é criado através da literalização, ou seja, da representação gráfico-ilustrativa de uma seqüência verbal – como uma expressão idiomática, um jogo de palavras, ou por meio de processos como a gramaticalização.

## **2. Astérix e a cultura francesa: contextualização do material**

Criada em 1959 pelos autores Albert Uderzo e René Goscinny, a série francesa Astérix conta com 33 álbuns publicados e narra as aventuras do personagem que dá nome à série, juntamente com seu companheiro Obélix. De acordo com o site oficial da série (<http://www.asterix.fr/>), Astérix já foi traduzido para mais de cem idiomas e já foi adaptado para o cinema, jogos e brinquedos.

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

Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... Toda? Não! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor. E a vida não é nada fácil para as guarnições de legionários romanos nos campos fortificados de Babaorum, Aquarium, Laudanum e Petibonum... (Uderzo & Goscinny, 2001)



Frontispício do primeiro volume da série

As aventuras de Astérix foram inspiradas no mito de Vercingétorix que, segundo o site Wikipédia<sup>1</sup>, liderou o povo gaulês na guerra contra a ocupação romana entre 1958 e 1951 a.C. Vercingétorix é considerado um dos primeiros grandes líderes da região que hoje é formada pela França e é tido como um herói nacional pelos franceses.

Apesar da ambientação e dos temas históricos, muitas das características e situações apresentadas ao longo dos álbuns da série refletem situações vividas durante a época em que as obras foram publicadas originalmente, ou seja, entre os anos 60 e 70. É possível afirmar que a relação que a Gália estabelece com a dominação romana pode ser aproximada com a relação que a França estabelece com o *american way of life* dos Estados Unidos. Através de paródias, clichês, estereótipos e caricaturas de personagens reais, os autores estabelecem relações com o mundo contemporâneo para causar o efeito de humor.

Como se pôde observar, a série Astérix suscita uma série de reflexões acerca do papel que a obra exerce na sociedade, pois ela aborda questões culturais, além de dialogar com o passado mítico e heróico do povo francês através de valores e críticas à sociedade. Indubitavelmente, há uma valorização de valores como a resistência através dos personagens: os “irredutíveis” gauleses, tão temidos pelos romanos.

---

<sup>1</sup> Enciclopédia virtual, cujo endereço eletrônico é <http://fr.wikipedia.org/> (Acesso em 10/03/2008)

### 3. As relações entre imagem e texto: questões teóricas

Com vistas a elaborar uma análise sobre as relações entre imagem e texto nas histórias em quadrinhos e as implicações suscitadas no processo de tradução para a língua portuguesa, pudemos constatar que a relação entre imagem e texto se manifesta de diversas formas. Assim, buscamos elencar e classificar os diferentes modos de manifestação dessas relações tendo em vista aspectos lingüísticos e semânticos, partindo primeiramente das versões originais em língua francesa, para, posteriormente, elaborarmos um estudo sobre as traduções feitas no Brasil.

Com base nesses aspectos, Fresnault-Deruelle (1972) elabora um estudo pautado na análise semiótica de histórias em quadrinhos em língua francesa através das obras dos cartunistas Hergé, Jacques Martin e Edgar P. Jacobs. Através de estudos relacionados à estética, estilo, psicologia, sociologia e demais áreas que tratam dos processos de significação, o pesquisador elabora um trabalho de análise que busca abarcar a linguagem das histórias em quadrinhos no que tange à esfera do significante e do significado, considerando aspectos lingüísticos e ilustrações.

O autor considera as histórias em quadrinhos como “um sistema de dependências internas (imagem/texto, imagem/imagem, etc.)” (Fresnault-Deruelle, 1972:19, tradução nossa). No entanto, em seu trabalho, Fresnault-Deruelle (1972) atribui maior importância ao texto presente nas histórias em quadrinhos, pois o autor considera que as ilustrações funcionam como cenários para as ações, ou como representações da realidade, nos quais os textos se inserem para explicar ou “combater a polissemia”. Nesse sentido, o autor evoca as idéias de Roland Barthes (1990) a respeito da *função de fixação* que o texto desempenha quando associado à imagem, pois “a fixação é um controle, detém uma responsabilidade sobre o uso da mensagem, frente ao poder de projeção das ilustrações” (Barthes, 1990:33).

Vale ressaltar que o estudo de Barthes (1990) acerca das funções que o texto desempenha quando associado a uma mensagem se divide em duas relações: a de *fixação*, mostrada acima e evocada por Fresnault-Deruelle (1972), e a de *relais*, que estabelece uma relação de complementaridade com a imagem. Partindo disso, Barthes (1990:33-34, grifos nossos) afirma:

A fixação é a função da mensagem lingüística; é comumente encontrada na fotografia jornalística e na publicidade. A função de *relais* é mais rara (pelo menos no que concerne à imagem fixa); vamos encontrá-la sobretudo nas *charges* e nas histórias em quadrinhos. Aqui a palavra (na maioria das vezes um trecho de diálogo) e a imagem têm uma relação

de complementaridade; as palavras são, então, fragmentos de um sistema mais geral, assim como as imagens, e a unidade da mensagem é feita em um nível superior: o da história, o da anedota, o da diegese.

Desse modo, as imagens analisadas se encaixam no conceito de *relais*, graças às novas relações que o texto estabelece com a imagem a fim de causar o estranhamento ou o efeito cômico. O conceito de *fixação* definido por Barthes (1990) e evocado por Fresnault-Deruelle (1972) se aplica a imagens com função representativa ou informativa, como é o caso da fotografia jornalística. Partindo disso, Fresnault-Deruelle (1972) ao elaborar seu estudo a respeito das histórias em quadrinhos, estabeleceu uma relação entre a fotografia e o desenho, vendo este último como uma forma de representar a realidade, desconsiderando outras construções que privilegiam muito mais a interpretação de sentidos do que a identificação de significados em uma imagem. A respeito das diferenças entre desenho e fotografia, Cagnin (1975) afirma:

O desenho difere da fotografia justamente na procura destes elementos colocados intencionalmente no quadro. O fotógrafo apresenta o que conseguiu captar com um instrumento mecânico. O desenhista conhece uma porção de normas e recursos estéticos (o código icônico) e na composição do seu desenho procura conscientemente transmitir certos efeitos colaterais, além do significado literal da sua imagem e da história contada. (Cagnin, 1975:97)

Partindo disso, as relações entre imagem e texto nas histórias em quadrinhos, ao contrário do que diz Fresnault-Deruelle (1975), não se limitam somente a representar cenários, os quais são explicados ou contextualizados através do texto. Há um trabalho estético que visa a criar novos efeitos que ultrapassam a simples representação da realidade.

Paralelamente, o processo de gramaticalização vem contribuir para o estudo das relações entre imagem e texto devido à sua função de expansão e transferência de conceitos e significados, tendo em vista dois sistemas de signos distintos. Desse modo, a gramaticalização se mostra como um processo bastante produtivo no que tange à possibilidade de constante renovação e construção de novos paradigmas no ato comunicativo. Sobre esses aspectos, Heine afirma:

(...) entidades claramente delineadas e/ou claramente estruturadas são recrutadas para conceitualizar entidades menos claramente delineadas ou estruturadas, experiências não-físicas são entendidas em termos de experiências físicas, tempo em termos de espaço, causa em termos de tempo, ou relações abstratas em termos de processos cinéticos ou relações espaciais etc. (Heine *apud* Gonçalves, 2007:42)

Ao analisar as figuras que compreendem o corpus de análise da pesquisa, consideramos que a relação existente entre a palavra e a imagem, principalmente no caso dos gestos enfáticos e dêiticos, representa um processo semelhante aos mecanismos da gramaticalização, pois se observa um processo de mudança de um sistema sógnico para outro, em que o signo verbal está relacionado com o signo visual. Partindo disso, Heine defende que é necessário analisar as manipulações cognitiva e pragmática envolvidas no processo de gramaticalização para que se determine a gênese e o desenvolvimento das categorias gramaticais. Desse modo, a transferência conceptual e os contextos que favorecem uma reinterpretação devem ser observados. Segundo o autor, esse processo envolve dois mecanismos:

- a) a transferência conceptual (metáfora), que aproxima domínios cognitivos diferentes;
- b) a motivação pragmática, que envolve a reinterpretação induzida pelo contexto (metonímia).

A metáfora em gramaticalização está associada à (des)semantização e envolve a “abstração de significados, os quais, de domínios lexicais ou menos gramaticais, são entendidos metaforicamente para mapear conceitos de domínios gramaticais ou menos gramaticais. Essa abstratização diz respeito à forma como os seres humanos compreendem o mundo que os cerca.”(p. 42-43). Partindo dessa idéia, podemos observar os casos dos gestos que fazem parte de uma determinada cultura, um deles representado na figura a seguir:



Figura 1.

O gesto feito pelo personagem Obélix faz parte da cultura francesa, e como tal, encontra significação em contextos comunicativos dentro daquela comunidade. Tanto o gesto quanto a palavra constituem formas de interação entre os falantes, por estabelecerem uma relação com o mundo e ter como fim último a comunicação entre os seres humanos. É nesse ponto que o conceito de metáfora enquanto mecanismo de gramaticalização estabelece uma relação com a imagem, pois a relação entre a fala e o gesto nada mais é do que uma abstração que se manifesta numa determinada cultura, demonstrando uma maneira própria de apreender o mundo e a atividade comunicativa. Ora, o conceito de metáfora aplicado à gramaticalização diz respeito a uma *abstratização* de significados que demonstra como os seres humanos compreendem e conceituam o mundo que os cerca. Assim, entendemos que tanto os gestos como a fala são uma forma de conceituação e compreensão do mundo dentro de uma determinada cultura, como é o caso dos gestos franceses aqui analisados e a sua relação com a fala.

Ao se observar o caso da Figura 1 acima, é possível notar uma transferência de significados, em que se relacionam a fala e o gesto originando um processo de mudança entre dois sistemas de signos, estabelecendo-se, então, uma nova relação semântica. Pode-se dizer que há uma aproximação de domínios cognitivos distintos, processo que, segundo Heine, estaria ligado ao fenômeno de gramaticalização através da metáfora:

[...] A metáfora envolvida na gramaticalização, diferentemente daquela relacionada às figuras de linguagem, seria pragmaticamente motivada e voltada para a função da gramática. A partir dela não se formam novas expressões; predicções preexistentes são introduzidas em novos contextos ou aplicadas a novas situações por meio da extensão de significados: é a ‘metáfora emergente’, cuja origem, que propicia a gramaticalização, seria de natureza “categorial”. (Gonçalves, 2007:43).

O segundo mecanismo apontado por Heine é a metonímia que, segundo Gonçalves (2007), estaria ligada à capacidade de substituição entre elementos dentro do processo de mudança que implica a gramaticalização:

[...] (A metonímia) tem uma função referencial que permite usar uma entidade em substituição a outra. Também funciona como mecanismo de entendimento, ou seja, aponta especificamente mais aspectos do que está sendo referido. Tais características demonstram que os conceitos metonímicos não são arbitrários, são sistematizados, fazem parte de pensamentos, ações e fala, e podem ser exemplificados, principalmente através de relações de substituição (Gonçalves, 2007:46).

Tanto a metonímia quanto a metáfora constituem mecanismos de gramaticalização que podem ser observados nas relações entre a imagem e o texto em histórias em quadrinhos. A metonímia implica uma relação de contigüidade entre pelo menos dois elementos envolvidos no processo de gramaticalização, como é o caso da relação entre a fala e o gesto nos quadrinhos analisados na pesquisa. Essa relação de contigüidade se aplica à função referencial da metonímia, ou seja, uma entidade pode ser utilizada em substituição a outra. Nesse sentido, pode-se dizer que os conceitos metonímicos se aplicam aos gestos que são enfatizados pela fala, como é caso da Figura 1 apresentada acima, pois tanto o gesto como a fala podem ser utilizados isoladamente sem que o falante de língua francesa fique sem entender a mensagem. Esses conceitos de substituição e referencialidade são sistematizados pela língua, desse modo fazem parte de pensamentos ações e falas de uma determinada comunidade. “A metonímia é vista, tal qual a metáfora, como uma categoria de extensão de significados, um processo fundamental de associação de significados baseados na contigüidade.” (Gonçalves, 2007:47); contigüidade que só é possível graças à função referencial da linguagem.

Em suma, os mecanismos da metáfora e da metonímia no processo de gramaticalização constituem processos complementares. O primeiro permite a transferência de um domínio para outro por meio de um elo estabelecido entre os dois domínios conceptuais. O segundo resulta da contigüidade de significações, favorecida pela proximidade das formas lingüísticas envolvidas no processo.

De modo a expandir as reflexões expostas acima, podemos fazer referência também ao conceito de *relação icônica* (Gonçalves, 2007), que se aplicaria às relações lingüísticas motivadas por elementos do domínio imagético, em que a relação entre um ícone e seus referentes se aproxima da linguagem simbólica:

[...] As representações lingüísticas são exatamente o que parecem ser, e a língua não é somente um inventário de raízes (de palavra) arbitrárias; ela inclui um sistema de regras gramaticais que combinam essas raízes, a fim de expressar elementos complexos (Gonçalves, 2007:51)

Desse modo, tal conceito contradiz a hipótese da arbitrariedade do signo entre formas e funções na língua, conforme exposto por Saussure; assim, “um único signo se assemelha a seu referente em alguma característica (um exemplo seria a fotografia)” (Gonçalves, 2007:51). Desse modo, certas combinações de regras e padrões concernentes a fatores culturais que se manifestam na situação de comunicação, como a

relação entre os gestos e a fala, revelam aspectos da percepção do mundo. Partindo disso, temos as relações entre imagem e texto nas histórias em quadrinhos que representam gestos dêiticos tal como nas situações reais de comunicação entre os seres humanos. Através das análises feitas durante a pesquisa, chegamos à conclusão de que os gestos que representam dêiticos não apresentam barreiras de interpretação para o leitor brasileiro, pois esses gestos se repetem entre as duas línguas analisadas, não oferecendo barreiras culturais ou lingüísticas no processo de tradução. Observe-se a Figura 2 a seguir:



Figura 2.

No caso acima, observa-se que o gesto feito pelo personagem Obélix é acompanhado pela fala “ici”, traduzido para o português como “aqui”. Considerando que tal gesto e tal fala se manifestam em ambas as línguas analisadas (o português e o francês), a hipótese da relação icônica entre o elemento verbal (representado por “ici/aqui”) e o elemento visual (representado pelo gesto), constituiria uma relação simbólica culturalmente motivada, não se tratando de um fenômeno totalmente arbitrário, pois há uma correspondência entre a forma e o significado nos dois universos lingüísticos. A fim de esclarecer esses conceitos, deve-se ter em mente o conceito de referencialidade implicado na relação entre o gesto e a fala representados na Figura 2 acima, que reforça o valor simbólico entre a imagem e o texto. Vale ressaltar que essas reflexões apóiam-se exclusivamente nos casos estudados nessa pesquisa, não sendo possível fazer uma generalização com relação a outras línguas.

Considerando os aspectos abordados acima, através da análise dos álbuns da série *Astérix*, constatamos que a relação entre imagem e texto se dá através de cinco processos principais, aos quais nomeamos como *literalização*, *polissemização*,

*situacionalização, ênfase e culturalização*. Esses processos foram observados e classificados do ponto de vista lingüístico e semântico, tendo em vista a função que a imagem estabelece em relação ao texto, de modo a criar diversos efeitos nos quadrinhos, tais como o humor ou a aproximação com a fala cotidiana.

#### **4. Relações entre imagem e texto: resultados**

##### **4.1. Literalização**

O processo da *literalização* consiste na interpretação de uma expressão verbal em seu sentido literal, ou seja, ocorre uma desconstrução do sentido partilhado por uma comunidade lingüística de modo a provocar um novo efeito de sentido. Dentre as formas verbais mais literalizadas destacam-se as expressões idiomáticas que, nos casos estudados, foram literalizadas através da imagem de modo a desencadear um efeito cômico. Sobre a *literalização*, Pinto (1997) fala sobre a sua utilização no discurso publicitário:

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

A autora aponta ainda para a importância da imagem aliada às expressões verbais no processo de *literalização* com vistas a produzir um efeito de linguagem interessante. Pinto (1997) aponta de forma bastante contundente que a utilização desse recurso deve contar com os conhecimentos prévios do leitor/receptor para que tenha êxito, pois o público deve ser capaz de decodificar o jogo operado entre a imagem e o texto literalizado, caso contrário, todo o processo falha e a *literalização* fica sem sentido.

Para ilustrar o processo de *literalização* de uma expressão verbal por meio da imagem, consideremos a figura a seguir:



Figura 3.

Na Figura 3 acima, é possível observar a *literalização* da expressão “déposer leurs armes aux pieds de César”, que em português significa “depositar as suas armas aos pés de César”. Considerando as observações acerca da *literalização* elaboradas por Pinto (1997), pode-se dizer que a leitura como forma fixa da expressão verbal seria “render-se” ou “entregar-se” a César, ou seja, desistir de lutar contra a sua dominação. Em contrapartida, a leitura literal seria a que está sendo representada através da imagem, na qual o personagem joga as suas armas em cima dos pés de César. Note-se que os autores da série *Astérix* se valem da *literalização* para provocar o efeito de humor, pois o leitor identifica o jogo construído pela imagem e pelo texto, o que gera um efeito interpretativo muito interessante.

Com relação ao fenômeno que aqui chamamos de *literalização* e a sua conceituação no campo das histórias em quadrinhos, não encontramos bibliografia que tratasse o assunto de forma específica dentro desse gênero literário. Fresnault-Deruelle (1980) elabora em seu artigo “O espaço interpessoal dos comics” algumas reflexões acerca das relações entre imagem e texto nas histórias em quadrinhos. O autor comenta brevemente sobre a tendência de os quadrinhos atuais representarem através de imagens metáforas e algumas expressões idiomáticas:

O olho escuta, a mão ouve, a orelha vê, as metáforas poéticas são, de repente, tomadas ao pé da letra e convertidas em imagens. A engenhosidade dos desenhistas-roteiristas chega até mesmo a cair no surrealismo. (Fresnault-Deruelle, 1980:145)

O pesquisador também menciona, em nota de rodapé, o fato de esse uso da ilustração em relação às expressões idiomáticas e às metáforas verbais constituírem

procedimentos estéticos utilizados pelos quadrinhistas de forma a desencadear um efeito cômico: “De um modo geral, a HQ cada vez mais parece dar expressão gráfica às metáforas verbais. Expressões como ‘raser le mur’ ou ‘manger des chaussons aux pommes’ constituem assim a motivação cômica.” (Fresnault-Deruelle, 1980:145).

Como se pode observar, os estudos acerca da *literalização* de expressões verbais através de imagem ainda se encontra em fase embrionária, de modo que só encontramos breves comentários sobre o assunto. Vale ressaltar que esse fenômeno se manifesta de forma recorrente no corpus por nós analisado, de modo que seu estudo e análise não deve ser relegado a um segundo plano, principalmente se considerarmos os processos de tradução. Ora, a *literalização* de expressões idiomáticas se mostrou como um dos processos que mais suscitam dificuldades no momento da tradução, pois, além da expressão idiomática, tão particular a uma determinada língua, ainda há a imagem que joga com as duas interpretações possíveis, a saber, a leitura como forma fixa, que é conhecida pela comunidade de falantes da língua, e a leitura literal, que causa o estranhamento e o efeito inesperado, que só aquela comunidade pode reconhecer e interpretar. Assim, o tradutor tem de lidar não só com a tradução da expressão idiomática, como também com a imagem que não pode ser alterada por ele. No decorrer do presente trabalho, retornaremos a essa questão atentando para as traduções feitas no Brasil.

## **4.2. Polissemização**

Considerando as análises feitas em torno das relações entre imagem e texto nas histórias em quadrinhos, pudemos observar que os autores da série *Astérix* se valeram largamente do uso da língua para criar diversos jogos de palavras a fim de desencadear o efeito cômico. Dentre esses usos da língua como recurso humorístico, destacam-se a representação por meio da imagem de palavras polissêmicas, processo que nomeamos *polissemização*. Vale ressaltar que a discussão acerca das diferenças entre polissemia e homonímia não está entre os objetivos deste trabalho, pois como afirmam os estudiosos Greimas & Courtés (1979:285), as diferenças entre esses dois conceitos é muito tênue e difícil de ser determinada. Desse modo, adotamos o termo polissemia por considerá-lo mais abrangente tendo em vista os casos estudados.

Segundo Lopes & Pietroforte (2003:131), palavras polissêmicas são aquelas que “possuem mais de um significado para o mesmo significante”. Os autores salientam que

a polissemia está relacionada ao uso discursivo que se faz de uma mesma palavra, assim, somente através do contexto é possível determinar o seu significado. Nos casos estudados, os autores acionam os vários significados que a palavra polissêmica encerra para criar o efeito cômico, assim, enquanto a palavra escrita aponta para um significado, a imagem aponta para outro sentido possível graças ao valor polissêmico que aquela palavra encerra. Para ilustrar esse tipo de construção, vejamos a figura a seguir:

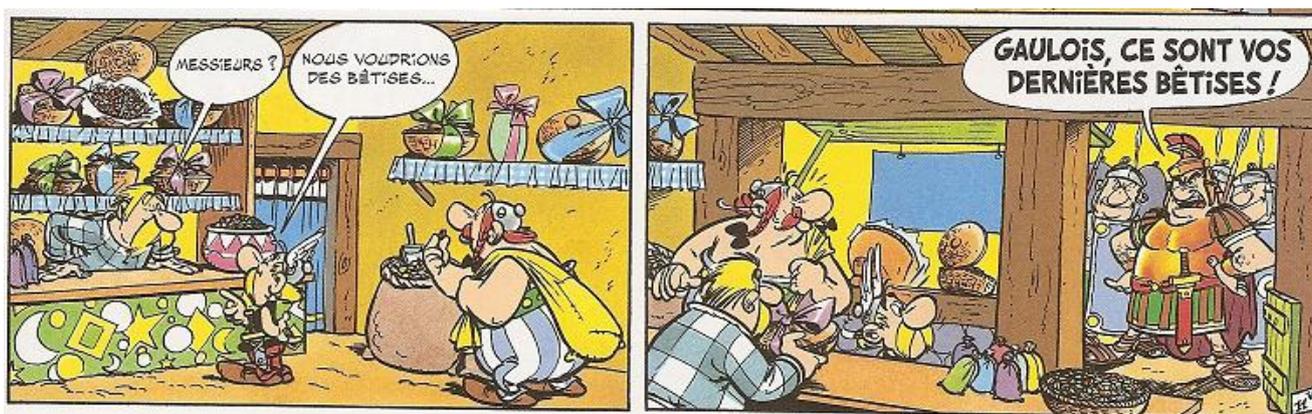


Figura 4.

Na seqüência apresentada na Figura 4 acima, os personagens estão em uma loja de doces. Nos dois quadrinhos da seqüência, temos a presença da palavra polissêmica “bêtise” que, em francês, pode ser tanto um doce similar a uma bala, quanto pode significar também “besteira” ou “tolice”. No quadrinho da esquerda, os autores evocam o primeiro significado, ou seja, o doce, pois há a representação através da imagem, bem como o contexto em que os personagens de Astérix e Obélix se encontram. No segundo, a fala dos soldados romanos desencadeia o segundo sentido que a palavra “bêtise” possui em francês, que é “tolice”.

Ora, através da Figura 4, é possível perceber a relação entre a imagem e o texto e a construção de sentidos feita a partir da polissemia da palavra “bêtise”. De um lado, os autores representam a palavra através da imagem fazendo referência a uma das acepções que ela tem em língua francesa, de outro lado, a fala do soldado desencadeia a segunda acepção da palavra, o que causa o efeito de humor que o leitor francófono logo consegue identificar. Mais adiante, falaremos sobre essa questão nos textos traduzidos para o português, pois, como se pode observar, a representação de uma palavra

polissêmica através da imagem dificulta a tarefa do tradutor em transpor esse jogo para outras línguas.

Como se pode observar, a polissemia é um recurso lingüístico amplamente utilizado por Uderzo & Goscinny e está na base de diversos jogos de palavras. É interessante observar que esses jogos de palavras são construídos com o auxílio de elementos visuais, o que resulta em efeitos muito interessantes do ponto de vista do gênero em que as histórias em quadrinhos está inserido. Assim, os autores da série *Astérix* exploram a polissemia de uma palavra, aludindo aos seus variados sentidos fazendo uso das ilustrações, conforme ilustrado na Figura 4.

### **4.3. Situacionalização**

Assim como o processo de *polissemização* exposto no item anterior, a *situacionalização* está na base de diversos jogos de palavras. Nesse processo, a situação apresentada e construída pelos autores é determinante para a compreensão dos jogos de palavras, de modo que, palavras que não estabelecem relações semânticas entre si, são aproximadas através do contexto apresentado no quadrinho.

Na *situacionalização*, a relação entre imagem e texto é estabelecida através de trocadilhos construídos a partir de diversos processos, dentre eles a paronomásia que, segundo Pietroforte & Lopes (2003:130) constituem “significantes com imagens acústicas semelhantes” e que “podem ter seus significados aproximados em um engenho poético”. Nos casos analisados, esses jogos de palavras geralmente vêm acompanhados de uma imagem que reforça o efeito cômico, o que demonstra toda a criatividade dos autores ao estabelecer as relações entre imagem e texto. Consideremos a seqüência de quadrinhos a seguir:



Figura 5a.



Figura 5b.

Os quadrinhos apresentados acima estão em seqüência, de modo que a *situacionalização* ocorre a partir da relação entre ambos. No primeiro balão do quadrinho representado na Figura 5a, temos a palavra “empoisonner”, que em francês significa “envenenar”. Já no quadrinho seguinte, na Figura 5b, temos as palavras “empoissonne”, do verbo “empoissonner”, que em português descreve o ato de “colocar peixes em um rio ou tanque através de ovas e alevinos”. Por fim, no mesmo balão, temos a palavra “poisson”, que significa “peixe”.

Através das palavras “empoisonner”/ “empoissonner”, ocorre uma relação de paronomásia, visto que os significantes possuem imagens acústicas semelhantes, em que o “s” tem som de /z/ em “empoisonner” e o “ss” tem som de /s/ em “empoissonner”. Ora, do ponto de vista semântico, essas palavras não têm nada em comum, desse modo, ocorre uma aproximação entre ambas através da paronomásia e da situação representada nos quadrinhos.

Esse jogo de palavras é arrematado pela palavra “poisson”, que também se aproxima foneticamente dos dois verbos. Embora a palavra “poisson” esteja no campo semântico de “empoissonner”, conforme a definição exposta acima, ela estabelece também uma relação com a palavra “empoisonner” graças ao jogo de palavras construído na situação apresentada. O fato mais interessante é a relação estabelecida com a imagem, pois na Figura 5b, o personagem surge com um peixe nas mãos, o que provoca um efeito cômico muito criativo. Desse modo, há uma expansão da paronomásia enquanto fenômeno lingüístico, pois o jogo de palavras estabelece uma relação estrita com a imagem, processo ao qual denominamos *situacionalização*.

Em suma, é a situação apresentada pela imagem e pelo texto que desencadeia uma nova construção que o leitor deve interpretar. Voltaremos a esse assunto, atentando para as estratégias de tradução para o português.

#### **4.4. Enfatização**

Diferentemente dos processos expostos acima de *literalização*, *polissemização* e *situacionalização* que, de um modo geral, estão associados a jogos de palavras e outras subversões da língua de modo a criar efeitos de humor; os processos de *ênfatização* e *culturalização*, do que lá falaremos na próxima seção, estão associados aos gestos feitos pelos personagens e a função comunicativa que eles desempenham associados à fala.

O processo de *ênfatização* se dá através da relação entre a imagem e o texto, em que a fala reforça ou enfatiza o significado do gesto, constituindo uma espécie de redundância, se considerarmos que a fala e o gesto estão exercendo a mesma função semântica no momento em que se configura o ato comunicativo. Dentre os gestos inseridos no processo de *ênfatização* estão aqueles que se manifestam nos dois ambientes sócio-culturais analisados, ou seja, o contexto francês e o contexto brasileiro. Dentre eles estão os gestos dêiticos que, de acordo com a classificação elaborada por Steinberg (1988:18), são aqueles que “apontam para algo ou alguém”; também há os gestos ritualísticos, que são empregados em saudações e cerimônias, bem como os gestos aprovadores e desaprovadores que demonstram aceitação ou negação.

A fim de exemplificar um caso de *ênfatização*, observemos a figura a seguir:

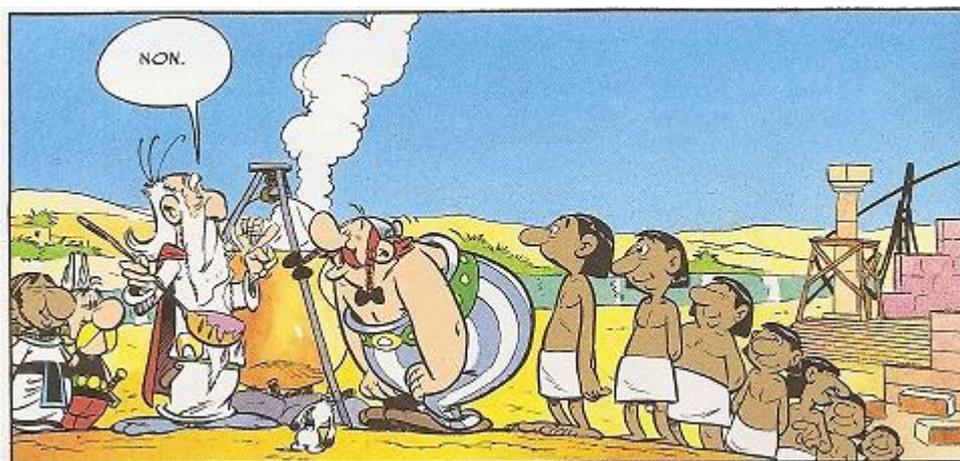


Figura 6.

Na Figura 6 acima, a relação entre a imagem e o texto se dá através da *ênfaseção*, pois o gesto é enfatizado pela fala do personagem. O gesto representado na figura é um gesto de desaprovação, caracterizado pela agitação de um lado para outro do dedo indicador. Esse gesto vem acompanhado pela fala “non” (não), de modo que é possível observar uma aproximação com a linguagem cotidiana presente tanto na França como no Brasil. A respeito da representação dos gestos nas histórias em quadrinhos, Cagnin (1975) afirma o seguinte:

As pessoas *falam* também com os gestos. Os quadrinhos, especialmente os atuais, exploram ao máximo as possibilidades das expressões corporais. Um dos motivos é que a imagem fixa deve sugerir todos os momentos da ação ou caricaturar os gestos; outro é a necessidade de renovação [...] A solução encontrada foi a de exagerar os gestos e procurar dar maior função narrativa à imagem. (Cagnin, 1975:110)

No decorrer do presente trabalho, veremos como o processo de *ênfaseção* é considerado nas traduções brasileiras, pois, como é possível observar, esse tipo de processo não oferece grandes problemas no ato tradutório, visto que os gestos representados se manifestam em ambas as culturas e contextos comunicativos.

#### 4.5. Culturalização

Paralelamente ao processo de *ênfaseção*, que considera a relação entre os gestos e as falas dos personagens, encontramos casos de representações de gestos que não existiam ou não faziam sentido dentro dos contextos comunicativos do Brasil. A esse processo denominamos *culturalização*, pois há o estabelecimento de relações que

demandam uma série de elementos culturais compartilhados por uma determinada sociedade na construção dos sentidos, de modo a possibilitar a comunicação entre os falantes desse ambiente sócio-cultural específico.

Na tentativa de estabelecer uma aproximação com a fala cotidiana, os autores da série *Astérix* representam vários gestos que fazem parte dos contextos comunicativos da língua francesa, desse modo, o leitor francófono consegue interpretar essas representações sem dificuldades, pois o gesto é uma representação mimética da realidade. Essa interpretação só é possível graças aos conhecimentos de mundo compartilhados pelo emissor e pelo receptor da mensagem.

Sobre esses aspectos, Cagnin (1975) fala sobre os contextos e a sua relação com os conhecimentos partilhados entre o leitor e o autor das histórias em quadrinhos, pois, segundo o autor “o leitor recebe a mensagem na medida em que percebe a representação dada e consegue fazer diversos relacionamentos” (Cagnin, 1975:46). Nesse sentido, o autor elabora a seguinte classificação tendo em vista a forma como os contextos se apresentam nas histórias em quadrinhos:

1. *Contexto intra-icônico*: relação entre diferentes elementos da imagem.
2. *Contexto intericônico*: relação entre as imagens associadas em série ou sucessão (sequência).
3. *Contexto extra-icônico*: a imagem associada a elementos de natureza diversa (tempo, idade, instrução, sociedade, cultura, ambiente em que se dá a comunicação); poderia este contexto ser particularizado em:
  - *contexto situacional*, que congrega o conjunto de elementos comuns ao emissor e ao receptor no ato da comunicação;
  - *contexto global*, mais amplo, em que são colocadas todas as implicações culturais e espaço-temporais (impossíveis de delimitar, dada a imensa diversidade entre as pessoas) (Cagnin, 1975:46)

Dentre as classificações elaboradas por Cagnin (1975) interessa-nos a que menciona o contexto extra-icônico, pois esta se relaciona com as questões culturais suscitadas na análise dos gestos representados através da *culturalização*. A fim de ilustrar esse processo, observemos a figura a seguir:



Figura 7.

Na cultura de língua francesa, o gesto feito por Obélix significa “loucura”, assim, ele bate com o dedo indicador na têmpora e reforça esse gesto através de sua fala “Ils sont fous ces corses!”, que significa “Esses corsos são uns loucos!”.

Trata-se de um gesto que o leitor francófono interpreta sem dificuldades, pois tal gesto faz parte do contexto sócio-cultural no qual ele está inserido, diferentemente do público brasileiro, que não tem acesso a esse contexto. Em suma, o que se observa é o contexto cultural *extra-icônico* apresentado por Cagnin (1975), pois essa representação extrapola o domínio da obra e apela para os conhecimentos de mundo do leitor. O próprio Cagnin (1975:48) comenta que esses contextos dificilmente são entendidos nas histórias de autores estrangeiros, haja vista a diferença de culturas e visões de mundo de cada ambiente.

## 5. Imagem, texto e tradução: resultados

A partir das observações feitas do corpus de pesquisa que se pauta na análise comparativa entre as obras originais em francês e as traduções para o português da série *Astérix*, consideramos doze volumes da série e suas respectivas traduções. Partindo da análise dessas obras, focalizamos na relação entre imagem e texto construída na obra original e as respectivas traduções a fim de observar as estratégias dos tradutores no contexto brasileiro, observando os aspectos culturais e lingüísticos que envolvem o processo de tradução.

Segundo Souza (1997), o humor nas histórias em quadrinhos é construído a partir de elementos tanto visuais como lingüísticos. Nesse sentido, a tradução de histórias em quadrinhos que se encaixam no subgênero humorístico, como é o caso de *Astérix*, exige uma série de estratégias que busquem transferir para a língua de chegada os efeitos de humor presentes na língua de partida, considerando não só o texto, como também a imagem presente nos quadrinhos. Ainda segundo a autora, o grande problema das traduções de gêneros humorísticos é a falta de naturalidade nos contextos da língua de chegada, pois muitas vezes o humor é construído a partir da desconstrução de valores culturais e lingüísticos próprios do contexto da língua e da cultura de partida. Esses problemas são reforçados pela presença da imagem, que limita as possibilidades de tradução e não pode ser manipulada pelo tradutor. Nesse sentido, a tradução que a relação entre a imagem e o texto na construção de efeitos de humor se coloca como uma atividade extremamente complexa, pois “o texto remete à própria imagem – o desenho fornece o contexto para sua compreensão. O efeito cômico é obtido a partir da interação estabelecida entre esses dois sistemas gráficos” (Souza, 1997:45).

Analisaremos doravante as traduções para o português do Brasil da série *Astérix*, tendo em vista as relações entre imagem e texto e os processos pelos quais essas relações se estabelecem a partir das classificações apresentadas no presente trabalho, a saber, a *literalização*, a *polissemização*, a *situacionalização*, a *ênfatização* e a *culturalização*. Cada um desses processos oferece diferentes graus de complexidade para processo de tradução no que concerne aos aspectos lingüísticos e culturais que se manifestam através das imagens. Assim, conforme afirma Souza (1997:47), muitas vezes “o desenho fornece não somente o suporte visual para o jogo de palavras como, também, passa a ser fonte de humor”, ou seja, é a relação estrita entre os dois sistemas sígnicos que desencadeia o efeito de humor.

### **5.1. A tradução da literalização**

No que se refere ao material de análise constituído pelas obras de Uderzo & Goscinny no contexto original em francês, pudemos observar através das análises feitas, vários casos de *literalização* (cf. item 4.1) de expressões verbais por meio da imagem. Todos esses casos foram observados e constatados de forma recorrente nos exemplares analisados.

A *literalização* de expressões verbais através da imagem demonstrou ser o processo mais complexo no que concerne à tradução e a conseqüente interpretação por parte dos leitores brasileiros, pois tal fenômeno consiste em interpretar uma expressão verbal em seu sentido literal e representá-la graficamente, sendo que em boa parte dos casos foram literalizadas expressões idiomáticas próprias da língua francesa, de modo a causar um efeito humorístico. Observe-se o quadrinho a seguir, que abre o álbum *Astérix chez les Belges*:



Figura 8.

No canto inferior direito da Figura 8, nota-se a *literalização* da expressão idiomática “laissez tomber”, que em francês significa “ignorar”, “deixar pra lá”. Através da imagem, que mostra o personagem caído no chão, o autor interpretou a expressão em seu sentido literal que é “deixar cair”, em que “laissez” significa “deixar”, e “tomber” significa “cair”. O leitor francófono entende esse jogo perfeitamente e depreende o efeito cômico que a *literalização* da expressão idiomática encerra.

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



Figura 9.

Como se pode constatar através da Figura 9 acima, o tradutor brasileiro optou por traduzir literalmente a expressão idiomática francesa “laisser tomber”, assim o resultado foi “deixar cair”. Ora, através da tradução, não é mais possível identificar o processo de *literalização* da expressão idiomática presente no original em francês, pois a leitura como forma fixa, “deixar pra lá”, não é recuperada no texto traduzido. O efeito de humor que joga com a desconstrução da expressão idiomática presente no original se perde, de modo que a tradução fica sem sentido se considerarmos a imagem e o contexto em que ela está inserida, ou seja, nela o personagem diz para os seus criados “deixarem pra lá” a confusão que se passa perto deles.

No que concerne às expressões idiomáticas e o universo lingüístico ao qual elas pertencem, é possível observar uma série de fatores que extrapolam o domínio da língua e refletem elementos culturais próprios de um determinado país e a visão que os indivíduos daquele ambiente estabelecem com o mundo. A respeito das características das expressões idiomáticas, Jorge (1997) afirma:

O uso de uma EI [Expressão idiomática] num determinado contexto pressupõe uma construção da língua enquanto elemento social, é pois o discurso que elas ilustram. Por outro lado, o seu uso neutraliza a literalidade das palavras, incutindo sentidos cristalizados e partilhados pelos sujeitos, aumentando o grau de subjectividade, definindo as marcas idiolectais, construindo valores mais perenes a uma linguagem em constante mutação, deixando, ao longo de anos, de séculos de história, os traços de um passado actualizados no presente. Elementos de uma partilha social e sincrónica, mas também uma partilha de gerações, entre o passado e o presente, entre a língua de ontem e a língua de

hoje, as EIs reflectem o movimento, a evolução da língua, as metáforas do passado, os desvios lexicais, sintáticos e semânticos. Estas «palavras» enriquecem a linguagem pelo seu poder criativo, pelas referências culturais, pelas histórias que encerram. (Jorge, 1997:34)

A autora elabora um estudo sobre a tradução de expressões idiomáticas e as implicações que esse trabalho suscita a partir dos elementos culturais que essas construções encerram, considerando “os efeitos” que uma expressão idiomática causa na língua de partida e em que medida eles se reencontram na língua de chegada. Nos casos aqui estudados, os aspectos que envolvem a “(in)tradução” das expressões idiomáticas são potencializados graças à presença da imagem, pois essas expressões são representadas através de imagens e literalizadas no contexto da língua original, conforme exemplificado nas Figuras 8 e 9.

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

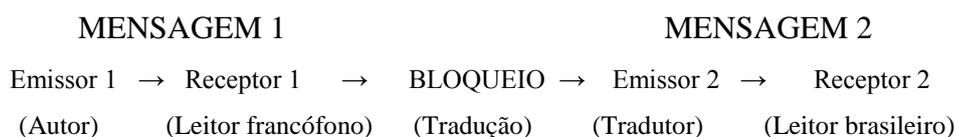
- dificuldades de reconhecimento (a EI [Expressão idiomática] pode confundir-se com frases não idiomáticas);
- dificuldades de interpretação (o sentido literal pode preceder o sentido idiomático e substituir esse);
- dificuldades de produção (o falante pode sentir dificuldade em reutilizar a expressão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

Dentre as dificuldades apontadas pela autora que se manifestam na leitura da tradução, a que mais se aproxima do caso mostrado nas Figuras 8 e 9 seria a “dificuldade de interpretação”, pois como a própria autora diz, “o sentido literal pode preceder o sentido idiomático e substituir esse”. Desse modo, pode-se dizer que o tradutor acabou por priorizar o sentido literal da expressão idiomática em francês, omitindo o sentido idiomático, ou a leitura como forma fixa da expressão que é “deixar pra lá”. Em suma, nos casos das Figuras 8 e 9, a relação entre imagem e texto estabelecida na obra original, bem como os efeitos criados a partir da desconstrução da expressão idiomática pela *literalização* não se mantiveram na tradução em português.

Conforme já mencionado, os autores da série *Astérix*, Uderzo e Goscinny, utilizam de forma recorrente o processo de *literalização* a fim de causar o efeito de humor. Os autores literalizam a expressão idiomática “laissez tomber” através de ilustrações em diversas situações, o que resulta em efeitos cômicos muito interessantes. Porém, os autores também utilizam outras expressões presentes no sistema da língua

francesa a fim criar efeitos inesperados no seu público leitor que, originalmente, tem como língua materna o francês. Assim, os jogos construídos a partir das expressões e das imagens são apreendidos pelo leitor francófono graças ao conhecimento de mundo partilhado entre o emissor (os autores) e o receptor (os leitores).

Partindo disso, inspirados na obra de Aubert (1994), elaboramos o seguinte esquema que considera emissores e receptores no ato tradutório, atentando para os casos aqui analisados:



No esquema acima, o Emissor 1 e o Receptor 1 partilham dos mesmos códigos (língua francesa) e estão inseridos no mesmo ambiente sócio-cultural que possibilitam a total compreensão da Mensagem 1. Ao se tentar transpor a Mensagem 1 para um novo contexto sócio-cultural, que possui códigos diferentes, ocorre o Bloqueio que tem a possibilidade de ser superado através da tradução. Assim, o Emissor 2 que, presumivelmente domina os códigos da Mensagem 1, transmite ao Receptor 2 a Mensagem 2 que, em tese, corresponde à Mensagem 1. Assim, através do processo de tradução, estabelece-se “uma segunda relação comunicativa” (Aubert, 1994:10) que se manifesta em contextos diferentes e que, como tal, exige novos códigos, apresenta novas relações sócio-culturais e outras formas de visão de mundo.

Partindo dessas reflexões, vemos que muitas vezes a tradução falha em superar os bloqueios impostos entre as línguas, pois, como vimos na caso das Figuras 5 e 6, o leitor brasileiro não tem acesso à mensagem construída na língua de partida e os seus efeitos de sentido.

Afora a expressão idiomática “laisser tomber”, Uderzo & Goscinny literalizam outras expressões verbais através da imagem. Na figura abaixo é possível observar mais um exemplo desse tipo de construção:



Figura 10.

Na Figura 10 acima, podemos observar o processo de *literalização* da expressão idiomática “tomber à l’eau”. Em francês, essa expressão significa “fracassar”, “não conseguir algo que se deseja”. Através da ilustração, que mostra os personagens na água, os autores evocam uma leitura literal da expressão idiomática, que seria “cair na água”, na qual “tomber” significa “cair” e “à l’eau” significa “na água”.

A título de esclarecimento aos leitores que não conhecem a obra aqui analisada, vale ressaltar que esses personagens aparecem em quase todos os volumes da série *Astérix*. Trata-se de um grupo de piratas que sempre têm seu navio afundado graças aos “irredutíveis gauleses”, desse modo, eles nunca têm sucesso em suas atividades de pilhagem de navios. Isso justifica a fala do pirata que diz “encore” (“mais uma vez”), fazendo referência aos outros encontros que tiveram com a dupla de guerreiros Astérix e Obélix.

Observemos a tradução do mesmo quadrinho na figura abaixo:



Figura 11.

Como se pode perceber, no caso acima o tradutor não ignorou a relação entre a imagem e o texto, pois ele tenta manter o efeito presente no original em francês. Diferentemente dos casos apontados nas Figuras 8 e 9, a tradução proposta estabelece um elo com a imagem e, na medida do possível, recupera o efeito de humor presente na obra original. Por outro lado, a expressão “dar em água” não é natural no português do Brasil, de modo que a tradução não possui a mesma fluência e naturalidade do jogo construído em francês. Acreditamos que a melhor solução para o caso da Figura 11 seria a expressão “dar com os burros n’água”, que existe na língua portuguesa do Brasil e indica o fracasso de um plano, idéia esta expressa na obra original em francês.

Analisemos a seguir mais um caso de *literalização* de uma expressão verbal através da imagem na obra de Uderzo&Gosciny:



Figura 12a.

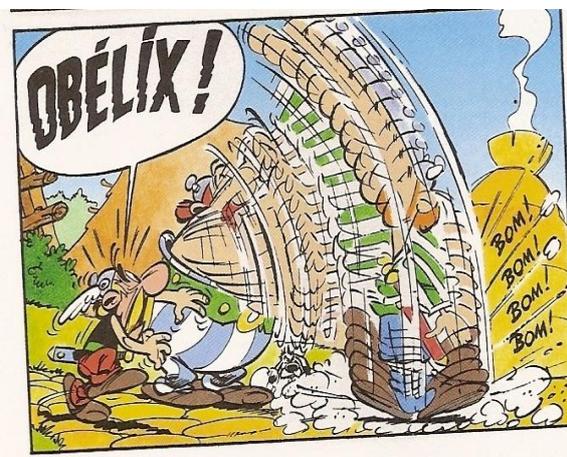


Figura 12b.

Na seqüência de quadrinhos acima, temos a literalização da expressão “secouer les mains”, na qual “secouer” significa “sacudir” e “les mains”, significa “as mãos”. A expressão verbal aparece na Figura 12a e é literalizada através da imagem no quadrinho seguinte, apresentado na Figura 12b.

No entanto, vale ressaltar que a expressão verbal “secouer les mains” não existe na língua francesa, de modo que a expressão em francês é uma tradução literal da expressão verbal em língua inglesa “to shake hands”, que significa apertar as mãos em forma de cumprimento. A expressão correta em francês para o ato de dar as mãos com o intuito de cumprimentar é “serrer la main”. Partindo disso, pode-se dizer que os autores quiseram fazer uma referência à língua inglesa e fizeram uma tradução literal para o francês, pois neste álbum específico, os personagens da série *Astérix* se encontram entre os bretões, ancestrais dos ingleses, de modo que o personagem que estende a mão para Obélix na Figura 12a é um membro do povo bretão. Assim, o que se pode observar é um efeito humorístico que se manifesta não só na *literalização* através da imagem, mas também no fato de os autores aludirem aos ingleses através da expressão “secouer les mains”.

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



Figura 13a.



Figura 13b.

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

Como já foi mencionado no item 4.1 do presente trabalho, a *literalização* de expressões verbais deve contar com o conhecimento do receptor a fim de que obtenha êxito, pois é ele quem irá reconhecer a leitura como forma fixa e a sua desconstrução através da intervenção do autor da obra. Destarte, o leitor só irá compreender o efeito de humor apresentado nas Figuras 12a/12b e 13a/13b se conhecer a expressão em inglês, fator que se manifesta tanto no contexto francês como no contexto brasileiro.

## **5.2. A tradução da polissemização**

Conforme apontado no item 4.2 do presente trabalho, os processos de *polissemização* estão relacionados à representação imagética de palavras polissêmicas, de modo que as várias acepções da palavra são evocadas em um determinado quadrinho ou seqüência de quadrinhos a fim de criar um jogo de palavras e causar o efeito de humor. Nesse tipo de relação entre imagem e texto, um dos significados da palavra polissêmica é evocado através da ilustração, ao passo que o outro significado é evocado através da fala e do contexto geral apresentado nos quadrinhos. Na seqüência a seguir tem-se um exemplo desse jogo:



Figura 14a.



Figura 14b.

Na Figura 14a, tem-se a representação imagética de “melon” (em português, “melão”), que é a fruta que está nas mãos do personagem; mas no quadrinho seguinte, na Figura 14b., a fala de Obélix alude a uma segunda acepção do vocábulo “melon” em francês. O personagem diz “coiffé d’un melon”, fazendo referência a um tipo de chapéu arredondado que tem o mesmo nome da fruta representada na ilustração. Nota-se, pois, que a relação entre a imagem e o texto desencadeia um efeito humorístico que se vale de um termo polissêmico da língua francesa.

No que se refere à tradução desse tipo de relação entre imagem e texto, um dos elementos complicadores é a presença da ilustração que faz alusão a um determinado significado da palavra polissêmica. Nesse sentido, a polissemia se manifesta de diferentes modos nas diferentes línguas, sendo que dificilmente um vocábulo polissêmico em uma língua estabelecerá o mesmo jogo semântico em outra. Partindo disso, o tradutor tem de lidar não só com as dificuldades lingüísticas de encontrar uma palavra na língua de chegada que estabeleça as mesmas relações presentes na língua de partida, como também se depara com a imagem que não pode ser alterada por ele. Observemos a tradução feita para o português dos quadrinhos apresentados acima:



Figura 15a.



Figura 15b.

Como se pode observar, o tradutor optou em fazer uma tradução literal de “melon” através de “melão”, ignorando o segundo significado que a palavra adquire graças ao valor polissêmico que ela possui em francês. Nota-se que o efeito de humor e o jogo de palavras presente no original se perde totalmente na tradução apresentada.

A partir da análise da tradução acima, pode-se afirmar que não só o efeito de humor se perde, como também a seqüência fica sem sentido, pois a fala traduzida de Obélix ainda faz referência ao sentido polissêmico que a palavra “melon” tem em francês, pois na Figura 15b ele diz “usa um melão no lugar do chapéu”. O leitor brasileiro fica sem entender o jogo de humor e também a situação apresentada na tradução, pois não existe nenhuma relação semântica entre as palavras “melão” e “chapéu” na língua portuguesa falada no Brasil.

Conforme já foi dito anteriormente (cf. item 4.2), na polissemia, os significados da palavra são desencadeados através do contexto em que ela se apresenta. Nas Figuras 14a e 14b, o contexto apresentado pelos autores evoca os dois significados que a palavra “melon” pode designar a fim de criar o efeito de humor e o jogo de palavras. Esse jogo é difícil de ser traduzido para o português graças à presença da imagem na Figura 14a, que contém a ilustração de um melão, um dos sentidos possíveis da palavra polissêmica “melon” em francês. Tal relação entre imagem e texto, ao qual denominamos *polissemização*, está na base do jogo de palavras e do efeito de humor pretendido pelos autores, pois a ilustração aliada à fala dos personagens reforça ainda mais os efeitos de comicidade e salienta a valor polissêmico que a palavra possui em francês.

Na seqüência de quadrinhos a seguir, temos mais um exemplo de *polissemização* na obra original em francês:



Figura 16a.



Figura 16b.



Figura 16c.

Na seqüência de quadrinhos apresentada acima, a *polissemização* se dá a partir da palavra polissêmica “brut”. Em francês, essa palavra pode significar um substantivo que indica um tipo de vinho espumante e também um adjetivo que qualifica uma pessoa grosseira ou rude, significado este que em português pode ser traduzido por “bruto”. Como se pode observar, nas Figuras 16a e 16b, o significado evocado pela situação e pela ilustração é o do vinho espumante, sendo que na figura 16b, este significado fica ainda mais evidente devido à ilustração que mostra Astérix retirando a rolha da garrafa e atirando-a no soldado, já que uma das características dos vinhos espumantes é exercerem pressão sobre a garrafa, o que faz com que a rolha saia com força no momento em que é aberta.

Em contrapartida, na Figura 16c, o significado evocado pela fala do soldado ferido é o do adjetivo “brutes” (brutos). Na Figura 16c, o soldado está se referindo aos seus agressores e ao modo como eles agiram, isto é, de forma grosseira e violenta. O soldado utiliza o plural de “brut”, pois ele se refere aos dois personagens.

Através da análise das Figuras 16a, 16b e 16c expostas acima, podemos observar que o efeito cômico é obtido graças à *polissemização*, pois há um jogo de palavras que

evoca os dois significados da palavra polissêmica “brut” através do contexto de fala dos personagens, bem como através da imagem, que reforça esse jogo. O leitor francófono consegue identificar o jogo construído graças aos conhecimentos partilhados entre ele e os autores da obra, pois ambos têm como língua materna o francês, o que possibilita a interpretação da *polissemização* naquela língua e o efeito de humor gerado por ela.

Observemos como o jogo construído nos quadrinhos apresentados nas Figuras 16a, 16b e 16c foi traduzido para o português do Brasil:



Figura 17a.



Figura 17b.



Figura 17c.

Na tradução feita para o português das Figuras 17a, 17b e 17c, nota-se que o jogo de *polissemização* e o efeito de humor gerado através da relação entre a imagem e o texto presentes na obra original não se manteve.

Nas Figuras 17a e 17b que, no original evocam um dos significados da palavra polissêmica “brut” (tipo de vinho espumante), o tradutor optou por “tinto” que, embora determine um tipo de vinho que existe no contexto brasileiro, não remete a nenhum outro sentido que possa manter o jogo de palavras presente no original e o efeito de humor construído na seqüência de quadrinhos apresentada. No que se refere à

ilustração, a Figura 17b alude especificamente ao vinho espumante, que é capaz de causar o efeito representado no quadrinho, isto é, arremessar a rolha e atingir uma pessoa graças a pressão que os gases da bebida exercem na garrafa. No caso da tradução, ao se optar por “tinto”, há a alusão ao vinho de cor vermelha proveniente na fermentação das uvas e que, diferentemente do vinho espumante, não é gaseificado. Partindo disso, pode-se dizer que o texto traduzido não fica condizente com a ilustração, pois ela representa uma característica específica dos vinhos espumantes, que é a capacidade de lançar a rolha para longe graças aos gases presentes nesse tipo de bebida.

Nesse sentido, é possível observar que o conhecimento de mundo é um elemento que possibilita a compreensão da situação apresentada, pois o leitor brasileiro não irá relacionar o vinho tinto ao efeito representado na figura, já que esta não é uma característica desse tipo de vinho.

No que se refere ao último quadrinho da seqüência, na Figura 17c o tradutor optou por uma tradução literal de “brut” por meio da palavra “brutos”, evocando o segundo significado do vocábulo polissêmico em francês.

Como se pode observar, a tradução não conseguiu transmitir os efeitos de sentido presentes na obra original construídos a partir da *polissemização*, desse modo, a tradução não apresenta uma relação com a imagem e o texto, bem como não apresenta o jogo com as palavras através da polissemia. Ao se propor a tradução “tinto” para o primeiro significado evocado no original da palavra “brut”, a tradução fica artificial pois não estabelece uma relação com a imagem, muito menos com o contexto apresentado na seqüência dos três quadrinhos.

Analisando os casos de *polissemização* apresentados na série Astérix, constatamos que, assim como nos casos de *literalização* (cf. item 4.1), o processo de tradução torna-se extremamente complexo, pois, nos dois casos, o texto original apresenta uma série de especificidades lingüísticas difíceis de serem transpostas para a língua de chegada, além disso, essas dificuldades são agravadas pela presença da imagem. Desse modo, a tradução dessas construções exige do tradutor muito mais do que a decodificação de uma determinada língua, mas também um trabalho criativo que busque transpor os efeitos de linguagem presentes na obra original.

### 5.3 A tradução da situacionalização

Conforme exposto no item 4.3 do presente trabalho, os casos de *situacionalização* estão vinculados a jogos de palavras e expressões idiomáticas que estabelecem alguma relação com a imagem de modo a desencadear o efeito cômico. Essas palavras podem estar inseridas ou não em uma expressão idiomática, de modo que elas constituem o núcleo da *situacionalização*.

Na *situacionalização*, a relação entre imagem e texto é estabelecida através de trocadilhos que se apóiam na ilustração para gerar o efeito de humor. Nesse sentido, o tradutor deve reconstruir o jogo presente na obra original de modo a manter o efeito cômico presente no contexto lingüístico francês. Afim de ilustrar como se dá o processo de tradução no processo de *situacionalização*, observemos a figura a seguir:



Figura 18.

Na seqüência apresentada na Figura 18 acima, observa-se o processo de *situacionalização* através da palavra “nez”. O personagem de Julio César diz no segundo quadrinho da seqüência a seguinte expressão idiomática: “Les épices lui montent facilement au nez” (expressão que se aplica a uma pessoa que se irrita facilmente). Nesse caso, o que estabelece a relação entre a expressão e a imagem é a palavra “nez” que faz alusão ao famoso nariz da personagem de Cleópatra representada no quadrinho. Diferentemente dos casos de *literalização* apontados no presente trabalho (cf. item 4.1), em que há uma desconstrução do sentido idiomático em favor de um sentido literal representado através da ilustração, na *situacionalização* somente uma palavra é considerada, como é o caso de “nez” na Figura 18 acima. Assim, a expressão não está sendo interpretada em seu sentido literal, visto que o seu sentido idiomático se

aplica ao contexto apresentado na seqüência, ou seja, Julio César aponta um traço da personalidade da rainha egípcia, que é a irritabilidade. O que gera o efeito cômico é justamente a presença da palavra “nez” na expressão idiomática em francês, pois é possível notar a relação que essa palavra tem com a ilustração do personagem de Cleópatra.



Figura 19.

Na seqüência traduzida na Figura 19, observa-se que o tradutor manteve a relação entre a imagem e o texto para provocar o efeito cômico, pois a palavra núcleo da expressão idiomática em francês, “nez” (nariz em português), foi mantida na tradução. A expressão “não sabe muito bem onde tem o nariz”, variante de “não sabe muito bem onde mete o nariz/bedelho”, é uma expressão idiomática recorrente no português do Brasil, de modo que a tradução realizada confere naturalidade ao texto e mantém o jogo presente na obra original em francês.

Apesar de o sentido da expressão idiomática francesa não ter sido mantido na tradução brasileira, ou seja, o de irritabilidade, pode-se dizer que a solução proposta na tradução não oferece desvios para a interpretação da seqüência em língua portuguesa, pois, na tradução, Julio César faz alusão ao temperamento explosivo de Cleópatra, ou seja, “não saber onde tem o nariz” faz alusão ao fato de Cleópatra, rainha do Egito, desafiar e contrariar o grande imperador de Roma. Partindo disso, é possível afirmar que o elemento mais importante a ser considerado na tradução da seqüência em questão foi a manutenção do jogo presente entre a imagem e o texto, representado através da palavra “nez” (nariz). Como se pode observar, a relação entre imagem e texto por meio da *situacionalização* foi mantida na versão traduzida.

## 6. Gestos, texto e tradução: resultados

Avançando para outras questões que envolvem a relação entre imagem e texto nas histórias em quadrinhos, foi possível observar uma ampla utilização de ilustrações que continham representações de gestos e expressões corporais e sua relação com a fala dos personagens. De um modo geral, as histórias em quadrinhos têm explorado de forma bastante recorrente a comunicação não-verbal como forma de expressão, estabelecendo, assim, uma aproximação com a realidade. Ora, é sabido que a comunicação humana se manifesta através de meios que extrapolam o domínio verbal, valendo-se de expressões corporais no processo comunicativo. Eguti (2001) demonstra como os gestos atuam no ato comunicativo e a complexidade que envolve sua manifestação:

Os gestos contribuem em grande parte para a comunicação entre os interlocutores. Eles são ações corporais visíveis, por meio dos quais as pessoas transmitem voluntariamente um significado. São numerosos os gestos usados pelas pessoas não só durante a fala, acompanhando ou “ilustrando” o que está sendo dito, como também os que são usados sem o acompanhamento de sons, nos quais a comunicação se faz puramente por meio do corpo[...]. (Eguti 2001:64-65)

Os autores da série *Astérix* fazem um largo uso dos gestos em suas histórias, estabelecendo uma relação com o mundo real, e também fazendo uma aproximação com o mundo do leitor, pois, *a priori*, este reconhece os signos representados através das figuras. Partindo disso, devem-se ressaltar os fatores culturais que envolvem a comunicação entre os indivíduos e a gesticulação que lhe é inerente, pois os gestos variam de uma sociedade para outra.

A variação dos gestos comunicativos nas diferentes culturas oferece um desafio para o tradutor de histórias em quadrinhos, pois muitas vezes um determinado gesto na cultura de partida não encontra correspondência de significado na cultura de chegada. Ademais, uma vez que a imagem não pode ser alterada pelo tradutor, podem surgir dificuldades de compreensão por parte do público leitor. Nesse sentido, dividimos a representação dos gestos e a relação que eles estabelecem com o texto em dois processos principais, a saber, a *ênfatização* (cf. item 4.5) e a *culturalização* (cf. item 4.6).

## 6.1 A tradução da ênfase

*Grosso modo*, pode-se afirmar que, nos casos em que se observa o processo de *ênfase* (cf. item 4.4), não se configuram grandes empecilhos para a realização de uma tradução bem sucedida, visto que os gestos inseridos nessa categoria encontram significação nos dois sistemas comunicativos analisados. Nos casos estudados e classificados no processo de *ênfase*, observamos que as relações entre os gestos e a fala que os acompanham apresentam uma relação muito estreita, de modo que um enfatiza o outro. Vale ressaltar que tanto os gestos representados quanto as falas que os acompanham encontram significação quando usados isoladamente, em outras palavras, eles são independentes entre si porque constituem sistemas de comunicação distintos. No entanto, o que os aproxima é o próprio ato comunicativo que se vale não só da língua, mas também dos gestos e demais expressões corporais.

Nesse sentido, a relação entre imagem e texto feita a partir do processo de *ênfase* pode ser aproximada ao que Cagnin (1975) chama de *imagem redundante*, pois, *a priori*, gesto e fala transmitem a mesma informação. Vale ressaltar, porém, que não se pode classificar como *imagem redundante* todos os gestos que são enfatizados pela fala, principalmente no caso da tradução, que considera dois universos lingüísticos e comunicativos distintos.

Partindo disso, este trabalho visa a analisar as questões lingüísticas envolvidas no processo de tradução e suas implicações geradas pela presença da imagem. Assim, o conceito de *imagem redundante* de Cagnin (1975) – que não aborda questões de tradução de histórias em quadrinhos – será insuficiente no que concerne à obra considerada no contexto original, ou seja, uma imagem que represente um gesto e uma fala que o enfatize só poderá ser considerada redundante no contexto da língua e da cultura em que a obra foi concebida; na tradução, ao contrário, isso não se configura da mesma maneira, conforme apontado nos casos de *culturalização* (cf. item 4.5), em que há a ocorrência de gestos e expressões específicos de uma determinada cultura. A tradução desse processo será estudada no próximo item do presente trabalho.

A fim de exemplificar um caso *ênfase*, observemos a figura a seguir:



Figura 20.

No caso da Figura 20, o personagem aponta com o dedo na direção do barco e também utiliza um demonstrativo “voici”. Trata-se de um gesto dêitico, pois ele indica uma direção e está acompanhado por um demonstrativo traduzido por “aqui está”, conforme ilustra a tradução desse mesmo quadrinho na figura a seguir:



Figura 21.

Segundo a classificação de Steinberg (1988: 18) “os dêiticos apontam para algo ou alguém, não só com o dedo, mas com todo o braço, com a cabeça, com o olhar, ou com os lábios”. A autora elabora uma classificação dos gestos tendo em vista a função que eles desempenham no ato comunicativo, dos quais selecionamos somente aqueles que achávamos pertinentes para os casos analisados:

*Enfáticos*: em geral acompanham a palavra para enfatizá-la.

*Dêiticos*: apontam para algo ou alguém.

*Ritualísticos*: empregados em saudações, danças, cerimônias civis, militares, religiosas (Steinberg, 1988:18)

A autora menciona ainda que “o mesmo gesto pode exercer multiplicidade de funções, bem como ter significados diferentes, dependendo do contexto” (Steinberg, 1998:18), de modo que as categorias podem variar ou se sobrepor no momento em que o ato comunicativo se manifesta.

Nas Figuras 20 e 21 acima, o gesto e a fala estabelecem uma relação de complementaridade, em suma, de *ênfaseção*, pois o gesto de apontar com o dedo em uma direção e a fala do personagem poderiam estar separados que não haveria equívocos de interpretação. Através de nossa pesquisa, pudemos observar que os casos de *ênfaseção* não ofereceram barreiras para a tradução, pois os gestos inseridos nessa categoria se manifestam tanto no contexto comunicativo francês como no brasileiro, de modo que o conceito de *imagem redundante* de Cagnin (1975) pode ser aplicado somente a esses casos, graças à “neutralidade” dos gestos.

Paralelamente, encontramos outros tipos de gestos que não se limitam à função dêitica. Em geral, esses gestos constituem formas de comunicação que reforçam ou refletem uma idéia expressa através da fala. Elencamos alguns desses gestos que, por não serem estritamente culturais, como os que foram observados nos casos de *culturalização* (cf. item 4.5), não apresentam dificuldades para o processo de tradução e correspondência nos contextos sócio-culturais da língua de chegada. Observe-se o seguinte quadrinho:



Figura 22.

Na Figura 22 acima, temos a representação de um gesto que pode ser interpretado como uma ordem, um sinal para que todos parem imediatamente. Este

gesto é enfatizado pela fala do personagem que diz “Halte!”. A relação entre a imagem e o texto é de *ênfaseção*, pois ambos indicam o mesmo significado no ato comunicativo apresentado. Vejamos como este quadrinho foi traduzido para o português:



Figura 23.

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

A seguir, analisaremos os casos em que os gestos representados na obra original em francês não existem no contexto brasileiro, pois, assim como as línguas, os gestos e a linguagem corporal também variam de um país para outro, de modo que a tradução deve lidar com a imagem que não pode ser alterada. É nesse sentido que o conceito de Cagnin (1975) a respeito da *imagem redundante* não se aplica, pois, apesar de estar acompanhado de uma fala, a relação com determinados gestos culturais só pode ser considerada redundante no contexto do país de origem.

## 6.2 A tradução da culturalização

Conforme exposto no item 4.5, o processo de *culturalização* envolve a relação entre gestos particulares de uma cultura e a fala dos personagens. Nesse sentido, observamos algumas ilustrações representando gestos que não se manifestam nos contextos comunicativos do Brasil. Partindo disso, torna-se evidente que os gestos, assim como a língua, variam de um país para outro, pois, apesar de não fazerem parte

da língua enquanto sistema, eles constituem atos comunicativos e, como tal, refletem as visões de mundo e a forma de organização de uma determinada sociedade.

Partindo das idéias expostas acima, consideremos a seguinte figura:



Figura 24.

Na Figura 24, os personagens fazem um gesto com a mão esquerda que, na cultura francesa, significa que algo está em excesso. No contexto em que aparece esse quadrinho, os personagens estavam discutindo sobre a coragem do povo gaulês – do qual os personagens principais Astérix e Obélix fazem parte – e o quão terrível eles poderiam ser com seus inimigos: os romanos. Conforme apontado por Eguti (2001), muitas vezes os gestos figuram na comunicação sem estar acompanhados por uma fala ou por um som, como acontece na figura acima. Como não há uma fala no quadrinho, o leitor brasileiro fica impossibilitado de compreender o significado desse gesto. Trata-se, em suma, de um gesto cultural e que reflete uma particularidade do processo de comunicação em língua francesa, o que estabelece uma ligação com o contexto social em que a obra foi concebida. Nesse caso, a diferença entre culturas oferece uma barreira na interpretação que não foi solucionada através da tradução.

Por outro lado, não se pode dizer que o exemplo apresentado na Figura 24 represente um caso de impossibilidade de tradução; muito embora, o que se observa seja a ausência de um texto a ser traduzido. Ora, ao se considerar a tradução como um processo que considera pelo menos duas línguas, isto é, a tradução *interlingual* tal como conceituada por Jakobson (2003), pode-se dizer que não há possibilidade de tradução no caso da Figura 24 pelo simples fato de não haver uma manifestação lingüística. Porém, explorando os conceitos expostos pelo mesmo autor em seu artigo “Aspectos lingüísticos da tradução”, tem-se o que ele chama de tradução

*intersemiótica*. Nesse tipo de tradução, está implicada não mais a relação entre línguas distintas, mas a relação entre sistemas de signos diferentes entre si. Retomemos as palavras de Jakobson (2003) a respeito das “três espécies de tradução”:

- 1) A tradução intralingual ou *reformulação* (*rewording*) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.
  - 2) A tradução interlingual ou *tradução propriamente dita* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.
  - 3) A tradução inter-semiótica ou *transmutação* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais.
- (Jakobson, 2003:64-65)

Desse modo, uma possível solução para o caso apontado na Figura 24 seria uma tradução intersemiótica, em que o tradutor traduziria, por meio de signos verbais, os significados dos signos visuais em questão.

Levando-se em consideração o gênero ao qual pertence as histórias em quadrinhos e a própria forma em que elas se manifestam, é possível que o tradutor tenha feito uma omissão de tradução por não julgar pertinente esse tipo de intervenção. De qualquer forma, uma nota de rodapé poderia ter sido usada para a realização da tradução intersemiótica, uma vez que não interfere na imagem, nem oferece grandes empecilhos em termos de espaço.

Paralelamente, há a ocorrência de outros gestos que evocam aspectos culturais próprios do país onde as obras analisadas foram concebidas. No processo de *culturalização*, é possível observar a relação entre esses tipos de gestos e a fala dos personagens. A título de exemplificação, observemos a figura a seguir:



Figura 25.

Na Figura 25, o personagem faz um gesto que na cultura francesa significa loucura, batendo com o dedo indicador na têmpora, gesto esse reforçado através de sua fala “Ils sont fous ces égyptiens”. Nesse tipo de gesto, em que se observam fatores culturais fortemente marcados, o processo de tradução começa a impor dificuldades, pois, eles fazem parte de uma cultura específica e muito particular, não encontrando correspondentes na língua de chegada.

No caso da Figura 26 abaixo, os tradutores optaram por ignorar a imagem e traduziram a fala do personagem por “Esses egípcios são uns neuróticos”. Conforme ilustra a figura a seguir:



Figura 26.

Como esse gesto e essa fala são frequentemente utilizados pelo personagem, acreditamos que os leitores brasileiros da série *Astérix* habituaram-se com o significado do gesto representado na imagem e, além disso, há um gesto parecido em nossa cultura que também indica loucura e que consiste em fazer movimentos circulares com o dedo indicador em volta da orelha.

De um modo geral, pudemos observar que a tradução de quadrinhos que continham *ênfatizações* (cf. item 4.4) referentes a gestos dêiticos não ofereceu grandes empecilhos para a realização de uma tradução bem sucedida, visto que a representação imagética de termos dêiticos em francês encontra equivalentes na língua portuguesa. Porém, o mesmo não se pode dizer a respeito do processo de *culturalização* (cf. item 4.5) que abrange gestos culturais feitos pelos personagens, que muitas vezes não existem ou não fazem sentido no contexto cultural brasileiro.

Segundo Cagnin (1975), o contexto nas histórias em quadrinhos está vinculado à capacidade de relacionar as sensações recebidas com os dados que envolvem ou antecedem a comunicação visual; desse modo, configura-se o contexto cultural *extra-icônico*, que corresponde a elementos dados pelo senso comum de um determinado ambiente sócio-cultural não explicitados na obra. Partindo disso, constata-se a dificuldade de se compreender histórias em quadrinhos de autores estrangeiros cujas personagens agem de forma diferente da nossa realidade, refletindo aquela cultura. Ainda segundo o autor, os gestos e as expressões corporais constituem um artifício amplamente utilizado pelos cartunistas contemporâneos, visto a sua função altamente representativa e a relação com a fala cotidiana; assim, os gestos atribuem “maior função narrativa à imagem” (Cagnin 1975:110).

## **7. Considerações finais**

Através das análises feitas, foi possível identificar novos processos que envolviam a relação entre a imagem e o texto, tendo em vista os aspectos da tradução de histórias em quadrinhos. Nesse sentido, somente o conceito de *literalização* fora abordado por outros autores, como Pinto (1997) e Souza (1997). Todas as demais classificações foram elaboradas por nós a partir das análises feitas, de modo a abarcar todos os fenômenos que envolviam as relações entre imagem e texto no processo tradutório.

Como se pode observar, a tradução de histórias em quadrinhos apresenta inúmeros desafios ao tradutor, visto que o seu efeito humorístico se manifesta tanto na linguagem verbal como na linguagem visual, sendo que esses dois sistemas sógnicos operam conjuntamente na produção dos sentidos. Ao contrário do texto, a imagem não pode ser alterada pelo tradutor, fato que limita a sua criatividade na hora de encontrar um correspondente na língua de chegada. O tradutor não pode ignorar a função da ilustração na tradução de histórias em quadrinhos, pois ambos os sistemas gráficos (verbal e visual) se completam na construção da mensagem e não poderiam estar separados.

## Referências bibliográficas

AUBERT, F.H. *As (in)fideliades da tradução*. Campinas: Editora da Unicamp, 1994.

BARTHES. R. *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

CAGNIN, A.L. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

EGUTI, C.A. *A representatividade da oralidade nas histórias em quadrinhos*. Universidade de São Paulo (Dissertação de Mestrado). São Paulo, 2001.

FRESNAULT-DERUELLE, P. *La bande dessinée: l'univers et les techniques de quelques "comics" d'expression française*. Paris : Hachette, 1972.

\_\_\_\_\_. “O espaço interpessoal dos comics” In: HELBO, A. (org.) *Semiologia da representação: teatro, televisão, história em quadrinhos*. São Paulo: Cultrix, 1980.

GONÇALVES, S.C.L. (org.) *Introdução à gramaticalização: princípios teóricos & aplicação*. São Paulo: Parábola, 2007

GREIMAS, A.J. & COURTÉS, J. *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette, 1979, p.284-285.

JAKOBSON, R. “Aspectos lingüísticos da tradução” In: *Lingüística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2003, p.63-72.

JORGE, G. “Reflexões em torno da tradutologia das construções fraseológicas na perspectiva interlínguas” In: *Revista Polifonia*, Lisboa: Edições Colibri, nº1, 1997, p.33-43. (Disponível em [http://www.fl.ul.pt/unil/poll/poll\\_txt4.pdf](http://www.fl.ul.pt/unil/poll/poll_txt4.pdf) )

LOPES, I.C. & PIETROFORTE, A.V.S. “A semântica lexical” In: FIORIN, J.L. (org.) *Introdução à lingüística II: princípios de análise*. São Paulo: Contexto, 2003, p.111-135.

PINTO, A.G. *Publicidade: um discurso de sedução*. Porto: Porto Editora, 1997, p.117-118.

SOUZA, L.S.M. *O humor é coisa séria – Tradução de tiras: exemplificando com Frank e Ernest*. Universidade de São Paulo (Dissertação de Mestrado). São Paulo, 1997.

STEINBERG, M. *Os elementos não-verbais da conversação*. São Paulo: Atual Editora, 1988.