

Ana Patrícia Ferreira de Azeredo

2º Ciclo de Estudos em Tradução e Serviços Linguísticos

A Tradução de Banda Desenhada em Portugal

2013

Orientador: Professora Doutora Belinda Mary Harper Sousa Maia

Classificação: Ciclo de estudos:

Dissertação/relatório/ Projeto/IPP:

*I began to get it through my skull that words and pictures were Yin and Yang. [...]
words and pictures, married, might possibly produce a progeny more interesting than
either parent.*

Dr. Seuss

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar gostaria de agradecer à Professora Doutora Belinda Maia, minha orientadora e coordenadora do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos, todo o apoio, orientação e incentivo durante este longo percurso.

Estendo também os agradecimentos a todos os professores deste curso, em especial ao Professor Doutor Thomas Hüsgen, pelo contributo e interesse demonstrado pelo tema escolhido e pelos ensinamentos transmitidos na disciplina de Teoria da Tradução.

A nível pessoal, os primeiros agradecimentos vão obviamente para os meus pais, Manuel e Lígia, pelo apoio incondicional a vários níveis, sem o qual não teria conseguido chegar aqui. Agradeço também aos meus irmãos, Filipe e Rui, por me transmitirem desde tenra idade o gosto pela BD, e por me terem fornecido grande parte do material para esta tese.

Agradeço também ao Carlos Delgado pela ajuda com tratamento estatístico dos dados recolhidos, sem o qual uma parte importante deste trabalho teria sido impossível de concretizar.

Por último, um agradecimento muito especial à Carolina, minha companheira de estudo nesta longa viagem, com quem partilhei angústias e incertezas mas também boa disposição e gargalhadas face às adversidades, assim como à Ivone e Andrea: TradMedia FTW!

RESUMO

O estudo da tradução de banda desenhada tem vindo, lentamente, a ocupar o seu lugar de direito na Teoria da Tradução. No entanto, ainda são poucos os estudos nesta área. O objetivo deste estudo será, então, apresentar uma perspetiva geral da tradução de banda desenhada, os desafios que apresenta aos tradutores e como é encarada em Portugal.

Para lá do enquadramento teórico, onde se inclui uma revisão bibliográfica das principais abordagens à tradução de banda desenhada (tradução subordinada, abordagem semiótica e adaptação cultural), procedeu-se à condução de entrevistas aos vários atores do processo de publicação de banda desenhada estrangeira em Portugal, assim como a um questionário realizado aos leitores portugueses de BD, por forma a conhecer a sua opinião e expectativas quanto à oferta tradutiva existente. Concluiu-se então, através de casos práticos, que são vários os aspetos que influenciam o processo de tomada de decisão do tradutor de banda desenhada: o tipo de BD, o público-alvo e o formato de publicação.

Palavras-chave: Tradução de Banda Desenhada, Tradução Subordinada, Abordagem Semiótica, Adaptação Cultural

ABSTRACT

The study of comics translation has slowly been claiming its place in the field of Translation Theory. However, there are not many studies in this area. The aim of this research is, then, to present a global perspective on comics translation, the challenges it presents to translators and how it is dealt with in Portugal.

In addition to the theoretical framework, including a literature review of the main approaches to comics translation (constrained translation, semiotic approach and cultural adaptation), interviews were conducted to the several players in the publication of foreign comics in Portugal, as well as a questionnaire distributed among Portuguese comic readers, in order to ascertain their opinion and expectations regarding the existing translation offer. It was then concluded, through case studies, that there are many aspects that influence the translator's decision making process: genre of comics, readership and publication format.

Keywords: Comics Translation, Constrained Translation, Semiotic Approach, Cultural Adaptation

ÍNDICE

Agradecimentos.....	iii
Resumo.....	iv
Abstract.....	v
Índice de Figuras.....	vii
Índice de Tabelas.....	vii
Índice de Anexos.....	viii
1. Introdução.....	2
2. A Banda Desenhada.....	5
2.1. O que é a Banda Desenhada?.....	5
2.1.1. Definições.....	5
2.1.2. Tipos e géneros de BD.....	7
2.1.3. Formatos.....	8
2.2. A História da BD.....	9
2.3. A Linguagem da BD.....	19
2.3.1. Componentes.....	19
2.3.2. Interação Palavras/Imagens.....	22
3. A Tradução de Banda Desenhada.....	26
3.1. A Tradução de Banda Desenhada na Teoria da Tradução.....	26
3.1.1. <i>Constrained Translation</i>	27
3.1.2. Abordagem Semiótica.....	30
3.1.3. Adaptação Cultural.....	31
4. A Tradução de BD em Portugal.....	36
4.1. O Processo.....	36
4.2. Os Leitores de BD.....	40
5. Casos Práticos.....	45
5.1. <i>La Grande Traversée</i>	45
5.2. <i>Calafrios #1</i>	55
6. Considerações Finais.....	67
Referências Bibliográficas.....	70
Anexos.....	73

Índice de Figuras

Fig. 1 – E-ingakyo, o “Sutra Ilustrado de Causa e Efeito”	10
Fig. 2 – Pormenor da Tapeçaria de Bayeux, c. 1070.....	11
Fig. 3 – <i>Codex Nuttal</i> (facsimile) – história narrativa pré-colombiana.....	11
Fig. 4 – <i>Histoire de monsieur Jabot</i> , Rodolphe Töpffer.....	12
Fig. 5 – <i>Apontamentos de Raphael Bordallo Pinheiro sobre a Picaresca Viagem do Imperador do Brasil pela Europa</i>	13
Fig. 6 – <i>At the Circus in Hogan’s Alley</i>	14
Fig. 7 – Ally Sloper em <i>Some of the Misteries of Loan and Discount</i>	15
Fig. 8 – Capa da <i>Action Comics #1</i>	16
Fig. 9 – Selo de aprovação da <i>Comics Code Authority</i>	17
Fig. 10 – Capa de <i>Maus</i> , vol. 1.....	18
Fig. 11 – Exemplos de vinhetas.....	20
Fig. 12 – Exemplos de balões.....	21
Fig. 13 – Efeito da letra “desenhada” vs. letra “impressa”.....	23
Fig. 14 – Sinais cinéticos e sinais icónicos.....	23
Fig. 15 – Referência verbal e visual a Hamlet	54
Fig. 16 – Canções em <i>La Grande Traversée</i>	55
Fig. 17 – <i>The Corpse That Came to Dinner</i> , 1953, p. 3.....	62
Fig. 18 – <i>The Corpse That Came to Dinner</i> , 1953, p. 6.....	63
Fig. 19 – <i>Swamp Monster</i> , 1953, p.3.....	64

Índice de Tabelas

Tabela I – Nomes de personagens gaulesas.....	48
Tabela II – Nomes de divindades.....	49
Tabela III – Nomes de personagens vikings.....	51
Tabela IV – Topónimos.....	52

Índice de Anexos

Anexo I.....	74
Anexo II.....	81
Anexo III.....	87

CAPÍTULO I
INTRODUÇÃO

1. Introdução

De acordo com o Dicionário da Língua Portuguesa da Porto Editora, o termo banda desenhada significa “uma sequência de imagens acompanhadas ou não de texto [...] através da qual é narrada uma história”¹. Contando já com mais de um século de existência, período durante o qual tem vindo a evoluir numa miríade de estilos, géneros e formatos, a banda desenhada é ainda considerada, por muitos, como um subgénero de literatura infantil, livros de “bonecos” para crianças. Talvez por isso só recentemente é que tenha surgido um maior interesse sobre o estudo da tradução de banda desenhada.

O objetivo deste trabalho é apresentar uma perspetiva geral da tradução de banda desenhada, quais os desafios que coloca aos tradutores, e como é tratada em Portugal. Quem são os agentes envolvidos na publicação de BD em Portugal? Quem traduz banda desenhada no nosso país e que tipo de formação possuem? Qual o perfil do leitor de BD em Portugal e quais as suas expectativas no que diz respeito à sua tradução? Quais são, no fundo, as exigências do mercado da BD traduzida e como estas influenciam, ou não, as opções tradutivas do tradutor de banda desenhada?

Por forma a responder a estas questões, começaremos por definir no Capítulo 2 o que se entende por banda desenhada, quais os seus principais elementos e como funciona, fazendo também uma pequena incursão pela história desta arte de contar histórias através de palavras e imagens.

Definida a banda desenhada, o Capítulo 3 analisará qual o seu lugar nos Estudos da Tradução, e como este tem evoluído nos últimos tempos: do seu uso meramente exemplificativo de técnicas de compensação, centrado apenas na sua componente linguística, às mais recentes análises focadas no facto de se tratar de um tipo de texto específico, cuja interação entre palavras e imagens poderá influir grandemente na forma como se aborda a sua tradução.

¹ in <http://www.infopedia.pt/pesquisa-global/banda%20desenhada> (data da última consulta: 30/08/2013)

No Capítulo 4 pretende-se analisar, através de entrevistas aos agentes envolvidos no processo de edição de banda desenhada estrangeira em Portugal (editor, tradutor, legendador), como se processa de facto a tradução de banda desenhada no nosso país, desde o momento da aquisição dos direitos de autor à sua publicação. A esta análise juntar-se-à também a perspetiva de um dos principais atores neste processo – o leitor de banda desenhada – tentando-se descobrir quais as suas preferências e opinião sobre as traduções de BD em Portugal.

Por último, no Capítulo 5 serão aplicados alguns dos conhecimentos apreendidos durante a elaboração deste trabalho. Em primeiro lugar, será analisada uma das obras da série *Astérix*, série que sofreu alterações no que diz respeito à política de tradução no virar do século XXI, quando se procedeu à alteração dos nomes das personagens numa tentativa de homogeneizar as traduções desta coleção pelo mundo inteiro, onde se verifica a tendência para a adaptação do original à(s) cultura(s) de chegada. Finalmente, graças a uma parceria com um blogue de banda desenhada, serão aplicadas algumas das técnicas discutidas no Capítulo 3 à tradução de três pequenas histórias de *horror comics* da década de 1950, a publicar *online* numa revista de banda desenhada em formato digital.

CAPÍTULO II

A BANDA DESENHADA

2. A Banda Desenhada

Serve o presente capítulo para explicar o que se entende por banda desenhada (ou BD). Para tal, dividiu-se este capítulo em três sub-capítulos: “O que é a banda desenhada?”; “A História da BD”; e “A Linguagem da BD”. O primeiro pretende definir o termo banda desenhada, assim como outras designações a ela associadas, normalmente utilizadas para descrever tipos diferentes desta forma de expressão. De seguida, e para que melhor se compreenda o objeto de estudo desta tese, será explicada a evolução desta forma de contar histórias através de palavras e de imagens, desde os seus primórdios até à sua forma atual. Finalmente, no último sub-capítulo, serão apresentados os diferentes componentes da banda desenhada que, juntamente com a interação entre palavras e imagens, formam a linguagem própria (e única) deste tipo de texto.

2.1. O que é a Banda Desenhada?

Tal como com a tradução de qualquer outro tipo de texto, também na tradução de banda desenhada é necessário compreender o que define este tipo textual e como este funciona e se apresenta. Desta forma, será importante estabelecer o que se entende por banda desenhada, quais os tipos e géneros que dela fazem parte e quais os seus formatos mais comuns, definindo-se assim os termos mais relevantes para o estudo da banda desenhada que serão utilizados ao longo deste trabalho.

2.1.1. Definições

A expressão *banda desenhada*, utilizada atualmente para designar a arte de contar histórias através de imagens e palavras, é um galicismo introduzido no nosso país

na segunda metade da década de 1960 pela mão de Vasco Granja, no artigo “O Mundo Maravilhoso da Banda Desenhada” que escreveu para a edição de 19 de novembro de 1966 do jornal *O Diário Popular* (Sá, 2010:20). Até então, aquilo a que chamamos hoje de banda desenhada era conhecido por *histórias aos quadrinhos*, expressão utilizada pelo menos desde a década de 1930 que entretanto caiu em desuso, utilizada para designar “uma sequência narrativa desenhada, contando uma história (com princípio, meio e fim), e impressa sobretudo em publicações próprias ou inseridas em jornais mais genéricos.” (*ibid.*:111).

Não existe propriamente um consenso sobre a definição de banda desenhada (ou *comics*). De facto, apenas nos finais do século XX começaram a aparecer os primeiros estudos sobre *comics* um pouco por todo o mundo, já que até lá a própria arte era considerada uma arte menor, dedicada a crianças e adolescentes, apesar de nos países francófonos ser considerada a “Nona Arte”². Scott McCloud, partindo da classificação de banda desenhada como forma de arte sequencial por Will Eisner (1985), define-a como “justaposição de imagens pictoriais e outras numa sequência deliberada, cuja intenção é transmitir informação e/ou produzir uma resposta estética no leitor” (1993:9).

Em francês distingue-se entre *la bande dessinée*, no singular, e *les bandes dessinées*, no plural: a primeira refere-se à arte em si, *le Neuvième Art*, e a técnica que permite a sua realização; a segunda aos *media* a partir dos quais essa arte se veicula.³ Essa mesma distinção entre o singular e o plural do termo ocorre na língua portuguesa.

Comics é a designação internacional de origem anglo-saxónica utilizada para classificar as histórias por imagens (Sá, 2010:36). A palavra *comics* surge devido ao facto de o conteúdo das primeiras tiras de BD incluídas nas edições de domingo de alguns jornais americanos ser quase exclusivamente humorístico, *i.e.* cómico – os chamados *Sunday Funnies*. Posteriormente, a mesma expressão passaria a abarcar todo o espectro de narrativas gráficas, desde tiras de jornais a livros de BD (Zanettin, 2008a:1)

² Termo utilizado pela maioria dos críticos franceses para se referirem à BD, inspirado pelo manifesto *Reflections on the Seventh Art* datado de 1932 de Ricciotto Canudo sobre o cinema, que este autor apelida de “A Sétima Arte”. (Wolk, 2008:14).

³ in http://fr.wikipedia.org/wiki/Bande_dessin%C3%A9e (data da última consulta: 30/08/2013)

Manga (ou mangá), palavra japonesa que significa literalmente “imagem irrisória”, designa os *comics* japoneses de leitura rápida, cuja identidade e popularidade apenas se verificou após a 2ª. Guerra Mundial (Sá, 2010:131-7). Até à década de 1980, a *manga* permaneceu praticamente desconhecida no Ocidente tendo, no entanto, invadido esse mercado a partir da década de 1990. No original (e, recentemente, graças à preferência dos leitores deste tipo de BD por um formato mais próximo do original, também nas traduções), os livros de *manga* leem-se de trás para a frente e da direita para a esquerda. A sua popularidade no Japão é tal que, ao longo dos tempos, se foram desenvolvendo vários géneros e sub-géneros destinados a diferentes públicos, abarcando praticamente todos os assuntos, distribuídos por 5 grandes categorias: *shonen*, para rapazes; *shojo*, para raparigas; *redisu* ou *redikomi*, para senhoras; *seijin*, erótica para adultos; e *seinen*, para jovens adultos do sexo masculino (Zanettin, 2008a:4).

2.1.2. Tipos e géneros de BD

Durante a sua longa existência, a banda desenhada tem desenvolvido uma variedade de géneros. De uma forma geral, a BD é produzida e lida com o propósito do lazer ou com um propósito educacional, podendo então ser categorizada consoante a sua função principal – entretenimento *vs.* educação (Zanettin, 2008a:5).

No caso da BD de entretenimento, apesar de ser um pouco difícil traçar limites claros entre géneros de BD, é possível distinguir três grandes tipos de ficção: comédia, tragédia e épicos. Dentro da comédia (de onde, aliás, surge o termo *comics*) encontram-se, por exemplo, histórias divertidas com animais (como as do universo Disney) e com crianças, mas também histórias humorísticas dedicadas exclusivamente a adultos, abrangendo vários tipos de humor (desde a piada fácil à sátira política). A tragédia é um género mais recente, mais comum na BD japonesa e americana que na europeia. Finalmente, os épicos apresentam a variedade maior de géneros, com maior ou menor sucesso ao longo dos tempos, e que não estão igualmente representados em todos os países consumidores de BD: histórias de crime e detetives, terror, ficção científica, romance, aventuras em cenários exóticos ou em ambientes históricos, entre outros (*ibid.*:6).

No que diz respeito à BD educacional, esta categoria encerra não só a banda desenhada destinada especificamente para a instrução de jovens leitores sobre temas como história, política e religião, mas também sobre comportamentos adequados e morais. Inclui-se aqui os géneros de não-ficção, tanto para jovens como para adultos, como biografias, autobiografias, manuais escolares, etc. (*ibid.*:6). Eisner (1985:142-4) distingue entre “technical instruction comics” e “attitudinal instruction comics”. No primeiro, o procedimento a aprender é revelado a partir do ponto de vista do leitor, e fornecem-se instruções quanto a procedimentos, processos e execução de tarefas relacionadas com montagem de aparelhos ou a sua manutenção e reparação. No segundo, pretende-se condicionar uma atitude em relação a uma tarefa, por forma a que o leitor mude o seu comportamento. A estes dois tipos de BD educacional, Jünger (2008:173-4) junta ainda um terceiro, a que chama “fact comics”, onde se pretende ensinar ao leitor factos científicos e históricos, entre outros, normalmente encarados como entretenimento mas cuja vertente eminentemente pedagógica os tende a incluir nesta categoria.

2.1.3. Formatos

Da mesma forma que existem vários géneros de banda desenhada, existem também vários formatos sob os quais as bandas desenhadas são apresentadas. Aliás, normalmente a cada tipo de BD corresponde um formato específico. Atualmente são quatro os formatos de banda desenhada mais comumente utilizados: *comic book*, álbum, *bonelliano* e *tankōbon*.

Quando se fala em *comic book*, o que se refere é essencialmente uma publicação de origem norte-americana, a cores, de tamanho médio e impressa em papel barato, onde se narram histórias normalmente originais e completas (Sá, 2010:36). São normalmente edições com 17 x 26 cm, de 32 a 80 páginas, de capa mole, a cores, com uma periodicidade mensal ou bimensal, contendo geralmente um pequeno episódio de 20 a 24 páginas de uma história mais longa em curso, embora existam números especiais e anuais que podem conter histórias mais longas e completas. De ressaltar que muitos *comics* americanos independentes são também publicados neste formato, mas a preto-e-branco (Rota, 2008:81).

Os álbuns, o formato preferido no mercado francês e também em Portugal, têm normalmente 23 x 30 cm, 32 a 80 páginas (embora o mais comum sejam 48 páginas), capa dura, a cores, e não são editados com uma periodicidade regular. Ao contrário do que acontece com a maioria dos *comic books*, os álbuns de BD contêm geralmente uma história completa (*ibid.*:82).

O formato *bonelliano* tira o seu nome da editora italiana Sergio Bonelli Editore, e é o formato mais comum empregue na BD italiana (conhecida por *fumetti*⁴). Trata-se de edições com 16 x 21 cm, de 96 a 160 páginas, de capa mole, a preto-e-branco, e com uma periodicidade mensal ou bimensal (*ibidem*).

Finalmente, o *tankōbon* é o formato utilizado na publicação de banda desenhada japonesa (ou *manga*), com 12 ou 13 x 18 cm (ou outros tamanhos), de um mínimo de 176-192 páginas a um máximo de 400 páginas, de capa mole, a preto-e-branco, e não-periódico (*ibidem*).

No entanto, é importante referir a existência de um quinto formato – a tira. Origem da BD tal como a conhecemos hoje, a tira de banda desenhada consiste no alinhamento (horizontal) de quadrinhos com uma continuidade narrativa. O termo refere-se normalmente à tira diária (*daily strip*) que surge em jornais.

2.2. A História da BD

Os historiadores da banda desenhada divergem quanto à data de nascimento desta forma de arte. Dependendo da definição utilizada, os resultados são, no mínimo, curiosos. Eisner (1986) e McCloud (1993), por exemplo, por considerarem a BD como sendo, na sua essência, uma forma de arte sequencial, encontram exemplos em determinadas

⁴ Os *fumetti* (ou “fuminhos”) referem-se aos balões utilizados para representar o discurso oral das personagens na banda desenhada, termo que passou também a ser utilizado em Itália para designar as próprias histórias por imagens (Sá, 2010:104).

manifestações artísticas desde a Antiguidade. De facto, desde há milénios que a Humanidade utiliza sequências de imagens, por vezes aliadas a palavras, como forma de transmitir informação e preservar a sua História. Certas pinturas existentes em túmulos do Antigo Egito, por exemplo, dão conta de acontecimentos passados através da combinação de desenhos sequenciais e hieróglifos (Fingeroth, 2008:11).

McCloud (1993:15) e Fingeroth (2008:11) destacam os pergaminhos pictóricos japoneses da época medieval que narram histórias através de uma série de imagens, sendo por vezes acompanhados de um texto que explica a narrativa. Um desses casos é um dos primeiros pergaminhos narrativos da história japonesa, datado do século VIII, o “Sutra Ilustrado de Causa e Efeito”, que narra a vida de Buda (Fig. 1).



Fig. 1 – E-inkakyo, o “Sutra Ilustrado de Causa e Efeito”⁵

Outro exemplo de arte sequencial pode também ser observado em tapeçarias medievais, tais como a famosa Tapeçaria de Bayeux (Fig. 2) que narra a conquista de Inglaterra por Guilherme da Normandia em 1066. Tal como acontece na banda desenhada dos nossos dias, a história lê-se da esquerda para a direita, descrevendo os acontecimentos numa sequência de imagens deliberadamente cronológica.

⁵ in http://www.japanese-arts.net/painting/early_budd_einkakyo.htm (data da última consulta: 30/08/2013)



Fig. 2 – Pormenor da Tapeçaria de Bayeux, c. 1070⁶

O *Codex Zouche-Nuttall* (Fig. 3), parte do espólio do British Museum de Londres, contém duas narrativas formadas por sequências de imagens ordenadas cronologicamente: a história dos centros mais importantes da região Mixteca (no México) de onde é oriundo, e a genealogia e feitos militares e políticos de um dos seus líderes⁷. Tal como acontece na Tapeçaria de Bayeux, os diferentes painéis (ou vinhetas) não exibem limites físicos, desenhados, mas notam-se claras divisões entre as cenas por temas (McCloud, 1993:13)



Fig. 3 – *Codex Nuttall* (facsimile) – história narrativa pré-colombiana⁸

Ao aplicar o conceito de banda desenhada à expressão *arte sequencial*, corre-se portanto o risco de considerar obras tão díspares como vitrais medievais com cenas bíblicas e séries de quadros de autores como Monet, e quiçá até mesmo manuais de

⁶ in <http://www.bayeuxtapestry.org.uk/Bayeux15.htm> (data da última consulta: 30/08/2013)

⁷ in http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/aoa/c/codex_zouche-nuttall.aspx (data da última consulta: 30/08/2013)

⁸ in http://bancroft.berkeley.edu/Exhibits/anthro/3founders2_codex.html (data da última consulta: 30/08/2013)

automóveis, como banda desenhada (McCloud, 1993:20). No entanto, é inegável a ligação entre estes sistemas de comunicação de civilizações antigas e a banda desenhada – tal como a BD, os exemplos acima contam histórias através do uso de sequências de imagens, por vezes acompanhadas de texto.

Será apenas no século XIX que encontraremos os percursos da banda desenhada tal como a conhecemos hoje. Para Zanettin (2008a:2), as “proto-BDs” europeias mais famosas são provavelmente as histórias satíricas criadas pelo suíço Rodolph Töpffer (1799-1846), que em 1837 publicou a primeira de uma série de comédias ilustradas sob a forma de folheto, e as do alemão Wilhelm Busch (1832-1908), autor das histórias ilustradas, em verso, de *Max und Moritz* publicadas em 1866 e que iriam inspirar diretamente as tiras de *comics* americanas *Katzenjammer Kids*.

Os estudiosos da banda desenhada concordam com a afirmação de que Töpffer é, de facto, o pai da banda desenhada moderna. Segundo McCloud (1993:17), a combinação de *cartoons* com vinhetas com limites bem marcados e, em especial, a interdependência entre palavras e imagens aproximam-se muito mais à banda desenhada atual que os exemplos de arte sequencial apresentados anteriormente, apesar de o texto aparecer compartimentalizado por baixo das vinhetas (Fig. 4), ao invés de utilizar os balões de fala tão característicos da BD atual. Como o próprio Töpffer explicou, “as imagens, sem [o] texto, teriam apenas um significado obscuro; o texto, sem as imagens, não significaria nada” (citado em Fingerroth, 2008:12; tradução minha).



Fig. 4 – *Histoire de monsieur Jabot*, Rodolphe Töpffer⁹

⁹ in <http://classic.tcj.com/review/best-american-comics-criticism-roundtable-%EF%BB%BFwont-the-real-lit-comics-critics-please-stand-up/> (data da última consulta: 30/08/2013)

O português Bordalo Pinheiro foi também um dos pioneiros da BD a nível mundial, com a publicação da primeira banda desenhada portuguesa *Apontamentos de Raphael Bordallo Pinheiro sobre a Picaresca Viagem do Imperador do Rasilb pela Europa* (Fig. 5), que relata em 16 páginas a viagem de D. Pedro II, Imperador do Brasil, ao Velho Continente.

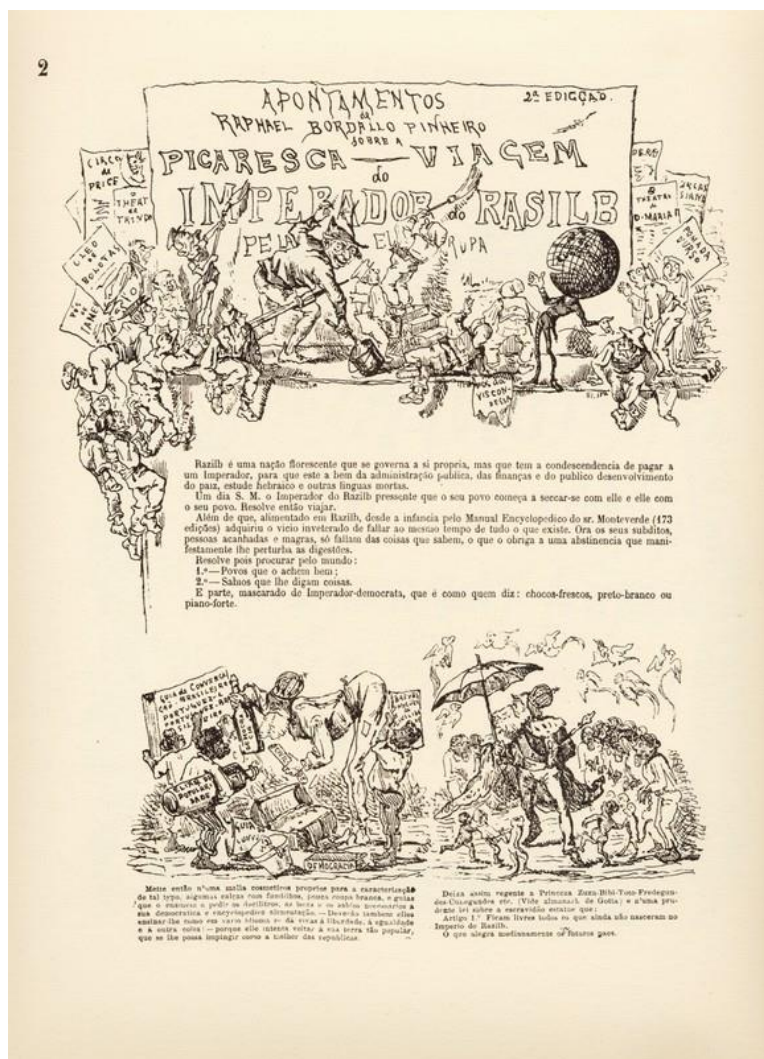


Fig. 5 – *Apontamentos de Raphael Bordallo Pinheiro sobre a Picaresca Viagem do Imperador do Rasilb pela Europa*¹⁰

Mas o grande *boom* na disseminação da banda desenhada encontra-se indissociavelmente ligado à disseminação da imprensa escrita: as tiras de banda

¹⁰ in <http://kuentro.blogspot.pt/2013/03/gazeta-da-banda-desenhada-1-na-gazeta.html> (data da última consulta: 30/08/2013)

desenhada eram, muitas vezes, a razão pela qual as pessoas compravam jornais (Fingeroth, 2008:13). Para a maioria dos teóricos da banda desenhada (McCloud, 1994; Zanettin, 2008; Fingeroth, 2008), o local e altura de nascimento dos *comics* tais como os conhecemos hoje dá-se com a criação da personagem *Yellow Kid*, criada por Richard F. Outcault e publicada pela primeira vez em 1875 no primeiro suplemento de domingo de cartoons do jornal *The New York World* (Fig 6).



Fig. 6 – *At the Circus in Hogan's Alley*¹¹

Saraceni (2003) contesta esta teoria, afirmando que uma das primeiras personagens de banda desenhada terá sido Ally Sloper, criado por Charles H. Ross para a revista britânica *Judy* em 1867 (Fig. 7).

¹¹ Publicado a 5 de Maio de 1875 no jornal *New York World*; fonte: San Francisco Academy of Comic Art Collection, The Ohio State University Cartoon Research Library, in <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1895/1895-5-5.jpg> (data da última consulta: 30/08/2013)

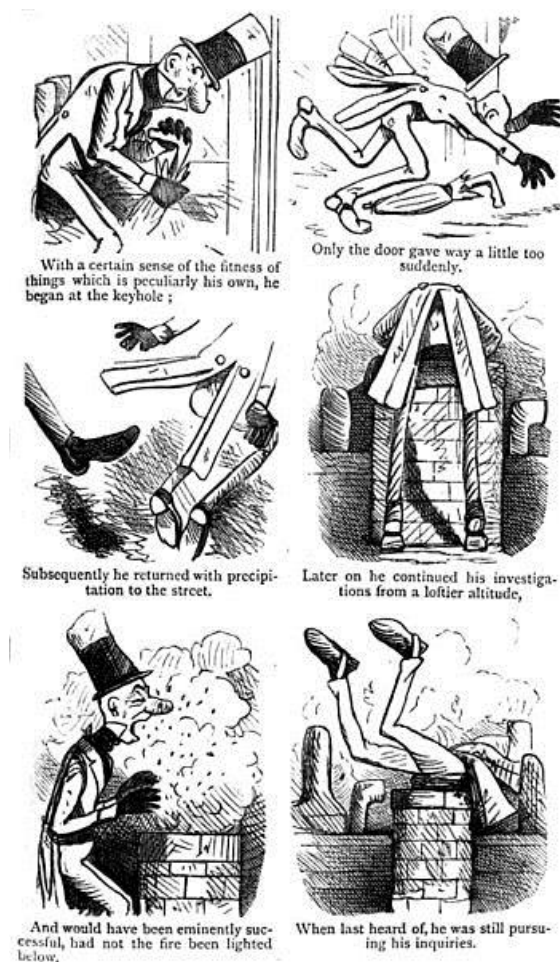


Fig. 7 – Ally Sloper em *Some of the Mysterries of Loan and Discount*¹²

Terá sido apenas na década de 1930 que surgiram os primeiros *comic books*, pela mão de Max Gaines, um publicitário que pensou em publicar compilações das tiras de banda desenhada publicadas diária e semanalmente nos jornais. O seu sucesso levou a que logo se começassem a criar histórias originais neste novo formato, como as criadas pela editora National (atualmente a famosa DC Comics), devido à crescente procura por parte dos leitores (Fingerioth, 2008:13). É neste contexto que surge um dos géneros de BD mais consumidos no mundo inteiro até aos dias de hoje: as histórias de super-heróis, com a criação da personagem Super-Homem, em 1938, por Jerry Siegel e Joe Shuster para o *Action Comics #1* (Fig. 8).

¹² Vinhetas retiradas da história ilustrada *Some of the Mysterries of Loan and Discount*, publicada na revista *Judy* em 1867, in <http://en.wikipedia.org/wiki/File:AllySloper.jpg> (data da última consulta: 30/08/2013)

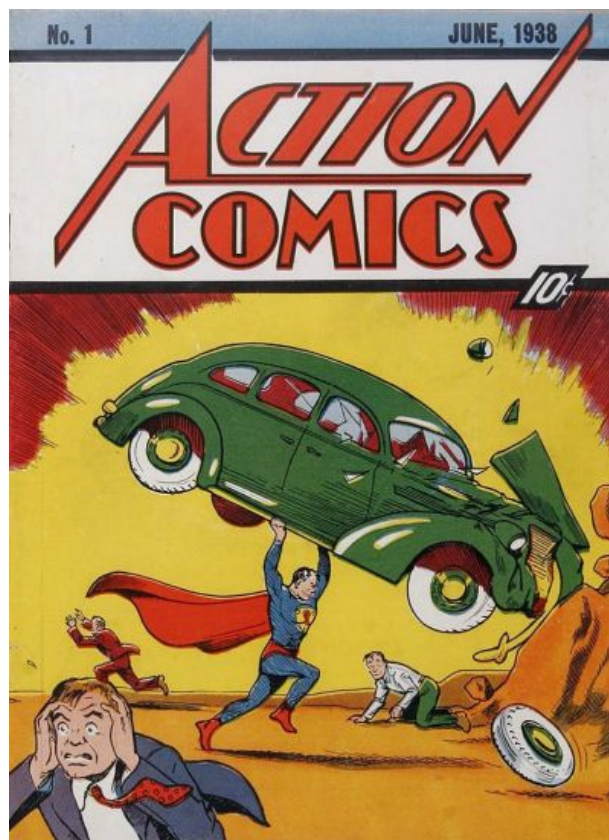


Fig. 8 – Capa da *Action Comics* #1¹³

Começava assim a Época de Ouro¹⁴ dos *comics* americanos que, de acordo com Zanettin, terá levado ao desenvolvimento da BD na Europa – o facto de a grande maioria das publicações de banda desenhada na Europa (assim como na América do Sul e na Ásia) se tratarem de traduções de *comics* americanos, levou à adoção das convenções americanas para a BD que, assim, contribuíram para a formação das diferentes tradições de banda desenhada de vários países e culturas (Zanettin, 2008a:2).

A época do pós-guerra testemunhou, no entanto, o declínio dos *comics*: os leitores de BD começaram a desinteressar-se pelas até então populares histórias de super-heróis, preferindo temáticas como crime, romance, aventuras exóticas e terror. É neste contexto que surge o Dr. Frederic Wertham, psicólogo, que no seu livro *Seduction of the Innocent* documenta o que considera ser o efeito nefasto dos *comics* nas crianças

¹³ Fonte: The Grand Comics Database, in <http://www.comics.org/issue/293/cover/4/> (data da última consulta: 30/08/2013)

¹⁴ Luís de Sá ressalva que a Época de Ouro varia de país para país, apontando a década de 1940 para a Época de Ouro da BD em Portugal, com a publicação das revistas *O Mosquito*, *O Papagaio*, *Diabrete*, etc. (Sá, 2010:65).

(Fingeroth 2008:14). A sua obra, aliada ao clima de “caça às bruxas” que se vivia nessa altura nos Estados Unidos, desencadeia um certo alarme social contra as más influências da BD nos jovens americanos. Receando o surgimento de uma legislação que fugiria ao seu controlo, os editores americanos de *comics* estabelecem então o seu próprio código de conduta, procedendo à autocensura nos conteúdos a publicar (Zanettin, 2008a:3; Sá, 2010:42-4). Os editores de BD submetiam assim as suas obras à *Comics Code Authority* (CCA), que concedia o seu selo de aprovação aos *comics* que seguiam o *Comics Code* (Fig. 9). O *Comics Code* de 1954 incluía cláusulas como, por exemplo: polícias, juízes, oficiais do governo e instituições respeitadas não devem ser apresentados de forma a criar o desrespeito pela autoridade estabelecida; o Bem deverá sempre triunfar sobre o Mal e os criminosos deverão ser castigados pelas suas más ações; nenhuma revista de *comics* deverá usar a palavra terror ou horror no título; as mulheres deverão ser desenhadas de forma realista, sem exagero das suas qualidades físicas (Fingeroth, 2008:15).



Fig. 9 – Selo de aprovação da *Comics Code Authority*¹⁵

No entanto, na década de 1960, muito devido ao movimento de contracultura *hippie* da época nos E.U.A., começa a adivinhar-se uma “rebelião” contra as restrições impostas pelo *Comics Code* por parte de certos autores de banda desenhada. É neste contexto que surgem os *underground comics* (ou *comix*), que exploram os temas “quentes” da altura: o uso de drogas alucinogénias, o desafiar de tabus sexuais e a rejeição do *status quo* (*ibid.*:17). Estes *comix*, geralmente a preto-e-branco e com desenhos um pouco “crus”, permitiam uma maior liberdade criativa aos seus autores, que aproveitavam o facto de as suas obras serem vendidas semiclandestinamente em pequenas livrarias e lojas de discos *underground* (ou seja, fora dos circuitos normais de

¹⁵ in http://en.wikipedia.org/wiki/File:Approved_by_the_Comics_Code_Authority.gif (data da última consulta: 30/08/2013)

impressão e distribuição) para serem o mais transgressivos possível (Wolk, 2007:39; Sá, 2010:193).

Paralelamente, na Europa e na América do Sul, as décadas de 1960 e 1970 assistiram à introdução de um novo tipo de banda desenhada destinada a adultos com educação superior, ao contrário do que acontecia até então, quando se destinavam a um público mais popular. Tratavam-se, ao início, de publicações periódicas em revistas de BD, posteriormente compiladas em livros. No entanto, logo passaram a histórias completas, de caráter mais autoral (“BD de autor”), cuja tónica repousava mais em criadores individuais que em personagens e enredos padrão (Zanettin, 2008a:3).

Quiçá inspirados neste formato de histórias completas num único volume, com temas mais sérios e mais adultos, na década de 1980 os autores de banda desenhada americanos, seja associados às editoras mais comerciais como a DC Comics e a Marvel, seja ligados a editoras independentes, começam a produzir aquilo a que se convencionou chamar de *graphic novels* (novelas gráficas), termo cunhado por Richard Kyle em 1964 para designar *comics* artisticamente sérios e maduros (Sá, 2010:148; Zanettin, 2008:4). Um dos exemplos mais conhecidos de novela gráfica é *Maus*, de Art Spiegelman (Fig. 10), que conta a história do seu pai, Vladek, um judeu polaco sobrevivente do Holocausto.

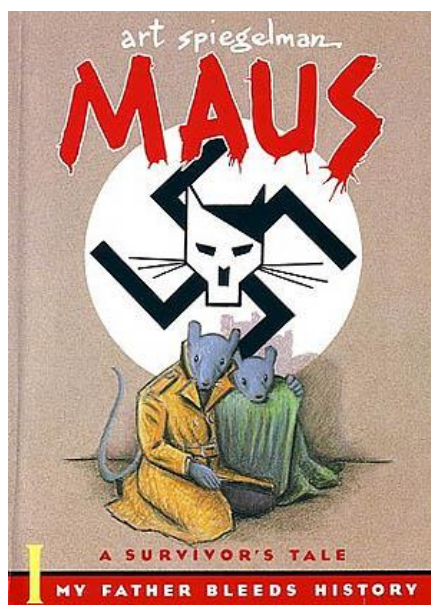


Fig. 10 – Capa de *Maus*, vol. 1¹⁶

¹⁶ in <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Maus.jpg> (data da última consulta: 30/08/2013)

A banda desenhada tinha, finalmente, atingido a maioria.

2.3. A Linguagem da BD

Antes de se poder proceder à explanação das estratégias de tradução a aplicar na tradução de banda desenhada, e tal como acontece na tradução de qualquer outro tipo de texto, será necessário compreender o texto que se pretende traduzir. Assim sendo, será indubitavelmente relevante explicar como funciona a “linguagem” do tipo textual analisado nesta tese.

As características mais importantes da banda desenhada são, por um lado, o facto de combinarem palavras e imagens (existindo portanto uma interação dos elementos linguísticos e pictóricos) e, por outro, o facto de serem textos organizados em unidades sequenciais (os “quadrinhos” ou vinhetas) – o que a distingue dos cartoons, compostos por uma vinheta apenas, e, portanto, não-sequencial.

Quais são, então, os componentes específicos a este tipo de texto?

2.3.1. Componentes

Saraceni (2003:5) avança que tal como na linguagem existem componentes funcionais (palavras usadas para ligar outras palavras) e componentes de conteúdo (palavras que significam algo, com “conteúdo”), também na linguagem da BD acontece algo semelhante.

Cada página (ou prancha) de um livro de banda desenhada possui entre 6 a 8 quadros retangulares, os “quadrinhos” ou vinhetas, instantes únicos da ação, e unidade estrutural das histórias por imagens (Sá, 2010:197). Para o leitor de BD, a vinheta é uma parte da narrativa onde algo realmente acontece no espaço e no tempo, e a forma como esta é apresentada graficamente influi também na interpretação que o

leitor dela faz. Por exemplo, diferentes comprimentos podem indicar diferentes durações no tempo da narrativa – uma vinheta longa indicia um período de tempo mais longo, enquanto uma vinheta curta aponta para um instante preciso. Por outro lado, tal como se verifica na Fig. 11, alterações na cercadura da vinheta podem também ser usadas para representar uma memória ou sonho de uma personagem (Saraceni, 2003:8) – os limites das vinhetas podem, então, ser utilizados como parte da “linguagem” não-verbal da banda desenhada (Eisner, 1985:44).

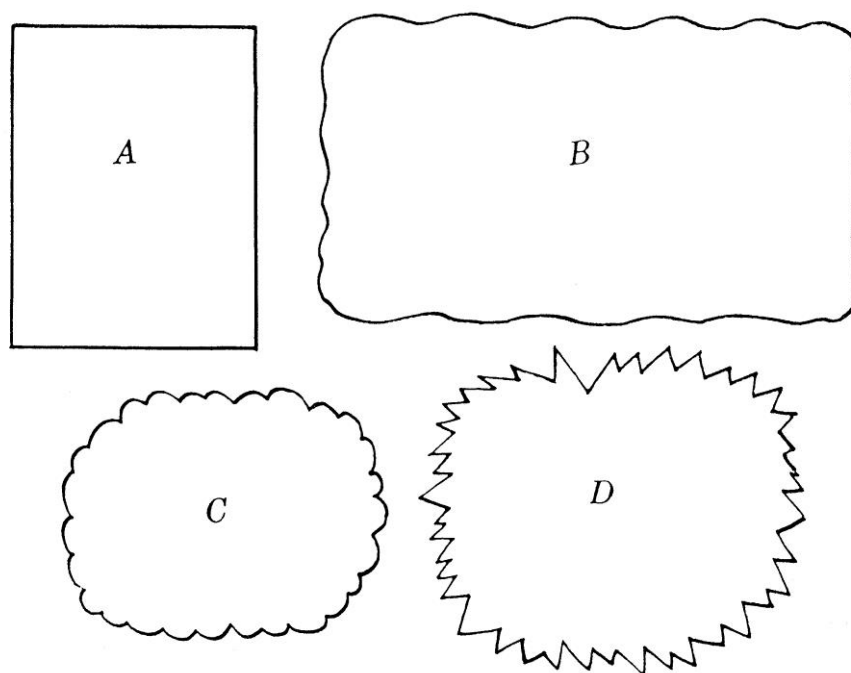


Fig. 11 – Exemplos de vinhetas¹⁷

Cada vinheta é separada das outras por um espaço em branco chamado *gutter*. Para Eisner (1985), McCloud (1993) e Saraceni (2003), trata-se de um elemento muito importante, já que contém o que acontece entre vinhetas – o leitor deve imaginar os elementos em falta para reconstruir o fluxo da narrativa. Mesmo nas BDs sem *gutter* aparente (em que as vinhetas aparecem “coladas” umas às outras, sem espaço em branco a separá-las), conceptualmente este elemento encontra-se lá a separar cada “quadrado”.

¹⁷ Vinhetas rectangulares com ângulos rectos (A) implicam normalmente que as acções aí contidas se passam no presente; uma cercadura ondulada (B) tende a indicar um evento passado ou memória; uma vinheta em forma de nuvem (C) indica um pensamento; e, por fim, uma forma mais “eriçada” (D) aponta para som ou emoção (Eisner, 1985:44).

Segundo Eisner (1985:26), o balão tenta capturar e tornar visível um elemento etéreo: o som. Os balões são, portanto, o espaço que contém a maior parte do texto verbal utilizado para relatar as falas em discurso direto ou o pensamento das personagens, assim como sinais e símbolos, regra geral com a cauda apontada para o emissor (Sá, 2010:19). Leem-se tal como se lê qualquer outro texto (no Ocidente): da esquerda para a direita e de cima para baixo, e em relação à posição do falante. Apresentam-se normalmente sob a forma¹⁸ oval (balões de fala) ou de nuvem (balões de pensamento), sendo também possíveis outras variações (Fig. 12). A cauda pode apresentar-se como uma pequena projeção ponteguada ou uma simples linha; no caso dos balões de pensamento (em forma de nuvem), a cauda do balão é composta por pequenas bolhas.

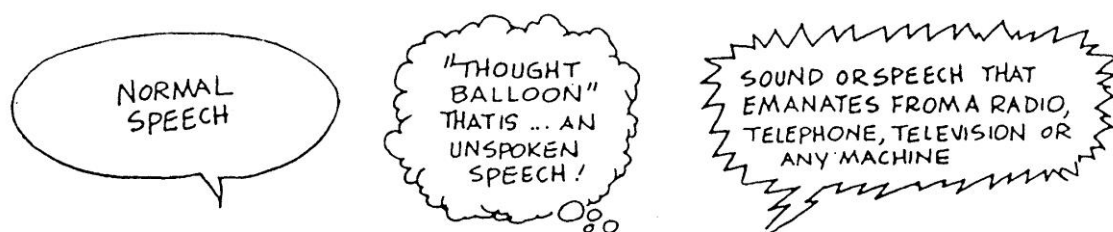


Fig. 12 – Exemplos de balões¹⁹

A legenda (ou didascálico) é o texto explicativo que acompanha as vinhetas, podendo encontrar-se dentro ou fora delas (Sá, 2010:55). Trata-se de outro componente da BD que contém elementos linguísticos, representando a voz do narrador, tendo como função adicionar informação aos diálogos apresentados no resto da vinheta. Na sua forma mais simples, surge como um mero indicador de espaço e tempo, podendo conter expressões como “Enquanto isso...”, “No dia seguinte...”, ou “X anos depois...” que ajudam o leitor a seguir a linha temporal da história (Saraceni, 2003:63).

¹⁸ A forma que actualmente reconhecemos como sendo característica do balão de fala ou pensamento surgiu nos antigos cartoons do século XVIII, sendo posteriormente transposta para os *comics* e também para os primeiros desenhos animados, antes de se começarem a utilizar os intertítulos usados no cinema mudo (Sá, 2010:19)

¹⁹ Da esquerda para a direita vemos um balão de discurso normal; um balão de pensamento, ou seja, um discurso “não-falado”; e, finalmente, um som ou discurso que emana de um rádio, telefone, televisão ou de uma máquina (Eisner, 1985:27)

2.3.2. Interação Palavras/Imagens

Tendo-se estabelecido que uma das principais características da BD é o facto de se tratar de um tipo de texto constituído tanto por palavras quanto por imagens, torna-se necessário compreender como se “leem” ambos os elementos.

Para tal, será talvez pertinente avançar com alguns conceitos provenientes da semiótica, nomeadamente o de signo. Um signo é algo capaz de carregar significado, algo que toma o lugar de outra coisa. São três os tipos de signo: o ícone, algo que se assemelha àquilo que significa – uma fotografia, por exemplo; o índice, que indica a presença de outra coisa – o fumo como indício de fogo; e o símbolo, algo associado ao seu significado por meio de uma convenção partilhada – por exemplo, as palavras (Saraceni, 2003:15). Para o estudo da banda desenhada interessarão, portanto, as características icónicas e simbólicas das imagens e das palavras. No entanto, nem toda a imagem é puramente icónica, nem toda a palavra puramente simbólica. Pode-se, por exemplo, afirmar que uma palavra, quando impressa, se trata tanto de uma entidade verbal como de uma entidade visual. Similarmente, há imagens que podem carregar o mesmo significado em várias culturas (*ibid.*:14).

Saraceni considera que a interação entre palavras e imagens na banda desenhada pode acontecer de duas maneiras: sob a forma de uma mistura entre as duas – o “vocabulário” da linguagem da BD; ou sob a forma de colaboração – a sua “gramática”. Na BD, o aspeto visual das palavras pode assumir grande importância: letras em negrito, por exemplo, são utilizadas para dar ênfase a uma palavra, ou para indicar que o discurso é proferido num tom alto; o tamanho das letras pode apontar para gritos ou barulhos. O próprio facto de as letras serem desenhadas à mão²⁰ propicia a exploração do valor gráfico das letras (pode mostrar emoções, estados de espírito) – isto porque geralmente se associa a escrita manual à ação humana, enquanto um tipo de letra mais rígido, como acontece com a letra impressa, aparenta ser menos natural, mais

²⁰ Actualmente, graças às possibilidades avançadas pelos softwares de edição de imagem, e pelo facto de os próprios desenhadores criarem as suas obras em ambiente digital, é raro as letras serem literalmente desenhadas à mão. No entanto, ao legendar os balões (assim como acontece após a tradução) escolhe-se ou criam-se digitalmente tipos de letra com um aspecto mais natural, quase “desenhado”.

“robotizado” (Fig. 13). As palavras podem, então, ser lidas e olhadas, pois o seu significado advém tanto do seu valor verbal quanto do seu valor visual (*ibid.*:20-1).

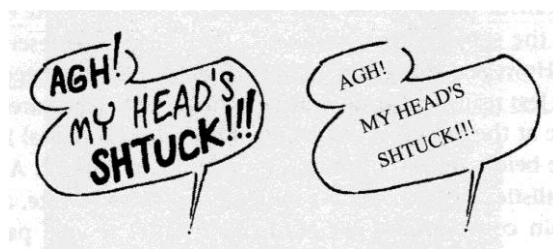


Fig. 13 – Efeito da letra “desenhada” vs. letra “impressa”²¹

No que diz respeito às imagens, à semelhança do que acontece com as palavras, também elas podem apresentar características simbólicas e icônicas. Na BD, os desenhos são normalmente estilizados (portanto, mais próximo do simbólico). Mais simbólicos ainda são os sinais gráficos usados para representar estados de espírito específicos: linhas em zigue-zague ao redor da cabeça de um personagem indicam raiva; bolhas apontam para um estado de embriaguez ou de confusão; gotas de suor revelam surpresa ou ansiedade; estrelas, dor (*ibid.*:26). Sá (2010:175) chama a estes sinais gráficos sinais icônicos, uma “figuração complementar sugestiva”, distinguindo-os dos sinais cinéticos, ou seja, traços adicionais alongados ou pequenas explosões de choque como expressão gráfica de movimento (Fig. 14).

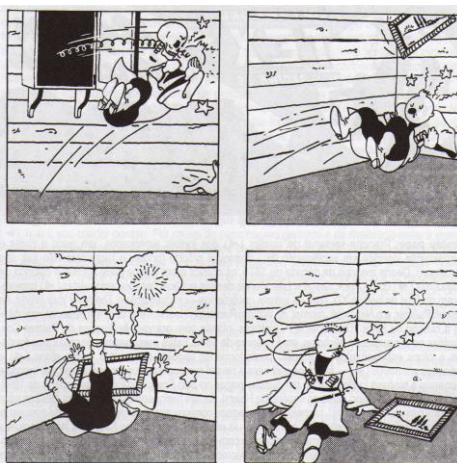


Fig. 14 – Sinais cinéticos e sinais icônicos²²

²¹ In Saraceni (2003:21)

²² Exemplos de sinais cinéticos e sinais icônicos retirados de *Tintin au pays des Soviets*, de Hergé (Sá, 2010:179)

Ressalva-se, no entanto, que esta leitura só é possível porque estas imagens foram repetidas ao longo do tempo, convencendo-se os seus significados – convenções essas partilhadas pelos leitores de BD. Eisner (1985:13) sublinha a importância desta experiência comum: para que a mensagem seja compreendida, o autor de banda desenhada necessita compreender a experiência de vida dos seus leitores.

Quando se misturam palavras e imagens, as palavras fundem-se com a imagem e deixam de servir para descrever unicamente o que se passa no desenho (não há redundância como acontece, por exemplo, em muitos livros infantis), passando sim a fornecer som, diálogo e ligações entre as diferentes cenas (*ibid.*:122). É aqui que entra a colaboração entre as duas: a mensagem não passa se apenas tivermos ou as imagens ou as palavras. É a colaboração entre texto visual e texto verbal que transmite significado, fornecendo ao leitor os elementos fundamentais para a interpretação da mensagem (Saraceni, 2003:32).

CAPÍTULO III

A TRADUÇÃO
DE
BANDA DESENHADA

3. A Tradução de Banda Desenhada

Este capítulo pretende revelar o desenvolvimento do interesse pela tradução de banda desenhada nos Estudos da Tradução, desde as meras alusões ao género como simples exemplos de técnicas usadas em tradução até às novas correntes teóricas que tentam definir o seu lugar nesta disciplina. Apesar de a BD existir desde finais do século XIX, foi apenas no século XXI que a tradução de banda desenhada cresceu como objeto de estudo nos Estudos de Tradução por mérito próprio.

3.1. A Tradução de Banda Desenhada na Teoria da Tradução

Tal como aconteceu com a demora no seu reconhecimento como género literário, e muito provavelmente por causa disso, só no dealbar do novo milénio é que a Banda Desenhada assumiu o estatuto de objeto de estudo nos Estudos da Tradução por mérito próprio. Até lá, como nota Celotti (2008:4), apenas surgia como exemplo de tipos de procedimentos ou estratégias de tradução em enciclopédias, revistas ou manuais de tradução. Na *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* a expressão *comic strip* surge em duas instâncias diferentes: ao usar-se o exemplo da técnica de compensação empregue na tradução dos trocadilhos presentes na série de BD *Astérix* de Goscinny e Uderzo para inglês (Baker *ed.*, 1998:37); e na entrada “Semiotic Approaches” como exemplo de textos de comunicação de massas que envolvem mais de um sistema semiótico, ao lado de textos como notícias, programas de televisão, filmes e publicidade (*ibid.*:221). Mais uma vez, mercê do seu estatuto de sub-género da literatura infantojuvenil que a acompanhou durante décadas, a banda desenhada é também frequentemente citada no contexto da tradução da literatura infantil a propósito de jogos de palavras, tradução de nomes próprios e de onomatopeias, ou utilizada para ilustrar o processo de adaptação (Celotti, 2000:3).

Mas há um aspeto importante que salta à vista quando analisamos os estudos realizados no âmbito da Teoria da Tradução que mencionam a banda desenhada: todos eles se focam exclusivamente na componente verbal da banda desenhada, em aspetos linguísticos como os já mencionados trocadilhos, jogos de palavras, nomes próprios, ou citações, alusões, interjeições ou o uso de linguagem falada (Zanettin, 2008a:20). Além disso, parecem limitar-se à análise de uma ou outra série específica de BD, em especial as famosas bandas desenhadas franco-belgas *Astérix* e *Tintin*.

No entanto, na última década têm-se desenvolvido estudos dedicados exclusivamente à tradução de banda desenhada e aos desafios que esta coloca, apresentando-se estratégias diferentes, cada qual com as suas técnicas de tradução que visam responder aos problemas específicos colocados pela tradução de um tipo de texto tão peculiar como o é a banda desenhada. Cada vez mais se torna claro que é impossível dissociar as palavras das imagens quando se lê e, conseqüentemente, se traduz banda desenhada, de maneira a que a mensagem comunicada pelo autor da obra original se mantenha o mais inalterada possível quando chega ao leitor da tradução.

Existem atualmente três grandes perspetivas no que diz respeito à tradução de banda desenhada enquanto objeto de estudo da Teoria da Tradução: a perspetiva da *constrained translation* (ou “tradução subordinada”); a perspetiva semiótica; e a perspetiva da adaptação cultural. Os sub-capítulos seguintes explicam no que consiste cada uma destas perspetivas e quais as técnicas por elas utilizadas na resolução dos problemas ou desafios colocados pela tradução de BD.

3.1.1. *Constrained Translation*

A maior parte dos teóricos considera que a tradução de banda desenhada se deverá inserir no que se costuma apelidar de *constrained translation*. Grun e Dollerup (citados em Celotti, 2008:34) definem-na como a tradução que, por motivos práticos ou comerciais, é espacialmente limitada, como acontece em anúncios publicitários com slogans breves e apelativos, cartoons, banda desenhada e na legendagem (audiovisual). Garcés (2000:76-7), considera-a toda a tradução na qual o texto a traduzir é

acompanhado de e, em certa medida, submetido a códigos extralinguísticos (visuais ou sonoros, por exemplo) que restrinjam a margem de atuação do tradutor.

Na banda desenhada, o texto narrativo pode surgir dentro de balões e/ou legendas, por natureza espaços limitados ou delineados. Mas pode também invadir a imagem, como acontece, por exemplo, com a representação de sons ou onomatopoeias, onde o tradutor tem de intervir na imagem – enfrentando, por um lado, problemas de espaço e, por outro, o problema da representação gráfica do som: ruídos, música e onomatopoeias. Para além disso, a banda desenhada pode apresentar instâncias em que o texto é icónico: expressões censuradas de insultos, estrelas em redor da cabeça de uma personagem que acaba de ser golpeada, corações representando que está apaixonada, entre outras – convenções gráficas que exprimem o estado de espírito da personagem através de imagens de carácter metafórico.

Quais são então os aspetos que podem colocar problemas ou limitações à tradução de banda desenhada? Garcés (2000:78) aponta três: o tipo de BD e o tratamento da linguagem; a influência do local onde se encontra o material linguístico e as limitações daí advindas; e a reprodução/tradução da linguagem icónica.

Como já foi referido no Capítulo 2, existem vários tipos de BD, desde diferentes géneros, para diferentes públicos, e com diferentes funções (entretenimento *vs.* educacional). Dado que, na sua grande maioria, as bandas desenhadas são vocacionadas para o entretenimento, isso pode levar a dificuldades de compreensão e de transposição para outra língua, em especial quando existe recurso a jogos de palavras, duplos sentidos, coloquialismos, etc. Na impossibilidade de haver equivalentes linguísticos para todas as ocorrências destas expressões, Garcés (*ibid.*:79-80) avança com algumas técnicas de compensação como solução para as dificuldades que se apresentam ao tradutor: adicionar elementos diferentes e não apenas texto (expressões coloquiais, sinais de pontuação, palavras de ênfase, vocabulário mais elaborado, etc.); adaptar os recursos utilizados no texto de partida à língua de chegada por forma a conseguir o mesmo efeito (por exemplo, reprodução de uma pronúncia estrangeira de uma personagem); adaptar certos detalhes à nova realidade sócio-cultural (gastronomia, características físicas de certos lugares...); e suprimir determinados detalhes

(referências a lugares, personagens ou factos conhecidos na cultura de partida que sejam irrelevantes ou desconhecidos na cultura de chegada).

No que diz respeito às limitações de cariz técnico, como por exemplo o local onde se irá inserir o texto traduzido, este trata-se normalmente de um espaço determinado, delimitado: os balões e as legendas, onde o problema residirá em preenchê-los com um texto demasiado curto ou um texto demasiado longo. Existem, no entanto, várias formas de contornar este problema: mudar o tamanho das letras, adicionar ou retirar sinais de pontuação, acrescentar espaço entre as palavras, acrescentar ou eliminar texto, reorganizar a ordem das palavras, etc.

A linguagem icónica, um dos elementos fundamentais da banda desenhada, em especial aquela em que se tenta reproduzir som, sejam ruídos, onomatopeias ou música (normalmente diferentes de língua para língua), a solução poderá estar em: procurar o equivalente na língua de chegada (“smack” traduzido por “mua”, no caso do efeito sonoro de um beijo); adaptar a ortografia (“eh eh eh” passará a “he he he”); ou conservar a forma original (“bang”). No entanto, Garcés (2000:83-4) considera importante distinguir entre as onomatopeias que são “ouvidas” de forma igual em ambas as línguas, onde o tradutor necessita apenas de adaptar a grafia ou manter o original, e os sons “ouvidos” de forma diferente nas duas línguas (como é o caso do ladrar de um cão ou o piar de um pássaro, que em inglês se “ouvem” como *woof woof* e *tweet tweet*, e em português *au au* e *piu piu*, respetivamente).

Nos últimos anos, esta estratégia tem sido, no entanto, criticada pois apesar de considerar que os sistemas não-linguísticos devem ser tomados em conta pelo tradutor, estes não são vistos como sendo objetos específicos do processo de tradução. Aliás, muitas vezes os componentes não-verbais são encarados apenas como limitações ao trabalho do tradutor (Zanettin, 2008b:216). Ora, como já tem sido referido várias vezes ao longo deste trabalho, uma das características principais da BD é precisamente o facto de se apoiar na interação entre imagens e palavras para transmitir a sua mensagem, pelo que será crucial, aquando da tradução, ter em consideração ambos os elementos que a compõem para que seja compreendida na sua totalidade.

3.1.2. Abordagem Semiótica

A abordagem semiótica à tradução de BD assenta na especificidade deste género literário como forma de arte sequencial, na qual a simultaneidade das linguagens visual e verbal gera a diegese (Eisner, 1985). Como tal, o papel do tradutor de BD será conseguir um equilíbrio entre os componentes verbais e visuais sem descurar a interação entre texto e imagem.

O objetivo do tradutor deverá ser traduzir todas as mensagens verbais presentes no texto original; no entanto, nem todas estas mensagens verbais serão traduzidas na banda desenhada. Celotti (2008:38) destaca quatro áreas distintas de mensagens verbais – quatro *locais* de tradução, cada qual com a sua função específica – que podem ser identificadas na BD: os balões, as legendas, os títulos e o paratexto linguístico.

Os balões são o local onde podemos encontrar linguagem “falada”, sendo que a mensagem verbal representa normalmente o modo falado (ou seja, uma personagem a falar na 1ª. pessoa), mensagem essa que deve ser traduzida. As legendas, o texto no topo ou em baixo da vinheta, normalmente na 3ª. pessoa, confere uma dimensão literária à narrativa, marcando as mudanças no tempo e no espaço, mas podendo também incluir comentários à ação a decorrer nas imagens. Os títulos, cuja principal função é serem apelativos, são o elemento mais alterado na passagem de uma língua ou cultura para outra, sendo que o tradutor deve estar atento à possível ligação entre o título e as mensagens visuais. Finalmente, o paratexto linguístico refere-se aos signos verbais fora do balão e dentro da imagem – inscrições, sinais de trânsito, letreiros, jornais, onomatopeias, etc. – que podem assumir tanto uma função visual quanto uma função verbal, tendo o tradutor que decidir a qual destas funções deverá dar prioridade (*ibid.*:38-9). Em última análise, o tradutor terá que distinguir quais as mensagens escritas que desempenham um papel fulcral no progresso da narrativa daquelas com um papel mais “secundário”.

É precisamente a tradução deste último *local* de tradução que apresenta o maior desafio ao tradutor de BD, já que a tradução da mensagem verbal presente nos balões, legendas e títulos é sempre necessária. O paratexto linguístico, no entanto, apresenta um

elevado grau de variabilidade, existindo pelo menos seis técnicas diferentes para lidar com a mensagem verbal nele presente (adaptado de Celotti, 2008:39-41):

- tradução, utilizada normalmente quando esta desempenha um papel explícito na narrativa, como se se tratasse de um balão;
- tradução com nota de rodapé na *gutter*, quando a mensagem verbal, crucial para a história, se encontra profundamente incorporada no desenho, ou quando esta se torna uma mensagem icónica, cuja tradução dentro do desenho seria demasiado intrusiva;
- adaptação cultural, quando o tradutor opta por uma estratégia global de “domesticação”;
- não-tradução, quando têm uma função mais visual que verbal e a sua não tradução não constitui uma falha semântica na narrativa;
- eliminação, também apenas se não alterar o fluxo normal da história;
- e a utilização de uma mescla destas estratégias, consistindo, por um lado, na tradução ou adaptação da mensagem verbal e, por outro, na eliminação ou não-tradução do paratexto linguístico

3.1.3. Adaptação Cultural

Georges Bastin, na entrada referente à adaptação na *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, escolhe a definição de Vinay e Darbelet (1958), a de adaptação como técnica de tradução, como um procedimento que pode ser utilizado sempre que o contexto referido no texto de partida não exista na cultura do texto de chegada, sendo então necessária uma recriação do texto – ou seja, é então utilizada para alcançar uma equivalência de situações sempre que se encontram diferenças culturais. Refere ainda os géneros que mais lhe surgem associados, como a publicidade e a legendagem, realçando a literatura infantil²³ que, segundo o autor, requer a recriação da mensagem de acordo com necessidades sócio-linguísticas dos seus leitores, sendo para tal utilizadas técnicas de sumarização, paráfrase e omissão (Baker *ed.*, 1998:6).

²³ Sendo que a BD foi durante décadas considerada um subgénero da literatura infantil, é possível considerar que a adaptação como técnica tradutiva se pudesse também aplicar, neste contexto, à tradução de banda desenhada.

No âmbito da tradução de banda desenhada, a estratégia da adaptação cultural surge associada à existência de diferentes formatos de BD. Rota (2008:81) destaca algumas diferenças culturais que podem surgir nos formatos de BD mais comuns nos dias de hoje: *layout* ou disposição das páginas, tiras e vinhetas; a forma como se utilizam diferentes técnicas gráficas e narrativas; preferência por histórias a preto-e-branco ou a cores; comprimento das histórias e tamanho das publicações; e a sua periodicidade, entre outras. Para o autor, o texto da banda desenhada é apenas apresentado à cultura de chegada após um processo de adaptação, processo esse que deverá ter tido em consideração as expectativas e gostos do seu novo contexto cultural, preservando ao mesmo tempo as características intrínsecas à obra a traduzir. Nesse sentido, Rota considera que existem três possibilidades disponíveis na tradução de formatos de BD: adaptação a um formato local; retenção do formato original; e adoção de um terceiro formato, diferente tanto do original como do local (*ibid.*:85).

No que diz respeito a técnicas de tradução que podem ser adotadas quando se opta pela adaptação cultural de uma banda desenhada, o tradutor pode escolher entre uma estratégia de “domesticação” e uma estratégia de “estrangeirização”. A utilização da estratégia de “estrangeirização” implica que a banda desenhada traduzida mantenha as suas características culturais e editoriais originais, preservando-se o formato original e, dessa forma, revelando a origem estrangeira da obra em questão. Esta é geralmente adotada em países (como França e Portugal, por exemplo) onde os leitores de BD reconhecem a importância artística deste género literário, rejeitando alterações demasiado drásticas à obra original (*ibid.*:85). Pelo contrário, ao adotar-se uma estratégia de “domesticação”, a banda desenhada estrangeira é publicada no formato local, podendo implicar uma série de alterações como, por exemplo, a diminuição ou aumento do número de páginas ou vinhetas, a coloração da BD a preto-e-branco ou vice-versa, a mutilação de texto, a reorganização de páginas ou vinhetas, a omissão de páginas ou vinhetas, ou até censura cultural ou política. A “domesticação” do texto original é normalmente adotada em países culturalmente dominantes, como é o caso dos Estados Unidos da América (*ibid.*:86-9).

Zanettin (2008b) acrescenta uma outra possibilidade, relacionada com a “domesticação” do texto original: porque não encarar a tradução de banda desenhada

como localização? Pegando na definição da Localization Industry Standards Association (LISA), segundo a qual a localização implica tornar um produto linguística, técnica e culturalmente apropriado ao alvo local onde será usado e vendido (apesar de normalmente se referir à “tradução” de produtos eletrônicos como programas de software, sítios web e videogames), o autor acrescenta que o termo localização começa a ganhar espaço na literatura dos Estudos da Tradução para se referir à adaptação de signos não necessariamente linguísticos (*ibid.*:201). Assim sendo, a publicação de banda desenhada estrangeira poderia ser vista como um exemplo de localização, já que implica não apenas a tradução “linguística” mas também a adaptação de elementos visuais e culturais. Para o autor, um bom exemplo é o das bandas desenhadas da Disney, atualmente produzidas, regra geral, por editoras e estúdios europeus e sul-americanos, não apenas para consumo local mas também para o mercado internacional. São normalmente escritas na língua materna do autor, sendo os diálogos e legendas depois traduzidos para inglês, usado como *lingua franca* antes da publicação dessas histórias noutras línguas e países – o texto de partida é, em primeiro lugar, “internacionalizado” através de uma tradução em inglês provisória que é então “localizada” de acordo com um conjunto de linhas de orientação da casa-mãe (*ibid.*:203).

Neste tipo de abordagem, o foco situa-se não nos aspetos verbais ou não-verbais do texto, mas sim no processo de produção que inclui outros agentes para além do tradutor (editor do texto original, editor do texto traduzido, legendador) cujo trabalho, no seu conjunto, culmina na criação de um produto-alvo diferente do original, e não apenas no que se refere à sua componente verbal.

Existem, portanto, várias estratégias aplicáveis à tradução de banda desenhada. No entanto, estas não são mutuamente exclusivas. Mesmo que se escolha, à partida, uma estratégia de adaptação (ou “domesticação”) de uma banda desenhada, poderão existir momentos no texto em que a melhor opção será enveredar por uma tradução mais próxima do original – e portanto “estrangeirizada” – para ir de encontro às expectativas do leitor. Por outro lado, se se optar por uma abordagem semiótica à tradução, apostando na interação entre palavras e imagens, poderá ser necessário contornar essa relação por motivos técnicos (impossibilidade de alterar a imagem do original, por

exemplo) que limitem a atuação do tradutor, levando à utilização pontual de técnicas normalmente ligadas à tradução subordinada.

Assim, tal como acontece na maioria das traduções, serão várias as técnicas utilizadas no decurso de uma tradução de banda desenhada, dependendo do texto original e dos desafios que este apresenta ao tradutor – sejam eles de ordem linguística ou técnica.

CAPÍTULO IV

A TRADUÇÃO
DE
BANDA DESENHADA
EM PORTUGAL

4. A Tradução de BD em Portugal

Neste capítulo tentar-se-á descrever como se processa a tradução de banda desenhada estrangeira em Portugal, e como esta se insere no processo de publicação, assim como qual o papel dos agentes nela envolvidos (editor, tradutor, legendador) e a sua relação com a tradução. Será também interessante tentar estabelecer qual o tipo de leitor de banda desenhada estrangeira que existe no nosso país e qual a sua opinião quanto à tradução de BD para português europeu que se faz atualmente.

4.1. O Processo

O essencial da informação constante nesta secção foi recolhido através de entrevistas²⁴, realizadas por correio eletrónico, aos diferentes agentes envolvidos nas etapas do processo de publicação de banda desenhada estrangeira em Portugal: editor, tradutor e legendador. Dado o tema deste trabalho, dá-se maior importância aos pormenores ligados à tradução e como estes influenciam as diferentes etapas da publicação das bandas desenhadas.

O primeiro passo na publicação de banda desenhada estrangeira passa, obviamente, pela compra dos direitos da banda desenhada original. A escolha dos títulos a publicar varia, por exemplo, entre a continuidade de séries populares junto dos leitores portugueses de BD (como acontece no caso das séries de banda desenhada franco-belga desde há muito editadas em Portugal – Astérix, Alix, Blake & Mortimer, Corto Maltese, Tintin, etc.); a cada vez mais requisitada *manga* (cujas traduções para português têm crescido exponencialmente nos últimos anos); e os *comics* americanos que inspiraram adaptações ao cinema dos universos Marvel e DC Comics (como o

²⁴ As entrevistas estão disponíveis, na íntegra, nos Anexos desta tese

provam as recentes parcerias de editoras como a ASA e a Panini com o jornal Público.

No caso da ASA, editora contactada no âmbito deste trabalho, o catálogo de banda desenhada traduzida inclui publicações de origem asiática e europeia, da qual se destaca a BD franco-belga devido à longa tradição de leitura deste tipo de BD pelo público português – Portugal terá mesmo sido dos primeiros países do mundo a publicar as histórias de heróis como Tintin e Astérix, para além dos países de origem, obviamente. De acordo com Maria José Pereira²⁵, 99% das traduções encomendadas pela ASA serão do francês, embora também traduzam do japonês, do inglês e do espanhol.

No que diz respeito aos tradutores contratados para a tradução de banda desenhada, a regra é a utilização de tradutores em regime de freelance, sendo as traduções distribuídas tendo em conta não só as línguas de trabalho, mas também o estilo da obra a traduzir – se é de cariz mais humorístico, ou mais literário, por exemplo. O original pode ser entregue ao tradutor tanto em forma de livro (“físico”) ou em formato digital (PDF). No entanto, dependendo da fase em que se encontra o trabalho original (que poderá estar ainda por publicar também no país de origem), pode-se ter de trabalhar a tradução a partir de argumentos ou até mesmo a partir de *drafts* de desenhos.

Quanto às recomendações normalmente feitas aos tradutores por parte das editoras, estas costumam referir-se essencialmente a questões de formatação: o tradutor deve seguir o original quanto ao tamanho da letra, se esta está em caixa alta ou baixa, em negrito ou em itálico, manter a dimensão do texto, etc.

O formato preferido pelas editoras para receber o trabalho final dos tradutores é em ficheiro *Word*, já que este *software* de edição de texto permite eventuais alterações após a tradução durante o processo de revisão do texto, para além de que torna mais fácil o processo posterior, o da legendagem, sendo apenas necessário ao legendador copiar o texto no ficheiro *Word* e colá-lo diretamente no ficheiro de paginação.

²⁵ Editora do departamento de banda desenhada e literatura infanto-juvenil da ASA/Leya até junho de 2013.

Normalmente, as expectativas das editoras em relação ao trabalho dos tradutores prendem-se mais com a obtenção de uma boa tradução que respeite o espírito do original e que caiba no espaço do balão, por exemplo, do que com uma tradução literal do texto original. Será também importante realçar que, do ponto de vista das editoras quanto ao processo de tradução de banda desenhada, e no caso de BDs que integrem uma série, para lá das dificuldades óbvias numa tradução deste tipo (limitação de espaço; relação palavras/imagens; jogos de palavras; etc.), acresce ainda a questão da continuidade e coerência: manutenção dos nomes das personagens, expressões recorrentes, canções e/ou poemas previamente utilizados, entre outros. Maria José Pereira ressalva que “embora os livros sejam trabalhados isoladamente, há uma uniformidade que é exigida ao tradutor que requer um conhecimento [...] de toda a série que está a ser trabalhada”.

Passando agora ao papel do tradutor de banda desenhada neste processo, o material fornecido pelas editoras costuma ser ou a obra original (em livro físico), ou em PDF. Feita a tradução, o texto de chegada é enviado em ficheiro Word, por correio eletrónico, seguindo uma formatação pré-estabelecida – indicação de página, tipo de letra, se está em itálico ou em negrito, etc.

Do ponto de vista dos tradutores, as principais dificuldades ou desafios apresentados pela tradução de banda desenhada são, de acordo com Pedro Cleto (tradutor de BD contactado no âmbito deste trabalho, cuja entrevista pode ser consultada no Anexo I) a tradução de humor, jogos de palavras e o calão. Com traduções de obras como *Lucky Luke*, *Spirou e Fantásio*, XII e de autores como Bilal e Moebius no currículo, para editoras como a ASA e a Devir, teve a oportunidade de traduzir vários géneros de banda desenhada, como BD humorística, *western*, histórica, policial, ficção científica e BD de autor, dependendo do que lhe é encomendado pelas editoras, não se tendo portanto especializado num só género de banda desenhada.

Questionado sobre a existência de recomendações especiais por parte das editoras, como por exemplo quanto ao número de caracteres (por motivos de espaço nos balões e legendas), o tradutor afirma que tal nunca lhe aconteceu; no entanto, acrescenta que graças à sua “formação” de leitor de BD (pois não é tradutor de formação, mas sim

engenheiro químico), tentou sempre que as suas traduções tivessem um tamanho semelhante aos originais, por forma a ocupar o mesmo espaço nos locais destinados ao texto escrito. No caso da existência de texto inserido em imagens, salienta que sempre o traduziu, deixando a decisão de alterar o desenho (se tal for possível) ou de juntar notas de rodapé à editora. Conclui dizendo que acredita “que se o tradutor não tiver hábito de leitura de BD, pode ter complicações com a dimensão do original e da tradução ou mesmo na relação entre palavras e imagens”.

De salientar ainda que, tal como o tradutor contactado para esta tese, a maior parte dos tradutores de BD não tem qualificações académicas ao nível da tradução ou das línguas – uma pesquisa online por alguns nomes de tradutores em diversos livros de diversos géneros de BD revelou isso mesmo, assim como vários contactos informais com pessoas ligadas ao ramo (editores, tradutores, entusiastas). Tratam-se normalmente de entusiastas da BD, com conhecimentos em línguas estrangeiras (muitas vezes derivado precisamente da leitura de banda desenhada estrangeira desde muito cedo) que, devido à sua familiaridade com a própria linguagem da banda desenhada, se tornaram tradutores deste tipo de texto.

O último agente envolvido no processo de edição de banda desenhada estrangeira é o legendador. Por forma a compreender melhor qual o seu papel, entrou-se em contacto com Hugo Jesus, atualmente legendador dos livros de heróis da DC Comics vendidos semanalmente com o jornal Público em parceria com a Editora Panini (esta entrevista pode também ser encontrada no Anexo III desta tese).

O legendador é responsável por inserir o texto traduzido nos balões e legendas, assim como alterar graficamente as imagens com texto “embutido” – quanto tal for possível. No que concerne ao material recebido pelo legendador, no caso de se tratar de uma tradução (já que o legendador pode também legendar obras originais), o texto traduzido é recebido em formato Word, que será copiado e colado directamente nas páginas respetivas através de um programa de paginação como o Adobe Indesign ou o Quark Express, por exemplo.

Quando questionado quanto ao tipo de letra usado e se este varia consoante a BD em causa, Jesus diz que não existe normalmente um tipo de letra pré-definido, podendo ser escolhido pelo próprio legendador ou pelo editor, desde que seja semelhante àquele utilizado no original.

Feita a legendagem, o texto de banda desenhada está pronto a ser impresso e distribuído por livrarias e lojas de BD, físicas ou *online* – chegando assim ao seu público-alvo. Cabe agora ao leitor avaliar o produto final.

4.2. Os Leitores de BD

A banda desenhada foi, durante muito tempo, descrita como uma forma popular de literatura destinada a leitores com baixo nível de educação, não apresentando qualquer qualidade artística intrínseca. É inegável que o recurso que muitos autores de BD fazem a enredos e personagens estereotipados facilita o reconhecimento das estruturas narrativas por parte da generalidade dos leitores. No entanto, apesar de existirem bandas desenhadas mais simplistas – *low brow comics*, ou BD não-intelectual –, é também inegável que existem muitas bandas desenhadas de alto valor artístico e com enredos e personagens elaborados e complexos – *high brow comics*, ou BD intelectual (Zanettin, 2008a:7).

No que diz respeito à tradução de banda desenhada, é crucial para o tradutor saber qual o público-alvo da obra original, tal como acontece na tradução de qualquer outro tipo de texto. Zanettin (*ibid.*) argumenta que, enquanto as traduções de *low brow comics* (que representam o maior segmento de leitores) são ditadas pelo mercado e, normalmente, orientadas para a cultura de chegada, as traduções de *high brow comics* são, por outro lado, orientadas para a cultura de partida.

Qual é, então, a posição dos leitores portugueses de BD quanto à sua tradução para Português? Para responder a esta pergunta, procedeu-se à elaboração de um

questionário, intitulado “Tradução de BD em Portugal”, distribuído por vários fóruns de banda desenhada (com domínio .pt) e páginas de grupo na rede social Facebook sobre a mesma temática²⁶.

De uma amostra de 84 inquiridos, 60,7% são do sexo masculino e 39,3% do sexo feminino, entre os 22 e os 69 anos (com maior incidência na faixa dos 31-40 anos), e com habilitações literárias diversas – 20,2% com o ensino secundário, 52,4% com bacharelato ou licenciatura; 22,6% com mestrado e 4,8% com doutoramento. A partir destes dados, seria possível avançar que o leitor típico de banda desenhada em Portugal se trata de um adulto do sexo masculino com educação superior.

Após se ter estabelecido qual o perfil do leitor de banda desenhada, tentou-se perceber qual a origem da banda desenhada lida em Portugal, sendo que 8,4% dos respondentes afirma ler apenas banda desenhada portuguesa, 27,7% estrangeira, enquanto a grande maioria (63,9%) se assume como leitor tanto de BD portuguesa quanto de BD de origem estrangeira. Posto isto, considerou-se que seria importante definir, dentro da banda desenhada estrangeira lida em Portugal, qual a sua origem, chegando-se aos seguintes resultados: 35,8% dos inquiridos afirma-se como leitor de banda desenhada de origem americana; 21% de origem franco-belga; 28,4% de ambas; e 14,8% como leitor de BD de outras origens, destacando-se a de origem japonesa, sul-americana e italiana.

Tendo-se estabelecido a origem de BD estrangeira lida em Portugal, tentou-se então descobrir quais os hábitos de leitura no que diz respeito a banda desenhada traduzida e banda desenhada no original, sendo que 20% dos respondentes afirma ler apenas BD traduzida para português, 8,8% no original e 71,3% (a vasta maioria) se assume como consumidor de banda desenhada tanto traduzida como no original.

Neste ponto decidiu-se excluir, momentaneamente, os leitores que leem exclusivamente banda desenhada traduzida para português para se tentar compreender, de entre os que afirma ler BD no original, qual a sua preferência quanto à língua em que a leem. O motivo desta pergunta seria tentar perceber se o fazem por escolha própria ou

²⁶ O questionário e respetivos resultados encontram-se disponíveis para consulta no Anexo II. O tratamento estatístico dos dados foi realizado com o software IBM SPSS Statistics 21.

apenas por terem a vantagem de compreender uma língua que não a sua – tendo, como tal, mais fácil acesso a BD importada. Os resultados são interessantes: 25,8% afirmam que, havendo escolha, preferem ler banda desenhada traduzida para português; 35,5% dizem preferir ler no original; e a maioria, 38,7% afirmam ser-lhes indiferente a qual a língua em que leem BD. Aos que afirmaram preferir banda desenhada no original perguntou-se então quais as razões que os levava a fazê-lo, sendo que os resultados são bastante reveladores: se, por um lado, 21,9% dizem que o fazem por não haver tradução para português, uns esmagadores 75% creem que algo se perde na tradução!

Conhecidas as preferências quanto à língua em que leem BD, questionou-se então os leitores se gostariam que existissem mais traduções de banda desenhada para português. O resultado é esclarecedor: a grande maioria (65,5%) declara que sim, contra 0% de não; os restantes 34,5% afirmam ser-lhes indiferente a existência de mais BD traduzida para português.

Por fim, tentou-se saber junto dos leitores qual o motivo, segundo eles, para não existir mais banda desenhada traduzida. A maioria (54,9%) imputa a responsabilidade para as editoras, acreditando que há falta de interesse comercial na edição de banda desenhada estrangeira; seguidos de 30,5% que pensam ser por falta de procura por parte do público português. Apenas 4,9% crê que se deve à falta de qualidade das traduções existente. Os restantes 9,8% que responderam ser outro o motivo para a falta de BD traduzida para português consideram que se trata de uma combinação dos dois primeiros factores – falta de interesse comercial por parte das editoras, aliado à falta de procura por parte dos leitores de BD.

Se a estes resultados juntarmos ainda a observação direta das secções de banda desenhada de algumas das maiores livrarias, assim como dos itens à venda em lojas da especialidade, podemos concluir que o número de bandas desenhadas traduzidas para português é muito inferior ao número de bandas desenhadas no original – não esquecendo também o caso da *manga*, que só muito recentemente tem sido traduzida para português, mas que até então era disponibilizada aos leitores portugueses através de traduções do japonês para outras línguas, como o inglês e o francês. Não será, portanto, de estranhar que a maioria dos leitores portugueses de BD afirme ler tanto banda desenhada em português como numa outra língua – o facto de,

comparativamente, existir menos banda desenhada em português leva a que os leitores, em especial aqueles familiarizados com outras línguas, procurem BD importada para satisfazer as suas necessidades enquanto leitores deste género literário.

No entanto, talvez muito devido ao facto de nos últimos tempos se terem feito várias adaptações de algumas histórias dos universos Marvel e DC Comics – *X-Men*, *Vingadores*, *Wolverine*, *Batman*, por exemplo – para o cinema e para a televisão, tem-se assistido à edição, em português europeu, de algumas coleções de histórias destes e outros super-heróis. Resta saber se este ressurgimento da BD está para ficar ou se se trata apenas de uma moda.

CAPÍTULO V
CASOS PRÁCTICOS

5. Casos Práticos

Depois de analisadas as especificidades da tradução de banda desenhada e as técnicas normalmente utilizadas neste tipo de tradução (ver Capítulo 3, acima), e quais os procedimentos habitualmente levados a cabo na publicação de banda desenhada estrangeira em Portugal (Capítulo 4), este capítulo servirá para pôr em prática alguns dos conhecimentos explorados no estudo teórico deste tema.

Incluem-se aqui duas vertentes práticas da análise de tradução de BD para português europeu. Em primeiro lugar, serão analisadas duas traduções do álbum *La Grande Traversée* da série “Astérix”, efetuadas em dois momentos diferentes da publicação desta famosa série no nosso país: a primeira, uma tradução “estrangeirizada”, mais fiel ao original; e a segunda, “domesticada”, adaptada à realidade da cultura de chegada. Em segundo lugar, a tradução de raiz de três pequenas histórias do género *horror comics* americanas da década de 1950, fruto de uma parceria com o blogue de BD “A Filacteria” (<http://afilacteria.com>), onde se procurou aplicar – quando possível – as técnicas apresentadas no capítulo anterior.

5.1. *La Grande Traversée*

A escolha de analisar duas traduções para português de uma das várias histórias da série de banda desenhada “Astérix” reside no facto de a política de tradução desta série ter mudado na viragem do novo milénio. Até aos anos 2000, quando os direitos estavam na posse da (entretanto extinta) Editora Meribérica, a tradução dos livros “Astérix” assentava numa estratégia de “estrangeirização”, muito devido ao facto de aquando da publicação das primeiras histórias no nosso país, na década de 1970, Portugal ser ainda um país essencialmente francófilo no que diz respeito a influências culturais externas. Assim sendo, não causava portanto tanta estranheza que a maior parte dos nomes dos

personagens e lugares onde se desenrolava a ação (à exceção de personagens e lugares históricos, que sempre mantiveram as suas denominações portuguesas) se mantivessem fiéis ao original, encontrando-se praticamente inalterados nas edições portuguesas.

No entanto, em meados da década de 2000, quando a Editora ASA comprou os direitos de publicação à editora francesa Hachette Livre, acordou-se que, à semelhança do que já acontecia nos outros países para cujas línguas esta série é também traduzida, em Portugal se passasse a adotar uma estratégia de adaptação à língua e cultura de chegada.

No que diz respeito à escolha do álbum em análise – *La Grande Traversée* – esta prende-se a motivos puramente logísticos, já que se tratava da única obra desta coleção a que eu tinha acesso nas três versões em estudo: uma edição francesa (o original), uma edição portuguesa da década de 1990 da Editora Meribérica, e uma edição portuguesa mais recente da Editora ASA/Leya.

5.1.1. Contextualização

Astérix, uma criação dos autores franceses René Goscinny (argumento) e Albert Uderzo (desenhos), surge pela primeira vez no número 1 do semanário *Pilote*, um jornal para jovens, a 29 de outubro de 1959. Dado o sucesso das pranchas publicadas periodicamente neste jornal, em 1961 é editado o primeiro álbum desta série – *Astérix le Gaulois*. Cinquenta anos depois, *Astérix* tornou-se um fenómeno mundial: 34 álbuns, traduzidos para 107 línguas e dialetos (incluindo Mirandês), já para não falar nas suas adaptações ao cinema e todo o *merchandising* associado²⁷.

As histórias da coleção Astérix, onde o humor e a paródia assentam normalmente em estereótipos e jogos de palavras, giram à volta de uma pequena aldeia gaulesa que, em 50 a.C., luta contra a conquista romana que grassa pelo resto da Gália, e das aventuras que os protagonistas, Astérix e Obélix, vivem na luta contra o Império

²⁷ in <http://pt.asterix.com/enciclopedia-pt/autores/albert-uderzo.html> (data da última consulta: 30/08/2013)

Romano. A razão para o sucesso destes gauleses reside na sua arma secreta: a poção mágica do druida Panoramix, que confere força sobre-humana aos que a ingerem.

O álbum *La Grande Traversée*, aqui em análise, foi editado pela primeira vez em 1975 pela editora Hachette²⁸, e conta as peripécias de Astérix, Obélix e o seu fiel companheiro, o cãozinho Ideafix que, na sequência de uma viagem de pesca, vão acidentalmente parar ao Novo Mundo.

5.1.2. A Tradução

Pretende-se aqui analisar as diferenças entre a tradução da edição de 1992 (doravante referida como Tradução A) e a tradução da edição de 2012 (Tradução B) do álbum *La Grande Traversée*. Após uma primeira leitura, verificou-se que as diferenças residiam sobretudo nos nomes das personagens e em alguns topónimos.

Os nomes das personagens da série Astérix são normalmente alusivos às características físicas ou psíquicas, e bastantes vezes assentes em jogos de palavras, aos quais se junta um sufixo que aponta para a sua origem (-*ix* para os gauleses, -*us* para os romanos, -*sen* para os vikings, etc.).

No caso dos nomes de personagens gaulesas (ver Tabela I, abaixo), verificamos que Astérix (“asterisco”), por exemplo, alude à pequena estatura da personagem principal; Obélix (“obelisco”) ao grande volume da personagem que encarna, assim como à sua profissão de vendedor de menires; Panoramix (“panorama”) à visão do quadro geral dos acontecimentos própria de um druida, e assim por diante. Estes nomes, devido à semelhança entre as línguas francesa e portuguesa, mantiveram-se inalterados em ambas as edições portuguesas aqui analisadas.

No entanto, nos nomes compostos por expressões ou jogos de palavras o caso muda de figura. O bardo gaulês, Assurancetorix no original (nome derivado da expressão francesa *assurance tous-risques*, “seguro contra todos os riscos” em

²⁸ in <http://pt.asterix.com/albuns/albuns/a-grande-travessia.html> (data da última consulta: 30/08/2013)

português), manteve-se na Tradução A, seguindo a tradição mais fiel ao original que atravessa as edições portuguesas da série até aos anos 2000, mas passa chamar-se Cacofonix na Tradução B, aludindo à péssima prestação musical do bardo (“cacofonia”). Similarmente, Abraracourcix, o chefe da aldeia, cujo nome vem da expressão francesa *à bras raccourcis* (que poderá significar algo como “bater com golpes violentos”²⁹), mantém-se na Tradução A e passa a Matasétix na Tradução B (uma alusão aos seus dotes de guerreiro).

Um caso interessante é também o do nome da mulher do chefe da aldeia (que não aparece nesta história, sendo apenas mencionada pelas duas personagens principais), Bonemine. Curioso porque, apesar de os tradutores terem optado por nomes diferentes nas edições portuguesas, é possível afirmar que ambas as estratégias de tradução se baseiam no mesmo princípio, já que tanto na Tradução A quanto na Tradução B se utilizam nomes compostos pela junção de um nome e de um adjetivo (“cara” + “linda” = Caralinda, na Tradução A; “boa” + “pinta” = Boapinta, na Tradução B) que respeitam o original, derivado da expressão francesa “avoir une bonne mine” (ter bom aspeto), se bem que, conhecendo a personagem, se admita que o nome é um pouco irónico – bem ao estilo dos autores.

A exceção, no caso dos nomes formados através de uma combinação de palavras, é a tradução do nome do pequeno cão que acompanha os dois heróis nas suas aventuras, cujo carácter teimoso e obstinado lhe valeu o nome de Idéfix (“idée fixe”), traduzido para português através do seu equivalente linguístico “idea fixa”, que foi aglutinado e ao qual se subtraiu a última letra por forma a terminar no sufixo *-ix*, indicador da sua origem gaulesa, mas cuja tradução se mantém inalterada em ambas as edições portuguesas.

Original	Tradução A	Tradução B
Astérix	Astérix	Astérix
Obélix	Obélix	Obélix
Idéfix	Ideiafix	Ideiafix
Panoramix	Panoramix	Panoramix
Assurancetourix	Assurancetourix	Cacofonix
Abraracourcix	Abraracourcix	Matasétix

²⁹ in <http://www.expressions-francaises.fr/expressions-a/2343-a-bras-raccourcis.html> (data da última consulta: 30/08/2013)

Ordralfabétix	Ordralfabétix	Ordemalfabétix
Bonemine	Caralinda	Boapinta
Périférix	Periférix	Periférix

Tabela I – Nomes de personagens gaulesas

Um outro tipo de nome que ocorre nesta obra em particular é o nome de divindades, no caso em questão divindades celtas e escandinavas (ver Tabela II). À semelhança do que costuma acontecer com nomes de personagens históricas, onde a regra é traduzi-las para a sua denominação em português (por exemplo, Jules César passa a Júlio César), os nomes dos deuses adotam a sua grafia portuguesa em ambas as traduções. Assim, Bélénos passa a Belenos e Toutatis a Tutatis (exceto na Tradução A, onde é omitido por completo). No entanto, no caso das divindades escandinavas, apesar de se manter o mesmo princípio, acresce ainda o facto de, tanto no original como nas traduções A e B se usar o “ø” do alfabeto escandinavo, parte da estratégias dos autores para representar visualmente um falante viking. A única diferença entre a Tradução A e a Tradução B nesta categoria de nomes encontra-se na tradução de Thør, deus escandinavo do trovão, que mantém a mesma grafia na Tradução B, mas ao qual se retira o “h” na tradução A – fruto da dupla grafia para este nome na língua portuguesa.

Original	Tradução A	Tradução B
Bélénos	Belenos	Belenos
Toutatis	---	Tutatis
Thør	Tør	Thør
Ødin	Ødin	Ødin

Tabela II – Nomes de divindades

Passemos então aos nomes vikings constantes n' *A Grande Travessia* (ver Tabela III, abaixo). Neste caso, as diferenças nas escolhas tradutivas das duas traduções portuguesas são gritantes: não há um único nome que seja igual tanto na Tradução A quanto na Tradução B. Curiosamente, existem dois nomes – Kerøsen e Åvånsen – que se mantêm exatamente iguais no original e na Tradução B, tradução essa que, supostamente, deveria ser aquela onde houvesse uma maior adaptação à cultura de chegada. Se, por um lado, é certo que Kerøsen se refere, tanto em francês como em português, ao combustível “querosene”, utilizado pelos autores devido à sua terminação em “-en” que aponta para um nome dinamarquês, por outro lado, o nome Åvånsen (do termo teatral “avant-scène” em francês, o proscénio em português) não será tão

perceptível ao público português, perdendo-se um pouco o espírito do original. Ora, na Tradução A, acontece algo ainda mais curioso na tradução destes dois nomes: por um lado, o nome Kerøsen, no original, é traduzido para português como Hømeletsen, optando-se por se afastar totalmente de um equivalente linguístico (apesar de este, dadas as semelhanças entre o francês e o português, ser completamente viável), apostando-se na escolha de um alimento (“omelete”), afixando-se-lhe um “h” e o sufixo *-sen*, indicativo da nacionalidade ou origem viking, quiçá na tentativa de fazer um jogo de palavras com o nome Hamlet; por outro lado, o nome Åvånsen, no original, é transformado em Kerøsen na Tradução B!

Outro nome que se mantém tanto no original como na Tradução B, mas que se altera na Tradução A, é Øbsen, o chefe da tribo viking. No original, ao pronunciar-lo em voz alta, verifica-se que é um homófono da palavra francesa *obscène* (“obsceno”). Em português, no entanto, é possível que se perca um pouco esta ligação, já que, quando lido em voz alta, Øbsen não se pronuncia exatamente como “obsceno”, faltando-lhe o som [ʃ]³⁰. A Tradução A, por seu turno, opta pelo nome Bøssen, emprestando a palavra inglesa *boss* (“chefe”) à qual se junta o sufixo *-en*, aludindo ao facto de se tratar do chefe da tribo.

Nos dois últimos nomes vikings restantes, Neullisursen e Målsen, tanto a Tradução A como a Tradução B apresentam soluções diferentes de tradução, seguindo estratégias de tradução também elas diferentes. Para a tradução do nome Neullisursen (derivado da localidade francesa Neully-sur-Seine), na Tradução B manteve-se o espírito do original e optou-se por criar um nome derivado de um topónimo que acabasse (foneticamente) em *-en*, Sântårén (juntando-se apenas os já referidos caracteres do alfabeto escandinavo para indicar que se trata de um falante viking). Na tradução A, optou-se por uma estratégia diferente, aludindo-se às características pessoais da personagem em questão, um poeta/autor de sagas, chegando-se à solução Åtørnsen. No que diz respeito ao último nome viking, as soluções escolhidas aproximam-se semanticamente do sentido do original, mas em graus diferentes. O nome Målsen vem do francês *malsaine*, no sentido de nefasto ou perigoso. Ora, ambas as traduções parecem afastar-se deste sentido da palavra, colando-se mais ao seu sentido literal: a

³⁰ As referências ao Alfabeto Fonético Internacional foram consultadas em http://cvc.instituto-camoes.pt/cpp/acessibilidade/capitulo2_1.html (data da última consulta: 30/08/2013)

Tradução A escolhe o nome Tøntensen, aludindo à falta de saúde mental da personagem, caracterizando-o como um tonto, mas que em português parece assumir um caráter mais “leve” do que no original; na Tradução B optou-se pelo nome Insålubren, que remete mais para falta de higiene do que para o caráter “malvado” imputado à personagem no original.

Original	Tradução A	Tradução B
Zøødvinsen	Råfeirøsen	Zøømårinen
Kerøsen	Hømeletsen	Kerøsen
Åvånsen	Kerøsen	Åvånsen
Neullisursen	Åutørsen	Såntårén
Målsen	Tøntensen	Insålubren
Øbsen	Bøssen	Øbsen

Tabela III – Nomes de personagens vikings

Finalmente, no que diz respeito aos nomes próprios, há que referir a tradução dos topónimos presentes nesta obra (ver Tabela IV, abaixo). Tal como acontece com o nome de personagens reais, os topónimos históricos como Gaule e Lutèce são traduzidos para os seus equivalentes em português: Gália e Lutécia, respetivamente. Mais uma vez, é nos nomes inventados que surgem as diferenças entre as duas traduções. Os topónimos em causa são dos quatro acampamentos romanos que cercam a célebre pequena aldeia gaulesa: Babaorum, Aquarium, Laudanum e Petibonum. Os casos de Aquarium e Laudanum, por se assemelharem a palavras existentes na língua portuguesa (e francesa) às quais os autores juntaram o sufixo *-um* de maneira a torná-las “romanas” – aquário e láudano, respetivamente –, mantêm-se inalterados em ambas as traduções. É apenas nos dois outros topónimos, Babaorum e Petibonum, que se registam diferenças nas opções tradutivas. Babaorum refere-se a um doce, *baba au rhum*, tendo os autores aproveitado o facto de terminar em *-um* para o utilizar como topónimo romano (uma estratégia recorrente ao longo da série). O mesmo doce existe em português, chamado de babá ao rum ou, não tão frequentemente, babá com rum³¹. Na Tradução A optou-se por não se traduzir o original, mantendo o nome Babaorum que, gráficamente, se aproxima da expressão portuguesa “babá ao rum” mas que, foneticamente, devido à pronúncia do “r” isolado no meio da palavra ser [r] ao invés de

³¹ Uma pesquisa no motor de busca Google (www.google.com) apontou para 66.500 ocorrências do termo “babá ao rum” contra 98 resultados para “babá com rum”.

[R] se afasta um pouco do efeito original. No que concerne à Tradução B, a escolha recaiu em se traduzir por Babácomrum, aglutinação da expressão menos comum “babá com rum”, mas que visualmente não “soa” tanto a um topónimo romano como a solução escolhida pela Tradução A. Resta então o último topónimo, Petibonum – do francês *petit bonhomme* (“homenzinho”): na Tradução A, o topónimo mantém-se inalterado, indo mais uma vez ao encontro da política de “estrangeirização” utilizada nas traduções de Astérix até meados dos anos 2000; na Tradução B, no entanto, opta-se por lhe dar o nome de Factotum (do Latim *fac totum*, ou “faz-tudo”³²), talvez porque este termo, ao contrário de Petibonum, ser mais reconhecível em português.

Original	Tradução A	Tradução B
Babaorum	Babaorum	Babácomrum
Aquarium	Aquarium	Aquarium
Laudanum	Laudanum	Laudanum
Petibonum	Petibonum	Factotum
Gaule	Gália	Gália
Lutèce	Lutécia	Lutécia

Tabela IV – Topónimos

Para além dos nomes, outro aspeto em que se pode avaliar o grau de adaptação do texto original à realidade portuguesa, e as diferenças entre as duas traduções a esse nível, encontra-se na tradução de referências culturais, sendo que aqui se incluem, por exemplo, canções ou expressões culturais. Quais foram, então, as estratégias escolhidas pelos tradutores da Tradução A e da Tradução B de *La Grande Traversée* a esse respeito?

Um caso interessante é a expressão utilizada por Astérix quando propõe ao seu companheiro Obélix que se vão embora sem se despedir dos seus anfitriões no Novo Mundo. O original francês utiliza um jogo de palavras à volta da expressão francesa “filer à l'anglaise” – literalmente, “fugir à inglesa” – recorrendo à expressão “... nous filerons à la bretonne!”, aludindo à denominação de bretões para os habitantes das Ilhas Britânicas que os autores de Astérix utilizam ao longo desta série. Ora, o equivalente linguístico para esta expressão em português é, curiosamente, “sair à francesa”. Qual foi

³² in <http://www.infopedia.pt/pesquisa-global/factotum> (data da última consulta: 30/08/2013)

então a solução encontrada pelos tradutores A e B para a frase “Cette nuit, nous filerons à la bretonne!”, proferida por Astérix? A Tradução A utiliza o equivalente linguístico, optando por traduzir a frase da seguinte forma: “Esta noite despedimo-nos à francesa!”. A Tradução B vai mais longe e, seguindo o espírito do original, chega à frase “Esta noite, vamos despedir-nos à gaulesa!”, recorrendo à denominação da época para os habitantes do atual território francês.

A origem geográfica dos vikings é inferida como sendo dinamarquesa através de algumas referências culturais, explícitas verbal e visualmente. Uma primeira pista (visual e verbal) mostra o chefe dos vikings, pensativo, a mirar uma caveira enquanto declara “Hmm... il y a quelque chose de pourri dans mon royaume...”, numa clara alusão a Hamlet, a obra de William Shakespeare que se passa na Dinamarca (Fig. 15). É também de Hamlet que vem a segunda pista quanto à origem destes vikings: Kerøsen questiona-se sobre se, de facto, chegou ao Novo Mundo e se é, ou não, um descobridor: “Être ou ne pas être, telle est la question...”. No que diz respeito às traduções destas expressões – que, por se tratarem de frases tiradas de um clássico da literatura mundial, se tornaram parte do património cultural da Humanidade – existe apenas divergência na tradução em pequenos pormenores. No segundo caso ambas as traduções são iguais: tanto na Tradução A como na Tradução B se usa a tão bem conhecida expressão “Ser ou não ser, eis a questão...”. No primeiro caso, no entanto, as traduções variam apenas um pouco: na Tradução A, traduz-se por “Hmm... Há algo de podre no meu reino...”, enquanto na Tradução B se opta por “Hmmm... Algo está podre no meu reino...”. Ambas as traduções, apesar de diferentes, não deixam dúvidas quanto à origem da expressão: remetem, de imediato, para o reino da Dinamarca, tanto na cultura de partida quanto na de chegada – faz já parte do conhecimento geral.

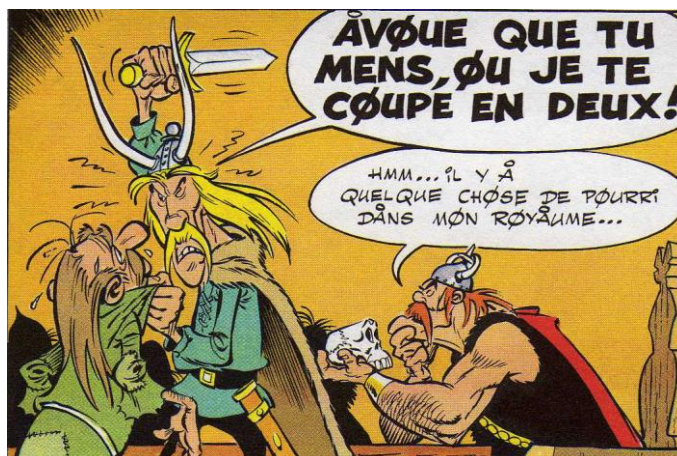


Fig. 15 – Referência verbal e visual a Hamlet³³

Por último, *La Grande Traversée* inclui, numa só vinheta, duas canções (Fig. 16). Se, por um lado, a canção viking parece ser desconhecida, inventada pelos autores³⁴, a canção entoada pelos heróis gauleses trata-se de uma adaptação de uma canção infantil francesa, “Il était un petit navire”³⁵, que no livro passa a “petite galère”, remetendo para uma embarcação passível de ser reconhecida durante a época em que se desenrola a ação: a galera romana. Neste ponto, a Tradução B assume sem dúvida a liderança no que diz respeito à originalidade na adaptação. Na Tradução A, ambas as canções são traduzidas à letra: “Vikings, vikings, vikings! Nous sommes la terreur de la mer!” e “Il était une petite galère... Qui n’avait ja ja jamais navigué... Ohé ohéééé!” passam a “Vikings, vikings, vikings! Nós somos o terror dos mares!” e a “Havia uma pequena galera... Que nunca nunca tinha navegado... Olari... Olaréééé!”, respetivamente. Já a Tradução B opta por adaptar ambas as canções à realidade da cultura de chegada: a canção viking é substituída por uma adaptação do genérico de uma conhecida série de animação, *Wickie, o Pequeno Viking*³⁶ – “Ei ei viking! Ei viking ei! Levanta bem a vela!”; enquanto a segunda canção, cantada pelos gauleses, é substituída por uma canção infantil do cancionero tradicional português que menciona uma embarcação – “Que linda falua, que lá vem lá vem... É uma falua que veeem...” – tal como acontece no original.

³³ Gosciny & Uderzo, *La Grande Traversée*, 1999, p. 45

³⁴ Uma pesquisa pelo motor de busca Google não revelou nenhuma ocorrência extra *La Grande Traversée*

³⁵ in http://en.wikipedia.org/wiki/Il_%C3%A9tait_un_petit_navire (data da última consulta: 30/08/2013)

³⁶ A música e letra deste genérico, assim como outra informação sobre a série, podem ser consultadas em <http://desenhosanimadospt.blogspot.pt/2008/10/wickie-o-vikingvickie-o-viking.html> (data da última consulta: 30/08/2013)

os direitos autorais das histórias constantes na revista terem já entrado no domínio público nos Estados Unidos (país de origem), o autor do blogue decidiu recuperar digitalmente alguns *horros comics* da década de 1950, disponibilizando-as aos leitores portugueses com tradução para português europeu.

5.2.1. Contextualização

Neste primeiro número da revista *Calafrios* serão publicadas as seguintes histórias: *The Phantom Ship*, publicada originalmente no número 6 da revista de *comics* “Out of the Shadows” em outubro de 1952 – argumento de autor desconhecido, lápis de Alex Toth e tinta de Mike Peppe; *The Corpse that Came to Dinner*, publicada em julho de 1953 no número 9 da mesma revista – argumento de autor desconhecido, lápis de Reed Crandall e tinta de Mike Peppe ; e *Swamp Monster*, publicada em junho de 1953 no número 5 da revista “Weird Mysteries” – argumento de autor desconhecido, lápis e tinta de Basil Wolverton.

The Phantom Ship conta a história de dois criminosos que roubam um mapa do tesouro que os leva a um navio fantasma carregado de ouro, guardado por uma feiticeira que acaba por os amaldiçoar. Em *The Corpse That Came To Dinner*, um casal vê-se assombrado pelo fantasma de um velho amigo, movido por ciúmes, que lhes torna a vida insuportável e os leva à beira da loucura. Finalmente, *Swamp Thing* relata as aventuras de um condenado em fuga que, graças a um estranho que o transforma num monstro, quase consegue escapar impune aos seus perseguidores.

5.2.2. A Tradução

Por se tratar de uma de uma edição “amadora” realizada numa plataforma digital, é possível categorizar-se este trabalho na esfera da “scanlation”. *Scanlation*, palavra composta pelas palavras “scan” (digitalização) e “translation” (tradução) refere-se ao processo de digitalizar, traduzir e editar bandas desenhadas estrangeiras para uma

outra língua, semelhante ao fenómeno *fansub* que ocorre no contexto da tradução audiovisual (Zanettin, 2008a:9).

Foi então requisitada a tradução de inglês para português de três pequenas histórias de terror em banda desenhada, de seis a oito páginas cada, perfazendo um total de aproximadamente 4500 palavras a traduzir, entregues em formato digital (ficheiro PDF). O cliente estipulou que a tradução fosse entregue em formato Word, por forma a facilitar a transposição do texto traduzido para os seus respectivos lugares durante a edição das imagens, realizada com o programa de Adobe Photoshop, para a sua posterior publicação online em formato digital (disponível para *download* em formato PDF ou CBR³⁸).

O documento com o texto traduzido deveria ser apresentado com a indicação do número da página do texto original, seguida da tradução de todo o texto presente nos balões e legendas, da esquerda para a direita e de cima para baixo, de acordo com a convenção ocidental de padrões de leitura, respeitando sempre as características do texto de partida: manter a caixa alta, assim como as palavras e frases em negrito e/ou itálico³⁹. Ficou ainda acordado que não seria necessário traduzir todo e qualquer texto embutido nas imagens já que, devido a impedimentos de ordem técnica, não seria possível alterá-las. De qualquer forma, tratam-se neste caso de ocorrências daquilo a que Garcés (2000:83) chama de linguagem icónica, de reprodução de som – onomatopeias e/ou ruídos, como “Scrape Scrape”, “Bang! Bang!”, “Boom! Boom!”, “Krak!” (ou “Crack!”), “Squeak!”, “Ratatatatat!”, Swish!”, ou interjeições e risos como “Aieeee” e “Ha ha ha ha!”.

Feitas as recomendações por parte do “editor”, procedeu-se a uma primeira análise dos textos a traduzir por forma a descortinar qual a melhor abordagem (ou abordagens) a ter perante a tradução destes *horror comics* em particular. Pôs-se imediatamente de lado a adaptação cultural, por dois motivos: em primeiro lugar, o objetivo da publicação destas histórias em português seria trazer aos leitores portugueses as velhas histórias de terror americanas dos anos 50, inéditas no nosso país,

³⁸ Ficheiro Cdisplay RAR Archived Comic Book com a extensão .cbr, para ser lido em programas como o Cdisplay, por exemplo.

³⁹ Traduções e originais disponíveis no Anexo III

mantendo-se integralmente o espírito do original; em segundo lugar, o próprio imaginário do terror está intimamente ligado a este gênero de banda desenhada, fazendo já parte da nossa cultura popular, influenciada desde há muito pela cultura popular americana:

“The horror comics of the 1950s, and their influences, have been absorbed into mainstream popular culture through the movies and television series of the 1980s and 1990s.”

Benton, 1991:5 (citado em D'Arcangelo 2008:135)

Verificou-se também que, dada a simplicidade dos textos originais (e aqui referimo-nos ao texto formado pela combinação de palavras e imagens) e a inexistência daquilo a que Celotti (2008:30) chama de paratexto linguístico, não haveria ocasião para utilizar uma abordagem semiótica. Para além das ocasionais onomatopeias não existem, nos três textos, instâncias em que o texto escrito se imiscua nas imagens.

Assim sendo, poderá dizer-se que a tradução das histórias constantes na primeira edição da revista *Calafrios* assentou numa perspectiva da tradução subordinada, dado que os principais desafios colocados à tradutora foram essencialmente de ordem linguística e de limitação do espaço disponibilizados pelas legendas e balões, não esquecendo nem ignorando, no entanto, a importância das imagens e a influência que estas podem ter na tomada de decisão de opções tradutivas. Seguiram-se, portanto, as indicações dadas por Garcés (2000) quanto aos desafios e estratégias utilizados na tradução de banda desenhada, focadas no tratamento da linguagem, no local onde se localiza o material linguístico e as limitações que daí advêm, e na tradução da linguagem icónica (*ibid.*:78).

Analisemos então as opções tradutivas efetuadas na tradução de *The Phantom Ship* (“O Navio Fantasma”), *The Corpse That Came To Dinner* (“O Cadáver Que Veio Jantar”) e de *Swamp Monster* (“O Monstro do Pântano”)⁴⁰.

⁴⁰ Posto que se tratam de três histórias do mesmo gênero e estilo, que apresentam o mesmo tipo de desafios à tradução, optou-se por agrupar os exemplos por estratégia utilizada ao invés de por história.

No que diz respeito ao material linguístico a traduzir, este aparece nas legendas e nos balões de fala. O texto constante nas legendas, por se tratar da voz do narrador e, como tal, de discurso indireto, apresenta-se com um carácter mais formal, onde a linguagem utilizada é mais cuidada (de salientar, no entanto, o caso do narrador em *Swamp Monster*, que se dirige diretamente à personagem principal, Jack Cabot – ou seja, utilizando discurso direto). Por outro lado, os balões de fala reproduzem invariavelmente o discurso direto, numa linguagem mais simples, mas com algumas variâncias de acordo com as personagens que o proferem e as relações entre elas: no caso de *The Phantom Ship*, por exemplo, os dois criminosos, Joey e Rhino, utilizam um discurso mais simplista, recorrendo muitas vezes ao calão, enquanto Circe, a feiticeira, fala num discurso mais polido, semi-formal; em *The Corpse That Came To Dinner*, as três personagens apresentam uma relação mais próxima, já que se tratam de um casal e um amigo de longa data, podendo então caracterizar-se o seu discurso como informal; finalmente, em *Swamp Monster*, as relações entre as personagens são essencialmente formais – as conversas dão-se entre desconhecidos e entre conhecidos com uma relação mais institucional (um condenado e as autoridades que o perseguem).

Assim sendo, a tradução de cada uma destas instâncias teria que transmitir as mesmas diferenças no tipo de discurso (tendo também sempre em mente as limitações espaciais que este tipo textual implica). Vejamos então alguns exemplos.

No caso das legendas, é normal encontrar um certo grau de formalidade, um tom por vezes quase literário, como acontece logo na primeira legenda de *The Corpse That Came to Dinner*:

Original	Tradução
<p>Each morning a new bride rises from bed trembling in fear, afraid to face the day! Each dawn her devoted lover shudders in horror at what's ahead! How can this be honeymoon bliss, shattered by their shrieks and groans? But you, too, would face each hour with terror – if within the house with you were a gruesome guest known as...</p> <p>The Corpse That Came to Dinner (pág. 1)</p>	<p>Todas as manhãs uma noiva acorda a tremer de medo, receando enfrentar o dia! Todas as madrugadas o seu amante dedicado estremece de horror com o que se avizinha! Como ser feliz na lua-de-mel com os seus guinchos e gemidos? Também o leitor enfrentaria cada hora com terror – se na sua casa tivesse um convidado grotesco conhecido como...</p> <p>O Cadáver Que Veio Jantar</p>

Aqui, dado o carácter mais formal deste parágrafo, optou-se por traduzir o segmento “But **you**, too, would face each hour with terror [...]” por “Também **o leitor** enfrentaria

cada hora com terror [...]”, substituindo o pronome pessoal *you* por *o leitor* em vez do pronome pessoal correspondente *você*, conferindo-se assim uma formalidade mais adequada ao discurso do narrador, inspirada no “diálogo” que costuma existir frequentemente entre narrador e leitor na literatura de terror clássica (em Mary Shelley, Bram Stoker e Rober Louis Stevenson, por exemplo).

Já no caso de *Swamp Monster*, por se tratar (como já foi referido) da voz de um narrador que se dirige diretamente a uma das personagens e, neste caso em concreto, um homicida em fuga por quem o narrador mostra, ao longo da história, um certo desprezo, optou-se por traduzir o pronome pessoal *you* pelo seu equivalente português *tu*, forma de tratamento mais informal:

Original	Tradução
You've managed to break jail only hours before you're to hang for murder, Jack Cabot! You've played it smart --- you think... (pág. 1)	Conseguiste fugir da cadeia poucas horas antes de ser enforcado por homicídio, Jack Cabot! Foste esperto --- pensas tu...

Um outro exemplo da linguagem coloquial comumente utilizada na BD recai no uso das contrações informais encontradas amiúde na língua inglesa, como *ya* (= *you*), *gimme* (= *give me*) ou *'em* (= *them*), que encontramos em *The Phantom Ship*:

Original	Tradução
Keep firing, ya lummoX! Just gimme another second to get more gold -- No, no, no! Kill'em, Rhino! KILL'EM! (pág. 1)	Continua a disparar, idiota! Dá-me só mais um segundo para apanhar mais ouro – Não, não, não! Mata-os, Rhino, MATA-OS!

Ora, em português as contrações costumam ocorrer com mais frequência com preposições – assim sendo, a informalidade transmitida no original manteve-se através da utilização de um vocabulário o mais simples possível e que fosse adequado à personagem, usando-se a forma de tratamento *tu* e respetiva conjugação verbal.

No caso do recurso ao calão, salientamos o termo *dame* que surge em três instâncias diferentes ao longo do mesmo texto (páginas 4, 5 e 6). De acordo com o The Free Dictionary⁴¹, *dame* é calão para *woman* (“mulher”). No entanto, ao longo da tradução, optou-se por dois termos diferentes para esta expressão – na página 4

⁴¹ <http://www.thefreedictionary.com/> (data da última consulta: 30/08/2013)

traduziu-se *dame* por “mulher”, enquanto nas páginas 5 e 6 se optou por traduzir por “tipa”:

Original	Tradução
It -- It's a dame! I must be goin' bats! (pág. 4)	É -- É uma mulher! Devo estar a ficar doido!
But, Joey -- how 'bout the dame disappearin' like that? That was the Mc Coy! I know it! Joey!... There! It's the ship! (pág. 5)	Mas Joey -- e a tipa a desaparecer assim? Aquilo era real! Eu sei que era! Joey!... Ali! É o navio!
Aw, that's just chicken feed! Remember what that dame said -- there's gold inside this old tub! (pág. 6)	Oh, isso não é nada! Lembra-te do que disse a tipa -- há ouro nesta banheira velha!

A razão para não se ter optado por um termo equivalente em calão na primeira ocorrência deve-se essencialmente ao facto de o termo “tipa” não soar tão bem naquele contexto específico quanto “mulher”, já que se trata mais de uma declaração espontânea do personagem quando defrontado com a aparição da feiticeira do que uma conversa informal com outrém. Nas instâncias seguintes, no entanto, por se tratar aí de uma expressão utilizada em conversa com um companheiro, escolheu-se usar a expressão popular (quase pejorativa) “tipa”, por se crer que reforçava o carácter mais informal das duas frases em questão. Além do mais, Garcés (*ibid.*:79) adverte contra a tradução de calão por calão, já que uma expressão coloquial na língua de partida pode não o ser, necessariamente, na língua de chegada.

O mesmo aconteceu com a tradução das expressões coloquiais / calão referentes a agentes da autoridade em *Swamp Monster*:

Original	Tradução
Coppers, eh? I don't like cops! Get out! (pág. 4)	Chuis, hein? Não gosto de polícias! Rua!

Tanto *coppers* como *cops* são expressões coloquiais em inglês para agentes da polícia, sendo que a primeira tem uma carga mais negativa que a segunda. Assim, dado que em português não existem muitas designações informais para polícias que possam ser utilizadas sem ferir susceptibilidades para além da expressão *chuis*, optou-se por utilizar esta como tradução de *coppers* e *polícias* como tradução de *cops*, numa tentativa de realçar e manter a carga negativa da primeira expressão em comparação com a segunda, mais inócua, utilizada no texto de partida.

No que concerne a influência do local onde se insere o material linguístico e as limitações que daí podem surgir, estas encontram-se normalmente nos balões de fala, por norma espaços limitados fisicamente. Existem, no entanto, várias formas de contornar esta situação, seja através da alteração do tamanho das letras, da eliminação ou adição de sinais de pontuação, ou da reorganização de palavras (*ibid.*:83). No caso destas três traduções não foi necessário proceder a grandes alterações por motivos de espaço, já que o cliente disse logo à partida ser possível ajustar o tamanho das letras para que o texto traduzido coubesse nos respetivos balões – fosse por ser demasiado longo ou demasiado curto.

Finalmente, no que diz respeito à tradução da linguagem icónica, como as onomatopeias e reprodução de ruído, as estratégias utilizadas variaram consoante os casos. Nestes casos, e como já foi referido acima, as que se misturam com a imagem não foram traduzidas, por não ser possível tecnicamente alterar a imagem. De qualquer forma, graças à grande quantidade de banda desenhada de origem anglo-saxónica disponível em Portugal (seja traduzida ou no original), a maioria destas onomatopeias e expressões onomatopeicas são bem conhecidas dos nossos leitores, tendo em alguns casos sido transpostas para a nossa cultura: é o caso, por exemplo, de “Bang! Bang!” (reprodução do som de um tiro) que tem vindo a substituir o português “Pum! Pum!” até mesmo nas bandas desenhadas de origem portuguesa.

Existem, no entanto, pelo menos duas instâncias de onomatopeias inseridas em balões em *The Corpse That Came To Dinner* (ver Figs. 17 e 18, abaixo).



Fig. 17 – *The Corpse That Came to Dinner*, 1953, p. 3

No primeiro exemplo (Fig. 17) encontramos uma onomatopeia “ouvida” da mesma forma na língua de partida e na língua de chegada (*ibid.*:83). Pôde-se utilizar o equivalente linguístico português para a expressão onomatopeica inglesa “click!”, neste caso específico indicadora de se ter desligado uma chamada telefônica. Como acontece com muitas outras palavras de origem onomatopeica (em especial aquelas referentes a sons metálicos), a onomatopeia “clique” em português é um empréstimo do inglês, tendo-se apenas adaptado à nossa ortografia pela substituição do “ck” por “que”, mantendo-se o seu significado – é utilizada para transmitir a ideia de um ruído curto e seco.

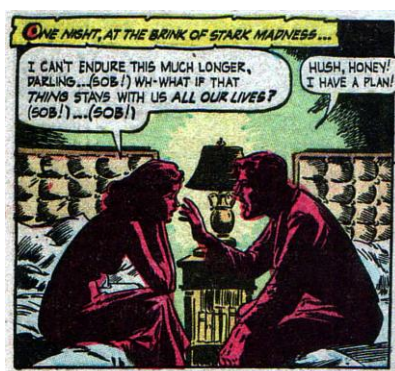


Fig. 18 – *The Corpse That Came to Dinner*, 1953, p. 6

No segundo exemplo de onomatopeias inseridas num balão de fala (Fig. 18), encontramos, pelo contrário, um som ouvido de forma diferente nas duas línguas (*ibid.*:84), o que ocorre frequentemente com sons emitidos por humanos ou animais, por exemplo. Neste caso concreto, traduziu-se *sob!*, palavra que indica o acto ou som de choro, pela expressão equivalente em português *snif!*, indicadora de um choro controlado (por oposição a um choro descontrolado que seria, nesse caso, traduzido por *buááá!*).

Houve apenas uma instância durante a tradução destas três pequenas histórias de *horror comics* em que a imagem influenciou decisivamente uma opção tradutiva. Na penúltima vinheta da página 3 de *Swamp Monster*, Jack Cabot diz “He faded away – into a bat!”. Apesar de as imagens mostrarem o homem a desvanecer e como que se a esfumar tornando-se num morcego (como se pode ver na sequência da Fig. 17), indo de encontro à ideia transmitida pelo verbo “to fade” em inglês, uma tradução mais literal

como “ele desvaneceu-se / dissipou-se – num morcego” soaria um pouco estranho em português, já que ambos os verbos (“desvanecer” e “dissipar”) remetem para o desaparecimento e não a transformação ou metamorfose para um outro estado, como ocorre nesta história. Assim, dado que a imagem ilustrava essa metamorfose, optou-se por se traduzir a frase “He faded away – into a bat” por “Ele transformou-se – num morcego!”, já que com o uso do verbo “transformar-se” não se perderia nada do sentido da frase e não seria tão redundante, pois a imagem revela essa transformação.



Fig. 19 – *Swamp Monster*, 1953, p. 3

Esta mesma sequência de imagens mostra uma outra questão que se levantou durante a tradução desta história. Como se pode ver na vinheta da esquerda, a personagem diz “No, it isn’t impossible!”. Cremos que se tratará de uma gralha: o autor do texto poderá ter, num primeiro momento, querido dizer “No, it’s impossible!” e, a certa altura, mudar para “No, it’s not possible”, não tendo reparado na forma mista que chegou à versão final, e que causa alguma confusão no leitor do original... Assim, optou-se por traduzir por “Não, não é possível!”, retirando-se a ambiguidade (e estranheza) presente no texto de partida, expressão bastante comum em português para demonstrar incredulidade perante alguma situação.

Os exemplos acima mostram que, neste caso específico de três histórias de *horror comics* da década de 1950 (talvez dada uma certa simplicidade da própria BD em causa, com recurso a uma linguagem simples, tanto verbal como visual), a abordagem à sua tradução consistiu essencialmente no que Garcés (2000) aponta como tradução subordinada de banda desenhada. Para além das condicionantes habituais neste tipo de texto, acresce o facto de tanto as recomendações ou intenções do editor/cliente como o

que se julgam ser as expectativas do público-alvo possam também ser consideradas condicionantes para o trabalho do tradutor. Não obstante, existiram também instâncias em que foi necessário contar com as imagens para chegar à melhor tradução possível, apontando para a necessidade de uma perspectiva mais abrangente da tradução de banda desenhada à semelhança do que acontece com a abordagem semiótica.

Este exercício serviu para avaliar, na prática, quais as melhores técnicas e procedimentos na tradução de um tipo de texto bastante específico. Verificou-se que, tal como acontece com a maioria das traduções, não há uma regra estanque a seguir. A melhor técnica será então a combinação de todas e quaisquer técnicas ao alcance do tradutor que permitam que o texto de chegada se aproxime o mais possível do texto de partida e que corresponda às expectativas do leitor final.

CAPÍTULO VI
CONSIDERAÇÕES FINAIS

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A banda desenhada, tal como a conhecemos hoje, conta já com mais de um século de existência. Durante este período tem evoluído como género literário e desenvolvido uma linguagem própria, assente na interação entre palavras e imagens e na utilização de componentes específicos – vinhetas, balões e legendas – havendo mesmo quem afirme que possui uma gramática e vocabulário próprios.

Até à Segunda Guerra Mundial, o sucesso dos *comics* americanos, em especial as histórias de super-heróis e *westerns*, foi tal que abundavam as traduções para outras línguas, sendo exportados para países da Europa, América do Sul e Ásia, tendo até influenciado os estilos de banda desenhada autóctone nesses países. Surgem então duas outras grandes escolas de banda desenhada – a BD franco-belga e a *manga* japonesa – com estilos bastante próprios e que conquistaram grande popularidade em todo o mundo. Popularidade essa que se tem manifestado através do volume de traduções dessas bandas desenhadas para outras línguas em diversos países.

Não obstante essa realidade, a tradução de banda desenhada só muito recentemente tem sido estudada no âmbito da Teoria da Tradução por mérito próprio, em vez de servir somente como exemplo de técnicas utilizadas na tradução de humor, jogos de palavras, nomes próprios, onomatopeias, entre outros. Foi só a partir da década de 1990 que começaram a surgir estudos dedicados exclusivamente à tradução de BD.

Como se pôde observar ao longo desta tese, existem várias estratégias aplicáveis à tradução de banda desenhada. Teóricos como Zanettin, Celotti, Garcés e Rota falam em tradução subordinada (ou *constrained translation*), em abordagem semiótica à tradução de BD e em adaptação cultural. No entanto, algo transparece da análise aqui efetuada: nenhuma destas estratégias é mutuamente exclusiva.

O tradutor de banda desenhada, tal como o tradutor de qualquer outro tipo de texto, no momento de passar da teoria à prática, deve considerar vários fatores para além do texto a traduzir:

“When comics are translated a change of genre, readership, publication format (or a combination of the three) may be involved which will then govern primary translation choices [...]”

(Zanettin, 2008a:8)

Este é um tipo de texto onde não só o material verbal deve ser tomado em consideração aquando da escolha de opções tradutivas, dada a existência das imagens que são tão importantes quanto as palavras na transmissão da mensagem. O resultado deverá ser um texto de chegada que transmita o espírito do original, tendo em conta as exigências do mercado (sejam elas das editoras ou dos próprios leitores) e o momento em que se faz a tradução. Contudo, importa salientar que os procedimentos realizados na tradução de banda desenhada não divergem muito dos realizados noutros tipos de tradução.

Há, no entanto, muito a fazer no estudo da tradução de banda desenhada, em especial em Portugal, país com uma longa história de BD traduzida, mas por enquanto algo deficitário no estudo teórico desta área específica da tradução. Estará esta falha relacionada com o facto de a banda desenhada ser ainda por muitos considerada uma arte menor? Talvez. Seja como for, esperamos que este trabalho sirva ao menos para desbravar caminho nesta área da tradução, a nosso ver tão interessante. Cremos ser o momento certo, já que a tradução tem vindo a ser considerada muito mais que mera transposição linguística, visto que vivemos numa era em que a comunicação se apoia cada vez mais no verbal e no visual.

**REFERÊNCIAS
BIBLIOGRÁFICAS**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFIAS

Bibliografia primária:

The Corpse That Came to Dinner (1953). In *Out of the Shadows*, 9. New York:Standard Comics

The Phantom Ship (1952). In *Out of the Shadows*, 6. New York:Standard Comics

Swamp Monster (1953). In *Weird Mysteries*, 5. New York:Key Publications

Goscinny, R. & Uderzo, A. (1999). *La Grande Traversée*. Paris:Hachette Livre (Original publicado em 1975)

(1992) *A Grande Travessia*. Lisboa:Meribérica/Liber

(2012) *A Grande Travessia*. Lisboa:Edições ASA

Bibliografia secundária:

Baker, M. (ed.) (1998). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London and New York:Routledge

Celotti, N. (2008). The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. In F. Zanettin (ed.), *Comics in Translation*. Manchester, UK & Kinderhook (NY):St. Jerome Publishing, 33-49

(2000). Méditer sur la traduction des bandes dessinées: une perspective de sémiologie parallèle. *Rivista Intenazionale di Tecnica della Traduzione*, 5, 29-61. Consultado pela última vez a 30 de agosto de 2013 em http://www.openstarts.units.it/xmlui/bitstream/handle/10077/2903/ritt5_06celotti.pdf?sequence=1

D'Arcangelo, A. (2008) 'Slime Hero from the Swamp': The Italian Editions of Alan Moore's Horror Saga the *Swamp Thing*. In F. Zanettin (ed.), *Comics in Translation*. Manchester, UK & Kinderhook (NY): St. Jerome Publishing, 133-151

Eisner, W. (1985). *Comics as Sequential Art*. Florida:Poorhouse Press

Fingerroth, D. (2008). *The Rough Guide to Graphic Novels*. London and New York:Rough Guides

Garcés, C. (2000) La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados. *TRANS*, 4, 75-85. Consultado pela última vez a 30 de agosto de 2013 em http://www.trans.uma.es/Trans_4/t4_75-88_CGarces.pdf

Jüngst, H. (2008). Translating Educational Comics. In F. Zanettin (ed.), *Comics in Translation*. Manchester, UK & Kinderhook (NY): St. Jerome Publishing, 172-199

Mayoral, R. *et al* (1988). Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation. *Meta: journal des traducteurs / Meta: Translators' Journal*, 33 (3), 356-367. Consultado pela última vez a 30 agosto 2013 em <http://id.erudit.org/iderudit/003608ar>

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*. New York:Harper Collins

Rota, V. (2008) Aspects of Adaptation: The Translation of Comics Formats. In F. Zanettin (ed.), *Comics in Translation*. Manchester, UK & Kinderhook (NY): St. Jerome Publishing, 79-98

Sá, L. (2010) *Dicionário Universal da Banda Desenhada – pequeno léxico disléxico*, Caldas da Rainha:Pedra no Charco

Saraceni, M. (2003). *The Language of Comics*, London and New York:Routledge

(2001). Seeing beyond language: when words are not alone. *Cauce: Revista de filología y su didáctica*, 24, 433-455. Consultado pela última vez a 30 de agosto de 2013 em http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce24/cauce24_26.pdf

Wolk, D. (2008). *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. United States of America: Da Capo Press

Zanettin, F. (2008a). Comics in Translation: An Overview. In F. Zanettin (ed.), *Comics in Translation*. Manchester, UK & Kinderhook (NY): St. Jerome Publishing, 1-32

(2008b). The Translation of Comics as Localization. In F. Zanettin (ed.), *Comics in Translation*. Manchester, UK & Kinderhook (NY): St. Jerome Publishing, 200-219

ANEXOS

ANEXO I

Entrevista a Maria José Pereira – editora de BD da ASA (31 maio 2012)

Utilizam tradutores freelance ou *in-house*?

Usamos sobretudo tradutores freelancer, sendo que as traduções são sempre lidas/trabalhadas internamente.

O mesmo tradutor para várias combinações linguísticas ou um para cada combinação?

Os nossos tradutores trabalham connosco há vários anos e as traduções são distribuídas tendo em atenção não só a língua (temos tradutores para cada língua), mas também de acordo com o estilo da obra (temos, por exemplo, tradutores que traduzindo do francês, “apanham” melhor o humor do que outros, outros que “agarram” melhor um texto mais literário, etc.).

Que tipo de formato é utilizado na tradução (word, pdf, outro), ou algum software específico para o efeito, etc.?

As traduções são-nos enviadas em Word.

Quais são as línguas de partida das quais traduzem BD? Quais são as percentagens, aproximadamente?

Em termos de língua de origem, a mesma varia em função dos títulos que são incluídos no nosso programa editorial. O ano passado, por exemplo, traduzimos do japonês, do inglês e do francês. Podemos também traduzir do espanhol. Habitualmente, traduzimos maioritariamente do francês (99%).

Quais os países de origem da BD que a ASA publica? Pelo catálogo constante do vosso site, a maioria parece ser de origem europeia. Há alguma razão para tal – estratégia editorial, por procura dos leitores portugueses?

Publicamos BD de origem Europeia e Asiática (mangá). Portugal tem uma antiga tradição de publicação/leitura de BD Franco Belga (fomos o primeiro país do mundo, depois dos países de origem, a publicar heróis como o Tintin, o Astérix, Blake & Mortimer...) e foi nessa área que a ASA decidiu implementar-se.

Ao encomendar uma tradução de BD aos tradutores, que material lhes fornecem: livro original, pdf, outro?

Fornecemos habitualmente o livro estrangeiro; mas podemos fornecer PDF's, argumentos, etc., dependendo da fase em que se encontra o trabalho no original. (No caso de uma novidade, por exemplo, podemos trabalhar ou a partir de argumentos ou a partir de drafts de desenhos).

Já me adiantou que recebe as traduções em formato word. Porquê? Nunca pensaram em utilizar outro formato?

Pedimos aos tradutores que nos facultem as traduções em Word, porque é um programa que nos permite de forma cómoda proceder às fases seguintes do trabalho: alteração do texto após adaptação, legendagem de acordo com os diferentes ficheiros de paginação que recebemos, etc.

Fazem-lhes algum tipo de recomendação, como por exemplo ter atenção ao número de caracteres (por motivos de espaço nos balões ou legendas)?

Fazemos diversas recomendações aos tradutores, como por exemplo: seguir o formato da letra do livro original (se o original é caixa baixa, ou caixa alta, se é bold ou não, o tipo de linguagem que deve ser informal, a dimensão do texto...)

Como procedem quando, por exemplo, existe texto dentro do desenho? “Modificam” o desenho ou utilizam notas de rodapé para explicá-lo?

Procedemos de acordo com aquilo que é possível fazer: ou o desenho faz parte do original e não podemos mexer (havendo por vezes necessidade de se traduzir em nota de rodapé e outras não), ou não faz parte e pode ser retirado e aí modificamos.

Ao fazerem a revisão, quais os aspectos que merecem mais atenção e/ou que sofrem mais alterações por parte dos revisores?

Em termos de revisão gráfica: as gralhas, que passam sempre.

Disse-me que por vezes escolhem o tradutor consoante o seu maior jeito para humor, por exemplo. Crê que existem diferenças nos métodos tradutivos de diferentes géneros de BD – humorístico, ficção científica, etc.? E quanto à língua de partida, crê que também condiciona os métodos escolhidos?

Não acho que seja tanto uma diferença de técnicas de tradução, mas de cunho pessoal. O mesmo cunho pessoal que torna um actor humorístico mais apreciado do que outro. Penso que em BD a língua de partida testa o poder de síntese (ou não) de um tradutor. Em BD, não basta apenas ter uma tradução bem feita, tem de ser uma tradução bem feita, que respeite o espírito do original e que caiba no espaço do balão (porque o editor nunca o pode alterar, ao contrário do que muitas pessoas pensam).

Quais pensa serem as maiores dificuldades que se colocam aos tradutores de BD: limitação de espaço e caracteres; a relação entre imagens e palavras que por vezes se pode perder na tradução; os jogos de palavras; outras?

Há tudo o que referiu e ainda mais o facto de, quando falamos de BD, falamos na maior parte das vezes de séries que são compostas por vários tomos, trabalhados desfasadamente no tempo. Temos pois de ter presente os nomes dos personagens, as expressões recorrentes, se há canções e quais as que já usámos... Resumindo, embora os livros sejam trabalhados isoladamente, há uma uniformidade que é exigida ao tradutor que requer um conhecimento que, se não é da totalidade da obra de um determinado autor, é pelo menos e obrigatoriamente de toda a série que está a ser trabalhada.

Soube que recentemente a ASA alterou os nomes das personagens do Astérix para que se adaptassem mais ao português? De quem foi essa decisão e porque foi tomada? Há outras séries de BD nas quais a ASA pense fazer o mesmo? Se sim, em quais e porquê?

A questão em relação à mudança dos nomes do Astérix é-nos posta frequentemente. Embora não tenha sido a primeira vez que os nomes dos personagens Astérix foram traduzidos – houve traduções de nomes nas primeiras edições de álbuns que surgiram em Portugal nos anos 60 – é talvez a primeira vez em que isso surge de forma sistemática e definitiva. De facto, quando a ASA adquiriu os direitos desta série, em meados dos anos 2000, tínhamos já em Portugal um historial de 45 anos de edição deste personagem cujas edições tinham ocorrido numa época em que os leitores tinham, na

sua maior parte, uma formação francófona. A partir de determinada altura essa situação alterou-se e os leitores passaram a não optar pelo francês como língua secundária, para passarem a ter maioritariamente uma formação anglo-saxónica. Face a esta nova realidade, e tal como acontecia há vários anos em todos os países onde o Astérix era traduzido, o representante dos autores solicitou-nos que os nomes dos personagens fossem traduzidos, respeitando o espírito que estebe na base da sua criação.

De facto, quando Goscinny e Uderzo criaram os personagens, atribuíram-lhes nomes que correspondem geralmente a expressões (frequentemente sonoras). Assim, e para lhe dar alguns exemplos:

Abraracourcix = vem da expressão francesa “à bras raccourcis”;

Assurancetourix = vem da expressão francesa “Assurance tous risques”

Bonemine = Bonne Mine

A mesma lógica se aplica a todos os nomes de personagens secundários.

Em relação a outras séries, a opção pela tradução ou não dos nomes é ponderada caso a caso, sendo que seguimos geralmente os nomes originais. Mas podemos traduzi-los (caso as séries tenham sido editadas em Portugal e os personagens sejam conhecidos por determinado nome, caso as séries sejam dedicadas a um público infantil, caso se tratem de nomes históricos... enfim, é um processo que é avaliado caso a caso).

Entrevista a Pedro Cleto – tradutor de BD (2 julho 2012)

Como começaste a traduzir BD e porquê?

As primeiras traduções que fiz foram na segunda metade da década de 1990 para edições da ASIBDP (Associação do Salão Internacional de Banda Desenhada do Porto) que eu integrava.

Em termos profissionais, comecei a fazer traduções em 2002. Isto aconteceu na sequência da deslocalização da empresa em que trabalhava na área da Engenharia Química e da minha aposta profissional na área da banda desenhada. A par das traduções, entre outros aspectos, tive também uma experiência editorial com alguns amigos, a +BD, para a qual também fiz traduções.

A possibilidade de começar a traduzir surgiu também devido à falência da Meribérica/Líber e à entrada da ASA na BD, nesse mesmo ano.

Tens formação em tradução e/ou línguas?

Não. Tenho um bacharelato em Engenharia Química, profissão que exerci durante 15 anos. Tenho apenas hábitos de (muita) leitura (e não só de BD) desde muito novo!

De que línguas traduzias para português?

Essencialmente de francês, mas também de espanhol. Duas línguas em que leio regularmente desde pelo menos o início da década de 1980.

Traduzias sempre para a mesma editora ou para editoras diferentes? Qual/quais?

Traduzo essencialmente para a ASA (incluindo as colecções que faz com o Público), que tem mais edições. Para além da ASIBDP e da +BD, que já citei, cheguei a fazer traduções também para a Devir (para as colecções que fizeram com o Correio da Manhã) e a Vitamina BD.

Cingias-te a um género de BD ou traduziste vários diferentes? Se sim, quais?

Traduzi tudo aquilo que me foi encomendado pelas editoras: humor, western, histórico, aventura, policial, ficção-científica, BD de autor...

Podés dar alguns exemplos de livros de BD que traduziste? Qual foi o último (de que ano)?

Traduzi séries como Alix (o meu primeiro trabalho “profissional”), Lucky Luke, Astérix, Spirou e Fantásio, Murena, Ric Hochet, Michel Vaillant, O Escorpião, Blacksad, Vasco, IRS, XIII Mystery, Adèle Blanc-Sec., e autores como Davodeau, Bilal, Moebius, Muñoz, J.C. Denis, Stassen...

As minhas últimas traduções datam do final de 2011 e foram de livros de duas séries que ainda não foram publicados, por isso não posso revelar os seus títulos.

As últimas traduções que fiz e cujos livros já estão editados foram álbuns das séries IRS, XIII Mystery e Adèle Blanc-Sec, publicados pela ASA e pelo Público na colecção Os Incontornáveis da BD.

Qual o material que a(s) editora(s) te cedia(m) para as traduções? Original em livro, em pdf, outro formato digital?

Normalmente livros, por vezes fotocópias ou pdf.

Como enviavas a tradução para a(s) editora(s)? Em word?

As traduções são enviadas em word, por mail, para as editoras, seguindo uma formatação previamente estabelecida.

Eram feitas algumas recomendações especiais, como por exemplo ter atenção ao número de caracteres (por motivos de espaço nos balões e legendas)?

Nunca foram feitas recomendações especiais. No entanto, a minha longa “formação” de leitor de BD sempre me levou a tentar que a tradução portuguesa tivesse uma dimensão semelhante à original, para ocupar de igual forma os balões.

E no caso de existir texto "dentro" do desenho? Modificavam o texto ou utilizavam notas de rodapé para explicá-lo?

Eu sempre traduzi os textos inseridos no desenho. No entanto, a maior parte das vezes não era possível alterá-los por estarem associados à cor original. Nalguns casos foram traduzidos em notas de rodapé. Esta decisão, no entanto, cabe à editora.

Pensas haver diferenças nos métodos tradutivos de diferentes géneros de BD - humorístico, super-heróis, aventuras, etc? Achas que a língua de partida também condiciona o método escolhido (talvez por se aproximar mais ou menos do Português, por exemplo)?

Traduzir humor é muito complicado. Quando o humor se baseia em trocadilhos ou jogos de palavras, uma tradução linear destrói completamente as piadas e deixa sem sentido a leitura. Nestes casos, muitas vezes, mais do que traduzir, é necessário criar em português piadas cujo espírito seja similar ao original. O que não é nada fácil de fazer.

Nunca traduzi super-heróis, mas o recurso habitual neste género a calão e expressões simplificadas, também deve levantar alguns obstáculos aos tradutores.

Quanto à questão da língua de origem, como apenas trabalhei a partir de francês e espanhol, semelhantes ao português, não te sei responder...

Caso tenhas traduzido para mais que uma editora, há diferenças nos procedimentos ou operam todas mais ou menos da mesma forma no que diz respeito à tradução?

Como já disse, a maior parte das traduções que fiz foram para a ASA. As diferenças desta editora para as outras são ao nível do pormenor (tipo e tamanho de letra, formatação da página, numeração ou não das linhas ...) e, por isso, pouco significativas.

Quais pensas serem as maiores dificuldades que se colocam aos tradutores de BD: limitação de espaço e caracteres; a relação entre imagens e palavras que por vezes se pode perder na tradução; os jogos de palavras, outras?

No meu caso, como já referi, traduzir humor, quando existem trocadilhos e jogos de palavras, é uma tarefa deveras complicada. Também tive algumas dificuldades com a série Armazém Central, que utilizava expressões de calão canadianas do início do século. Mas hoje em dia, com a existência da internet e recorrendo a alguns contactos que tenho em França, consegui contorná-los. Aliás, volta e meia recorro a eles, em especial quando surgem expressões idiomáticas.

Outra questão que se pode levantar tem a ver com as séries de temática histórica (Alix, Murena...) nas quais é preciso muito rigor em relação a nomes e lugares, o que não acontece tanto em séries de ficção pura.

Para além disso, acredito que se o tradutor não tiver hábito de leitura de BD, pode ter complicações com a dimensão do original e da tradução ou mesmo na relação entre palavras e imagens.

Entrevista a Hugo Jesus – legendador de BD (23 julho 2013)

Que tipo de material recebe o legendador de BD? O material original onde se vai legendar vem em que formato? E o texto traduzido?

Se for material original vem em Tifs. Se é para trabalhar numa tradução já vem no programa de paginação: Indesign ou Quark Express. Pode-se legendar também em EPS, mas para paginar é preciso sempre um desses programas. O texto vem em Word do tradutor.

Existe algum tipo de letra predefinido utilizado para a legendagem? Ou varia consoante a BD?

Não. A fonte é escolhida pelo legendador, autor, ou editor. Conforme.

O legendador recebe algum tipo de orientação específica por parte da editora quanto a (hipotéticas) alterações ao texto traduzido – por exemplo, se a tradução for “maior” que o original – ou o software utilizado já exclui esse tipo de problema?

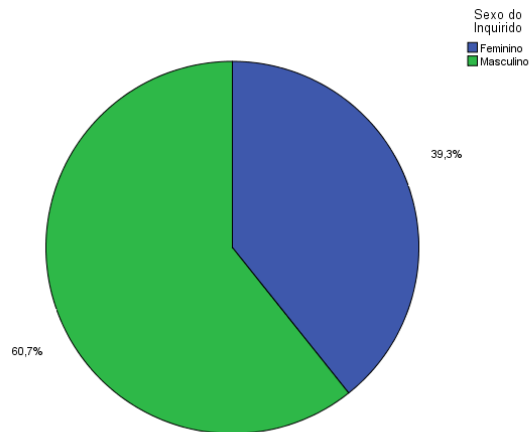
Se os balões vierem em EPS podem-se aumentar. Se já vem nos tifs não. Aí depende, se for original é o autor que tem de “cortar” o texto, se for traduzido, é o tradutor. Só se o tradutor ou editor der permissão ao legendador em poder editar o texto é que se faz.

ANEXO II

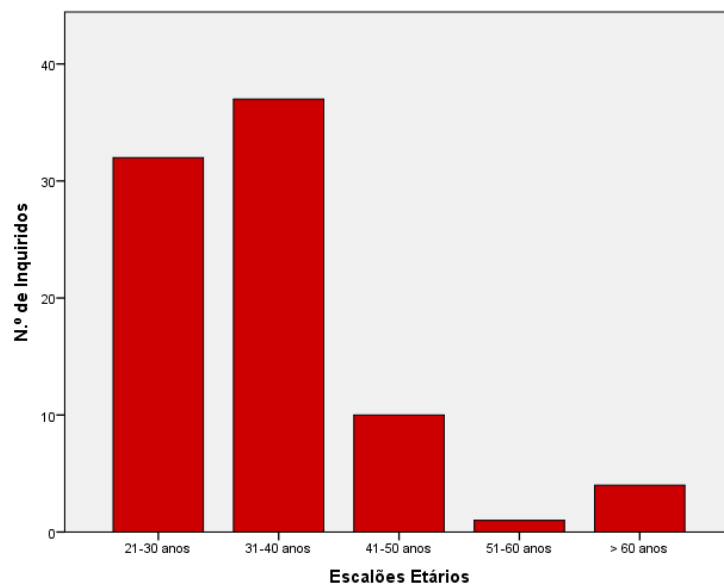
Questionário “Tradução de BD em Portugal”

<http://pt.surveymonkey.com/s/WLYRY3C>

1. Sexo:

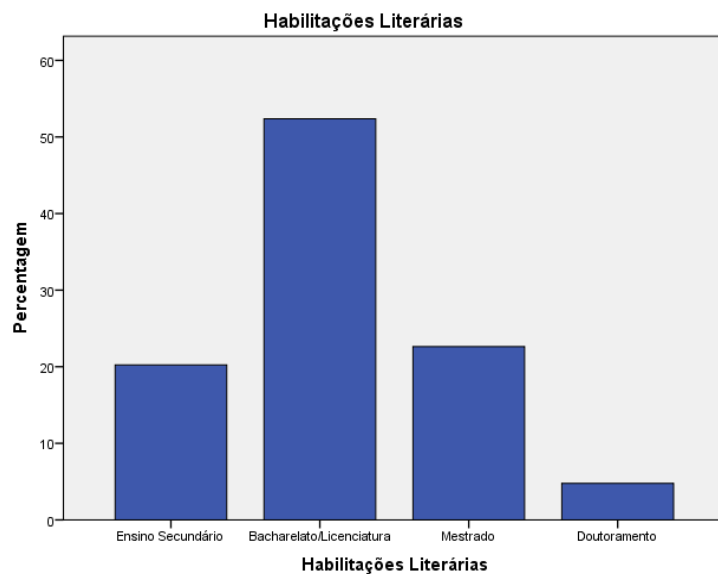


2. Idade:



3. Habilitações Literárias:

- Ensino Secundário
 Bacharel / Licenciatura
 Mestrado
 Doutoramento
 Outro (especifique):



4. É leitor de banda desenhada:

- a) Portuguesa
 b) Estrangeira
 c) Ambas

É leitor de banda desenhada

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Portuguesa	7	8,3	8,4	8,4
	Estrangeira	23	27,4	27,7	36,1
	Ambas	53	63,1	63,9	100,0
	Total	83	98,8	100,0	
Missing	NR	1	1,2		
Total		84	100,0		

5. A banda desenhada estrangeira que lê habitualmente é de origem:

- a) Americana
- b) Franco-belga
- c) Ambas
- d) Outra (especifique):

A banda desenhada estrangeira que lê habitualmente é de origem

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	EUA	29	34,5	35,8	35,8
	Franco-belga	17	20,2	21,0	56,8
	Ambas	23	27,4	28,4	85,2
	Outra	12	14,3	14,8	100,0
	Total	81	96,4	100,0	
Missing	NR	3	3,6		
Total		84	100,0		

6. Lê banda desenhada:

(se optar pela alínea a), p.f. passe à questão 9)

- a) Só quando traduzida para português
- b) Só no original
- c) Tanto traduzida como no original

Lê banda desenhada (original/tradução)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Traduzida	16	19,0	20,0	20,0
	Original	7	8,3	8,8	28,8
	Ambas	57	67,9	71,3	100,0
	Total	80	95,2	100,0	
Missing	NR	4	4,8		
Total		84	100,0		

7. Prefere ler banda desenhada:

(se optar pela alínea a) ou c), p.f. passe à pergunta 9)

- a) Traduzida para português
- b) No original
- c) É-lhe indiferente

Preferência (original/tradução)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Traduzida	16	19,0	25,8	25,8
	Original	22	26,2	35,5	61,3
	Indiferente	24	28,6	38,7	100,0
	Total	62	73,8	100,0	
Missing	NR	22	26,2		
Total		84	100,0		

8) Se prefere ler no original, qual a razão?

- a) Porque não existe tradução para português
- b) Porque crê que algo se perde na tradução
- c) Outro (especifique):

Preferência original (razões)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ausência de tradução PT	7	8,3	21,9	21,9
	Perda na tradução	24	28,6	75,0	96,9
	Outra	1	1,2	3,1	100,0
	Total	32	38,1	100,0	
Missing	NR	52	61,9		
Total		84	100,0		

9. Gostaria que existissem mais traduções de banda desenhada para português?

- a) Sim
- b) Não
- c) É indiferente

Gostaria que existissem mais traduções PT

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sim	55	65,5	65,5	65,5
Indiferente	29	34,5	34,5	100,0
Total	84	100,0	100,0	

10. Na sua opinião, qual o motivo para não existirem mais traduções de banda desenhada em Portugal?

- a) Por falta de interesse comercial por parte das editoras
- b) Por falta de procura por parte dos leitores
- c) Devido à qualidade das traduções
- d) Outro (especifique):

Motivos para ausência de traduções PT

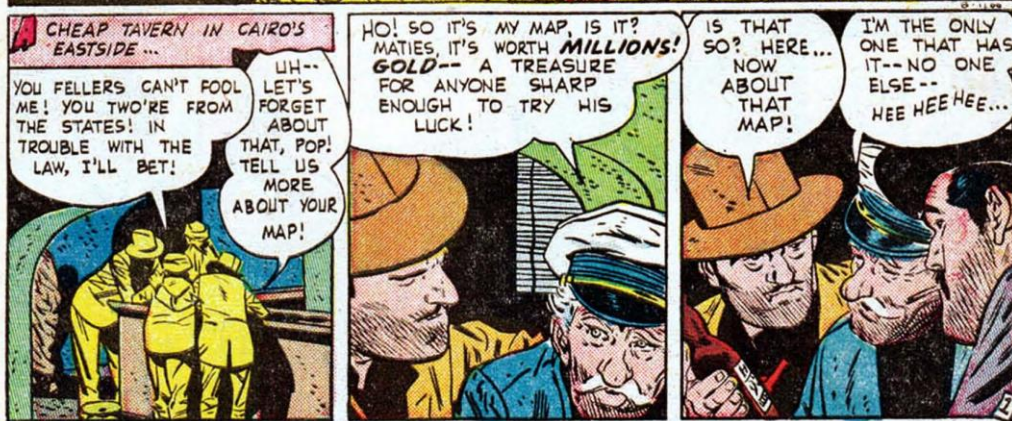
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Falta de interesse comercial (editoras)	45	53,6	54,9	54,9
Pouca procura (leitores)	25	29,8	30,5	85,4
Qualidade das traduções	4	4,8	4,9	90,2
Outros	8	9,5	9,8	100,0
Total	82	97,6	100,0	
Missing NR	2	2,4		
Total	84	100,0		

ANEXO III

The Phantom Ship – Texto de Partida

the PHANTOM SHIP

What was the horrible secret of the treasure map that led two murderers to a hidden temple in the wilds of the lower Nile? And what was the meaning of the even stranger events that followed? Only Circe, legendary evil sorceress would tell--But to hear the terrifying, ghastly answer from her mocking blood-red lips meant--**DEATH!**



LOOK FOR THIS BANNER WHEN YOU BUY A COMIC MAGAZINE

IT IS YOUR GUARANTEE OF WHOLESOME READING





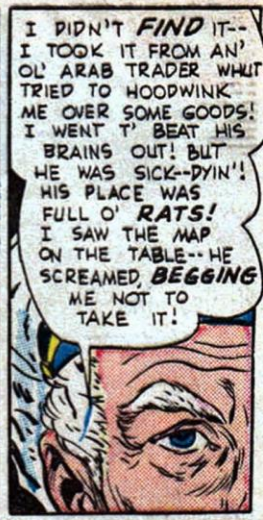
POP, HOW 'BOUT JOINING US AT OUR TABLE BACK HERE? RHINO AN' I LIKE YOUR COMPANY!

SURE, MATIES! HEE, HEE-- REMINDS ME O' THE TIME I SHIPPED OUT ON THE SEA QUEEN...

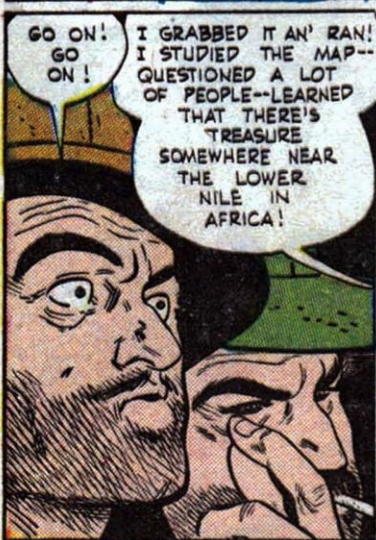


YEAH--YEAH! BUT WHAT ABOUT THE GOLD?

WE'D LIKE TO HEAR HOW YA FOUND THIS MAP-- AND WHY YOU HAVEN'T TAKEN ADVANTAGE OF IT YOURSELF?

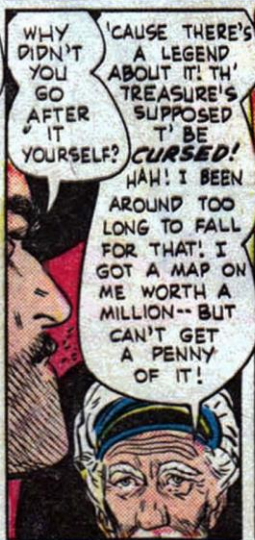


I DIDN'T FIND IT-- I TOOK IT FROM AN' OL' ARAB TRADER WHUT TRIED TO HOODWINK ME OVER SOME GOODS! I WENT T' BEAT HIS BRAINS OUT! BUT HE WAS SICK--DYIN'! HIS PLACE WAS FULL O' RATS! I SAW THE MAP ON THE TABLE-- HE SCREAMED, *BEGGING* ME NOT TO TAKE IT!



GO ON! GO ON!

I GRABBED IT AN' RAN! I STUDIED THE MAP-- QUESTIONED A LOT OF PEOPLE--LEARNED THAT THERE'S TREASURE SOMEWHERE NEAR THE LOWER NILE IN AFRICA!



WHY DIDN'T YOU GO AFTER IT YOURSELF?

'CAUSE THERE'S A LEGEND ABOUT IT! TH' TREASURE'S SUPPOSED T' BE CURSED! HAH! I BEEN AROUND TOO LONG TO FALL FOR THAT! I GOT A MAP ON ME WORTH A MILLION-- BUT CAN'T GET A PENNY OF IT!



I LIKE YOU, POP! COME ON--LET'S GO FOR A LITTLE WALK!

OKAY, MATES! YOU SURE ARE NICE FELLERS!



THE TWO KILLERS LURE THE OLD SAILOR INTO THE BACK ALLEY...

KRAK!



THE OLD JERK WON'T DO NO MORE GABBIN'! GOT THE MAP?

YEAH! LET'S GO!



**SQUEAK!
SQUEAK!!**

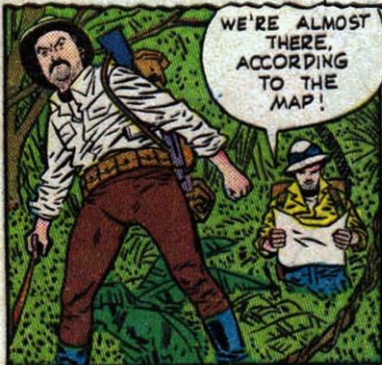
UGHH! LOOK, JOEY! A...
A GIANT RAT! IT'S
WATCHING US!
I--I CAN'T STAND
'EM!



OKAY-- YOU
CAN'T STAND 'EM,
AND I **HATE**
'EM! NOW
LET'S BEAT
IT!

WOK!

JOEY FERRANTI AND HIS PARTNER "RHINO" ANHEIM MAKE ARRANGEMENTS AND BEGIN THEIR JOURNEY! DAYS OF ARDUOUS TRAVEL FOLLOW--AS THEY HACK DEEPER AND DEEPER INTO THE JUNGLE!



WE'RE ALMOST
THERE,
ACCORDING
TO THE
MAP!



WHAT'D I TELL YA?
LOOK! A TEMPLE
IN THAT CLEARING!
THE MAP SAYS
FURTHER DIRECTIONS
ARE INSIDE
AN IDOL! WE'RE
GOING IN
THERE!



INSIDE THE ANCIENT TEMPLE...

WHEW! WHAT IS
THAT--THING? IT
MUST BE
OVER TWENTY
FEET
TALL!

THAT'S THE IDOL!
THE MAP'S GENUINE!
OKAY--LET'S
GET TO
WORK!



UGHH! THIS THING
AIN'T MOVIN',
JOEY! I'M
PUSHIN' AS
HARD AS
I CAN...

PRESS HARDER! WHAT-
EVER WE'RE LOOKIN'
FOR IS IN THIS EYE!
THAT'S WHAT
THE MAP
SAYS!



SUDDENLY...

NO, DO NOT MOVE
THE EYE! WE
ARE THE
KEEPERS OF
THIS TEMPLE!
YOU SHALL BE
CURSED FOREVER!

WHA--!?
JOEY--
QUICK!



WE'RE GONNA GET THAT GOLD AND YOU AIN'T GONNA STOP US, SEE!



THAT OLD BIRD WASN'T KIDDIN' ABOUT THESE NATIVE SUPERSTITIONS! COME ON, RHINO! PUSH!

IT-- IT'S SLIDING OUT OF THE SOCKET!

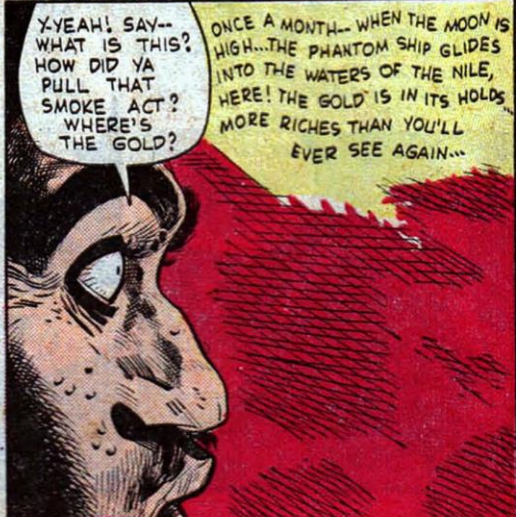


HA HA HA... HA, HA, HA!... FREE ONCE MORE! HA HA!



IT-- IT'S A DAME! I MUST BE GOIN' BATS!

NO! YOUR EYES DO NOT PLAY TRICKS ON YOU, MORTAL! I AM CIRCE...THE SORCERESS! I WAIT FOR THOSE WHO SEEK THE TREASURES OF THE PHANTOM SHIP!

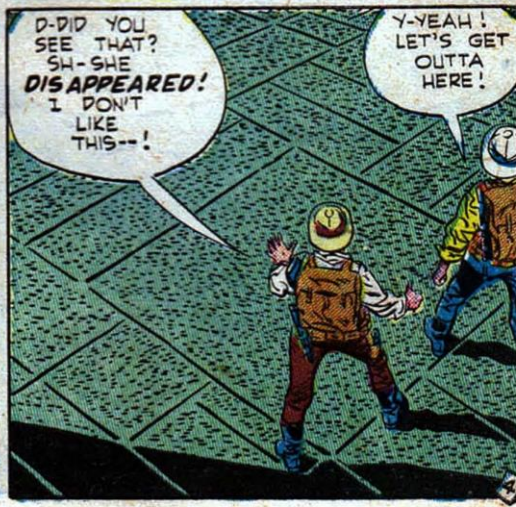


Y-YEAH! SAY-- WHAT IS THIS? HOW DID YA PULL THAT SMOKE ACT? WHERE'S THE GOLD?

ONCE A MONTH-- WHEN THE MOON IS HIGH...THE PHANTOM SHIP GLIDES INTO THE WATERS OF THE NILE, HERE! THE GOLD IS IN ITS HOLDS... MORE RICHES THAN YOU'LL EVER SEE AGAIN...



THAT IS ALL YOU NEED KNOW! REMEMBER--YOU MUST ENTER THE PHANTOM SHIP AT FULL-MOON! FAREWELL...HA, HA, HA!



D-DID YOU SEE THAT? SH-SHE DISAPPEARED! I DON'T LIKE THIS--!

Y-YEAH! LET'S GET OUTTA HERE!









AIEEEEEE



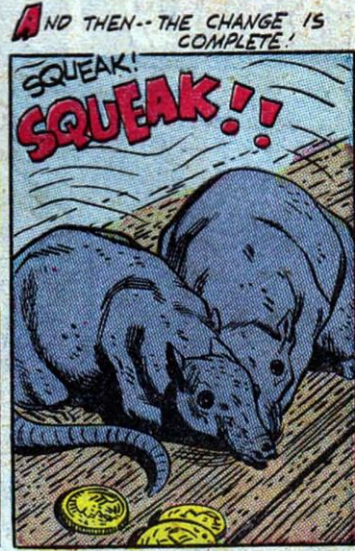
MY HAIR SEEMS KINDA TIGHT ON MY SCALP! CLAWS... GROWING ON MY FINGER-TIPS! AAGHHH! WHAT'S HAPPENING TO ME!



YOU SHALL BOTH CHANGE INTO WHAT YOU REALLY ARE--RODENTS! YOUR GREED FOREVER DOOMS YOU! JOIN MY PETS, MEN WHO FOR CENTURIES SOUGHT TO STEAL MY GOLD, AS YOU DID! CHANGE!



SQUEAK! SQUEAK! SQUEAK! YEEEEAAAAA!



AND THEN--THE CHANGE IS COMPLETE!

SQUEAK! SQUEAK!!



YOUR WEAPONS SHALL BE LEFT HERE, TO GATHER DUST WITH THE OTHERS ON THIS DECK! YOU'VE NO NEED FOR THEM, NOW! NOR FOR YOUR MAP! IT HAS SERVED ITS PURPOSE!



FLY AWAY, LURE FOR MEN'S SOULS, FOR I, CIRCE, DESIRE MORE VICTIMS! I SHALL AGAIN WAIT IN THE TEMPLE OF BUBAN FOR THOSE YOU WILL LEAD TO ME! GO-- BUT RETURN SWIFTLY. HAHAHAHAHAHAH!



HAHAHAHAHAHAHAHAHAHA!

AND AS THE DEMONICAL LAUGHTER OF THE SORCEPSS RINGS OUT IN TAUNTING TRIL 4, THE VESSEL, ETERNALLY DOOM SLIPS AGAIN INTO THE SHADOWS OF THE BEYOND--WAITING FOR ITS NEXT VICTIM TO BOARD ITS ACCURSED DECKS--WAITING FOR, PERHAPS, EVEN YOU!

THE END

The Phantom Ship – Texto de Chegada

Página 1

QUAL O HORRÍVEL SEGREDO DO MAPA DO TESOIRO QUE LEVOU DOIS ASSASSINOS A UM TEMPLO ESCONDIDO NA SELVA DO BAIXO NILO? E QUAL O SIGNIFICADO DOS ACONTECIMENTOS AINDA MAIS ESTRANHOS QUE SE SEGUIRAM? APENAS CIRCE, A LENDÁRIA FEITICEIRA MALVADA O SABE-- MAS OUVIR DOS SEUS ZOMBADORES LÁBIOS RUBRO-SANGUE A RESPOSTA ATERRADORA E SINISTRA SIGNIFICAVA -- A MORTE!

AGARREM-NOS, MEUS QUERIDOS! DEIXEM QUE A SUA GANÂNCIA OS ARRASTE PARA A RUÍNA QUE MERECEM! HAHHAHAHAHA!

JOEY! VÊM A- ATRÁS DE NÓS! YAAAAAHH!

CONTINUA A DISPARAR, IDIOTA! DÁ-ME SÓ MAIS UM SEGUNDO PARA APANHAR MAIS OURO -- OH! NÃO, NÃO, NÃO! MATA-OS, RHINO! MATA-OS!

NUMA RELES TABERNA DA ZONA ORIENTAL DO CAIRO...

VOCÊS NÃO ME ENGANAM! SÃO OS DOIS AMERICANOS! E PERSEGUIDOS PELA LEI, APOSTO!

EH-- ESQUECE ISSO, VELHOTE! CONTA-NOS MAIS SOBRE O TEU MAPA!

AH! ENTÃO É O MEU MAPA, É? COMPANHEIROS, VALE MILHÕES! OURO-- UM TESOIRO PARA ALGUÉM ESPERTO O SUFICIENTE TENTAR A SUA SORTE!

AI SIM? TOMA ISTO... AGORA, ACERCA DESSE MAPA!

SOU O ÚNICO QUE O TEM-- MAIS NINGUÉM-- HII HII HII...

Página 2

E SE TE JUNTASSES A NÓS NESTA MESA, VELHOTE? EU E O RHINO GOSTAMOS DA TUA COMPANHIA!

CLARO, COMPANHEIROS! HI, HI—LEMBRA-ME DO TEMPO EM QUE EMBARQUEI NO **RAINHA DOS MARES...**

SIM -- SIM! MAS E ACERCA DO OURO?

GOSTARÍAMOS DE SABER COMO ENCONTRASTE ESSE MAPA -- E PORQUE RAZÃO NÃO O APROVEITASTE?

EU NÃO O **ENCONTREI** -- ROUBEI-O A UM VELHO MERCADOR ÁRABE QUE TENTOU ENGANAR-ME! IA ARRANCAR-LHE OS MIOLOS À PANCADA! MAS ELE ESTAVA DOENTE -- A MORRER! A CASA DELE ESTAVA CHEIA DE **RATOS!** VI O MAPA NA MESA—ELE GRITOU, **IMPLORANDO** QUE NÃO O LEVASSE!

CONTINUA! CONTINUA!

AGARREI-O E FUGI! ESTUDEI O MAPA-- INTERROGUEI MUITAS PESSOAS-- SOUBE QUE HÁ UM TESOIRO ALGURES PERTO DO BAIXO NILO, EM ÁFRICA!

PORQUE NÃO FOSTE ATRÁS DELE?

POR CAUSA DE UMA LENDA! SUPOSTAMENTE HÁ UMA **MALDIÇÃO** SOBRE O TESOURO! HA! ANDO POR AÍ HÁ DEMASIADO TEMPO PARA CAIR NESSA! TENHO UM MAPA QUE VALE MILHÕES E NÃO CONSIGO GANHAR UM TOSTÃO COM ELE!

GOSTO DE TI, VELHOTE! ANDA DAÍ-- VAMOS DAR UMA VOLTA!

OK, COMPANHEIROS! VOCÊS SÃO MESMO BONS RAPAZES!

OS DOIS ASSASSINOS ATRAEM O VELHO MARINHEIRO ATÉ UM BECO E...

O VELHO IDIOTA NÃO VOLTA A TAGARELAR! TENS O MAPA?

TENHO! VAMOS EMBORA!

Página 3

UGHH! OLHA, JOEY! UM... UM RATO GIGANTE! ESTÁ A **OBSERVAR-NOS!** N- NÃO OS SUPORTO!

OK, TU NÃO OS SUPORTAS E EU **ODEIO-OS!** AGORA VAMOS EMBORA DAQUI!

JOEY FERRANTI E O SEU SÓCIO “RHINO” ANHEIM FAZEM PREPARATIVOS E INICIAM A SUA JORNADA! SEGUEM-SE DIAS DE ÁRDUA VIAGEM-- À MEDIDA QUE DESBASTAM CAMINHO PELO INTERIOR DA SELVA!

ESTAMOS QUASE LÁ, DE ACORDO COM O MAPA!

O QUE É QUE TE DISSE? OLHA! UM TEMPLO NAQUELA CLAREIRA! O MAPA DIZ QUE HÁ MAIS PISTAS DENTRO DE UM ÍDOLO! VAMOS PARA ALI!

DENTRO DO VELHO TEMPLO...

UI! O QUE É AQUELA-- COISA? DEVE TER MAIS DE SEIS METROS DE ALTURA!

É O ÍDOLO! O MAPA É GENUÍNO! OK—VAMOS AO TRABALHO!

UGHH! ISTO NÃO SE ESTÁ A MEXER, JOEY! ESTOU A EMPURRAR O MAIS QUE POSSO...

FAZ MAIS FORÇA! O QUE QUER QUE PROCURAMOS ESTÁ NESTE OLHO! É O QUE DIZ O MAPA!

SUBITAMENTE...

NÃO, NÃO MOVAM O OLHO! SOMOS OS GUARDIÃES DESTE TEMPLO! SERÃO AMALDIÇOADOS PARA SEMPRE!

O QU--!? JOEY-- DEPRESSA!

Página 4

VAMOS LEVAR ESSE OURO E NÃO SÃO VOCÊS QUE NOS VÃO IMPEDIR!

O VELHOTE NÃO ESTAVA A MENTIR SOBRE ESTAS SUPERSTIÇÕES INDÍGENAS! VAMOS, RHINO! EMPURRA! **EMPURRA!**

ESTÁ-- ESTÁ A DESLIZAR PARA FORA DA ÓRBITA!

HA HA... HA, HA, HA!... OUTRA VEZ LIVRE! HA HA!

É-- É UMA MULHER! DEVO ESTAR A FICAR DOIDO!

NÃO! OS TEUS OLHOS NÃO TE ESTÃO A PREGAR PARTIDAS, MORTAL! SOU CIRCE, A FEITICEIRA! AGUARDO AQUELES QUE PROCURAM OS TESOUROS DO NAVIO FANTASMA!

S- SIM! DIZ-- O QUE É ISTO? COMO FIZESTE ESSE TRUQUE DE ESPELHOS? ONDE ESTÁ O OURO?

UMA VEZ POR MÊS... QUANDO A LUA VAI ALTA... O NAVIO FANTASMA DESLIZA PARA AS ÁGUAS DO NILO, AQUI! O OURO ESTÁ NO PORÃO... MAIS RIQUEZAS DO QUE ALGUMA VEZ VOLTARÃO A VER...

É TUDO O QUE PRECISAM SABER! LEMBREM-SE... DEVEM ENTRAR NO NAVIO FANTASMA NA LUA-CHEIA! ADEUS... HA, HA, HA!

VISTE AQUILO? E- ELA **DESAPARECEU!** NÃO GOSTO NADA DISTO--!

S- SIM! VAMOS SAIR DAQUI!

Página 5

OS DOIS MONTAM ACAMPAMENTO NO TEMPLO-- E AGUARDAM DURANTE DIAS POR UM SINAL DO NAVIO FANTASMA ...

ISTO É DE LOUCOS! O MAPA-- TUDO-- ERA TUDO FALSO! BAH! **NAVIO FANTASMA!**

MAS JOEY-- E A MULHER A DESAPARECER ASSIM? AQUILO ERA VERDADE! EU SEI QUE ERA! **JOEY! ALI! É O NAVIO!**

PEGA NAQUELES PACOTES E ARMAS, DEPRESSA!

OK, JÁ TE APANHO! VAI INDO!

DESPACHA-TE! SE O PERDERMOS, NÃO VOLTAREMOS A TER OUTRA OPORTUNIDADE!

UF-- UF! CONTINUA! ESTOU MESMO ATRÁS DE TI!

TENHO UM PRESSSENTIMENTO ESTRANHO, JOEY! HÁ ALGO BIZARRO AQUI! DEMASIADO SILÊNCIO!

ANDA LÁ-- CHEGA DE CONVERSA! SOBE!

BEM... MACACOS ME--!

ESTA BANHEIRA DEVE TER UNS DOIS MIL ANOS! VI IMAGENS DE NAVIOS COMO ESTE EM LIVROS QUANDO ERA MIÚDO!

UMA VISÃO HORRIPILANTE SAÚDA O DUO... UMA VISÃO INDESCRITÍVEL... DE OUTRO MUNDO...

Página 6

AS JÓIAS E PEDRAS NAQUELAS ARMAS VALEM UMA FORTUNA! OLHA PARA AQUILO, JOEY!

AH, ISSO NÃO É NADA! LEMBRA-TE DO QUE DISSE A TIPA-- HÁ OURO NESTA BANHEIRA VELHA!

VAMOS! DESCE ESTES DEGRAUS! E MANTÉM OS OLHOS ABERTOS!

OK! EU CUBRO-TE NO CASO DE ESTAR ALGUÉM LÁ EM BAIXO!

DESCEM PELOS DEGRAUS BAMBOS E A RANGER... CAUTELOSOS, TENSOS... VASCULHANDO TODOS OS RECANTOS ESCONDIDOS DE ARMAS ENGATILHADAS! ENTÃO... O PORÃO PRINCIPAL! ALI ESTÁ-- **OURO!**

OURO! OURO! ESTAMOS RICOS, JOEY--! **ESTAMOS RICOS!** HA HA HA HA HA!

HA HA-- É TUDO **NOSSO!** HAHAHA!

E ENTÃO...

O QU- QUE FOI ISTO?

É UM RATO! UM RATO GIGANTE! O MESMO QUE VI NAQUELE BECO!

ESTÁ MORTO, RHINO! VÊS? MATEI-O! AGORA RECOMPÕE-TE!

MAS O ROEDOR MORIBUNDO GRITA NUMA VOZ ESTRANHAMENTE HUMANA-- E...

NENHUM RATO GRITA ASSIM! O QUE SÃO ESTAS COISAS? **O QUE SÃO?**

DISPARA! **ATIRA! MATA-OS!**

Página 7

OS DOIS HOMENS LUTAM DESESPERADAMENTE PELAS SUAS VIDAS!

ANDA -- VAMOS PARA O CONVÉS! LÁ TEMOS UMA CHANCE!

BEM-VINDOS, MEUS AMIGOS! BEM-VINDOS AO NAVIO FANTASMA! ACHAM OS MEUS --- ANIMAIZINHOS INTERESSANTES? HAHAHAHAHAHAHHAHAHAHAHAHA?

AAARGH! É **ELA!**

V-- VOU SAIR DESTE NAVIO DE LOUCOS!

ESPERA! **O OURO!** ESQUECEMO-NOS DELE, RHINO! DEIXEI-O CAIR LÁ ATRÁS! VOU VOLTAR PARA BUSCÁ-LO!

NÃO, NÃO, NÃO! DEIXA-O FICAR! TEMOS QUE CHEGUE NOS BOLSOS, JOEY! **ESTÃO MESMO ATRÁS DE TI!**

APANHA OS SACOS! SÓ VOU DEMORAR UNS SEGUNDOS! VAMOS SER RICOS, RHINO -- **RICOS!**

ATAQUEM-NOS, MEUS QUERIDOS! A SUA GANÂNCIA VAI CONDUZI-LOS À SUA RUÍNA! HAHAHAHAHAHAHHAHA!

ESTÃO MESMO EM CIMA DE NÓS! **SOCOOORRO!**

ESTAMOS A FICAR SEM MUNIÇÕES! O QUE VAMOS FAZER?

Página 8

JOEY!

O CABELO A ARREPANHAR-SE NO MEU ESCALPE! GARRAS... A CRESCER NA PONTA DOS MEUS DEDOS! AARGH! O QUE ESTÁ A **ACONTECER-ME?!**

VÃO AMBOS TRANSFORMAR-SE NO QUE REALMENTE SÃO-- ROEDORES! A VOSSA GANÂNCIA VAI ARRUINAR-VOS PARA SEMPRE! JUNTEM-SE AOS MEUS ANIMAIS, HOMENS QUE DURANTE SÉCULOS PROCURARAM ROUBAR O MEU OURO, TAL COMO VÓS! **TRANSFORMEM-SE!**

E ENTÃO -- A TRANSFORMAÇÃO FICA COMPLETA!

AS VOSSAS ARMAS FICARÃO AQUI, A GANHAR PÓ COM AS OUTRAS NESTE CONVÉS! AGORA JÁ NÃO PRECISAM DELAS! NEM DO VOSSO MAPA! SERVIU O SEU PROPÓSITO!

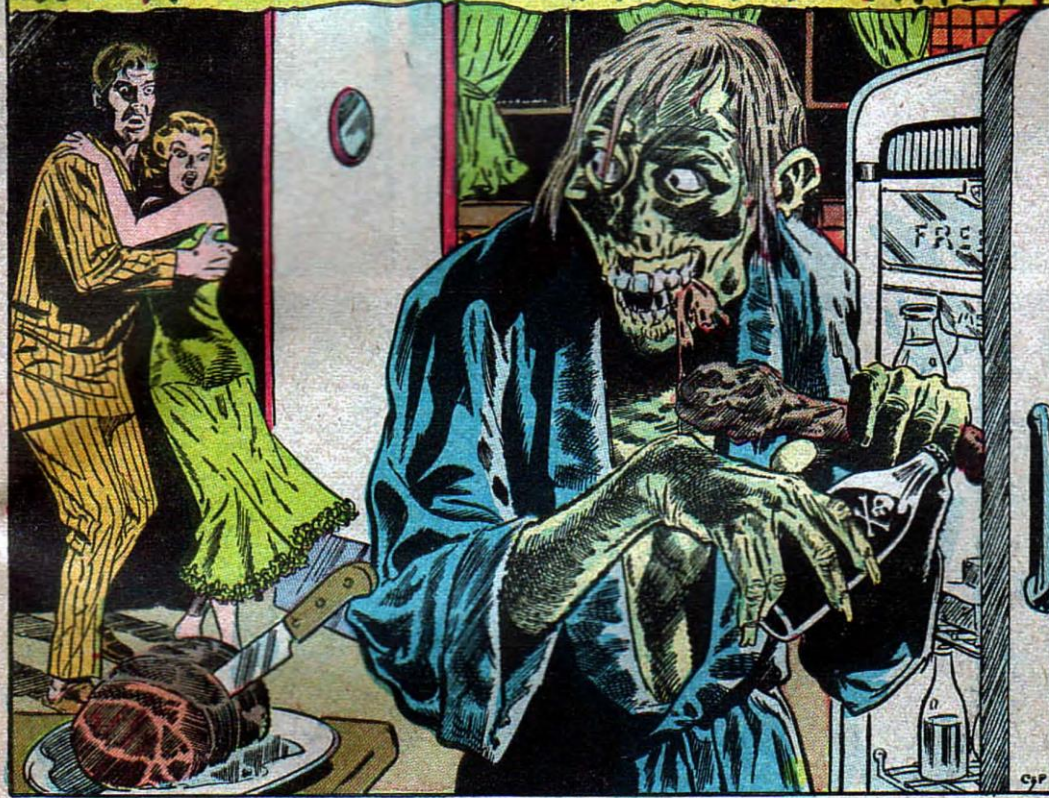
VOA, ATRAI AS ALMAS DOS HOMENS, POIS EU, CIRCE, DESEJO MAIS VÍTIMAS! VOLTAREI A ESPERAR NO TEMPLO DE BUBAN POR AQUELES QUE TRARÁS ATÉ MIM! VAI – MAS VOLTA DEPRESSA! HAHAHAHAHAHAHAHHAHA!

E ENQUANTO O RISO DEMONÍACO DA FEITICEIRA ECOA NUM TRIUNFO PROVOCADOR, A NAVE, ETERNAMENTE AMALDIÇOADA, DESLIZA DE NOVO PARA AS SOMBRAS DO ALÉM – À ESPERA QUE A SUA PRÓXIMA VÍTIMA EMBARQUE NOS SEUS CONVÉS MALDITOS -- À ESPERA, QUEM SABE, DE **TI!**
FIM

The Corpse that Came to Dinner – Texto de Partida

Each morning a new bride rises from bed trembling in fear, afraid to face the day! Each dawn her devoted lover shudders in horror at what's ahead! How can this be honeymoon bliss, shattered by their shrieks and groans? But you, too, would face each hour with terror - if within the house with you were a gruesome guest known as....

The CORPSE THAT CAME TO DINNER



LOOK FOR THIS BANNER WHEN YOU BUY A COMIC MAGAZINE
IT IS YOUR GUARANTEE OF WHOLESOME READING





HENRY? SUICIDE? (GOS)
HE... HE WAS YOUR RIVAL,
DAN... FOR ME! HE SAID
ONCE IF HE LOST ME, HE'D
END IT ALL! OH, HOW...
HOW AWFUL! (GOS)



LATER THAT DAY, AT THE SMALL
PRIVATE CEMETERY ON THE
CLAYTON ESTATE...

THE FOOL,
THE FOOL!

HUSH, DEAR! THE
LEAST WE CAN DO
IS VISIT HIS
GRAVE!



POOR HENRY! REST
IN PEACE... DAN!
THAT SOUND...
LIKE DIGGING?

FROM THE
FRESH GRAVE
ITSELF! WHAT?!



HELLO, DAN AND JOYCE... MY DEAR
FRIENDS... GREETINGS FROM THE
GRAVE! HAHAHAHAHAH!

E EK! HENRY... ALIVE!



NO, NOT ALIVE, MY
DEAR! I'M DEAD...
A CORPSE... A GHOST!
BUT I WANT TO HOLD
YOU IN MY ARMS
ONCE MORE, MY LOVE!
HAHAHAHA!

OHHH!



L-LET HER GO, YOU
FIEND! SHE'S NOT
FOR YOU... SHE'S
MINE!



DAN AND JOYCE STUMBLE AWAY, IN TERRIFIED
LOATHING... BUT FOLLOWED BY MOCKING WORDS!

LET'S GET
OUT OF HERE!

BUT YOU WON'T GET RID
OF ME THIS EASILY!
WAIT AND SEE! HAH!





ALL I'M GOING TO DO IS STAY HERE...LIVE WITH YOU... AS YOUR GUEST! ISN'T THAT NICE!

STAY? OH, NO---



WRETCHED INGRATES! I LOST JOYCE... AND MY LIFE... EVERYTHING! CAN'T YOU LET ME STAY? ISN'T THAT THE LEAST YOU CAN DO TO ATONE FOR DRIVING ME TO A TRAGIC END?



OH DAN! HE'S RIGHT, IN A WAY! I-I FEEL RESPONSIBLE FOR HIS DEATH!

ANYWAY, WHAT ELSE CAN WE DO? WE CAN'T KILL HIM... ARREST HIM... GET RID OF HIM! AND IF WE ANGER HIM, HE MIGHT... NO, WE HAVE TO LET HIM STAY!



ALL RIGHT, THAT'S SETTLED! WE'LL BE SO COZY TOGETHER, JUST THE THREE OF US! HAHHA! NOW WHEN DO WE EAT?



THE FOLLOWING DAYS ARE A NIGHTMARE FOR THE NEWLYWEDS, THEIR BLISS SHATTERED BY THEIR HORRIBLE GUEST!

NOT BAD, JOYCE, THIS ROAST! BUT OF COURSE I'D MUCH PREFER ANOTHER KIND OF MEAT---HUMAN FLESH!



YES, YOU MIGHT CALL ME THE CORPSE WHO CAME TO DINNER! HAAA! THAT'S GOOD, EH? HAHAAA!



REMEMBER HOW WE USED TO PLAY CARDS TOGETHER IN THE OLD DAYS-- WHEN I WAS ALIVE? COME ON, JOIN ME! YOU CAN'T REFUSE... I'M YOUR GUEST, YOU KNOW!



NIGHT IS A SLEEPLESS HORROR FOR DAN AND JOYCE...









BACK WHERE YOU BELONG,
DEAD MAN! AND STAY THERE
...FOREVER!



I WENT MAD...UTTERLY MAD!
I WANTED TO MAKE YOU BOTH
SUFFER, WHEN I LOST JOYCE! I
WANTED TO WRECK YOUR
HAPPINESS... BUT I'M SORRY
FOR THE TRICK I PLAYED
NOW! PLEASE, CAN'T
YOU HEAR ME... ?

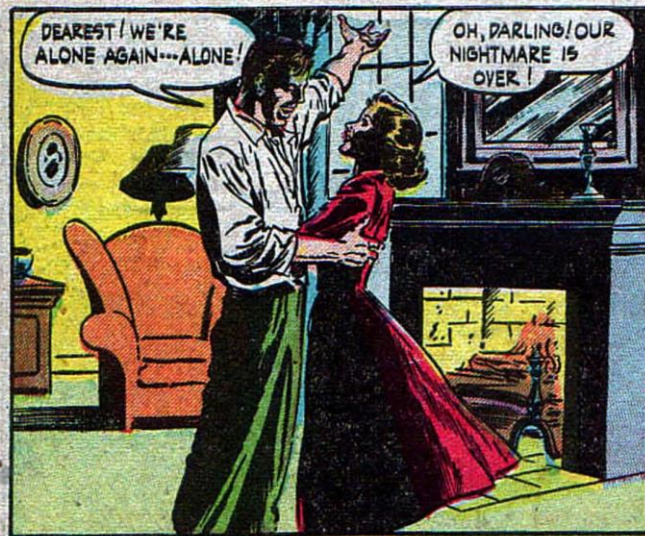
BUT ONLY THE DARKNESS HEARS, AND DAN FINISHES HIS GRUESOME TASK!



HORRIBLE JOB!
...BUT STILL, WE'RE
DOING NOTHING
WRONG... AFTER ALL,
IT'S A CORPSE
WE'RE BURYING!



NO... NO... DON'T YOU UNDERSTAND?
IT WAS A TRICK, I TELL YOU... A TRICK!
I ONLY PRETENDED TO BE A GHOST! THAT
OBITUARY WAS A FAKE! I USED MAKE-UP,
FOUL CLOTHING... BULLET-PROOF VEST...
BUT I WAS REALLY ALIVE ALL THE TIME...
ALIVE!



DEAREST! WE'RE
ALONE AGAIN...ALONE!

OH, DARLING! OUR
NIGHTMARE IS
OVER!



BUT FOR HENRY CLAYTON THE NIGHTMARE IS JUST STARTING...

PLEASE... DON'T
YOU HEAR ME...
I'M BURIED ALIVE!
EE4AAAAA!!

THE
End

The Corpse that Came to Dinner – Texto de Chegada

Página 1

TODAS AS MANHÃS UMA NOIVA ACORDA A TREMER DE MEDO, RECEANDO ENFRENTAR O DIA! TODAS AS MADRUGADAS O SEU AMANTE DEDICADO ESTREMECE DE HORROR COM O QUE SE AVIZINHA! COMO SER FELIZ NA LUA-DE-MEL COM OS SEUS GUINCHOS E GEMIDOS? TAMBÉM O LEITOR ENFRENTARIA CADA HORA COM TERROR – SE NA SUA CASA TIVESSE UM CONVIDADO GROTESCO CONHECIDO COMO...

O CADÁVER QUE VEIO JANTAR

REGRESSADOS DA LUA-DE-MEL, DAN PARKER E A SUA NOIVA JOYCE, INSTALAM-SE NA SUA PEQUENA CASA NOS SUBÚRBIOS...

OH, QUERIDO! FORAM TRÊS SEMANAS GLORIOSAS!

POIS FORAM, AMOR! AGORA VAMOS VER O QUE É FEITO DOS NOSSOS AMIGOS!

CÉUS! A NECROLOGIA... HENRY CLAYTON, O NOSSO VELHO AMIGO... MORTO! E... **SUICIDOU-SE!**

OH NÃO!

Página 2

HENRY? SUICÍDIO? (SNIF) ERA – ERA TEU RIVAL, DAN... POR **MIM!** DISSE-ME UMA VEZ QUE SE ME PERDESSE ACABARIA COM TUDO! OH, QUE... QUE **HORROR!** (SNIF)

NESSE MESMO DIA, NO PEQUENO CEMITÉRIO PRIVADO NA PROPRIEDADE CLAYTON...

QUE TOLO, QUE TOLO!

CALMA, QUERIDO! O MÍNIMO QUE PODEMOS FAZER É VISITAR A SUA CAMPA!

POBRE HENRY! DESCANSA EM PAZ... **DAN! ESTE SOM...** PARECE ALGUÉM A ESCAVAR?

VEM DA CAMPA RECÉM-ESCAVADA! O QUE...?

OLÁ, DAN E JOYCE... MEUS QUERIDOS AMIGOS... SAUDAÇÕES DO TÚMULO! HA HA HA HA HA HA!

HIII! HENRY... **VIVO!**

NÃO, VIVO NÃO, MINHA QUERIDA! ESTOU **MORTO...** UM CADÁVER... **UM FANTASMA!** MAS QUERO TER-TE NOS MEUS BRAÇOS UMA VEZ MAIS, MEU AMOR! HA HA HA HA!

OHHHH!

D- DEIXA-A, SEU MONSTRO! ELA NÃO É PARA TI... É MINHA!

DAN E JOYCE FOGEM AOS TROPEÇÕES COM UM DESPREZO ATERRORIZADO... MAS SEGUIDOS POR PALAVRAS DE GOZO!

VAMOS EMBORA DAQUI!

MAS NÃO SE VERÃO LIVRES DE MIM **ASSIM** TÃO FACILMENTE! ESPEREM PARA VER! HA HA!

Página 3

MAIS TARDE...

PORTA TRANCADA --- ESTAMOS SALVOS! QUE EXPERIÊNCIA ATERRADORA! ACENDE AS LUZES, QUERIDA!

ESTAMOS EM CASA... GRAÇAS A DEUS!

OLÁ! PORQUE DEMORARAM TANTO?

HIII! O- O FANTASMA... À NOSSA **ESPERA!**

A MINHA ARMA... VOU- VOU LIVRAR-ME DE TI!

IDIOTA! COMO PODES MATAR UM FANTASMA --- UM **MORTO?** E ISSO NÃO VAI ADIANTAR NADA, JOYCE... CHAMAR A POLÍCIA!

POLÍCIA... SOCORRO... ESTÁ UM FANTASMA CÁ EM CASA E...

FANTASMA? OUÇA. SENHORA, NÃO NOS PREGUE PARTIDAS. ADEUS! **CLIQUE!**

VÊS, MINHA QUERIDA? ALÉM DISSO, COMO PODERIA A POLÍCIA PRENDER UM FANTASMA - UM **MORTO?** NÃO HÁ **LEI** QUE CUBRA **ISSO!** HA HA HA HA!

NÃO TE APROXIMES NEM MAIS UM PASSO...!

RELAXEM, MEUS POBRES TOLOS MORTAIS! NÃO VOS VOU MAGOAR!

N- NÃO NOS VAIS MATAR... POR VINGANÇA... POR ME TERES PERDIDO?

NÃO, MINHA **QUERIDA!** O DAN PODE FICAR CONTIGO! NÃO TOCAREI NUM FIO DO TEU CABELO... NEM DO DELE! **PROMETO!**

Página 4

O QUE VOU FAZER É **FICAR** AQUI... A VIVER CONVOSCO... COMO VOSSO **CONVIDADO!** NÃO É BOM?

FICAR? OH NÃO...!

INGRATOS MISERÁVEIS! PERDI A JOYCE... E A VIDA... TUDO! NÃO PODEM DEIXAR-ME FICAR? É O **MÍNIMO** QUE PODEM FAZER POR ME TEREM LEVADO A UM FIM TRÁGICO!

OH, DAN! ELE ATÉ TEM RAZÃO! S- SINTO-ME **RESPONSÁVEL** PELA SUA MORTE!

QUE MAIS PODEMOS FAZER? NÃO PODEMOS MATÁ-LO... PRENDÊ-LO... LIVRARMO-NOS DELE! E SE O **ZANGARMOS**, ELE PODE... NÃO, **TEMOS** DE DEIXÁ-LO FICAR!

MUITO BEM, ESTÁ DECIDIDO! VAMOS FICAR TÃO BEM, **JUNTINHOS**, SÓ NÓS OS TRÊS! **HA HA HA!** E ENTÃO, QUANDO É QUE COMEMOS?

OS DIAS SEGUINTE FORAM UM PESADELO PARA OS RECÉM-CASADOS, A SUA FELICIDADE DESFEITA PELO SEU HORRÍVEL CONVIDADO!

NADA MAU ESTE ASSADO, JOYCE! MAS CLARO QUE PREFERIA OUTRO TIPO DE CARNE --- **CARNE HUMANA!**

SIM, PODEM CHAMAR-ME **O CADÁVER QUE VEIO JANTAR!** HAAA! ESSA É BOA, NÃO?
HAHAAA!

LEMBRAM-SE QUANDO JOGÁVAMOS ÀS CARTAS, NOS BONS VELHOS TEMPOS ---
QUANDO EU ESTAVA **VIVO?** VÁ LÁ, JOGUEM COMIGO! NÃO PODEM RECUSAR... SOU
VOSSO **CONVIDADO!**

Página 5

GOSTAM DAS MINHAS CARTAS ESPECIAIS? APOSTO DOIS **ZOMBIES!** HAAAAA!

QUANDO O TELEFONE TOCA E OUTROS AMIGOS LIGAM...

JOYCE, NUNCA CONVIDAS NINGUÉM PARA TUA CASA! ESTÃO ASSIM TÃO
APAIXONADOS? HA! HA! QUEREM É FICAR **SÓS**, NÃO É?

SÓS... SE AO MENOS FOSSE **ISSO!**

TENHO UMA DOR DE CABEÇA TERRÍVEL! VOU BUSCAR O CASACO – E SAIR PARA
APANHAR AR FRESCO!

TSS, TSS... UM **ESQUELETO** NO ARMÁRIO! É DA VERGONHA! HAAAAA!

NÃO TENS PIEDADE, HENRY? QUERES LEVAR-NOS À **LOUCURA?**

NÃO É MÁ IDEIA, DAN, MEU VELHO... NÃO É MÁ IDEIA! HAAA!

AS NOITES SÃO UM TERROR EM CLARO PARA DAN E JOYCE...

TODAS AS NOITES... AQUELE BARULHO!

E AS BAQUETAS QUE ELE USA --- E O TAMBOR! ... **UGH!**

Página 6

UMA NOITE, ALGO HORRIPILANTE ACONTECE QUANDO...

ESTE ESTUFADO... QUE CHEIRO ESTRANHO!

A MELHOR CARNE HUMANA QUE JÁ COMEMOS! ASSALTEI UMA CAMPA ONTEM À NOITE
E AS FINAS PEÇAS DE CARNE QUE ESTÃO NO FRIGORÍFICO SÃO...

... DE UMA **CARCAÇA HUMANA!** DELICIOSO, NÃO É?

SEU MONSTRO SEM CORAÇÃO!

GULP!

DEITA TUDO FORA... TUDO!

QUANTO MAIS TEMPO VAI DURAR ISTO? NÃO AGUENTAMOS MAIS... TENS DE IR
EMBORA... **MESMO!**

TSS, TSS! QUE ANTIPÁTICO! EU **GOSTO** DE ESTAR AQUI!

UMA NOITE, À BEIRA DA LOUCURA TOTAL...

NÃO CONSIGO AGUENTAR ISTO POR MUITO MAIS TEMPO, QUERIDO... (SNIF!) E SE AQUELA COISA FICA CONNOSCO **O RESTO DAS NOSSAS VIDAS?** (SNIF!)... (SNIF!)

CALMA, QUERIDA! TENHO UM PLANO!

ENCONTREI UM **BRUXO VUDU!** LIDA COM MAGIA NEGRA E TEM UM RARO **VENENO VUDU** QUE **PARALISA** FANTASMAS! MAS CUSTA \$5000... É TODO O DINHEIRO QUE TEMOS!

E DEPOIS? TOMA, PÕE AS MINHAS JÓIAS NO PREGO! ARRANJA ESSE VENENO... CUSTE O QUE CUSTAR!

Página 7

NO JANTAR SEGUINTE...

HMM... ESTE VINHO NÃO É MAU! VOU BEBER MAIS UM COPO...

HÁ QUALQUER COISA ERRADA... SINTO-ME TONTO... OS MEUS MÚSCULOS... RÍGIDOS! O... O QUE ESTÁ A ACONTECER...?

VOU DIZER-TO AGORA, SEU FUGITIVO DO TÚMULO!

PUS ESTE VENENO VUDU NO TEU VINHO... TORNA INDEFESO ATÉ UM FANTASMA... **PARALISA-O!** PODEMOS FINALMENTE LIVRAR-NOS DE TI, HENRY!

NÃO --- NÃO! ISTO É HORRÍVEL... UM ERRO... OUVI... SALVA-ME... AJUDA-ME... É QUE... DE FACTO... AHHHHHHHHHHH!

DISSESTE AS TUAS ÚLTIMAS PALAVRAS, MONSTRO! AGORA ATÉ A TUA GARGANTA FICOU PARALISADA!

MAIS TARDE...

RESULTOU, QUERIDA! VAI DE VOLTA PARA A COVA, ASSIM QUE A VOLTE A ABRIR!

A CARA DELE... COM OS OLHOS ARREGALADOS... GELADOS DE MEDO! SINTO COMO SE ELE NOS IMPLORASSE... MAS DEVE SER IMAGINAÇÃO MINHA!

DAN E JOYCE NÃO OUVEM NADA DOS PENSAMENTOS FRENÉTICOS DA FIGURA PARALISADA...

PAREM... PELO AMOR DE DEUS! NÃO ME ENTERREM... ESTÃO A COMETER UM **ERRO... É UM ERRO!**

Página 8

VOLTA PARA O TEU LUGAR, MORTO! E **FICA AÍ...** PARA SEMPRE!

ENLOUQUECI... ENLOUQUECI COMPLETAMENTE! QUERIA QUE AMBOS SOFRESSEM QUANDO PERDI A JOYCE! QUERIA DESTRUIR A VOSSA FELICIDADE... MAS AGORA LAMENTO A **PARTIDA** QUE PREGUEI! POR FAVOR! ESTÃO A OUVIR...?

MAS SÓ A ESCURIDÃO O OUVI, E DAN TERMINA A SUA TAREFA MACABRA!

QUE TRABALHO HORRÍVEL! AINDA ASSIM, NÃO ESTAMOS A FAZER NADA DE ERRADO... AFINAL, ESTAMOS A ENTERRAR UM **CADÁVER!**

NÃO... NÃO... NÃO ENTENDES? ERA UMA PARTIDA... UMA **PARTIDA!** APENAS **FINGI** SER UM FANTASMA! A NECROLOGIA ERA FALSA! USEI MAQUILHAGEM... ROUPAS NOJENTAS... COLETE À PROVA DE BALA... MAS ESTAVA VIVO O TEMPO TODO... **VIVO!**

QUERIDA! ESTAMOS OUTRA VEZ SOZINHOS... SOZINHOS!

OH, QUERIDO! O NOSSO PESADELO ACABOU!

MAS PARA HENRY CLAYTON O PESADELO ESTÁ AGORA APENAS A COMEÇAR...

POR FAVOR... NÃO ME OUVEM? FUI **ENTERRADO VIVO!** AAIIIIIII!!

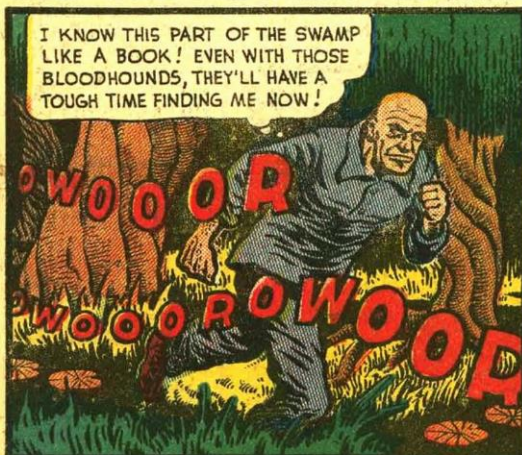
FIM

The Swamp Monster – Texto de Partida



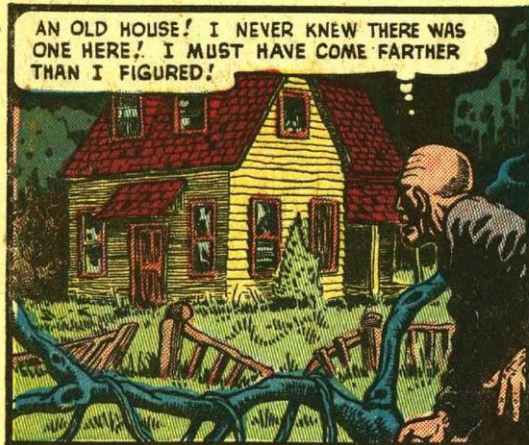
YOU'VE MANAGED TO BREAK JAIL ONLY HOURS BEFORE YOU'RE TO HANG FOR MURDER, JACK CABOT! YOU'VE PLAYED IT SMART---YOU THINK....

YOU JOG STEADILY INTO THE DISMAL MARSH, TAKING ADVANTAGE OF HIDDEN PATHS YOU KNOW SO WELL.....



YOU STRUGGLE ON AND ON-- EVEN LONG AFTER YOU'RE CERTAIN THAT YOU'VE GIVEN THE POSSE THE SLIP. SUDDENLY YOU COME INTO A CLEARING!...

HERE IS A BREAK, YOU THINK -- A PLACE TO HOLE UP FOR A FEW HOURS! BUT AS YOU APPROACH THE DOOR, IT SUDDENLY SWINGS OPEN!...



AN OLD HOUSE! I NEVER KNEW THERE WAS ONE HERE! I MUST HAVE COME FARTHER THAN I FIGURED!

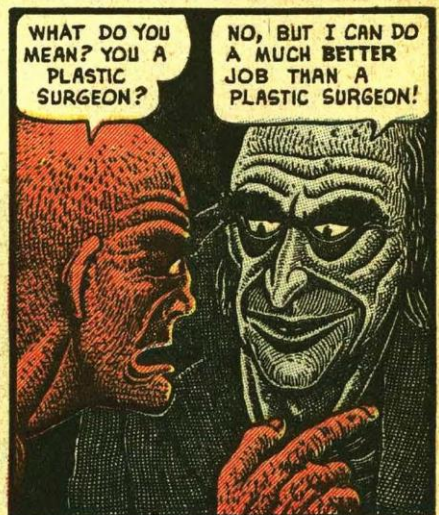


IT'S NOT OFTEN THAT I HAVE A CALLER! THEREFORE YOU ARE DOUBLY WELCOME, MR. CABOT!



SO YOU KNOW ME! WELL, YOU'VE GOT YOURSELF A BOARDER, MISTER! GET ME SOME GRUB, AND IF ANYONE COMES SNOOPING AROUND, YOU HAVEN'T SEEN ME!

NO NEED FOR THREATS, MR. CABOT! I'M VERY AGREEABLE! IN FACT, I'D BE WILLING TO ALTER YOUR APPEARANCE--- SO THAT YOU'D NEVER HAVE TO WORRY ABOUT BEING RECOGNIZED!



WHAT DO YOU MEAN? YOU A PLASTIC SURGEON?

NO, BUT I CAN DO A MUCH BETTER JOB THAN A PLASTIC SURGEON!



AND HERE'S HOW I'LL DO IT!

UH-UH-UH-UH...

YOUR ATTACKER IS FIERCELY OVERPOWERING! YOU BLANK OUT. WHEN YOU COME TO, YOU'RE ON THE FLOOR. TERRIFIC PAIN'S KNIFE THRU YOUR BODY!



SOMETHING STRANGE AND TERRIBLE IS HAPPENING TO YOU, BUT YOU DON'T REALIZE WHAT IT IS!..



HELP! I FEEL LIKE I'M BEING TORN APART!

THE PAINS SUBSIDE. YOU STARE IN UNBELIEF AT WHAT USED TO BE NORMAL HANDS!...



MY FACE!-- MY BODY! I'M LIKE AN ANIMAL!



WH--WHAT DID YOU DO TO ME?

I SIMPLY INNOCULATED YOUR BODY WITH THE CAPACITY TO CONFORM TO THE LEVEL OF YOUR MIND ---AND YOU HAVE THE MIND OF A FIEND!



HATRED WELLS UP WITHIN YOU! IT SEEMS TO REFRESH AND STRENGTHEN YOU! YOU CRANE TO USE THAT STRENGTH TO KILL !...

YOUR WEAPON HISSES DIRECTLY TOWARD ITS MARK ---BUT SEEMS TO PASS RIGHT THRU IT!



I AM AWARE THAT YOU'D LIKE TO KILL ME! HOWEVER, THAT'S IMPOSSIBLE!



NO, IT ISN'T IMPOSSIBLE!

THE NEBULOUS BODY DRIFTS UPWARD -- THEN CONDENSES INTO A WINGED CREATURE!

AS THE BAT FLUTTERS TOWARD THE WINDOW, THERE IS A BANGING ON THE DOOR !...

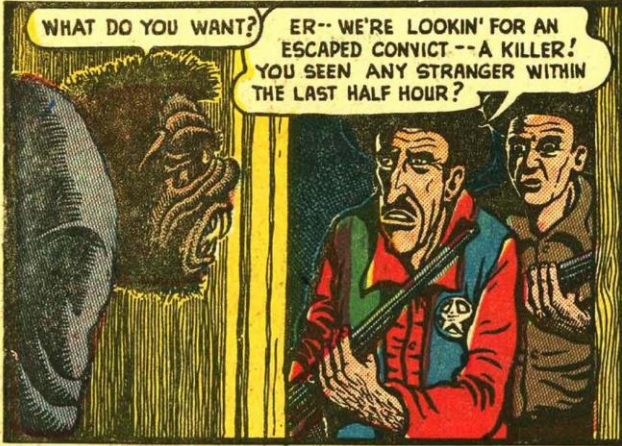


HE FADED AWAY ---INTO A BAT!



OPEN UP IN THERE!

YOU YANK THE DOOR OPEN. THERE STANDS THE SHERIFF WITH ONE OF HIS MEN! YOU GRIN TO YOURSELF AT THEIR ALARM AT SIGHT OF YOU....



WHAT DO YOU WANT?

ER-- WE'RE LOOKIN' FOR AN ESCAPED CONVICT--A KILLER! YOU SEEN ANY STRANGER WITHIN THE LAST HALF HOUR?



COPPERS, EH? I DON'T LIKE COPS! GET OUT!

NOW TAKE IT EASY, MISTER! YOU'RE DEALIN' WITH THE LAW!

FILLED WITH HATRED FOR YOUR PURSUERS, YOU IMPULSIVELY SNATCH UP THE RIFLES....

....AND AMAZE EVEN YOURSELF AT YOUR DEMONIC DISPLAY OF STRENGTH!



I'LL SHOW YOU WHAT I THINK OF THE LAW!

ZIP!

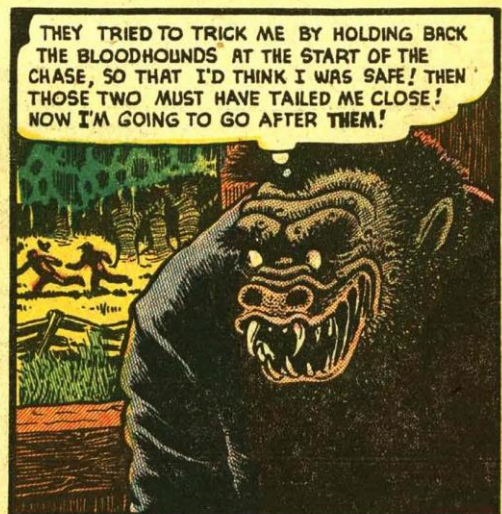


WITHOUT THESE YOU WOULDN'T HAVE THE NERVE TO CHASE DOWN ANYBODY!

CRACK!



NOW GET ON BACK WHERE YOU CAME FROM, OR I'LL BREAK YOUR BACKS LIKE I BROKE YOUR RIFLES!



THEY TRIED TO TRICK ME BY HOLDING BACK THE BLOODHOUNDS AT THE START OF THE CHASE, SO THAT I'D THINK I WAS SAFE! THEN THOSE TWO MUST HAVE TAILED ME CLOSE! NOW I'M GOING TO GO AFTER THEM!

YOU WAIT UNTIL THE FRIGHTENED MEN ARE OUT OF SIGHT. THEN YOU TAKE TO THE TREES, AND WITH THE AGILITY OF THE DEMON YOU HAVE BECOME, YOU RACE AFTER THEM!...



HE - HE WAS A MONSTER-- A DEVIL! I NEVER SAW ANYONE SO UGLY!

DON'T WASTE YOUR WIND TALKIN', BEN! WE'VE GOT TO GET OUT OF HERE FAST AND GET SOME HELP!

A FEW MINUTES LATER YOU'VE SKIRTED AHEAD OF YOUR INTENDED PREY! NOW, SILENT AS A GHOST, YOU LIE IN WAIT FOR THEM TO COME DOWN THE TRAIL BENEATH YOU.....



HERE THEY COME! AND HERE'S WHERE THEY GET IT -- GOOD!

YOU LEAP!...



THE MEN HEAR YOU CRASHING THRU THE BRANCHES....



LOOK OUT!

YOU ARE ALMOST UPON THEM WHEN A LOOP OF VINE CATCHES AROUND YOUR THROAT!...



THE FORCE OF THE FALL BREAKS YOUR NECK! WITHIN SECONDS YOU ARE SWINGING LIFELESSLY!



The Swamp Monster – Texto de Chegada

Página 1

O MONSTRO DO PÂNTANO

CABOT, O ASSASSINO, FOGUE DA FORÇA --- APENAS PARA IR AO ENCONTRO DE ALGO MUITO MAIS TERRÍVEL NAS PROFUNDEZAS DO PÂNTANO MALIGNO.

CONSEGUISTE FUGIR DA CADEIA POUCAS HORAS ANTES DE SER ENFORCADO POR HOMICÍDIO, JACK CABOT! FOSTE ESPERTO --- PENSAS TU...

CONHEÇO ESTA PARTE DO PÂNTANO COMO A PALMA DA MÃO! MESMO COM OS CÃES VAI SER DIFÍCIL ENCONTRAREM-ME AGORA!

CORRES DECIDIDO EM DIRECÇÃO AO SOMBRIO PAÚL, TOMANDO PARTIDO DOS CARREIROS ESCONDIDOS QUE TÃO BEM CONHECES...

AH! OS CÃES DEVEM TER PERDIDO O MEU RASTO! MAL OS CONSIGO OUVIR!

Página 2

CAMINHAS EM DIANTE COM DIFICULDADE – MESMO MUITO DEPOIS DE ESTARES CERTO DE TER ESCAPADO AOS PERSEGUIDORES. SUBITAMENTE ENCONTRAS UMA CLAREIRA!...

UMA CASA VELHA! NÃO SABIA QUE EXISTIA UMA AQUI! DEVO TER ANDADO MAIS DO QUE JULGAVA!

EIS UMA OPORTUNIDADE, PENSAS – UM ESCONDERIJO POR ALGUMAS HORAS! MAS ENQUANTO TE APROXIMAS DA PORTA, ELA ABRE-SE SUBITAMENTE!...

NÃO COSTUMO TER MUITAS VISITAS! POR ISSO É DUPLAMENTE BEM-VINDO, SR.CABOT!

ENTÃO SABE QUEM EU SOU! BEM, ARRANJOU UM HÓSPEDE, HOMEM! DÊ-ME DE COMER, E SE ALGUÉM VIER METER O NARIZ, NÃO ME VIU!

NÃO HÁ NECESSIDADE DE AMEAÇAS, SR. CABOT! SOU MUITO SIMPÁTICO! DE FACTO, SERIA CAPAZ DE ALTERAR A SUA APARÊNCIA --- PARA QUE **NUNCA MAIS** RECEIE SER RECONHECIDO RECONHECIDO!

O QUE QUER DIZER? É CIRURGIÃO PLÁSTICO?

NÃO, MAS POSSO FAZER MUITO **MELHOR** QUE UM CIRURGIÃO PLÁSTICO!

E É ASSIM QUE O VOU FAZER!

AI, AI, AI, AI...

O TEU ATACANTE É INCRIVELMENTE FORTE! DESMAIAS. QUANDO VOLTAS A TI, ESTÁS NO CHÃO. DORES TERRÍVEIS ATRAVESSAM O TEU CORPO!

ALGO ESTRANHO E TERRÍVEL ESTÁ A ACONTECER-TE, MAS NÃO PERCEBES O QUE É!

SOCORRO! PARECE QUE ME ESTÃO A ESQUARTEJAR!

Página 3

AS DORES PASSAM. INCRÉDULO, OLHAS PARA O QUE JÁ FORAM MÃOS NORMAIS!...

A MINHA **CARA!** -- O MEU **CORPO!** PAREÇO UM **ANIMAL!**

O Q- O QUE É QUE FEZ COMIGO?

APENAS INOCULEI O SEU CORPO COM A CAPACIDADE DE SE ADAPTAR AO NÍVEL DA SUA MENTE -- E A SUA MENTE É A DE UM **MONSTRO!**

O ÓDIO CRECE DENTRO DE TI! SENTES-TE RENOVADO E FORTALECIDO! ANSEIAS POR USAR ESSA FORÇA PARA **MATAR!**

SEI QUE ADORARIA MATAR-ME! NO ENTANTO, ISSO É TOTALMENTE IMPOSSÍVEL!

A TUA ARMA SIBILA DIRECTAMENTE EM DIRECÇÃO AO ALVO --- MAS PARECE ATRAVESSÁ-LO!

NÃO, **NÃO É** POSSÍVEL!

O CORPO NEBULOSO FLUTUA PARA CIMA – E CONDENSA-SE NUMA CRIATURA ALADA!

ELE TRANSFORMOU-SE --- NUM MORCEGO!

ENQUANTO O MORCEGO ESVOAÇA ATÉ À JANELA, BATEM À PORTA COM UM ESTRONDO!...

ABRAM A PORTA!

Página 4

ESCANCARAS A PORTA. À TUA FRENTE ESTÁ O XERIFE COM UM DOS SEUS HOMENS! O SUSTO QUE SENTEM AO VER-TE FAZ-TE SORRIR PARA DENTRO...

O QUE QUEREM?

EH... PROCURAMOS UM CONDENADO QUE ESTÁ EM FUGA --- UM ASSASSINO! VIU ALGUM ESTRANHO NESTA ZONA NA ÚLTIMA MEIA-HORA?

CHUIS, HEIN? NÃO GOSTO DE POLÍCIAS! **RUA!**

TENHA CALMA, HOMEM! ESTÁ A LIDAR COM A LEI!

CHEIO DE ÓDIO PELOS TEUS PERSEGUIDORES, NUM IMPULSO ARRANCAS-LHES AS ESPINGARDAS...

VOU MOSTRAR-VOS O QUE PENSO DA LEI!

... E ESPANTAS ATÉ A TI PRÓPRIO COM A TUA PROVA DE FORÇA DEMONÍACA!

SEM ISTO NÃO TERIAM CORAGEM DE PERSEGUIR NINGUÉM!

AGORA REGRESSEM AO LOCAL DE ONDE VIERAM, OU PARTO-VOS AS ESPINHA COMO PARTI AS VOSSAS ARMAS!

TENTARAM ENGANAR-ME AO SEGURAREM OS CÃES NO INÍCIO DA PERSEGUIÇÃO PARA QUE EU PENSASSE QUE ESTAVA A SALVO! DEPOIS, ESTES DOIS DEVEM TER-ME SEGUIDO DE PERTO! AGORA VOU EU ATRÁS **DELES!**

Página 5

ESPERAS QUE OS HOMENS, ASSUSTADOS, ESTEJAM FORA DA VISTA. SALTAS PARA AS ÁRVORES, E COM A AGILIDADE DO DEMÓNIO EM QUE TE TORNASTE, CORRES ATRÁS DELES!...

ELE- ELE ERA UM MONSTRO -- UM DEMÓNIO! NUNCA TINHA VISTO NINGUÉM TÃO FEIO!

NÃO DESPERDICES O TEU FÔLEGO A FALAR, BEM! TEMOS DE SAIR DAQUI DEPRESSA E PEDIR AJUDA!

MINUTOS MAIS TARDE ULTRAPASSAS AS TUAS PRESAS! AGORA, SILENCIOSO COMO UM FANTASMA, AGUARDAS QUE DESÇAM O CAMINHO POR BAIXO DE TI...

AÍ VÊM ELES! E É AQUI QUE OS VOU APANHAR --- **BOA!**

SALTAS!...

OS HOMENS OUVEM-TE A CAIR POR ENTRE OS RAMOS...

CUIDADO!

ESTÁS PRESTES A ALCANÇÁ-LOS QUANDO UM RAMO DE VIDEIRA TE APANHA A GARGANTA!...

A FORÇA DA QUEDA PARTE-TE O PESCOÇO! EM SEGUNDOS O TEU CORPO BALANÇA INERTE!

Página 6

É- É ELE! TENTOU APANHAR-NOS, E A VIDEIRA ENFORCOU-O!

MAS COMO CONSEGUIU CHEGAR PRIMEIRO?

OLHE, XERIFE! A CARA DELE! ESTÁ COMO QUE A DERRETER-SE NUMA OUTRA CARA!

PERANTE OS SEUS OLHOS ESBUGALHADOS, O TEU CORPO REVERTE À SUA FORMA ORIGINAL.

É O JACK CABOT... O HOMEM QUE PERSEGUÍAMOS PELO PÂNTANO!

DE CERTA FORMA NÃO ME SURPREENDE! A VOZ DAQUELE TIPO FEIOSO PARECIA A DO CABOT! E VISLUMBREI UM ENORME MORCEGO PRETO NA VELHA CASA! E REPAREI TAMBÉM QUE O TIPO FEIOSO USAVA ROUPAS DA PRISÃO!

MEU- MEU DEUS! POIS ERA! QUER DIZER QUE O MORCEGO PODIA SER DAQUELES QUE FAZ DE ALGUMAS PESSOAS DEMÓNIOS SÓ POR MORDÊ-LAS?

PODE SER! CORTE A VIDEIRA E DESÇA-O, VAMOS LEVÁ-LO DAQUI! ELE ENFORCOU-SE MAS TEMOS DE O LEVAR DE VOLTA À PRISÃO!

EI! VEM UM MORCEGO GIGANTE NA NOSSA DIRECÇÃO!

OS HOMENS FOGEM, MAS TU, JACK CABOT, NÃO ESTÁS VIVO PARA APRECIAR A SUA DEMONSTRAÇÃO DE MEDO -- NEM PARA ESTREMECER COM O RISO DIABÓLICO E ESTRIDENTE QUE VEM DO MORCEGO GIGANTE QUE PAIRA TRIUNFANTE E FAMINTO AO TEU REDOR!

FIM