



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)

Instituto de Letras (IL)

Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução (LET)

Curso de Letras – Tradução – Francês

Elisângela Hammes Lehmkuhl

A RELAÇÃO VISUAL – VERBAL NA TRADUÇÃO DE UMA HISTÓRIA  
EM QUADRINHOS FRANCESA CONTEMPORÂNEA

Brasília

2016



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)

Instituto de Letras (IL)

Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução (LET)

Curso de Letras – Tradução – Francês

Elisângela Hammes Lehmkuhl

A RELAÇÃO VISUAL – VERBAL NA TRADUÇÃO DE UMA HISTÓRIA  
EM QUADRINHOS FRANCESA CONTEMPORÂNEA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade de Brasília como exigência  
parcial à obtenção do título de Bacharela em  
Letras – Tradução – Francês.

Orientador: Prof. Dr. Jean-Claude Miroir.

Brasília

2016

## RESUMO

Sabendo que a História em Quadrinhos (HQ) utiliza a relação entre o visual e o verbal para a construção de sentido da HQ, esse trabalho tem como objetivo explorar como esse vínculo se desenvolve na tradução. Para isso, fizemos a tradução de uma HQ francesa contemporânea, “Carnets de thèse” de Tiphaine Rivière, para o português e analisamos os problemas provenientes dessa relação visual-verbal resolvidos durante a nossa tradução. Utilizamos ferramentas como ABBYY, para o tratamento das imagens, e Wordfast Pro (WFP), para fazer a tradução e para coletar os dados de nossa pesquisa através da funcionalidade “notas” do WFP. A partir dos dados provenientes da resolução dos problemas de tradução, selecionamos aqueles que envolviam as relações entre aspectos verbal e visual e delineamos os principais tipos de problemas: os que envolviam diferentes gêneros textuais, os que envolviam os balões e outros. Por fim, concluímos que a extensão de problemas que envolvem a relação visual-verbal é muito grande e permeia a tradução de uma HQ sem cessar pela própria natureza da HQ, que é construída a partir dessa relação. Dentre eles pudemos observar: os diferentes tipos de texto que a HQ tenta imitar, as limitações espaciais da tradução tanto dentro quanto fora do balão, o formato do balão e as situações em que tanto a dimensão visual quanto a verbal tentam passar o mesmo significado, mas que podem entrar em desacordo na tradução.

Palavras-chave: Tradução de História em Quadrinhos. Relação visual-verbal. Paratexto. Intertextualidade. Tiphaine Rivière.

## RESUMÉ

Sachant qu'une Bande Dessinée (BD) fait usage de la relation entre le visuel et le verbal pour construire le sens de la BD, ce travail a pour but d'étudier comment ce lien se développe dans la traduction. Pour ce faire, nous avons fait la traduction d'une BD française contemporaine, « Carnets de thèse » de Tiphaine Rivière, vers le portugais et nous avons analysé les problèmes issus de cette relation visuel-verbal résolus au cours de notre traduction. Nous avons utilisé des outils ABBYY, pour le traitement des images, et Wordfast Pro (WFP), pour faire la traduction et pour recueillir les données de notre recherche à travers l'outil « notes » du WFP. À partir des données issues de la résolution des problèmes de traduction, nous avons choisi ceux qui concernaient les relations entre les aspects verbal et visuel, et nous avons mis en relief les principaux types de problèmes : ceux avec des différents genres textuels, ceux avec les bulles, et d'autres. À la fin, nous avons conclu que l'ampleur des problèmes qui concerne le lien visuel-verbal est grande, et qu'il influence toujours la traduction d'une BD en raison de la nature de la BD, qui est construite sur la base de cette relation. Parmi eux, nous avons pu observer : les différents types de texte que la BD essaie de simuler dans la narration, les limitations de l'espace de la traduction dans les bulles et hors les bulles, et les situations où la dimension visuelle et verbale essaie de transmettre le même sens dans l'original, mais au moment de la traduction, cette relation peut être en désaccord.

Mots-clés : Traduction de Bande Dessinée. Relation visuel-verbal. Paratexte. Intertextualité. Tiphaine Rivière.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Elementos da HQ (p. 16) .....	4
Figura 2 - Interface do Wordfast Pro.....	8
Figura 3 - Comparação quadro p. 61 .....	9
Figura 4 - Comparação quadro p. 68 .....	10
Figura 5 - Comparação quadro p. 32 .....	11
Figura 6 - Exemplo de letreiramento: original p. 22 .....	12
Figura 7 - Exemplo de letreiramento: tradução p. 22.....	13
Figura 8 - Comparação quadro p. 151 .....	14
Figura 9 - E-mail p. 139 .....	15
Figura 10 – E-mail original p. 72 .....	16
Figura 11 - E-mail tradução p. 72.....	17
Figura 12 – Rede social original p. 124.....	18
Figura 13 - Rede social tradução p. 124 .....	18
Figura 14 - Pichação p. 12 .....	19
Figura 15 – Cartaz original p. 88.....	20
Figura 16 - Cartaz tradução p. 88 .....	20
Figura 17 – Rotina original p. 85.....	21
Figura 18 - Rotina tradução p. 85 .....	22
Figura 19 - Trecho de Perceval p. 48.....	23
Figura 20 - Trecho bíblico p. 158 .....	24
Figura 21 – Música cristã p. 158 .....	25
Figura 22 – Oralidade original p. 53.....	27
Figura 23 - Oralidade tradução p. 53 .....	27
Figura 24 – Efeitos da alteração do tamanho da letra p. 194 e p. 159.....	28
Figura 25 – Supressão de informações p. 38 .....	29
Figura 26 – Alteração da pontuação p. 10 .....	30
Figura 27 - Contorno do balão p. 25.....	31
Figura 28 - Contorno do balão p. 143.....	32
Figura 30 – Comparação de contornos de balão p. 23.....	33
Figura 31 – Contorno do balão p. 75 .....	34
Figura 32 – Sincronia visual - linguística p. 52.....	36
Figura 33 – Sincronia visual - linguística p. 53.....	36

Figura 34 - Sincronia visual - linguística p. 53.....	37
Figura 35 - Sincronia visual – linguística original p. 5 .....	38
Figura 36 - Sincronia visual - linguística tradução p. 5.....	38
Figura 37 - Página 110 intraduzível .....	39

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>JUSTIFICATIVA</b> .....	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVOS</b> .....	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>BASE TEÓRICA</b> .....	<b>3</b>
4.1	A HISTÓRIA EM QUADRINHOS .....	3
4.2	A HQ NOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO .....	4
<b>5</b>	<b>METODOLOGIA DE PESQUISA</b> .....	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>PROCESSO TRADUTÓRIO</b> .....	<b>8</b>
<b>7</b>	<b>INTERTEXTUALIDADES</b> .....	<b>14</b>
7.1	PARATEXTO LINGUÍSTICO .....	16
7.2	CITAÇÕES E OUTROS TEXTOS .....	22
<b>8</b>	<b>O BALÃO</b> .....	<b>26</b>
8.1	LIMITAÇÕES ESPACIAIS .....	27
8.2	O FORMATO DO BALÃO .....	31
<b>9</b>	<b>RELAÇÃO IMAGEM-TEXTO</b> .....	<b>35</b>
<b>10</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>40</b>
<b>11</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>40</b>
<b>12</b>	<b>APÊNDICE A – GLOSSÁRIO DE TRADUÇÃO</b> .....	<b>43</b>
<b>13</b>	<b>APÊNCIDE B – PRANCHAS TRADUZIDAS</b> .....	<b>44</b>
13.1	PRANCHAS P. 9 .....	44
13.1.1	Prancha original p. 9 .....	44
13.1.2	Prancha traduzida p. 9 .....	45
13.2	PRANCHAS P. 26 .....	46
13.2.1	Prancha original p. 26 .....	46
13.2.2	Prancha traduzida p. 26 .....	47
13.3	PRANCHAS P. 83 .....	48
13.3.1	Prancha original p. 83 .....	48
13.3.2	Prancha traduzida p. 83 .....	49
13.4	PRANCHAS P. 95 .....	50

<b>13.4.1</b>	<b>Prancha original p. 95</b> .....	<b>50</b>
<b>13.4.2</b>	<b>Prancha traduzida p. 95</b> .....	<b>51</b>
13.5	PRANCHAS P. 115 .....	52
<b>13.5.1</b>	<b>Prancha original p. 115</b> .....	<b>52</b>
<b>13.5.2</b>	<b>Prancha traduzida p. 115</b> .....	<b>53</b>
13.6	PRANCHAS P. 119 .....	54
<b>13.6.1</b>	<b>Prancha original p. 119</b> .....	<b>54</b>
<b>13.6.2</b>	<b>Prancha traduzida p. 119</b> .....	<b>55</b>
13.7	PRANCHAS P. 123 .....	56
<b>13.7.1</b>	<b>Prancha original p. 123</b> .....	<b>56</b>
<b>13.7.2</b>	<b>Prancha traduzida p. 123</b> .....	<b>57</b>
13.8	PRANCHAS P. 163 .....	58
<b>13.8.1</b>	<b>Prancha original p. 163</b> .....	<b>58</b>
<b>13.8.2</b>	<b>Prancha traduzida p. 163</b> .....	<b>59</b>
13.9	PRANCHAS P. 171 .....	60
<b>13.9.1</b>	<b>Prancha original p. 171</b> .....	<b>60</b>
<b>13.9.2</b>	<b>Prancha traduzida p. 171</b> .....	<b>61</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos, doravante HQs, existem há mais de um século. Entretanto, elas conquistaram, e conquistam, com dificuldade seu espaço no meio acadêmico (CELOTTI, 1999; ZANETTIN, 2009). Os primeiros textos sobre tradução que as abordavam faziam isso apenas de passagem, sem se aprofundar muito nas especificidades da HQ em si e em como seu processo tradutório de fato se dá. Foi apenas no fim do século passado que passamos a ver um interesse maior dos Estudos da Tradução pelas HQs. Ainda assim, muitas das abordagens iniciais permaneceram, sobretudo, linguísticas (LIBERATTI, 2012). A partir de Mayoral, Kelly e Gallardo (1988), a tradução de HQ é frequentemente abordada como uma espécie de tradução subordinada, isto é, uma tradução limitada por fatores além do textual.

Assim, embora a literatura já tenha se desenvolvido desde meados do século passado, fomos motivados a estudar esse tema em razão de ainda existir espaço para expansão do conhecimento. Buscamos literatura sobre o assunto e encontramos uma variedade de artigos que tratavam de: panoramas do desenvolvimento da HQ nos Estudos da Tradução (ZANETTIN, 2008; 2009; AZEREDO, 2013); especificidades da tradução de HQ (MACKOVÁ, 2012; ASSIS, 2016); como a tradução de uma HQ era uma atividade conjunta, envolvendo um esforço coletivo de tradutor, responsável pela parte gráfica e o resto da equipe responsável por sua publicação (OWEN; ALTENBERG, 2015; ASSIS, 2016); aspectos linguísticos da tradução de HQs, como a onomatopéia (LEITÃO, 2010; PINTO; LIMA; SILVEIRA, 2014) e a oralidade (BRAGA, 2013); relação visual-verbal (ARAGÃO; ZAVAGLIA, 2010; ROSA, 2010); da tradução de HQ como tradução subordinada (MAYORAL; KELLY; GALLARDO, 1988; AZEREDO, 2013); da tradução de HQ como adaptação (AMORIM, 2013); e da tradução da HQ como tradução funcionalista (LIBERATTI, 2012; 2016).

Selecionamos uma HQ francesa contemporânea, publicada em 2015, “Carnets de thèse” de Tiphaine Rivière como nosso objeto de estudo. A HQ segue a história de uma jovem que ingressa na Universidade Sorbonne para fazer doutorado em literatura. A narrativa mostra com humor as várias adversidades que um doutorando enfrenta enquanto prepara sua tese e tenta balancear a vida acadêmica com a vida pessoal e profissional. Assim, nós a escolhemos como objeto de estudo em razão de sua atualidade, pois uma HQ moderna nos proporciona desafios atuais, e por acreditar que ela nos forneceria extenso material para explorar a relação entre a tradução e o sincretismo verbal-visual.

Propomo-nos, assim, realizar a tradução dessa HQ para, então, observar como se relacionam limites espaciais, diversidade tipográfica, gêneros textuais distintos e a tradução do material linguístico em si.

Faremos inicialmente uma análise da linguagem da HQ e das correntes nos Estudos da Tradução que tratam da HQ. Em seguida explicaremos nosso método de criação e exploração de dados, na metodologia. Depois detalharemos os passos necessários para a realização do processo que gerará esses dados. Daremos prosseguimento com um capítulo tratando dos diferentes gêneros textuais e textos que são simulados dentro de uma HQ e como a tradução deles difere uma da outra. Em seguida, explicaremos os limites e as características do balão e como estes afetam a tradução do material linguístico. Por fim, observaremos alguns exemplos da interação entre os aspectos verbais e visuais. Finalmente, esperamos conseguir traçar um plano das tensões gráficas e verbais que permeiam a tradução de uma HQ.

## **2 JUSTIFICATIVA**

A História em Quadrinho como conhecida atualmente, surgiu nos últimos anos do século XIX, ganhando popularidade no século seguinte (ZANETTIN, 2008). Ao longo dos anos e com a publicação de novos tipos de HQ, ela vem conquistando o reconhecimento como uma mídia diferenciada (ASSIS, 2016), ganhando mesmo o status de “*neuvième art*” no mundo francófono. Ainda assim, o espaço ocupado pelos estudos da tradução dessa mídia e, conseqüentemente, das singularidades dessa arte que une tão intimamente a dimensão verbal e visual permanece limitado, como vimos anteriormente.

Assim, exploraremos com esse trabalho algumas especificidades particulares à tradução dessa mídia, com destaque à relação imagem-texto, aos balões, às restrições impostas pela dimensão visual da HQ; e, também, aos vários gêneros textuais inclusos dentro de uma HQ. Com os resultados obtidos, esperamos poder observar que ferramentas auxiliam nessa atividade e relatar como essas especificidades da HQ se portam no nosso objeto de estudo especificamente.

## **3 OBJETIVOS**

Com esse trabalho pretendemos explorar a relação visual-verbal da história em quadrinhos a partir de uma revisão bibliográfica sobre o assunto e da tradução proposta por nós para a história em quadrinhos francesa “*Carnets de thèse*” de Tiphaine Rivière.

Em primeiro lugar, vamos inventariar os diferentes tipos de gêneros textuais inseridos dentro da HQ supracitada e as características deles que influenciam a tradução final.

Em segundo lugar, vamos observar como as limitações espaciais dos balões influenciam nas escolhas tradutórias;

Em terceiro lugar, especificaremos outras relações imagem-texto não tratadas nos capítulos anteriores e que direcionam a tradução em direção a uma escolha e não outra.

Ao fim, pretendemos contribuir para o entendimento desse gênero que, apesar de ser publicado há mais de um século, ainda possui espaço para estudo devido sua introdução tardia nos Estudos da Tradução, como visto anteriormente na Introdução.

## 4 BASE TEÓRICA

### 4.1 A HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Existem diversas expressões artísticas que são popularmente categorizadas como Histórias em Quadrinhos, por exemplo, as *graphic novels* – “quadrinhos que são vendidos em livraria, que visam o público adulto e que possuem pretensões artísticas mais elevadas que o estereótipo das HQs” (ASSIS, 2016, p. 22) –, as tiras de jornal – série de poucos quadrinhos publicada em jornais ou revista, frequentemente é humorística (MACKOVÁ, 2009) –, ou as *comics* americanas de super-heróis – séries de pequenos livros de poucas páginas publicados periodicamente em baixa qualidade e com baixo custo (ZANETTIN, 2008; 2009) –, cada um desses sendo direcionado para um público diferente – jovens adolescentes, no caso das *comics* e público adulto no caso das *graphic novels*, por exemplo – e tratados de forma distinta, mas fazendo uso de elementos em comum. Todas sendo parte de uma forma de arte, a arte sequencial, que seria “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1999, p. 5).

A linguagem da HQ possui elementos bem estabelecidos que é preciso reconhecer para fazer sua leitura. Destacaremos aqui aqueles que serão de nosso interesse ao longo desse estudo: (1) a prancha – trata-se de uma página desenhada da HQ (BRAGA, 2013); (2) balão – elemento visual que circunda a fala ou o pensamento dos personagens (EISNER, 1999); (3) letreiramento – composição tipográfica do material verbal do texto, isto é, a fonte e seu tamanho (EISNER, 1999); (4) quadrinho, quadro ou vinheta – o quadro de uma HQ, ele separa a cena, é a unidade da HQ (EISNER, 1999); (5) legenda – texto explicativo que descreve ou narra algo e atua geralmente como uma “voz do narrador” (AZEREDO, 2013). Os elementos 2, 4 e 5 são numerados em vermelho na figura abaixo para facilitar a compreensão:

**5** ELLE A UNE BOTTE SECRÈTE : FEINDRE L'INCOMPÉTENCE LA PLUS CRASSE, POUR QUE SES ADVERSAIRES, ÉPUIÉS, RENONCENT À LUI DEMANDER QUOI QUE CE SOIT.



Figura 1 - Elementos da HQ (p. 16)

Além dos elementos da linguagem da HQ propriamente dita, para fazer uma HQ, o artista faz uso de elementos que provém da memória comum da experiência de uma comunidade (EISNER, 1999). Um “vocabulário não-verbal de gestos” que está armazenado na memória do artista incluindo informações sobre “corpo humano, a estilização da sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das suas posturas expressivas” (EISNER, 1999, p. 100). Diferencia-se também gesto, “geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos” (EISNER, 1999, p. 104), de postura, “movimento selecionado de uma sequência de movimentos relacionados de uma única ação” (EISNER, 1999, p. 105).

Assim, a HQ é um gênero multifacetado, que pode se expressar em diversas formas, mas que, essencialmente, faz uso tanto da dimensão verbal quanto da visual para a construção de uma narrativa. Para tanto, ele utiliza tanto elementos já estabelecidos nesse gênero, como a prancha, o quadrinho, o balão, entre outros, bem como elementos marcados culturalmente na memória comum do artista e do público receptor. Veremos a seguir como esse gênero tem se situado nos Estudos da Tradução.

#### 4.2 A HQ NOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO

A HQ tem ocupado uma posição marginal nos Estudos da Tradução (ZANETTIN, 2008). Apesar de reconhecerem o sincretismo de linguagens distintas na HQ, a maior parte dos estudos da tradução sobre HQ atém-se exclusivamente ou prioritariamente aos aspectos linguísticos (AZEREDO, 2013):

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<sup>1</sup>: 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.  
(AZEREDO, 2013, p. 27)

Essa postura tem sido, no entanto, criticada nos últimos anos, segundo Azeredo (2013, p. 29), por considerar a HQ apenas pela perspectiva linguística enquanto essa mídia é um todo indivisível, a parte linguística não existe independente da parte visual, e vice-versa. Este aspecto dual, verbal e visual, é o foco de nosso estudo.

Uma das abordagens linguísticas de nosso interesse é a da oralidade das falas de balões. Celotti (2008) destaca os balões como um dos espaços em que mensagens verbais podem ser encontradas e acrescenta ainda que esses balões merecem um tratamento diferenciado em relação às outras mensagens verbais. Essa parte do material verbal mereceria um tratamento especial para que as falas dos balões mantenham sua característica oral. Mantém-se a “oralidade” do texto escrito nos balões através da oralidade fingida conceituada como manipulação do texto escrito para que ele pareça uma representação fiel da linguagem falada na escrita (BRUMME, 2008 *apud* BRAGA, 2013). Ela não passa, entretanto, de uma ilusão construída para passar uma impressão de autenticidade, pois a oralidade em si não se expressa na escrita. Trata-se igualmente dessa oralidade “falsa” pelo termo *prefabricated orality*, em inglês, discurso que parece espontâneo e natural, mas que na verdade é planejado para parecer assim, por isso recebendo o nome de “prefabricado” (BAÑOS-PIÑERO; CHAUME, 2009 *apud* CHO, 2014).

Azeredo (2013) ainda destaca três perspectivas principais ao se tratar da tradução de HQ nos Estudos da Tradução: a da tradução subordinada; a da semiótica; e a da adaptação cultural. Esta última foca-se mais nos diferentes formatos de HQ de acordo com o país, região e cultura publicados e nas suas adaptações para publicação no estrangeiro. Ela não será o foco da nossa pesquisa, tendo em vista que objetivamos a relação imagem-texto, mas ainda assim trataremos dela no momento em que relatarmos as diferentes estratégias de tradução.

Uma das perspectivas teóricas mais adotadas pelos autores estudados é a da tradução subordinada (*constrained translation*). Esta pode ser aplicada: “quando a tradução requisitada não é apenas do texto escrito, mas de textos associados a outros meios de comunicação (imagem, música, fontes orais etc.), a função do tradutor é dificultada e ao mesmo tempo subordinada a este outro meio” (MAYORAL; KELLY; GALLARDO, 1988 *apud* ASSIS,

---

<sup>1</sup> “Banda desenhada” é o termo utilizado em Portugal para designar o que aqui, no Brasil, chamamos de História em Quadrinhos. Segundo Azeredo (2013), o termo “Banda Desenhada” é um galicismo.

2016) [Tradução de Assis (2016)]. Ou seja, a abordagem tradução subordinada é utilizada quando o texto a ser traduzido não é apenas de um texto escrito, mas inclui textos associados a outras linguagens. Assim, essa abordagem pode ser utilizada para tratar da tradução de vários tipos de linguagem como anúncios, músicas, legendagem, dublagem e, inclusive, HQ<sup>2</sup>. No caso da HQ, a tradução estaria subordinada à sincronia do conteúdo visual com o linguístico – isto é, as informações visual e verbal não podem estar em desacordo – e à sincronia de espaço – ou seja, o espaço da tradução está limitado pelo espaço do original (MAYORAL; KELLY; GALLARDO, 1988).

Para Azeredo (2013, p. 30), a abordagem semiótica considera a simultaneidade da linguagem visual e verbal, a tradução buscando um equilíbrio entre esses dois componentes sem destruir a relação texto e imagem. Para Celotti (2008 *apud* MACKOVA 2012), o tradutor deve ser um “*semiotic investigator*” (investigador semiótico) confrontado com um texto multimodal – um texto multimodal é aquele que faz uso de “diversos recursos semióticos, como a linguagem, o som e a imagem” (HIRVONEN; TIITTULA, 2010 *apud* CHO, 2014) [Tradução nossa] – com duas fontes criadoras de sentido, a visual e a verbal. Num texto anterior Celotti (1999), especifica que o tradutor deve “aprender a ler” elementos da linguagem não verbal da HQ – dentre eles o balão e suas formas, o letreiramento e o quadrinho – para depois poder abordar as mensagens verbais propriamente ditas.

## 5 METODOLOGIA DE PESQUISA

Pretende-se nessa pesquisa explorar as especificidades e as particularidades da relação visual-verbal da tradução da HQ “Carnets de thèse”. A versão dessa HQ que tínhamos disponível tratava-se de uma série de arquivos imagem jpg, um para cada página da HQ. O primeiro problema a ser tratado, então, era transformar o material verbal das imagens em arquivo de texto para que pudéssemos traduzi-lo com o auxílio de um editor de tradução. Para isso, selecionamos a ferramenta ABBYY 12, que é um conversor OCR (*Optical Character Recognition*), sendo capaz de converter arquivos imagem em documentos com texto editável. Ao tentar usá-la no arquivo, porém, percebemos que o software não era capaz com a configuração padrão de reconhecer os caracteres da HQ em questão na maior parte do tempo. Nossa hipótese foi de que isso acontecia porque o texto da HQ estava escrito em uma fonte manual. Utilizamos então a funcionalidade treinamento ABBYY para treinar um novo “padrão de usuário”. Com ele o software recebia uma imagem, reconhecia a localização dos

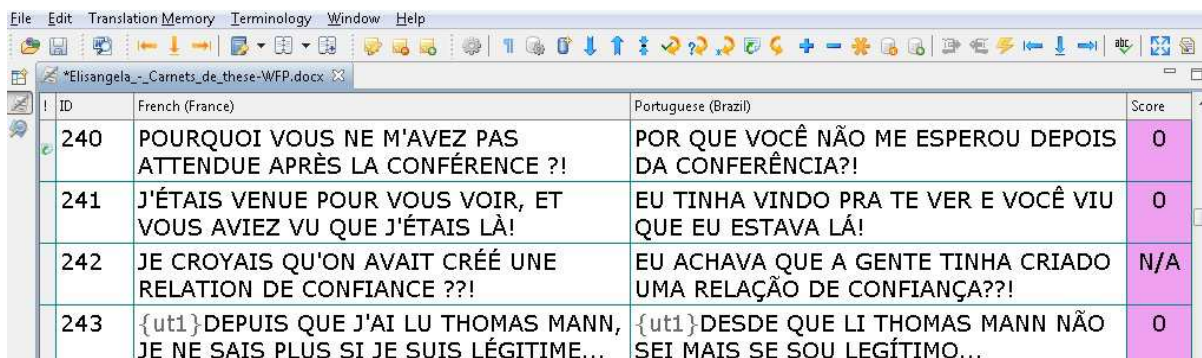
---

<sup>2</sup> Ver Cho (2014) para ver a aplicabilidade dessa teoria na tradução audiovisual.

caracteres nela e o usuário identificava caractere por caractere. A partir dessa identificação, a ferramenta construía um dicionário de caracteres que poderia ser utilizado posteriormente para fazer leituras mais exatas de textos escritos nessa mesma fonte. No total, treinamos o padrão com sete páginas da HQ escolhidas por terem uma quantidade de material verbal considerável. Percebemos que, nesse nível, o software já reconhecia eficazmente quase todos os caracteres, apesar de ainda apresentar dificuldade na leitura e na diferenciação de caracteres acentuados, como “É”, “È” e “Ê”; e “I” e “Î” – supomos que isso ocorra porque os acentos são grafados de forma bastante irregular e pouco diferenciada na HQ em questão –, ou de outros caracteres que, nessa fonte, fossem grafados de maneira similar – um exemplo é o pronome “Il” que algumas vezes era reconhecido como “TI”, devido à similaridade entre a grafia do “I” e do “T”.

Com esse padrão de usuário e também com os padrões internos do ABBYY 12 foi possível ler a maior parte do texto dos balões e das legendas, embora tenha sido sempre necessário fazer alguns ajustes em acentos ou outros caracteres na grande maioria das páginas. O material textual do paratexto linguístico – material verbal que não o dos balões ou o das legendas (CELOTTI, 2008) – geralmente não era captado nessa etapa. Seu tratamento ocorreu numa etapa posterior. No total, foi preciso em torno de 10 horas no laboratório para tratar todas as imagens com o ABBYY.

Com o reconhecimento do ABBYY salvamos a HQ em formato docx, sendo assim os textos reconhecidos eram editáveis. Procedemos a uma revisão, que incluía reposicionar alguns balões que estavam fora da posição correta, criar caixas de texto para inserir a mão os textos de balões que não eram horizontais e, portanto, não podiam ser reconhecidos pelo ABBYY, as inscrições dos cartazes, placas e outros elementos do paratexto linguístico e as onomatopeias. Assim, criamos com esse docx um projeto no Wordfast Pro, doravante WFP – editor de tradução com memória de tradução e que, ao fim do processo tradutório, nos permite reconstituir o formato do arquivo original com a tradução já inserida –, que reconheceu todo o material textual que poderia ser editado com o processador de texto MS-Word graças aos procedimentos anteriores de reconhecimento textual. Abaixo vemos a interface do WFP com o texto original à esquerda e a tradução à direita.



ID	French (France)	Portuguese (Brazil)	Score
240	POURQUOI VOUS NE M'AVEZ PAS ATTENDUE APRÈS LA CONFÉRENCE ?!	POR QUE VOCÊ NÃO ME ESPEROU DEPOIS DA CONFERÊNCIA?!	0
241	J'ÉTAIS VENUE POUR VOUS VOIR, ET VOUS AVIEZ VU QUE J'ÉTAIS LÀ!	EU TINHA VINDO PRA TE VER E VOCÊ VIU QUE EU ESTAVA LÁ!	0
242	JE CROYAIS QU'ON AVAIT CRÉÉ UNE RELATION DE CONFIANCE ??!	EU ACHAVA QUE A GENTE TINHA CRIADO UMA RELAÇÃO DE CONFIANÇA??!	N/A
243	{ut1}DEPUIS QUE J'AI LU THOMAS MANN, JE NE SAIS PLUS SI JE SUIS LÉGITIME...	{ut1}DESDE QUE LI THOMAS MANN NÃO SEI MAIS SE SOU LEGÍTIMO...	0

Figura 2 - Interface do Wordfast Pro

Com o WFP era possível realizar a tradução mantendo um conjunto de notas contendo os problemas e soluções de tradução para análise posterior. Ao fim do processo tradutório, exportamos as notas com a funcionalidade “Export notes” e obtivemos uma tabela no MS-Word com todas as notas feitas anteriormente e os segmentos aos quais elas estão relacionadas. Essa tabela foi então analisada a fim de delinear as principais questões encaradas no processo tradutório – como, por exemplo, a limitação espacial dos balões.

## 6 PROCESSO TRADUTÓRIO

A tradução foi feita com auxílio de corpora de tradução paralela, como Linguee<sup>3</sup> e Reverso Context<sup>4</sup> – essa ferramenta foi utilizada, pois, diferentemente do que foi observado com o Linguee, as sugestões de tradução em caso de termos coloquiais ou informais eram pertinentes; e dicionários bilíngues, como Sensagent<sup>5</sup>; e dicionários monolíngues, como *Le Trésor de la langue française informatisé*<sup>6</sup> – doravante TLFi –, Priberam<sup>7</sup>, Michaelis<sup>8</sup> e Larousse<sup>9</sup>. Foi também preciso utilizar recursos menos formais e normatizados, pois como o texto a traduzir é contemporâneo e a linguagem utilizada é bastante informal, algumas palavras ou expressões não eram encontradas em fontes de consulta tradicionais – é o caso de “chaipas” no exemplo abaixo:

<sup>3</sup> Disponível em: < <http://www.linguee.fr/> >. Acesso em: 23 nov. 2016.

<sup>4</sup> Disponível em: < <http://context.reverso.net/traduction/> >. Acesso em: 23 nov. 2016.

<sup>5</sup> Disponível em: < <http://traduction.sensagent.com/> >. Acesso em: 23 nov. 2016.

<sup>6</sup> Disponível em: < <http://atilf.atilf.fr/> >. Acesso em: 23 nov. 2016.

<sup>7</sup> Disponível em: < <http://www.priberam.pt/DLPO/Default.aspx> >. Acesso em: 23 nov. 2016.

<sup>8</sup> Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/> >. Acesso em: 23 nov. 2016.

<sup>9</sup> Disponível em: < [larousse.fr/dictionnaires/francais/](http://larousse.fr/dictionnaires/francais/) >. Acesso em: 23 nov. 2016.



Figura 3 - Comparação quadro p. 61

Assim em alguns casos, definições e sugestões de tradução foram buscadas e encontradas em fóruns, blogs, dicionário informal<sup>10</sup> e, até mesmo, redes sociais.

Ainda, nos atentamos ao registro da fala dos personagens, diversas expressões ou palavras utilizadas eram coloquiais ou informais. Foi importante buscar traduções que não

<sup>10</sup> Disponível em: < <http://www.dicionarioinformal.com.br/> >. Acesso em: 23 nov. 2016.



reproduzissem uma formalidade em trechos em que ela não era utilizada. Observemos o exemplo:

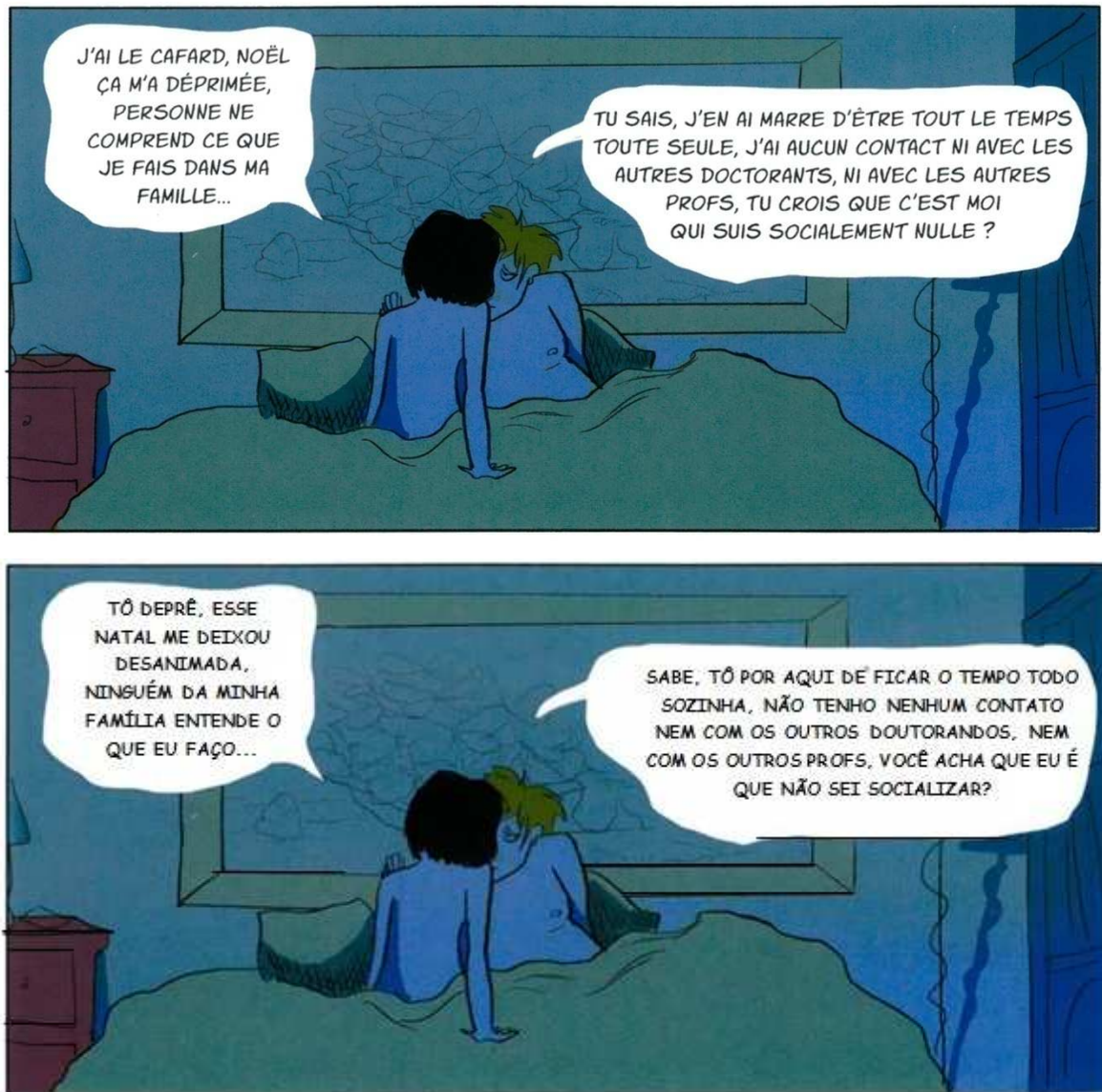


Figura 4 - Comparação quadro p. 68

Nesse caso, “*cafard*”, que significa “*Tristesse lancinante accompagnée d'idées noires et d'un sentiment de profonde lassitude*” (TLFi), é um termo *familier* e na tradução buscamos reproduzir esse discurso com o coloquial “deprimé”.

Também foi trabalhosa a tradução de termos que se referem a instituições e convenções culturais específicas da cultura francesa e, mais especificamente, da esfera educacional francesa. É o caso de “ZEP” (*zone d'éducation prioritaire*) – este exemplo será explorado num capítulo posterior – e de “*agrégation*”. Para casos como esses, foi necessário buscar o significado e o contexto do termo na cultura francesa para, então, procurar uma adaptação na cultura brasileira ou optar por um termo genérico que insinue o significado do termo original.

Observemos o exemplo abaixo, rico em problemas que se encaixam nessa categoria de diferenças culturais:



Figura 5 - Comparação quadro p. 32

Primeiramente “*Agrégation*” é “*Concours donnant droit à l'admission dans le corps des professeurs de l'enseignement secondaire*” (TLFi), como no Brasil não encontramos exame de admissão similar, optamos por “licenciada”, para identificar que ela está apta a dar aulas. Depois temos “*Normalien*” que é “*Élève d'une école normale ou d'une école normale supérieure ; relatif à ces écoles*” (LAROUSSE). A *École normale supérieure* é instituição de ensino singular da França, sem um equivalente no Brasil. Encontramos, entretanto, alguns casos dessa instituição francesa citada no Brasil pelo nome “Escola Normal” e optamos por essa tradução. Ainda no primeiro balão aparece o termo “*Allocataire monitrice*” que significa “*Statut d'une doctorante recevant une allocation*”. Nesse caso, observamos os currículos de pós-graduação brasileiros e encontramos o termo “estágio docente” que se aproximaria do termo original. No segundo balão temos “*HEC*”, que significa “*École des hautes études commerciales*”. Mais uma vez, não temos instituição de tamanho renome no Brasil, então optamos por uma tradução que não faz referência a nenhuma instituição em particular, mas esclarece o sentido da original “Escola de Comércio”. Essa tradução de “*HEC*” por “Escola de Comércio” fez com que tivéssemos que escolher cuidadosamente palavras curtas para traduzir o resto da mensagem verbal do balão, senão arriscaríamos ultrapassar os contornos do mesmo. Nesse quadro vimos então dois casos em que o termo foi adaptado para a realidade brasileira, “*Agrégation*” e “*Allocataire monitrice*”, um caso em que optamos por um termo abstrato, “*HEC*”, e um caso que traduzimos por um termo que faz referência à realidade francesa “*Normalienne*”.

Na medida do possível buscamos adaptações, mas em casos em que a realidade é muito diferente, como a das instituições de ensino francesa e brasileira, nem sempre conseguimos alcançar esse objetivo. Outros exemplos de termos específicos da realidade francesa que necessitaram de uma reflexão maior e de adaptação para a língua portuguesa podem ser encontrado no Apêndice A.

Outra preocupação, já no momento de editar a HQ, era manter o letramento, que também traz uma dimensão significativa para a HQ. Observemos o exemplo:



Figura 6 - Exemplo de letramento: original p. 22





Figura 7 - Exemplo de letreiramento: tradução p. 22

No 3º quadro do original vemos o artigo “la” em tamanho maior do que o dos caracteres ao lado. Esse “la” tem um destaque pois a protagonista está se imaginando a pesquisadora mais importante no meio acadêmico. A tradução tem que reproduzir corretamente esse destaque senão o artigo traduzido “a” não terá de forma alguma o significado do original.

Ainda outro exemplo da importância do letreiramento:



Figura 8 - Comparação quadro p. 151

Aqui não somente o tamanho da fonte é aumentando em todo o balão em comparação com o resto da HQ, para indicar o grito, como a palavra “*tout*” é ainda maior em comparação com o resto do balão para destacar o fato de que realmente nada agrada o interlocutor do personagem. Tentamos repetir o mesmo na tradução.

Por fim, nossos principais desafios contaram com a reprodução da oralidade, o limite espacial, sobretudo, dos balões, as diferenças culturais e a reprodução de termos coloquiais e informais na tradução.

## 7 INTERTEXTUALIDADES

Uma das especificidades da tradução de HQs, e em especial da que traduzimos, é a intertextualidade entre diversos tipos de gêneros textuais e discursos que permeiam o todo da HQ. Isto é, no decorrer da narrativa somos apresentados com material verbal que está inserido numa carta, num e-mail, enfim, diversos gêneros que não o esperado de balões e legendas, onde estão inclusos diálogos e a “voz da narrativa”. Exemplo:



poser les 11 questions suivantes:

1.

Sophocle dans *Antigone* écrit: « L'homme marche vers rien. » Il ajoute que cela ne concerne pas seulement le présent, mais aussi l'avenir et la série infinie du temps. Ayant tous les chemins, il marche vers rien quoi qu'il puisse arriver. Il n'y a pas d'immobilité possible et tout est pourtant, dit-il, éphémère et fluctuant.

QUESTION: Pensez-vous que ce qui n'existe qu'en changeant ne peut se modifier du fait qu'il change?

2.

Pour Proust, il est impossible de distinguer l'oubli absolu du savoir absolu. C'est un excès de savoir qu'il décrit comme une vision indistincte de toute chose, doublée d'une incapacité à en saisir aucune. Elle entraîne paralysie, impuissance à penser: un flot de souvenirs submerge l'observateur.

QUESTION: Savez-vous si Proust a parlé de paralysie de la pensée dans la Recherche et, si oui, dans quel passage exactement?

3.

La métaphysique, c'est-à-dire tout ce qui a la prétention d'être une connaissance dépassant l'expérience, c'est-à-dire des phénomènes donnés, et qui tend à expliquer par quoi la nature est conditionnée dans un sens ou dans l'autre, peut-elle être considérée par Kafka comme la forme expiatoire qui

Figura 9 - E-mail p. 139

A narrativa aqui segue os dois primeiros quadros e continua num e-mail. Somos capazes de reconhecer que se trata de um e-mail tanto com auxílio linguístico, isto é, o endereço de e-mail, quanto pelas mensagens não verbais: a formatação do texto, o desenho do personagem manuseando um celular. Como Celotti (1999) afirma, é preciso reconhecer tanto as mensagens verbais quanto elementos não verbais antes de poder traduzir. A HQ pode conter tipos de textos distintos: uma carta, um documento oficial, um trecho de livro, uma página na internet, etc. É preciso reconhecer o gênero textual que traduzimos para podermos traduzi-lo corretamente.

Grande parte da alternância desses discursos se encontra no que Celotti (2008) chama de paratexto linguístico, isto é, as mensagens verbais que não estão nem no interior dos balões ou das legendas com, por exemplo: pôsteres, placas com mensagens escritas, páginas de livros ou



diários, dentre outras. Celotti (2008) também especifica outros tipos de mensagens verbais que também requerem atenção particular do tradutor, trataremos de uma delas – os balões – posteriormente. O paratexto linguístico não limita, entretanto, todo o universo que abordaremos nesse capítulo, pois outros gêneros textuais também podem aparecer na HQ por citação direta ou paródia.

### 7.1 PARATEXTO LINGUÍSTICO

Tenderíamos a pensar que cada gênero presente na HQ teria de ser analisado e tratado para que ele seja completamente traduzido para ser legível para o leitor da tradução da mesma forma que foi para o leitor do original. Isso de fato aconteceu na maior parte das vezes em nosso processo tradutório, entretanto, outras soluções podem ser empregadas dependendo de cada caso. Azeredo (2013, p. 30-31) cita, por exemplo, seis técnicas distintas para tratar do paratexto linguístico: (1) tradução normal; (2) tradução em nota de rodapé na *gutter* – também chamada de sarjeta em português –, quando a mensagem verbal está demasiadamente inserida no aspecto visual; (3) adaptação cultural, quando se opta pela domesticação; (4) não-tradução, quando têm uma função mais visual do que verbal; (5) eliminação, se não alterar a história; (6) mescla dessas estratégias. Veremos que utilizamos algumas dessas estratégias, embora outras tenham sido evitadas como, por exemplo, a 5, já que consideramos perigoso optar pela eliminação de elementos verbais por serem considerados pouco relevantes pelo tradutor.

Observemos o primeiro exemplo em que utilizamos a supracitada “tradução normal”:



Figura 10 – E-mail original p. 72



Figura 11 - E-mail tradução p. 72

Os sinais que indicam aqui a mudança do discurso incluem a progressão dos quadros em que a protagonista liga seu computador e começa a utilizá-lo, mas também o letreiramento. Um dos indicadores de textos digitais, formais ou impressos é a fonte utilizada. Nesse caso, a fonte “manuscrita” presente na maior parte dos balões e legendas até então, muda quando a personagem encara seu computador. Isso unido à própria mensagem verbal nos sugere que se trata de um e-mail. Tendo o tipo de texto em mente, optamos por uma tradução formal e típica da língua escrita: “A Universidade Paris XXII lamenta informá-la que não será capaz de pagar o semestre de aulas que você deu. Esse tipo de curso só pode ser pago como horas extras e você não forneceu prova de um emprego em tempo integral. Infelizmente, não temos autorização para empregar substitutos como empregador principal”. Outro trecho em que também temos um texto também em ambiente digital é:



Figura 12 – Rede social original p. 124



Figura 13 - Rede social tradução p. 124

Reconhecemos aqui o tipo de texto também com ajuda do desenho da personagem utilizando um computador. Junto disso, podemos reconhecer um desenho que imita uma rede social genérica. Embora os tipos desse texto e do anterior sejam similares – ambos são textos em redes digitais –, a estratégia de tradução é distinta. Aqui se trata de simular a linguagem de uma rede social, na qual a personagem está navegando. Traduzimos esse trecho fazendo comparações com a linguagem empregada em outras redes sociais de forma que a tradução não apresente termos que não são utilizados usualmente nesse meio. Assim, traduzimos “Confidentialité” por “Privacidade”, e não “Confidencialidade”; e “Paramètres” por “Configurações”, e não “Parâmetros”. Embora as traduções “Confidencialidade” e “Privacidade” sejam aceitáveis enquanto tradução palavra por palavra, quando considerações

do tipo de texto que esse trecho tenta simular, as opções que fizemos são mais comuns em redes sociais.

Outro tipo de texto que frequentemente aparece em HQs é a pichação, que pode ou não ser traduzida, dependendo do caso. Vejamos este exemplo:



Figura 14 - Pichação p. 12

Esta pichação foi selecionada especialmente, pois em mais de uma ocasião a HQ mostra uma pichação com essa mesma frase “Sens de la vie”, acompanhada de uma seta, o que nos leva a crer que essa pichação não foi inserida de forma aleatória e que ela tem alguma importância para a história. Assim, concluímos que não poderíamos deixar essa pichação em específico sem qualquer tradução. Optaríamos aí pelo redesenho desse trecho com a tradução “Sentido da vida” já que a tradução de “Sens” por “Sentido” manteria a polissemia da palavra original – “Significado” e “Sentido direcional”. Entretanto, se fossemos publicar essa tradução, a decisão pelo redesenho não caberia a nós, e sim ao departamento gráfico. Caso o redesenho não fosse possível, sugerimos, no mínimo, uma nota de rodapé na sarjeta com a tradução dessa pichação, já que pela sua repetição através da HQ, concluímos que ela não está aí arbitrariamente. Assim, vemos que a estratégia tradutória do paratexto linguístico depende não somente da situação específica em que o paratexto aparece, mas sim de sua relação com os outros paratextos – nesse caso a repetição de uma mesma mensagem no decorrer da narrativa – e com a narrativa como um todo.



Outro caso de tipo de paratexto linguístico bastante usado em HQs é o pôster, ou cartaz. Esse tipo de paratexto é facilmente reconhecível visualmente e dificilmente tivemos dificuldade para reconhecer qualquer cartaz. Nessa HQ optamos por traduzir a totalidade dos pôsteres legíveis, especialmente porque alguns deles continham elementos humorísticos relacionados ao universo acadêmico no qual a protagonista está inserida. Observemos um exemplo de pôster:



Figura 15 – Cartaz original p. 88



Figura 16 - Cartaz tradução p. 88

Traduzimos aqui por “A Secretária de Doutorado lhes deseja um ótimo 2011 cheio de estudos!”. A tradução não se afasta muito das palavras do original, mas é feita de forma que o cartaz traduzido seja tão apelativo quanto um cartaz deveria ser. De fato, seguimos esse princípio de tentar tornar os cartazes tão apelativos quanto os originais em praticamente todos os casos que tratamos.



Temos também nessa HQ paratexto simulando uma agenda de tarefas e horários. Vejamos o exemplo abaixo:

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
7	Bibliographie	Bibliographie	Bibliographie	Bibliographie	Bibliographie
8	Bibliographie	Bibliographie	Bibliographie	Bibliographie	Bibliographie
9	Trajet	Trajet	Trajet	Trajet	Trajet
10	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat
11	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat
12	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat
13	Bibliographie	Bibliographie	Bibliographie	Bibliographie	Bibliographie
14	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat
15	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat	Trajet	Secrétariat
16	Secrétariat	Secrétariat	Secrétariat	Cours L2	Secrétariat
17	Trajet	Trajet	Trajet	Cours L2	Trajet
18	Bibliographie	Bibliographie	Préparation de cours	Trajet	Bibliographie
19	Bibliographie	Bibliographie	Préparation de cours	Bibliographie	Bibliographie
20	Relecture des fiches de la journée	Relecture des fiches de la journée	Préparation de cours	Relecture des fiches de la journée	Relecture des fiches de la journée
21	Élaboration du plan	Élaboration du plan	Préparation de cours	Élaboration du plan	Élaboration du plan
22	Élaboration du plan	Élaboration du plan	Préparation de cours	Élaboration du plan	Élaboration du plan
23	Élaboration du plan	Élaboration du plan	Préparation de cours	Élaboration du plan	Élaboration du plan

Figura 17 – Rotina original p. 85

	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
7	Bibliografia	Bibliografia	Bibliografia	Bibliografia	Bibliografia
8	Bibliografia	Bibliografia	Bibliografia	Bibliografia	Bibliografia
9	Deslocamento	Deslocamento	Deslocamento	Deslocamento	Deslocamento
10	Secretaria	Secretaria	Secretaria	Secretaria	Secretaria
11	Secretaria	Secretaria	Secretaria	Secretaria	Secretaria
12	Secretaria	Secretaria	Secretaria	Secretaria	Secretaria
13	Bibliografia	Bibliografia	Bibliografia	Bibliografia	Bibliografia
14	Secretaria	Secretaria	Secretaria	Secretaria	Secretaria
15	Secretaria	Secretaria	Secretaria	Deslocamento	Secretaria
16	Secretaria	Secretaria	Secretaria	Aula 2º ano	Secretaria
17	Deslocamento	Deslocamento	Deslocamento	Aula 2º ano	Deslocamento
18	Bibliografia	Bibliografia	Preparação de aulas	Deslocamento	Bibliografia
19	Bibliografia	Bibliografia	Preparação de aulas	Bibliografia	Bibliografia
20	Releitura das fichas do dia	Releitura das fichas do dia	Preparação de aulas	Releitura das fichas do dia	Releitura das fichas do dia
21	Elaboração do plano	Elaboração do plano	Preparação de aulas	Elaboração do plano	Elaboração do plano
22	Elaboração do plano	Elaboração do plano	Preparação de aulas	Elaboração do plano	Elaboração do plano
23	Elaboração do plano	Elaboração do plano	Preparação de aulas	Elaboração do plano	Elaboração do plano

Figura 18 - Rotina tradução p. 85

Esse tipo de texto é de fácil identificação, é semelhante a uma tabela e dividido por dias e horários. O desafio no momento da tradução foi manter a tradução dos textos inseridos nas células tão curtos e tão simples quanto o original, já que uma agenda dessa natureza é conhecida por ter elementos nominais curtos e simples. Na figura acima, essa tarefa se mostrou relativamente fácil, com destaque para “*Relecture des fiches de la journée*” que foi traduzido para “Releitura das fichas do dia” e para “*Cours L2*” que foi traduzido por “Aula 2º ano”, já que *L2* é referência ao segundo ano do ensino superior na França. Ou seja, no caso da tabela de rotina partimos do reconhecimento de elementos tanto visuais – o desenho da tabela –, quanto das informações verbais – o horário, os dias na semana – para identificarmos o tipo de texto e traduzi-lo de forma satisfatória seguindo o que é comum nesse tipo de tabela: informações curtas, concisas e, geralmente, sem verbos.

## 7.2 CITAÇÕES E OUTROS TEXTOS

Outros intertextos que encontramos nessa HQ não são tantos tipos de gêneros distintos, mas citações e imitações de outras obras. Supomos que isso ocorra nessa HQ em especial por



causa da sua temática: a protagonista é uma estudante de literatura inserida no ambiente universitário e ela cita mais do que uma obra literária e filosófica durante a HQ. Vejamos um exemplo:

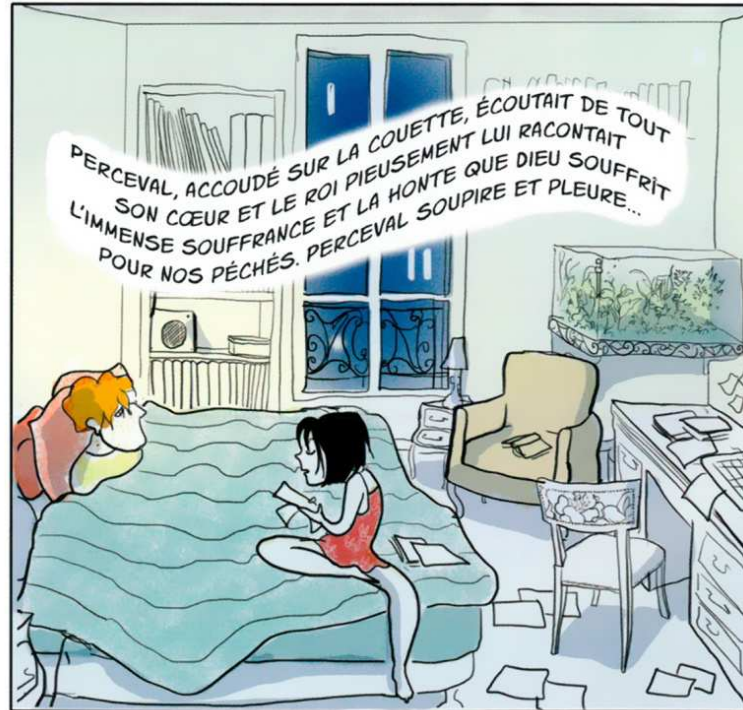


Figura 19 - Trecho de Perceval p. 48

A personagem está citando um trecho de uma obra do ciclo arturiano. Trata-se do manuscrito de Mons do Romance do Graal<sup>11</sup>. Para traduzir esse trecho em específico buscamos traduções dessa obra no Brasil e encontramos uma logo de início na biblioteca da própria Universidade de Brasília. Nesse caso, selecionamos o trecho da tradução o trecho da tradução encontrada e escolhemos fazer algo semelhante ao que a própria HQ faz quando cita uma obra estrangeira traduzida para o francês: inserir a tradução no texto e colocar a fonte em nota de rodapé.

Entretanto, como o material verbal do original não está alinhado à horizontal e possui uma curvatura, precisaríamos de grafista ou saber utilizar ferramentas como o Photoshop para reproduzir esse efeito. Não tomamos atitudes nesse sentido porque a reprodução desse efeito não faz parte do nosso objeto de estudo. Em todo caso, segue abaixo a tradução inserida nesse trecho: “Perceval, inclinado no coxim, ouvia a narrativa com todo o coração e o rei piedosamente relata a grande dor e a vergonha que deus sofreu por nossos pecados.” (TROYES, 1992, p. 186).

<sup>11</sup> Texto completo disponível em francês online em:

< <http://www.quetedugraal.com/category/quete/perceval/page/3> >. Acesso em: 23 set. 2016.

Em outros casos, a relação entre a HQ e textos já publicados é um pouco mais complexa de lidar. Observemos o trecho:



Figura 20 - Trecho bíblico p. 158

No trecho, a personagem vai fazer uma leitura em uma celebração católica. Sabe-se que a leitura nesse tipo de evento é sempre feita a partir de um texto bíblico previamente selecionado. Neste caso, trata-se da Primeira Carta de São Paulo aos Coríntios. Buscamos esse texto em português e optamos pela versão da “Bíblia Sagrada – Edição Pastoral” da Editora Paulus: “Ainda que eu falasse as línguas dos homens e dos anjos e não tivesse amor, seria como o metal que soa ou como o sino que tine” (BÍBLIA, 1996, p. 1474) como o equivalente a “*J'aurais beau parler toutes les langues des hommes et des anges, si je n'ai pas la charité... ...s'il me manque l'amour, je ne suis qu'un cuivre qui résonne, une cymbale retentissante.*”<sup>12</sup>. Embora semelhantes, vê-se que a tradução para o português não possui um

<sup>12</sup> Trecho retirado da própria HQ.



do país do idioma traduzido”. No caso essa diretriz é de uma editora estrangeira que traduz e que publica HQs brasileiras.

No caso da citação ou da imitação de textos já estabelecidos: optamos por recorrer a traduções já publicadas, quando elas existem ou por traduzirmos nós mesmos o trecho, caso não exista tradução ainda. No entanto, quando se tratava de um texto típico da cultura de partida e que ele em si não era essencial para o desenvolvimento da narrativa, mas sim o que ele simbolizava na situação dada, optamos por uma adaptação cultural, seguindo a diretriz supracitada.

Enfim, vimos como lidamos com a existência de diferentes gêneros textuais dentro da HQ que traduzimos. Nossa estratégia foi aprender a reconhecer os sinais tipográficos e visuais, como afirma Celotti (1999), dos diversos tipos de texto que poderiam aparecer e, após o reconhecimento, traduzir de forma que a tradução mantivesse as características essenciais desse gênero textual, isto é, a tradução de um cartaz deveria ter uma linguagem tão apelativa quanto o cartaz de origem, a tradução de um e-mail deveria ser tão formal quanto a do e-mail de origem.

## **8 O BALÃO**

Celotti (2008) designa os balões como uma das quatro grandes áreas onde as mensagens verbais podem estar localizadas. De fato, é dentro dos balões que se encontram, se não todas, pelo menos a maioria das “falas” dos personagens. Esse fato é uma das especificidades que o tradutor de uma HQ tem de se atentar: manter as marcas de “oralidade” (LIBERATTI, 2016). Mantém-se a “oralidade” do texto escrito nos balões através de uma oralidade fingida, conceituada como manipulação do texto escrito para que ele pareça uma representação fiel da linguagem falada na escrita (BRUMME, 2008 *apud* BRAGA, 2013). Ela não passa, entretanto, de uma ilusão construída para passar uma impressão de autenticidade. Vejamos este primeiro exemplo:





Figura 22 – Oralidade original p. 53



Figura 23 - Oralidade tradução p. 53

No trecho acima da página 53, a personagem dá permissão para que um de seus alunos possa questioná-la durante a aula. Uma tradução que não se atente para a oralidade e fosse mais “literal” seria então inadequado. Por isso, optamos pela expressão mais comum em língua portuguesa: “Sim, pode falar.”. Este é um exemplo simples de como a manutenção da oralidade altera a tradução em comparação com o original. Ainda assim, as especificidades da tradução do balão não se limitam à manutenção das marcas orais.

### 8.1 LIMITAÇÕES ESPACIAIS

Outra especificidade da tradução do balão é a sua “limitação” espacial. Esse tema já é abordado desde a tradução subordinada, a tradução estaria subordinada à sincronia com o espaço geral, que seria, portanto, um dos níveis de “*constraint*” da tradução de HQ (MAYORAL; KELLY; GALLARDO, 1988). Azeredo (2013) afirma que a limitação espacial é uma limitação de caráter “técnico” e, para contornar esse problema, pode-se seguir as seguintes ações: “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.” (AZEREDO, 2013, p. 29). Não podemos negar ter usado também boa parte dessas técnicas, entretanto, nos opomos à primeira – alterar o tamanho das letras. Isso porque o tamanho da letra tem também um significado dentro da HQ, particularmente na que estamos traduzindo.



Figura 24 – Efeitos da alteração do tamanho da letra p. 194 e p. 159

Observando a figura acima, por exemplo, vemos que no primeiro quadro a alteração do tamanho da fonte de uma palavra, “*fasciné*”, serve para destacar quanto o personagem ficou impressionado. No segundo quadro, vemos que o tamanho da fonte é alterado nos dois balões inferiores em comparação ao superior para mostrar que os dois últimos balões se tratam de sussurros, enquanto o primeiro é uma fala em tom de voz normal. Essas observações nos levam a crer que seria perigoso alterar o tamanho da fonte para fazer o texto caber dentro do balão, pois essa mudança traria conjuntamente outras mudanças de significado para o trecho alterado – ele poderia ser interpretado como um sussurro e as outras palavras em fonte normal como destaque.

Preferimos então as estratégias de supressão de informações “não essenciais”, alteração da pontuação, reorganização de palavras ou eliminação de redundâncias para contornar as limitações espaciais nos balões. Por exemplo:



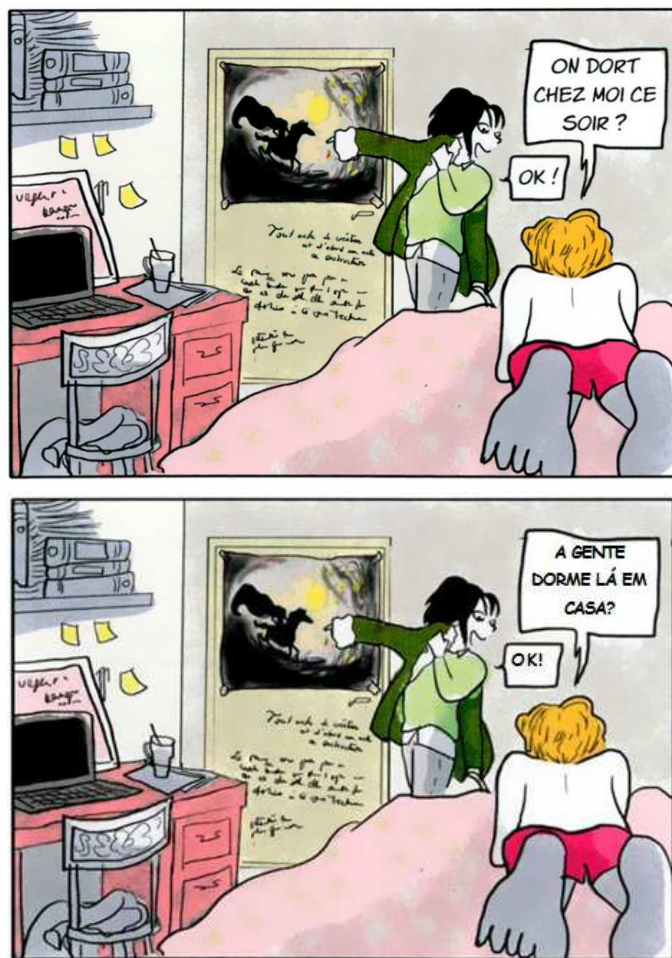


Figura 25 – Supressão de informações p. 38

No trecho o personagem pergunta à protagonista se eles irão dormir na casa dela nesta noite – “*On dort chez moi ce soir?*”. Se traduzíssemos todo o trecho sem supressão ele ficaria algo como “A gente dorme na minha casa hoje à noite?”, ou, mais natural, “Vamos dormir na minha casa esta noite?”. Essas duas opções ultrapassam, e muito, o espaço original, que tem apenas 25 caracteres, enquanto as opções de tradução apresentadas têm 41 e 38 caracteres, respectivamente. Optou-se então por traduzir por “A gente dorme lá em casa?”, que tem 25 caracteres, como o original, mas que omite a informação do “*ce soir*” que consideramos que, nesse contexto, poderia ficar implícita. Ou seja, optamos pela supressão de informações que consideramos não essenciais.

Outro exemplo de alteração textual pode ser encontrado na tradução do seguinte trecho:



Figura 26 – Alteração da pontuação p. 10

O trecho original faz referência à “ZEP”, “Zones d'éducation prioritaires” zonas de educação francesa que inclui estabelecimentos de ensino que enfrentam dificuldades sociais e escolares e que, por isso, recebiam auxílios suplementares. Esse tipo sistema não tem um equivalente na cultura brasileira já que se trata de uma particularidade da realidade francesa. Entretanto, podemos buscar iniciativas educativas brasileiras que também buscam a sanar problemas sociais, econômicos e educativos. Encontramos algumas iniciativas semelhantes, como CAIC (Centros de Atenção Integral à Criança e ao Adolescente) e o CIEP (Centro Integrado de Educação Pública), porém elas já não existem há pelo menos dez anos, o que tornaria essas opções inadequadas. Outras iniciativas educativas encontradas no site MEC são destinadas a alunos com necessidades especiais ou para educação no campo, indígena ou quilombola e consideramos que essas traduções poderiam afastar ainda mais a tradução do seu sentido original, já que se trata de uma HQ claramente ambientada no espaço urbano e os alunos que foram apresentados em páginas anteriores não aparentam ter necessidades especiais.

Optamos, então, por traduzir “ZEP” por “desse lugar”, mesmo esta tradução eliminando a particularidade da ZEP como escola na periferia, porque nos quadros anteriores a protagonista já vinha falando dessa ZEP e um quadro posterior recupera esse sentido com “escola na periferia”. Entretanto a tradução de “Je quitte la zep...!”, 20 caracteres, por “Vou sair desse lugar...!”, 24 caracteres, ultrapassa o balão com a fonte usada, já que ele é pequeno. Optamos então por suprimir a pontuação “...”.

Assim, as duas estratégias principais que utilizamos para lidar com a falta de espaço no balão foram a alteração da pontuação e supressão de informações “não essenciais”. E, considerando o significado do tamanho da fonte nas mensagens verbais dos balões, como mostramos anteriormente, indicamos o não uso dessa estratégia a não ser como último recurso.

## 8.2 O FORMATO DO BALÃO

Outro fator de interesse no momento da tradução do balão é o formato do mesmo. Mas não da forma como ele geralmente é tratado na literatura da Tradução de HQ, como símbolo da diferença entre culturas (LIBERATTI, 2016). Na verdade, os balões comuns no Brasil e na HQ que traduzimos costumam ser os mesmos: o balão redondo, ou retangular; o balão nuvem; balão com várias pontas pontiagudas. A maior diferença fica por conta do balão do sussurro que é diferenciado dos outros balões não pelo formato do balão, mas pelo tamanho da fonte, como já vimos anteriormente nesse capítulo. Entretanto, a particularidade dessa HQ da qual pretendemos tratar é que alguns dos balões costumam cercar exatamente o texto que eles envolvem. Vejamos esses exemplos:



Figura 27 - Contorno do balão p. 25



Figura 28 - Contorno do balão p. 143

No primeiro, ao invés da autora utilizar um balão regular retangular, que é um dos formatos mais usados nessa HQ, ela opta por um balão irregular. Provavelmente para evitar que o balão ficasse com espaço vazio nas laterais de “le 4 décembre!”, a autora optou por estreitar as linhas que envolvem o balão para cercar o texto da forma mais próxima possível. De forma semelhante, no segundo exemplo, os limites do segundo balão seguem quase exatamente os limites do material verbal “Ah bon, à ce point-là?”. Esse fenômeno não ocorre em todos os balões dessa HQ, porém ocorre com frequência o bastante para acreditarmos que se trata de um dos traços distintivos da artista.

Devemos então nos atentar à tradução desses balões irregulares que circundam a mensagem verbal. Caso deixemos espaços em branco em excesso rompemos com a sincronia do espaço, pois tanto o excesso de mensagem verbal quanto sua falta devem ser evitados (MAYORAL; KELLY; GALLARDO, 1988). Vejamos alguns casos de como isso foi feito:



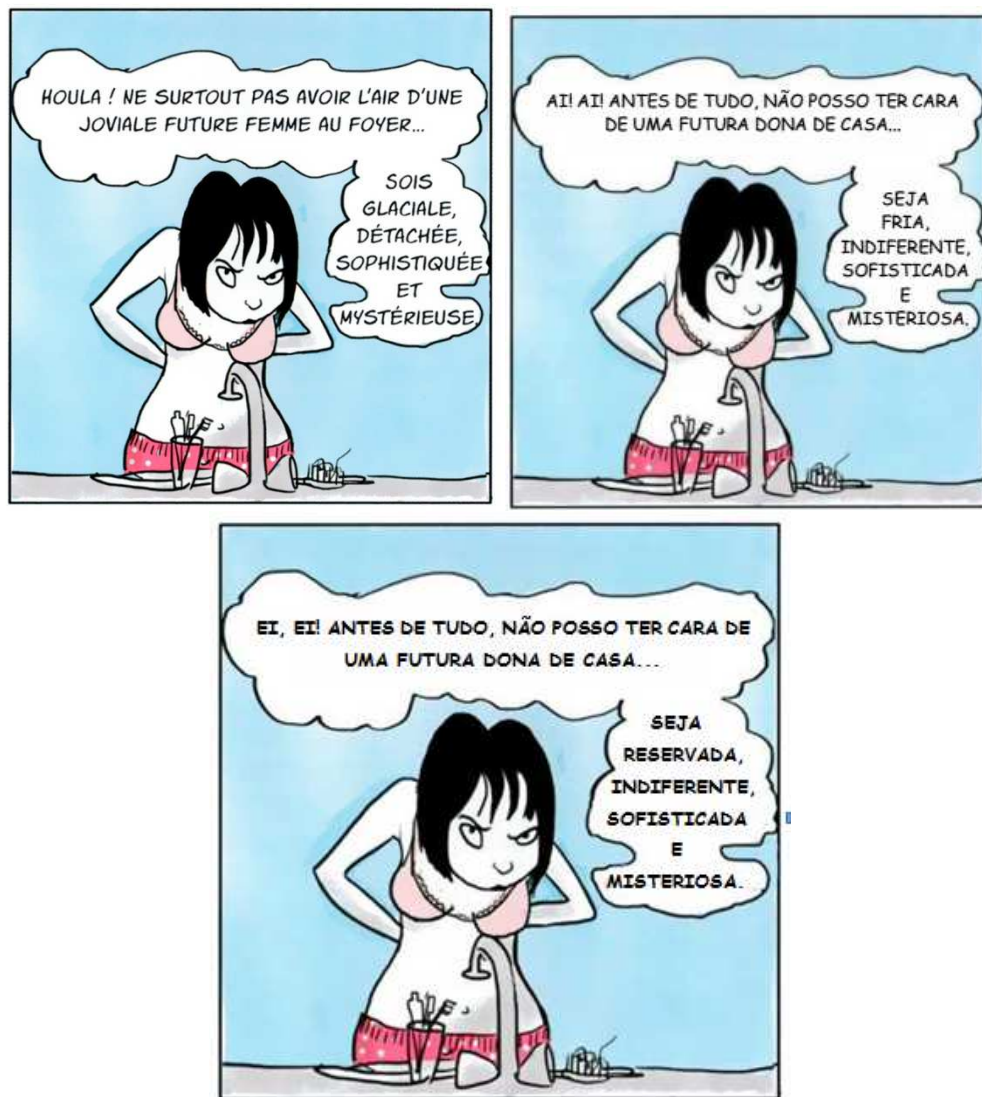


Figura 29 – Comparação de contornos de balão p. 23

Na segunda parte do balão, no trecho “*sois glaciale, détachée, sophistiquée et mystérieuse*”, os limites do balão seguem quase exatamente o comprimento das palavras – ficando mais largo quando as palavras são mais compridas e afinando quando elas são curtas. Numa primeira tradução optamos por traduzir “*glaciale*” por “fria”, o que acabou se tornando incompatível com os limites do balão – basta observar o segundo quadro para ver que há uma distância grande entre o contorno do balão e a palavra “fria”. Nesse caso, foi possível resolver facilmente o problema trocando a palavra “fria” por “reservada”, bem mais longa que a primeira resolvendo, assim, o problema dos limites do balão. Outro exemplo:

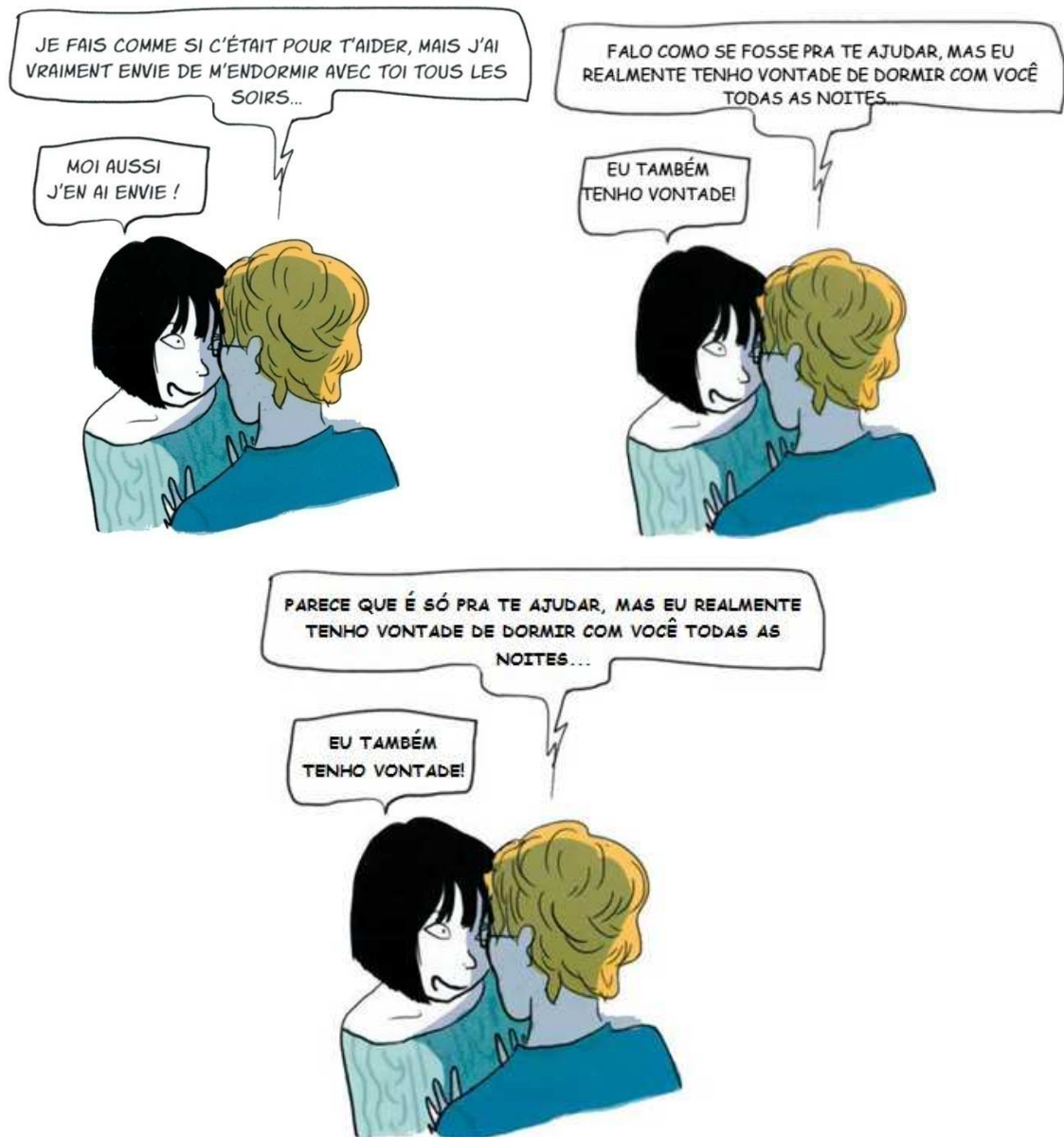


Figura 30 – Contorno do balão p. 75

Nesse último exemplo vemos até que ponto a integração entre tamanho do texto e limites do balão essa HQ chega. O balão, que poderia ter o formato, mais regular, de um retângulo ou de um círculo, tem um formato irregular, lembrando um grande retângulo unido a um menor, que cerca o trecho “soirs...”. O problema é que a primeira tradução que sugerimos não encaixa nos limites do balão com a mesma facilidade que o original. Nesse caso, alteramos a primeira oração para que no final a palavra “noites...” caiba perfeitamente no espaço designado.

Esforçamos-nos para fazer com que a sincronia espacial de Mayoral; Kelly; Gallardo (1988), sem excessos ou faltas de espaços nos balões. Entretanto, vale lembrar que no caso de uma publicação, essa sincronia não fica apenas a cargo do tradutor, mas também do letrista. Porque um dos problemas que o tradutor de HQ enfrenta é o fato de que o documento de

tradução é um roteiro para o letrista, e este último que ira aplicar o texto traduzido no produto final, isto é, a HQ a ser publicada (ASSIS, 2016).

Enfim, vimos que além do aspecto apenas linguístico do texto dos balões carregando marcas de oralidade, a tradução dos balões sofre outras pressões que alteram nossa opção tradutória. O limite espacial do balão é uma delas que, idealmente, não deve ser nem transbordado e nem excessivamente esvaziado, comparado com o original. Aplicamos estratégias para contornar os problemas de limitação espacial – como mudança de pontuação, eliminação de redundâncias – e condenamos outras estratégias com esse mesmo objetivo – como a mudança do tamanho da fonte – por acreditar que estas alteravam excessivamente o significado dos trechos envolvidos. Observamos também que mais do que um simples contorno casual, esta HQ utiliza por vezes os limites dos balões de forma muito rigorosa em torno dos balões e que, se não nos atentarmos para essas formas no momento da tradução, o formato do balão ficará em desarmonia com o texto do balão.

## **9 RELAÇÃO IMAGEM-TEXTO**

Outra questão muito tratada pelos pesquisadores que estudam a tradução de HQ é a relação texto verbal e visual, no sentido de que a informação gráfica altera a escolha tradutória. Mais uma vez, essa questão é tratada desde a tradução subordinada, onde a tradução de HQ estaria subordinada à sincronia do conteúdo visual com o linguístico (MAYORAL; KELLY; GALLARDO, 1988). Sendo este o segundo, e último, grau de subordinação ao qual a tradução de HQ estaria submetida, sendo o primeiro o da sincronia do espaço que já foi mencionado no capítulo anterior quando falamos sobre os balões.

Observemos como se dá a busca de sincronia entre o visual e o linguístico no exemplo:



Figura 31 – Sincronia visual - lingüística p. 52



Figura 32 – Sincronia visual - lingüística p. 53





Figura 33 - Sincronia visual - linguística p. 53

No trecho, a protagonista inicialmente compara os alunos a tigres (primeira figura) que estariam prontos a atacá-la por sua aula e seu conhecimento insatisfatórios. Logo em seguida um dos alunos lhe faz uma pergunta que ela considera irrelevante (trecho fora das imagens) e ela se dá conta de que os alunos, ao invés de serem feras, se assemelham mais a gatos, filhotes, ou bebês através da frase “*C’est des bébés en fait*” e segue tratando eles de forma infantilizada (figura 2). Considerando apenas o aspecto linguístico a tradução “Eles são só bebês” ou “Eles são só crianças” se encaixaria sem maiores problemas. Entretanto, como a sincronia entre o aspecto visual e verbal deve, idealmente, ser mantida, devemos lembrar que a HQ trás logo anteriormente a imagem de grandes feras – tigres – para depois compará-los com pequenos felinos – gatos – e a tradução por “bebês” ou “crianças” apagaria essa dualidade animal. Assim, optamos por traduzir por “Eles são só filhotes” para não prejudicar a relação com o aspecto visual da HQ. Vejamos outro exemplo:



Figura 34 - Sincronia visual – linguística original p. 5



Figura 35 - Sincronia visual - linguística tradução p. 5

No quadro, o segurança questiona a protagonista sobre um de seus estudantes: “*Le grand avec le sac rouge et la barbe, c'est un de vos quatrièmes ?*”. “*Sac*” usualmente é traduzido por “bolsa” sem nenhum problema. Entretanto, se observamos a figura vemos que há um personagem que se encaixa exatamente na descrição do segurança e que o que ele chama de “*sac*”, no Brasil é normalmente chamado de “mochila”, e não “bolsa”. Ou seja, mais uma vez o aspecto visual não alterou completamente a tradução, mas a direcionou para uma outra possibilidade tradutória que se tivéssemos apenas a informação verbal não teria sido nossa primeira escolha tradutória.

Temos abaixo outro caso de texto verbal e visual intimamente ligados:





Figura 36 - Página 110 intraduzível

A página já apresenta um desafio mais complexo para o tradutor. Se obtivéssemos acesso ao roteiro original onde todo esse texto proferido pela personagem está escrito de maneira clara poderíamos considerar traduzi-lo, o que implicaria depois um esforço da equipe gráfica para inserir e ajustar o texto nessa página. Entretanto, nesse trabalho não foi possível ter acesso a ele e o texto de partida está absolutamente ilegível, o que faz com que nós decidíssemos por não traduzi-lo. O prejuízo para o leitor talvez não seja muito, já que a personagem está apenas

proferindo o seu trabalho numa conferência e o conteúdo desse trabalho não interfere na compreensão geral do que está se passando na HQ, ainda assim, o ideal seria que pudéssemos ter acesso a esse roteiro para traduzi-lo.

Enfim, vimos alguns exemplos de como o aspecto visual pode alterar as traduções verbais mesmo sem limitá-las fisicamente – como é o caso dos contornos dos balões. A estratégia que nos guia aqui é a busca da sincronia entre visual e linguístico e, para isso, tivemos de trocar nossas opções tradutórias iniciais, sem grandes prejuízos. Porém, páginas como a 110 são impossíveis de traduzir sem um material de auxílio.

## 10 CONCLUSÃO

Assim, exploramos diferentes instâncias em que o visual e o verbal se relacionaram na tradução de uma HQ e observamos estratégias que embora não tenham aplicação universal, podem ser estendidas para um dado número de HQs. Em especial observamos como a tradução do material linguístico de duas localidades se portam frente a tensão gráfico-textual – o dos balões e o do paratexto linguístico.

Observamos como os diferentes tipos de gêneros textuais se apresentam numa HQ e como eles são identificados para que possamos traduzi-los corretamente, optando por uma estratégia para um tipo de texto ou para outra estratégia para outro tipo. Para identificá-los corretamente nos atentamos a mensagens verbais e não verbais, letreiramento e quadros anteriores.

Detalhamos as estratégias que o tradutor pode empregar para alcançar uma sincronia espacial frente ao limite espacial do balão e a formatos de balão excepcionais: busca de sinônimos, mudança de pontuação, mudança da ordem de palavras e supressão de informações não essenciais. Ainda condenamos a mudança do tamanho de fonte por alterar o significado da mensagem verbal.

Por fim, observamos alguns outros casos de relação imagem-texto, em que o que está em jogo é a sincronia visual-linguística.

Porém, a relação verbal-visual na tradução de HQ não se esgota aqui. Nosso objeto foi apenas uma HQ e a relação verbal-visual pode ser muitas vezes mais complexa, como pode se ver em Aragão e Zavaglia (2010), que exploram a relação de sincronia linguística visual com muitos mais frutos.

## 11 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTENBERG, T.; OWEN, R. J. Comics and Translation: Introduction. *New Readings*, Cardiff, v. 15, 2015.

- AMORIM, M. A. de. A adaptação como procedimento técnico de tradução: uma leitura descritiva do Hamlet em quadrinhos brasileiro. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, Belo Horizonte, v. 13, n. 1, p. 287-311, 2013.
- ARAGÃO, S. M.; ZAVAGLIA, A. Histórias em quadrinhos: Imagem e texto em tradução. *TradTerm*, São Paulo, v. 16, p. 435-463, 2010.
- ASSIS, É. G. de. Especificidades da tradução de histórias em quadrinhos: abordagem. *TradTerm*, São Paulo, v. 27, p. 15-37, Setembro/2016.
- AZEREDO, A. P. F. de. A Tradução de Banda Desenhada em Portugal. 2013. 130 f. Dissertação [Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos] – Faculdade de Letras, Universidade do Porto, Porto. 2013.
- BÍBLIA Sagrada - Edição Pastoral. 19ª reimpressão. São Paulo: Editora Paulus, 1996.
- BRAGA, A. C. V. Norma Linguística e Oralidade Fingida na Tradução de Persépolis. 2013. 107f. Dissertação [Mestrado em Estudos da Tradução] – Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.
- CELOTTI, N. Méditer sur la traduction des bandes dessinées: une perspective de sémiologie parallèle. Training translators and Interpreters: New Directions for the Millennium, Facultat de Ciències Humanes, Traducció i Documentació de l'Universitat de Vic, Vic, Universitat de Vic, 1999.
- CELOTTI, N. The translator of comics as a semiotic investigator. In: Zanettin, Federico. Comics in Translation. Manchester, U.K. : Kinderhook, NY: St. Jerome Pub. ; InTrans Publications, 2008.
- CHO, Sung-Eun. Basic Concepts in the Theory of Audiovisual Translation. *Journal of British & American Studies*, Seul, n. 31, p. 377-396, junho/2014.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. Tradução Luís Carlos Borges. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- LEITÃO, R. G. de C. Estratégias na tradução de onomatopeias japonesas nos mangás: reflexões e classificação. *Tradterm*, v. 16, p. 281, 18 jun. 2010.
- LIBERATTI, E. Ara, Chico; Aw, Chuck: Uma Tradução Funcionalista de Quadrinhos do Chico Bento. 2012. 157 f. Dissertação [Mestrado em Estudos da Tradução] – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.
- LIBERATTI, E. Uma proposta didática para traduzir as histórias em quadrinhos. *TradTerm*, São Paulo, v. 27, p. 181-200, Setembro/2016.
- MACKOVÁ, M. Specifics of Comics Translation. 2012. 102 f. Dissertação [Mestrado] - Faculty of Arts, Masaryk University, Brno, 2012.
- MAYORAL, R.; KELLY, D.; GALLARDO, N. Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation. *Meta: Journal des traducteurs*, Montreal, v. 33, n. 3, p. 356–367, 1988.
- PINTO; LIMA; SILVEIRA. Representações e fronteiras do ícone: o caso das onomatopeias em mangás japoneses. *Interdisciplinar*, v. 11, n. 1, p. 241-245, 2014.
- RIVIÈRE, T. Carnets de thèse. Paris: Le Seuil, 2015.
- ROSA, G. M. A tradução quadrinhística: sinais de conflito entre imagem e texto. *Tradterm*, v. 16, p. 411-434, 18 jun. 2010.



TROYES, Chrétien de. *Perceval ou o Romance do Graal*. Tradução Rosemary Costhek Abilio. São Paulo: Martins Fonte, 1992.

ZANETTIN, Federico. Comics. In: BAKER, Mona; SALDANHA, Gabriela. *Routledge encyclopedia of translation studies*. 2. ed. Londres; Nova York: Routledge, p. 37-40, 2009.

ZANETTIN, Federico. Comics in Translation: An Overview. In: Zanettin, Federico. *Comics in Translation*. Manchester, U.K. : Kinderhook, NY: St. Jerome Pub. ; InTrans Publications, 2008.

## 12 APÊNDICE A – GLOSSÁRIO DE TRADUÇÃO

Segue um glossário dos termos mais pertinentes e desafiadores relacionados à tradução de termos específicos da cultura francesa e de outros termos que exigiram uma reflexão maior.

<b>Termo de Partida (fr-FR)</b>	<b>Termo de Chegada (pt-BR)</b>
Agrégatif	Licenciando
Allocataire monitrice	Estagiária docente
Carte de sécurité	Cartão de saúde
Découvert autorisé	Cheque especial
Disponibilité	Afastamento
Éducation nationale	Ministério da Educação
Enseignant vacataire	Professor substituto
Épargne fiscale	Previdência privada
Épargne logement	FGTS
Financement de thèse	Bolsa de Doutorado
HEC (École des hautes études commerciales)	Escola de Comércio
L2	2º ano
Maître de conférences	Professor adjunto
Normalien	Estudante/Licenciado na Escola Normal
Taux d’habitation	IPTU
ZEP (Zone d’éducation prioritaire)	Escola na periferia

### 13 APÊNCIDE B – PRANCHAS TRADUZIDAS

#### 13.1 PRANCHAS P. 9

##### 13.1.1 Prancha original p. 9



## 13.1.2 Prancha traduzida p. 9





## 13.2 PRANCHAS P. 26

## 13.2.1 Prancha original p. 26

LE MARDI APRÈS SON COURS EST LE SEUL MOMENT DE LA SEMAINE  
OÙ LES ÉTUDIANTS D'ALEXANDRE KARPOV SONT SÛRS DE POUVOIR LE TROUVER À L'UNIVERSITÉ.



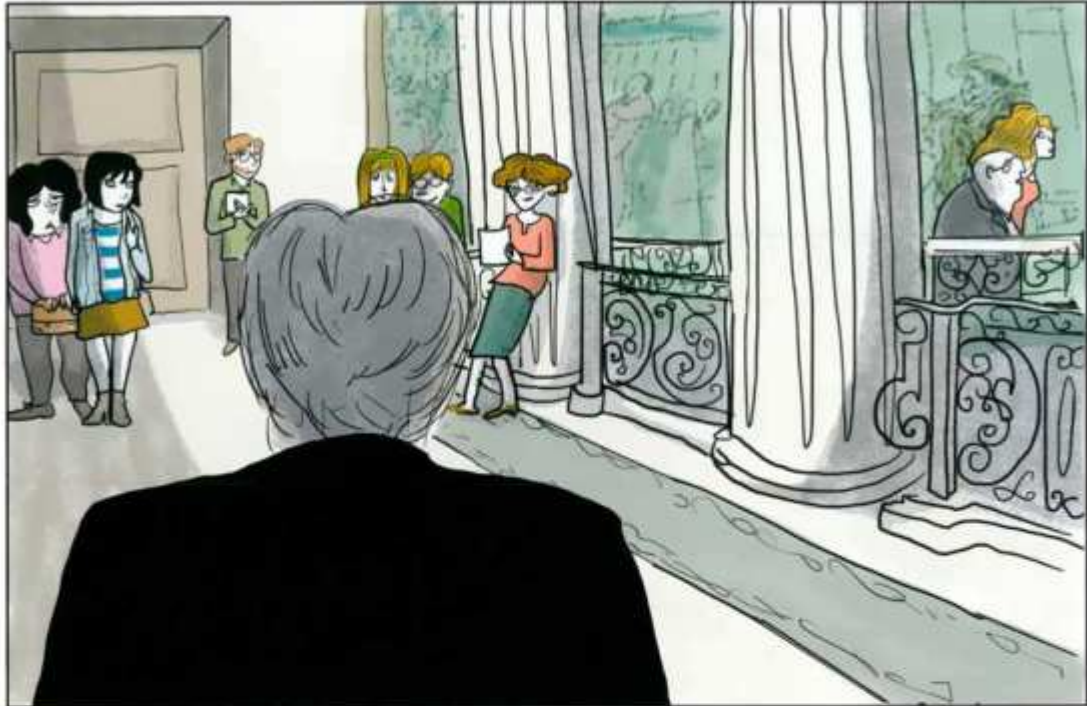
C'EST UN JOUR CAUCHEMARDESQUE POUR KARPOV.  
CHAQUE THÉSARD LUI AYANT ENVOYÉ SON TRAVAIL PEUT VENIR LUI DEMANDER S'IL A LU SA SALOPERIE.





### 13.2.2 Prancha traduzida p. 26

TERÇA DEPOIS DA AULA É O ÚNICO MOMENTO DA SEMANA EM QUE OS ESTUDANTES DE ALEXANDRE KARPOV  
PODEM ENCONTRÁ-LO NA UNIVERSIDADE COM CERTEZA.



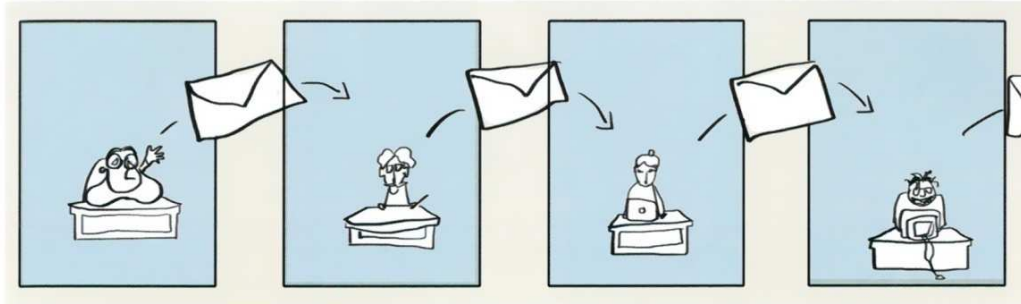
É UM DIA HORRIPILANTE PARA KARPOV.  
CADA DOUTORANDO QUE TIVER ENVIADO SEU TRABALHO PODE VIR PERGUNTAR SE ELE LEU AS SUAS BABOSEIRAS.



## 13.3 PRANCHAS P. 83

## 13.3.1 Prancha original p. 83

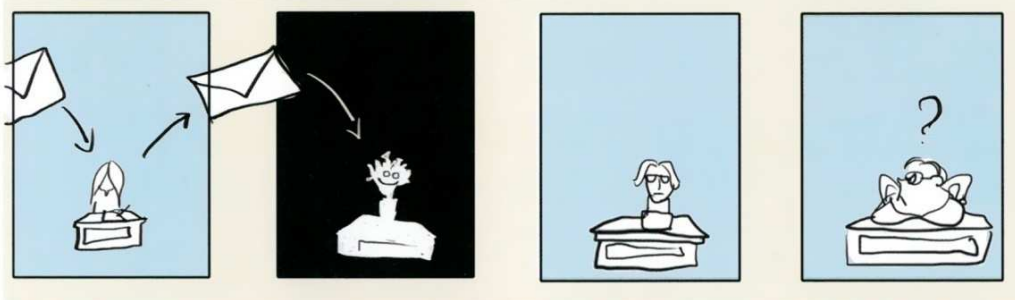
LÀ, TU DOIS ENCORE LES METTRE SOUS ENVELOPPE, ET LES ENVOYER DANS LA CHAÎNE DES SIGNATURES POUR QU'ILS AIENT LES 8 TAMPONS QU'IL FAUT POUR LES REMBOURSEMENTS.



MAIS BON... C'EST RARE QUE LE PAPIER REVienne ET ALORS LÀ...



...VA-T-EN SAVOIR QUI C'EST-IL DONC QUI TE L'A PAS REMBOUCHÉ !



MAIS NE T'INQUIÈTE PAS, SI TU ES PERDUE ON COMMENCERA DOUCEMENT.

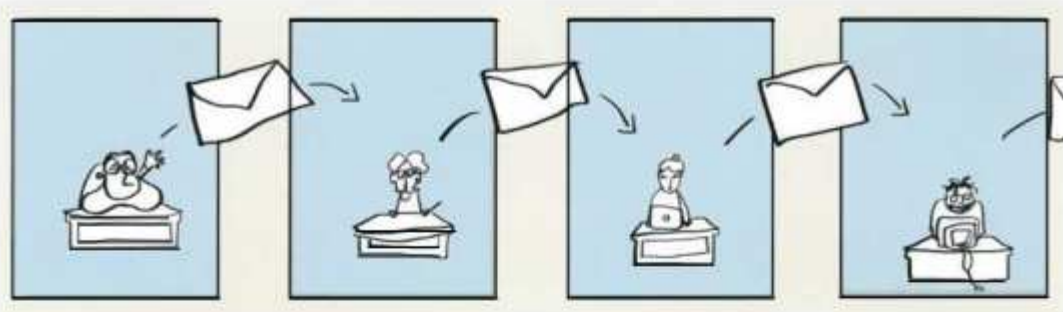


AH BAH... MERCI !



## 13.3.2 Prancha traduzida p. 83

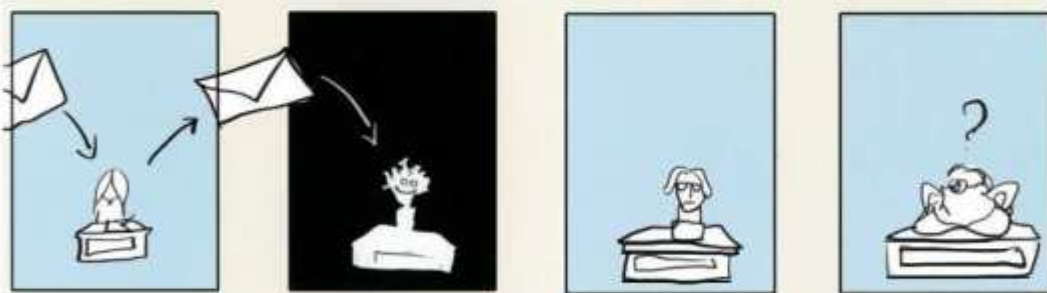
DAÍ, VOCÊ AINDA TEM QUE COLOCAR ELES NUM ENVELOPE E ENVIAR PRA UMA CADEIA DE ASSINATURAS PARA QUE ELES TENHAM OS 8 CARIMBOS NECESSÁRIOS PARA OS REEMBOLSOS.



SE BEM... QUE É RARO QUE O DOCUMENTO VOLTE E DAÍ...



... VAI LÁ SABER QUEM É QUE NÃO DEVOLVEU!



MAS NÃO SE PREOCUPE, SE VOCÊ ESTIVER PERDIDA A GENTE VAI COM CALMA.



AH PUXA, BRIGADAÍ!



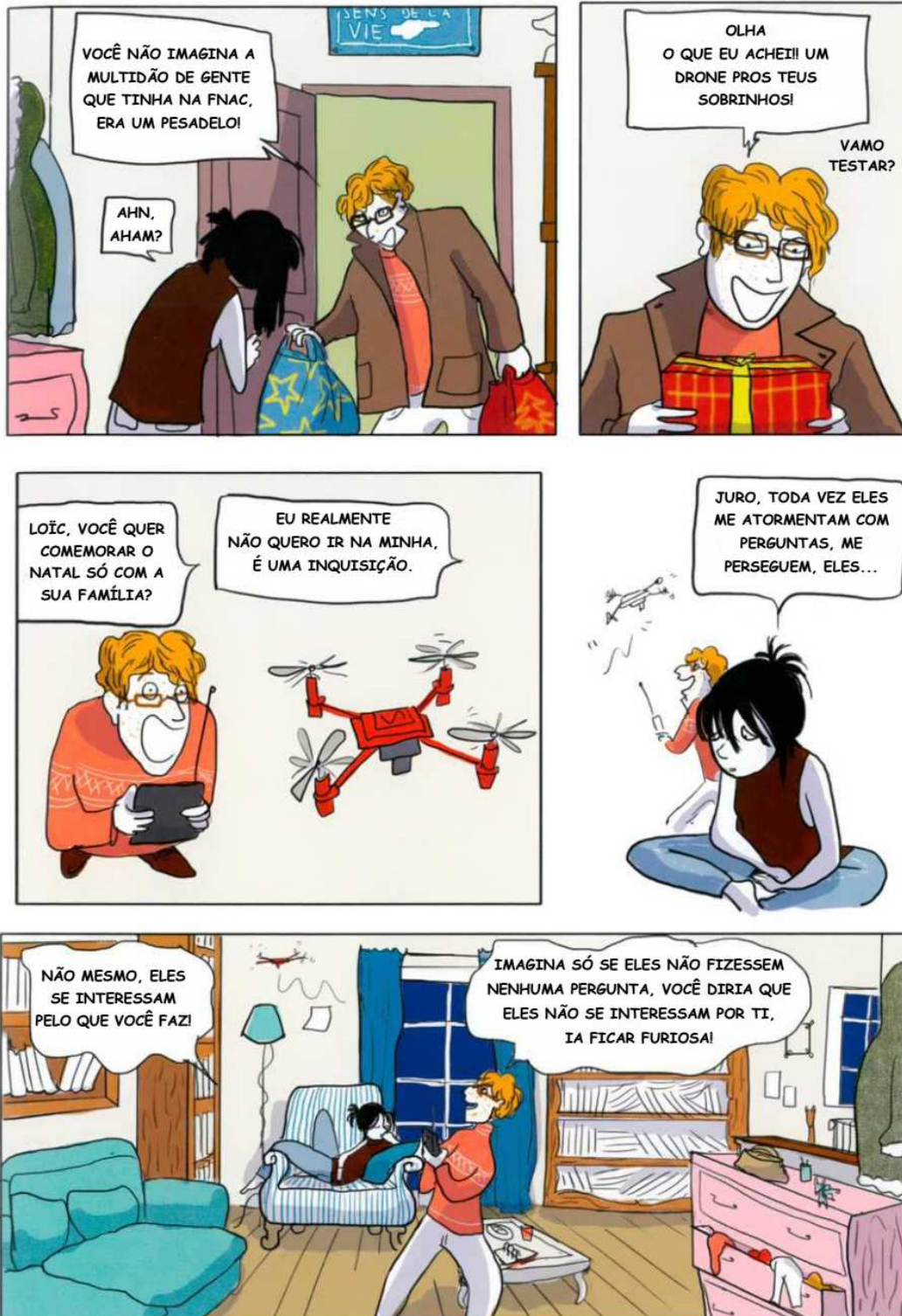


## 13.4 PRANCHAS P. 95

## 13.4.1 Prancha original p. 95



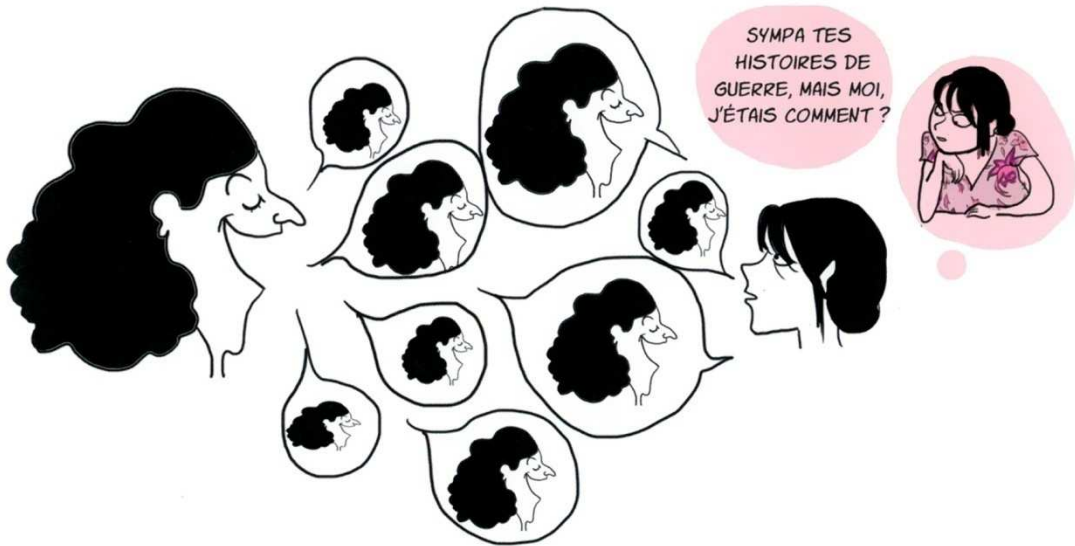
## 13.4.2 Prancha traduzida p. 95





13.5 PRANCHAS P. 115

13.5.1 Prancha original p. 115



## 13.5.2 Prancha traduzida p. 115





13.6 PRANCHAS P. 119

13.6.1 Prancha original p. 119







## 13.7 PRANCHAS P. 123

## 13.7.1 Prancha original p. 123





## 13.7.2 Prancha traduzida p. 123



## 13.8 PRANCHAS P. 163

## 13.8.1 Prancha original p. 163



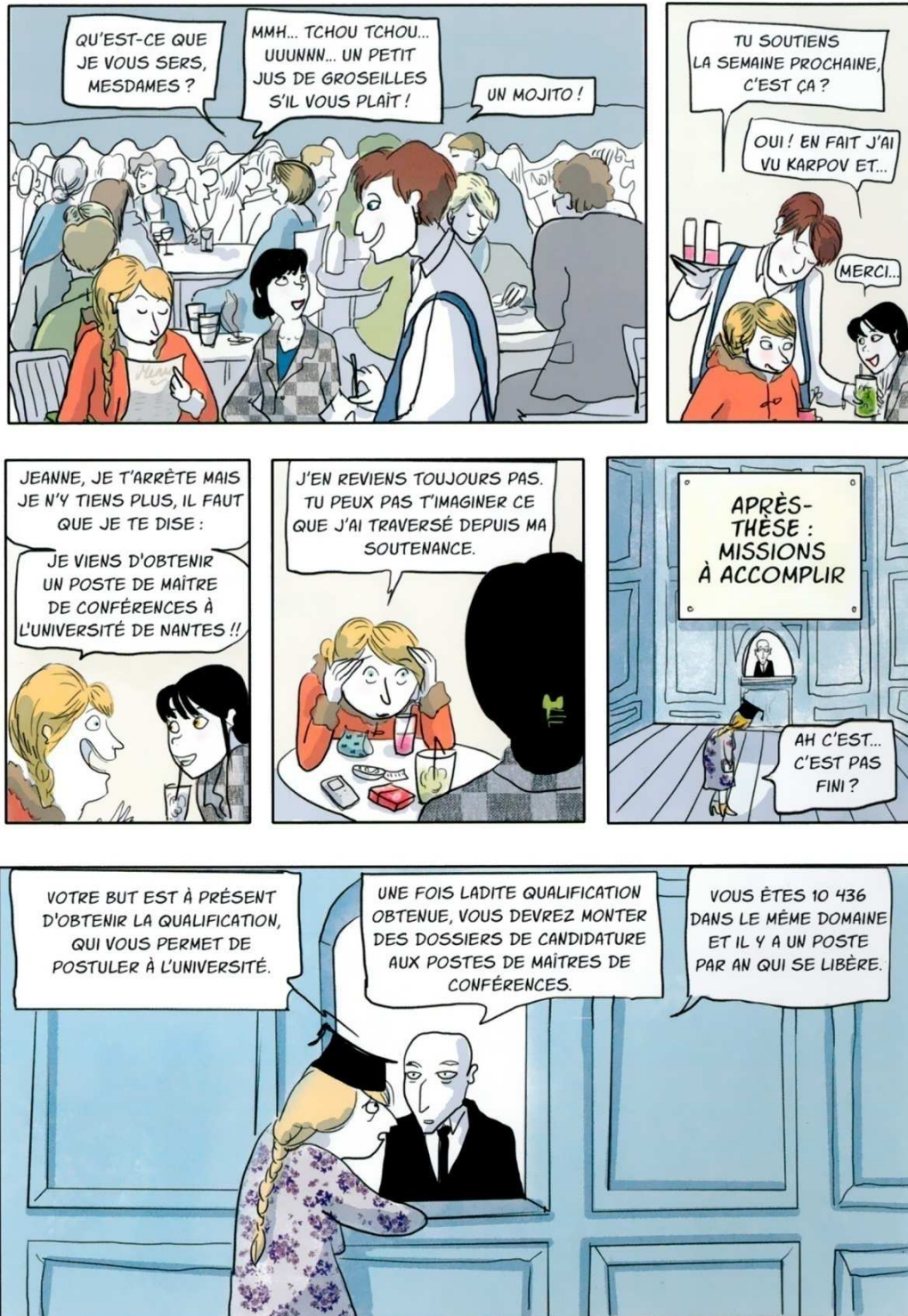


## 13.8.2 Prancha traduzida p. 163



## 13.9 PRANCHAS P. 171

## 13.9.1 Prancha original p. 171





## 13.9.2 Prancha traduzida p. 171

