

DESVENDANDO OS SEGREDOS DA TRADUÇÃO DE QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO DE *ROMEU E JULIETA*, DA TURMA DA MÔNICA



Camila Paula Camilotti
(Doutoranda - PGET/UFSC)
camilapc5@gmail.com

Elisângela Liberatti¹
(Mestre em Estudos da Tradução - PGET/UFSC)
elisliberatti@hotmail.com

Resumo: A tradução de histórias em quadrinhos (HQs) apresenta-se como um desafio aos tradutores, em consequência de algumas peculiaridades, tais como: presença de imagens, tipicidades culturais, rimas, jogos de palavras e expressões populares, entre outras. Por se tratar de um gênero textual agradável aos mais variados públicos pelo mundo todo, a tradução das HQs torna-se indispensável. Diante desses fatos, o intuito do presente artigo é apresentar alguns desafios enfrentados no processo tradutório dos quadrinhos por meio da análise de trechos retirados da HQ *Romeu e Julieta*, da Turma da Mônica. Em tal ocasião, compara-se o texto-fonte em português a sua tradução em inglês. O que se pode concluir é que a tradução de HQs constitui um gênero cujas especificidades atravessam as fronteiras do âmbito linguístico e passam para âmbitos culturais, sociais e políticos.

95

Palavras-chave: HQs, Turma da Mônica, *Romeu e Julieta*, tradução.

Abstract: Comics can be pleasurable to many readerships around the world, thus generating a need for them to be translated. However, it may be challenging to translate comics due to peculiarities such as: images, cultural typicality, rhyme, word plays, and popular expressions that occur in this textual genre. This article presents some of the challenges faced in the process of translating comics by analyzing passages extracted from “Romeo and Juliet” in “Monica’s gang” comics. The analysis is based on a comparison of the source text in Portuguese to its translation in English. We can conclude that translating comics means facing specificities that go beyond the limits of language, extending to cultural, social, and political levels.

Keywords: Comics, Monica’s gang comics, Romeo and Juliet, translation.

1. INTRODUÇÃO

Traduções interlinguais² são essenciais para possibilitar a difusão de textos entre países de línguas e culturas distintas, e isso não é diferente em relação à tradução de quadrinhos, que também constituem um texto. Por quadrinhos, entende-se todo desenho sequencial feito em quadros que contenha textos não verbais (imagens), podendo abranger, também, textos verbais. No entendimento de Bonini (2008), as histórias em quadrinhos³ (HQs) não são relativamente novas. Segundo o autor (2008, [s.p.]), “... desde que o homem aprendeu a contar histórias por meio de desenhos, já se fazia HQ”. Entretanto, os quadrinhos surgiram, oficialmente, nos Estados Unidos, no final do século XIX, relacionando-se à emergência dos meios de comunicação em massa e a um aumento do

número de leitores da mídia impressa. E agora, nos tempos modernos, conforme aponta Eisner (2001, p. 7), “a tira diária de jornal e, mais recentemente, a revista de quadrinhos constituem o principal veículo da Arte Sequencial”.

O italiano Angelo Agostini foi o primeiro autor a publicar uma HQ brasileira, em 1896. Porém, foi somente em 1951 que os quadrinhos passam a ser vistos como uma linguagem textual, a partir da “Primeira Exposição Internacional de Quadrinhos”, ocorrida no Brasil no dia 18 de junho de 1951 na sede do Centro de Cultura e Progresso, em São Paulo. A exposição não visava o lucro, ao contrário, seu objetivo era mostrar ao público o caráter elucidativo, didático, técnico e artístico das HQs, apresentando-as como uma nova arte. Conforme explica Eisner (2001), à medida que entraram em evidência, as histórias em quadrinhos foram adquirindo melhor qualidade, gerando, dessa forma, publicações mais elaboradas, com cores vivas, que atraíram uma clientela mais vasta e um público mais refinado. Atualmente, colocam-se em voga suas características estruturais, as quais têm “... o poder de comunicar em uma ‘linguagem’ que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público” (EISNER, 2001, p. 7). O par palavra-imagem se complementam para formar um texto que, na maioria das vezes, possui cunho informativo, educativo e divertido. Segundo Zanettin,

[...] Quadrinhos são produzidos e lidos, principalmente, por razões educativas e de divertimento e geralmente são classificados de acordo com sua função primária (entretenimento \times instrução). Muitos quadrinhos pertencem aos gêneros narrativos e fictícios, porém uma variedade de gêneros instrutivos e educativos são produzidos em diferentes partes do mundo, para diferentes idades e leitores. (ZANETTIN, 2008, p. 6, tradução nossa) ⁴

Consequentemente, tais características das histórias em quadrinhos abriram as portas para sua popularidade. Por abordarem temas diversos e de diferentes formas, os quadrinhos podem atrair um público vasto e eclético de leitores. Como exemplo, podemos citar os que almejam atingir, sobretudo, crianças, meninas adolescentes (revistas da boneca Barbie, por exemplo), jovens de ambos os sexos, adultos, entre outros. Trazemos, abaixo, alguns exemplos de quadrinhos destinados a atrair os mais diversos públicos:

- Quadrinhos para o público infantil: um dos quadrinhos mais famosos nesse âmbito é o da Turma da Mônica, cujos temas abordados são educativos e recreativos, fornecendo, assim, conteúdo ideal para a idade do principal público leitor. Temas que exigem conhecimento de mundo de um adulto, como política, sexualidade e violência, por exemplo, não são abordados (pelo menos não explicitamente).

- Quadrinhos para o público infantil e juvenil (e também adulto): quadrinhos do Zé Carioca, criados por Walt Disney na década de 1940 em sua viagem para o Rio de Janeiro. Zé Carioca possui um conteúdo leve e divertido, que agrada as crianças, mas também é uma crítica aos interesseiros, malandros e preguiçosos, interpretação que apenas jovens a partir de certa idade conseguem fazer. O personagem é um animal (papagaio), mas representa um ser humano, como alguns outros personagens da Disney (ex: Mickey, Minnie, Pato Donald, etc.).

- Quadrinhos para o público juvenil e adulto: nessa categoria encontramos os quadrinhos da Mafalda, que foram criados pelo argentino Joaquín Salvador Lavado Tejón, conhecido como Quino, na década de 1960. Os quadrinhos da Mafalda possuem um conteúdo crítico e reflexivo acerca dos acontecimentos da década de 1960. A personagem principal, Mafalda, é uma criança de 6 anos que vive questionando-se a respeito dos aspectos sociais e políticos de sua época. É a personagem mais crítica do enredo e, embora sendo uma criança, suas reflexões têm um conteúdo profundo que pode não ser inteiramente compreendido pelo público infantil. Além da Mafalda, encontramos quadrinhos de super-heróis (Batman, Super-homem, Capitão América, etc.), cujos temas como guerra, sequestro, heróis e vilões são mais recorrentes. A violência é explícita, com cenas sangrentas, e o apelo sexual também é constante. Os quadrinhos de super-heróis tornaram-se mais comuns com o surgimento da II Guerra Mundial.

- Quadrinhos de obras literárias adaptadas: um exemplo interessante são os quadrinhos da *Divina Comédia*, feitos pelo roteirista Giuseppe Bagnariol e o quadrinista Piero Bagnariol. O projeto de adaptação da obra de Dante Alighieri para histórias em quadrinhos surgiu com o intuito de atingir, principalmente, o público adulto, em decorrência do profundo e complexo conteúdo presente na obra de Alighieri. A Turma da Mônica, por exemplo, também adapta várias obras literárias para HQs, de forma a atingir o público infanto-juvenil: a HQ analisada neste artigo é um exemplo disso.

Em decorrência da ampla aceitação dos quadrinhos pelo mundo, há que se considerar o fato de que são traduzidos para diversos idiomas a fim de atingir os mais variados públicos e culturas. Os quadrinhos da Turma da Mônica, por exemplo, são traduzidos para 50 idiomas diferentes e vendidos em mais de 120 países.

O fato é que a tradução das HQs apresenta-se como um desafio ao tradutor por se tratar de um gênero textual que atravessa as fronteiras linguísticas e passa para um território que abrange questões culturais, sociais, políticas e ideológicas. Para Eisner (2001), a configuração da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem que exige do leitor habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (gramática, enredo, sintaxe) sobrepõem-se reciprocamente nesse gênero artístico. Dessa forma, a compreensão da mistura palavra-

imagem das histórias em quadrinhos é um esforço intelectual para o leitor e, conseqüentemente, para o tradutor.

Ao lidar com HQs, além de signos verbais, o tradutor lida também com signos não verbais, os quais não possuem significado universal. Ou seja, uma figura/símbolo/cor/etc. pode não ter o mesmo significado em culturas diferentes. Para lidar com cada um desses elementos, o tradutor, além de conhecer o código linguístico, deve conhecer o que está acolá desse código, tais como os aspectos sociais, políticos e culturais da cultura de chegada, bem como aspectos da sua própria cultura. Os quadrinhos, quando traduzidos, devem ser adaptados extralinguística e linguisticamente para irem de encontro às expectativas do público-alvo. Com isso reitera-se, portanto, que o processo tradutório das HQs é complexo e exige do tradutor pesquisa, trabalho e paciência.

Diante desse contexto, o presente artigo tem o intuito de refletir sobre alguns desafios e limitações na tradução de HQs por meio da análise da tradução interlingual de alguns quadros da HQ *Romeu e Julieta*, da Turma da Mônica, de Maurício de Souza, no que diz respeito a questões culturais, rimas e jogos de palavras. A análise em questão será feita por meio da comparação da HQ no par linguístico português/inglês.

98

2. A TRADUÇÃO DE QUADRINHOS E SUAS IMPLICAÇÕES

Um dos desafios do tradutor de HQs encontra-se na relação palavra/imagem presente nesse gênero textual. Conforme explica Eisner (2001, p. 13), “a história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavra e imagens”. No entendimento do autor, é no emprego habilidoso desses dois dispositivos que as histórias em quadrinhos encontram seu potencial expressivo. É essencial, portanto, que o texto verbal esteja harmoniosamente conectado ao texto não verbal (imagens), de modo que ele faça referência às imagens ou as complemente, não sendo, de maneira alguma, contraditório a elas. Eisner (2001) explica ainda que a compreensão de uma imagem requer certa experiência e conhecimento de mundo. Portanto, para que sua imagem seja compreendida, é importante que o artista compreenda a experiência de vida do leitor, que é baseado nos princípios culturais. Da mesma forma, o tradutor deve conhecer a cultura do público leitor de chegada, para que não haja desequilíbrio e falta de comunicação na tradução e na relação palavra/imagem. O que acontece, muitas vezes, é que o texto verbal e o não verbal possuem questões culturais particulares, ora não existentes na cultura de chegada ora tendo significados não correspondentes entre as culturas envolvidas. Nesses casos, é necessário que o tradutor

procure adaptar imagem/o texto para a cultura de chegada. O problema é que, muitas vezes, editoras não estão dispostas a modificar o texto não verbal, pois mudanças editoriais exigem custos e tempo extras. Com isso, normalmente o tradutor deve resolver as dificuldades pelas quais passa somente adaptando o texto verbal e deixando o texto não verbal inalterado.

Os exemplos abaixo ilustram a influência das imagens sobre o texto não verbal. O primeiro quadrinho traz um exemplo, no qual a imagem faz referência ao texto verbal, e o segundo é um exemplo de uma situação em que a imagem complementa as palavras, tendo “voz” por si só. O leitor, então, infere, a partir da imagem, a mensagem que o autor busca passar.



Fig. 1 - Imagem e texto verbal fazem referência um ao outro
Copyright © 2008 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

Trata-se, no quadro acima, de uma peculiaridade do folclore brasileiro. Boitatá⁵ é um termo tupi-guarani usado para designar, em todo o Brasil, o fenômeno do fogo-fátuo⁶ e, deste, derivando algumas entidades míticas. Como esse é um fenômeno típico da cultura brasileira, manter a imagem inalterada e encontrar um animal lendário que represente para a cultura de chegada o que Boitatá representa para a cultura brasileira pode ser um trabalho árduo, a não ser que, coincidentemente, tal animal seja parecido com o Boitatá. Por se tratar de um termo tipicamente brasileiro, outra opção, que seria a manutenção do nome Boitatá no texto traduzido, não atingiria o leitor do texto traduzido, e, com isso, seria necessária a inserção de uma nota de rodapé para explicar quem é Boitatá. Para tornar o processo tradutório mais simples, nesse caso, uma saída poderia ser o tradutor sugerir a modificação da imagem por uma figura típica da cultura de chegada e modificar o texto para que fique de acordo com a imagem. Porém, como afirmado acima, mudar o texto não verbal pode não ser tão simples assim.



Copyright © 2000 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

Fig. 2 - Imagem e texto verbal se complementam.

Nesse caso, observa-se que não há necessidades de palavras para se entender a moral da história. O leitor infere, através das palavras de Chico Bento e pela imagem que vem em seguida, que a mensagem trata de uma conscientização ambiental. Nesse caso, ao traduzir a tirinha do Chico Bento mostrada acima, o tradutor poderia, como sugestão, moldar o texto verbal de forma a corresponder com a imagem. Os nomes das árvores (Goiaba, Jaca, Manga), que são comuns no Brasil, por exemplo, poderiam ser substituídos culturalmente por nomes de árvores conhecidas na cultura de chegada, de forma que haja compreensão por parte do público receptor. Tal estratégia tradutória⁷ consiste na adaptação cultural, podendo ser utilizada em casos nos quais elementos culturais da língua fonte são desconhecidos pelo leitor final, realizando-se, com isso, uma adaptação à realidade do público a que se pretende atingir.

Vale lembrar que, até meados da década de 1980, acreditava-se que apenas o texto verbal necessitava de tradução e as imagens mantinham-se inalteradas no texto alvo (TA). A partir dos anos de 1980, quando os Estudos da Tradução estabilizaram-se como uma disciplina, as imagens passaram a ser percebidas como algo a ser considerado nas traduções, reconhecendo o diálogo existente entre os textos verbal e não verbal e, conseqüentemente, a necessidade de, por vezes, alterar as ilustrações para adequar à realidade cultural do público-alvo.

A questão é que as imagens nas HQs revelam-se cruciais, indispensáveis para o bom entendimento da história. Não há como separá-las das palavras, não há como ignorá-las. Elas representam uma base nesse gênero textual; tanto é verdade que, como dito anteriormente, muitas vezes falam por si só, não necessitando o complemento do texto verbal. Além disso, há que se considerar que é a partir do texto verbal, mas, sobretudo, das imagens, que convenções culturais, típicas de cada região, se fazem presentes.

Nesse contexto, Zanettin (2008) explica que as convenções dos quadrinhos nos ensinam que não há somente uma forma de linguagem das HQs, pois cada região possui suas próprias convenções e seus próprios estilos, relacionados ao ritmo de leitura, estilo do desenho, assunto abordado e tema. É necessário que o tradutor leve em consideração cada variedade regional, tanto da cultura de partida, quando da de chegada, para que sua tradução chegue até o leitor-alvo de forma clara, evitando, dessa forma, o recebimento errôneo da mensagem. Seguindo essa perspectiva, Celotti afirma que os

Quadrinhos são um espaço narrativo em que imagens e palavras carregam significado e consecutivamente criam a história, com o tradutor “lendo” o significado dos elementos pictóricos e suas diferentes relações com as mensagens verbais [...]. (ZANETTIN, 2008, p. 33, tradução nossa)⁸

Portanto, é importante que o tradutor esteja atento para não negligenciar nenhum elemento sequer das HQs (imagem ou palavra), pois cada um deles é responsável por garantir a compreensão do texto pelo público. Além disso, é relevante que o tradutor considere as questões de humor e/ou ironia que frequentemente estão presentes nesse gênero textual. É importante que esses fatores sejam também transferidos para a tradução.

Além dessas questões, vale lembrar também que esse gênero textual conta com convenções gráficas que não são necessariamente conhecidas mundialmente. Por exemplo, alguns balões têm significados diferentes na cultura ocidental e na oriental. Podemos destacar, aqui, a diferente representação do balão que indica pensamento na cultura ocidental: na cultura oriental (mangás), esse mesmo balão representa sussurro. Apresentamos, a seguir, representações gráficas dos balões de pensamento nas culturas ocidental e oriental, respectivamente:



Fig. 3: Balão de pensamento dos quadrinhos ocidentais

© 1997 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES



Fig. 4: Balão de pensamento dos quadrinhos orientais
Disponível em: <<http://tinosas2mangas.files.wordpress.com/2011/10/movimentos.png>>.

Não tendo conhecimento desse fato, o tradutor possivelmente não compreenderá a forma com a qual o personagem se comunica. Consequentemente, sua tradução pode chegar ao público receptor de forma distorcida. É importante que o tradutor esteja ciente de que os formatos dos balões têm papel importante na transmissão da mensagem, para que possa saber qual a intenção do autor no que diz respeito à forma de comunicação do personagem e sugerir, quando necessário, alteração no formato dos balões do texto traduzido.

102

Reitera-se, portanto, a partir das questões expostas acima, que a tradução de quadrinhos enfrenta fatores limitantes e desafiadores. Aspectos considerados de difícil tradução, como questões culturais, jogos de palavras, rimas, expressões populares, entre outros, podem alcançar um nível mais complexo do problema quando se trata de quadrinhos. Passamos, então, à análise da HQ *Romeu e Julieta*, de Maurício de Souza, com o intuito de demonstrar alguns dos empecilhos relativos à tradução de tal gênero.

2.1. *Romeu e Julieta* na turma da Mônica: uma nova perspectiva

Começamos a análise com um parecer geral a respeito da HQ *Romeu e Julieta*,⁹ de Maurício de Souza. No texto original, de William Shakespeare, há vocabulário rebuscado, voltado à idade adulta. Na adaptação dos quadrinhos da Turma da Mônica, o autor e o tradutor optaram por utilizar no texto linguagem adaptada para atingir seu leitor-alvo: o público infanto-juvenil. Ou seja, nos quadrinhos a linguagem é mais simples e leve do que no texto de Shakespeare. No texto de Maurício, ocorre também a presença de rimas, e isso provavelmente se dá em decorrência do fato de que as rimas atraem o leitor infantil, uma vez que deixam o texto mais divertido e atraente para crianças/jovens.

No trecho da HQ da turma da Monica (*Romeo e Julieta*) que mostraremos a seguir, há um exemplo típico de rima: na versão em português, a rima acontece com as palavras

CAMILOTTI, LIBERATTI. Desvendando os segredos da tradução de quadrinhos: uma análise da tradução de *Romeu e Julieta*, da Turma da Mônica *Belas Infâncias*, v. 1, n. 1, p. 95-112, 2012.

“dentão” e “emoção”. Em inglês, o tradutor optou por manter a rima e, por essa razão, não traduziu a palavra “emoção” literalmente, pois, dessa forma, a rima se perderia. Optou, portanto, por traduzir “emoção” para *so sweet*, para rimar com *big teeth*.



© 1997 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES



10

© 1997 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

103

Outra questão interessante encontra-se no exemplo a seguir, o qual trata de uma tipicidade cultural. Quando cebolinha diz “a coisa está preta,” quer dizer que está difícil chegar até Julieta. Em português tem-se o costume de dizer “a coisa está preta” quando há algo errado acontecendo ou quando há uma situação difícil de ser resolvida. Na língua inglesa não existe tal expressão, pois se trata de um idiomatismo. Em inglês, então, não é usual fazer alusão à cor preta para dizer que algo está mal. Por essa razão, o tradutor optou pelo uso da palavra *fear*, que rima com *dear* e *here*, conservando, dessa forma, o mesmo sentido: o da dificuldade de chegar até Julieta.



© 1997 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

Dando continuidade às peculiaridades da HQ analisada, observa-se, desta vez, um exemplo de jogo de palavras. No trecho a seguir, Romeu Cebolinha está procurando encontrar um jeito de chegar até sua Julieta. Como não consegue, conversa com seu amor a distância. Mônica, portanto, pede ao Cebolinha para não gritar, pois caso Cebolinha grite irá acordar o pai da Mônica. Em português, é possível associar o verbo “acordar” com o substantivo “a corda”, palavra entendida pelo Cebolinha. Enquanto Mônica pedia para Cebolinha não gritar para não acordar seu pai (“Não fala alto, senão meu pai acorda”), Cebolinha entendia que ela iria jogar uma corda para ele subir (“A colda! Jogue a colda pla eu subir aí na sacada!”).



© 1997 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES



Na versão em língua inglesa, tal jogo de palavras não é possível. Não obstante, o tradutor manteve a ideia de Cebolinha em pedir uma corda para subir, mas omitiu o criativo desentendimento entre o casal, o qual só foi possível na versão em língua portuguesa. A tradução encontra-se a seguir:



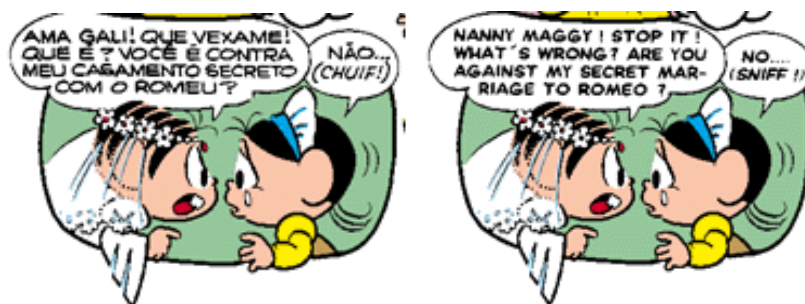
105

Outra limitação referente à tradução de jogos de palavras acontece no exemplo a seguir: Romeu Cebolinha olha para a sacada de Julieta e diz: “que sacada genial”. Observa-se aqui uma ambiguidade no sentido da palavra “sacada”. Por um lado, é o lugar onde Mônica se encontra: na sacada, ou seja, na varanda. Por outro, a palavra “sacada” pode significar entender, compreender, ter uma ideia. Não existindo um trocadilho que gere semelhante ambiguidade em inglês, o tradutor optou por traduzir “sacada genial” por *good ideia*, conservando, dessa forma, somente um sentido. A ambiguidade criativa só se faz presente na versão em língua portuguesa.



© 1997 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

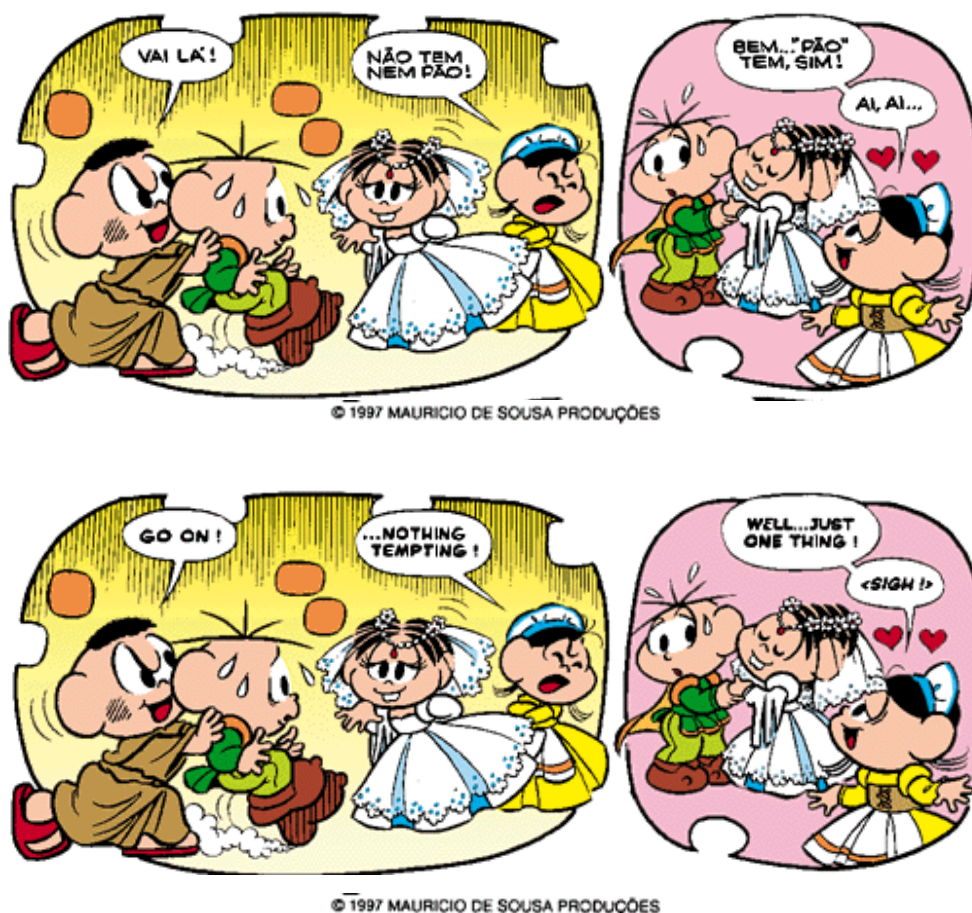
Ainda sobre a tradução de jogos de palavras, podemos dizer que na HQ analisada houve uma feliz coincidência na adaptação do nome da personagem Magali. Na história, ela é a ama de Julieta, e seu nome, em português, é “Ama Gali”. Aqui, o criativo jogo de palavras ocorre porque seu nome remete tanto a “ama”, sua função como empregada de Mônica, quanto a “Magali”, seu nome como personagem da Turma da Mônica. A língua inglesa não permite tal jogo de palavras, sendo que o nome da Magali foi traduzido por *Nanny Maggy*. A perda do jogo de palavras na tradução foi compensada pela rima entre as palavras “Nanny” e “Maggy”, ou seja, foi possível fazer rima com a palavra “ama”, que em inglês é “nanny”, e com o nome de Magali (em inglês, “Maggy”).



© 1997 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

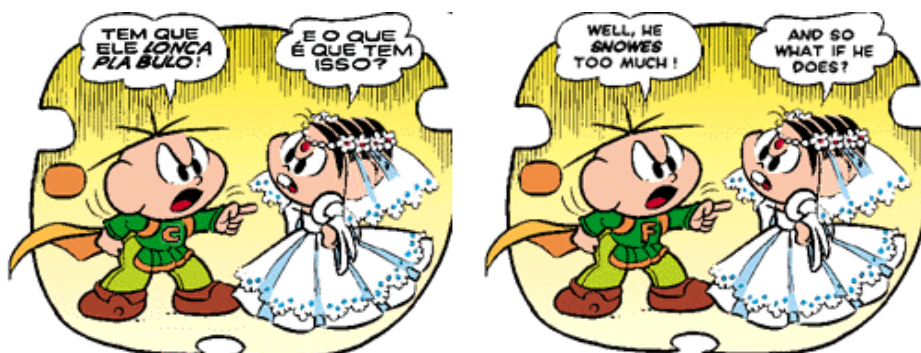
No trecho que mostraremos a seguir, encontramos uma questão de jogo de palavras ligado à tipicidade cultural. No Brasil, a palavra “pão”/“paõzinho” refere-se, metaforicamente, a uma pessoa atraente, bonita, “fofa” (ex: ele é um pão = ele é bonito/fofo). Por essa razão, há um jogo de palavras nesse trecho da história. Ama Gali afirma que na festa da Mônica não há nem pão para comer, mas, ao olhar para Cebolinha (Lomeu), diz que tem pão sim, ou seja, o “pão” a que ela se refere primeiramente tem sentido literal e, depois, ao

referir-se ao Cebolinha, passa a ter sentido metafórico. Para Ama Gali, “pão” seria o próprio Cebolinha. Na versão em inglês, por questões culturais, o jogo de palavras não se faz possível, logo, o tradutor não traduziu “pão” por *bread*, mas usou a expressão *something tempting* (algo tentador), dita pela Magali, e aproveitou tal expressão para referir-se ao Cebolinha.



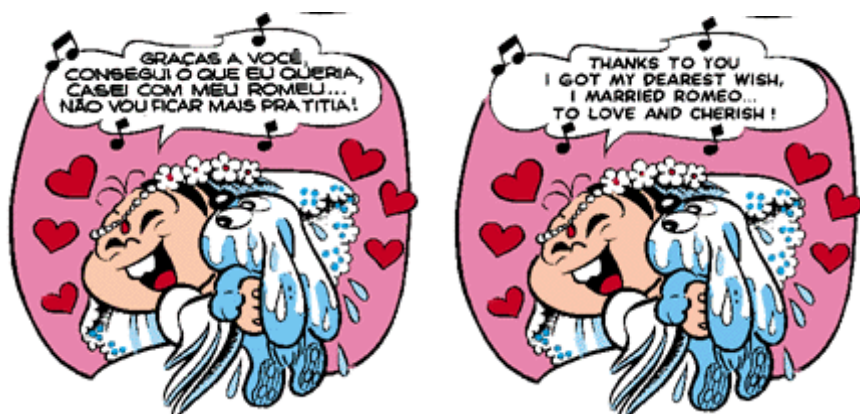
A passagem seguinte trata, também, de questões culturais. Na versão em português, Romeu diz a Mônica que seu pai “ronca pra burro”, que significa, na linguagem coloquial, roncar demais. No Brasil, tem-se o costume de utilizar a expressão “pra burro” como um advérbio de quantidade para expressar exagero. Na língua inglesa, no entanto, a expressão coloquial usada para manifestar exagero é *like hell* e, se o tradutor optasse por traduzir “pra burro” como *like hell*, não conservaria a rima. Além disso, utilizaria uma palavra que, além de ser considerada de baixo calão, pode ser censurada para o público infanto-juvenil: “hell” (inferno). Portanto, na versão em inglês o tradutor capturou o sentido da expressão “pra burro” e a traduziu por *he snores too much*, que tem o mesmo significado que “roncar para

burro”, em português. Apesar de essa opção não carregar o mesmo sentido coloquial/informal da linguagem, questões de controle e censura podem estar envolvidas nessa escolha.



Os quadros seguintes apresentam mais uma peculiaridade cultural brasileira. Em português a expressão “ficar para titia” significa ficar solteira/solteirona. Geralmente é utilizada para mulheres. Em inglês, a tradução para “solteirona” é “to be on the shelf”, que literalmente significa “ficar na prateleira”, ou seja, não ser escolhida por ninguém. O tradutor não utilizou a expressão equivalente em inglês. Optou por modificar a tradução, a qual, portanto, perdeu o sentido que a expressão “ficar solteirona” representa na versão original (enquanto, em português, Mônica tinha medo de ficar solteirona, em inglês ela diz que se casou com Romeu para amá-lo e cuidar dele).

108



Os exemplos acima demonstrados trazem questões que representam um desafio para o tradutor de quadrinhos, o qual precisa estar ciente das peculiaridades culturais do contexto e do público que irá recebê-lo, bem como das peculiaridades de sua própria cultura para desenvolver a atividade tradutória.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos pressupostos mencionados acima, bem como da análise da HQ *Romeu e Julieta*, da Turma da Mônica, conclui-se que há muitos aspectos interessantes a serem considerados na tradução de quadrinhos. As HQs constituem-se de um gênero textual que é, ao mesmo tempo, educativo, instrutivo e divertido. HQs são agradáveis às mais variadas audiências no mundo todo, desde o público infantil até o adulto: para as crianças, jovens e adolescentes serve como um canal de entretenimento, instrução e, muitas vezes, conscientização, e, para os adultos, como canal de divertimento e, às vezes, de informação.

Por ser um gênero textual agradável e criativo, possui leitores nos mais variados cantos do mundo, sendo indispensável, nesse caso, a tradução de HQs para os mais diversos idiomas. É aqui que entra o trabalho do tradutor. É ele um dos responsáveis por levar as HQs para os leitores mundo afora. Há que se levar em consideração que atingir o público leitor de HQs em diferentes idiomas significa ir além das fronteiras da transferência linguística e explorar fatores extralinguísticos, tais como fatores culturais, sociais e políticos da cultura alvo. Além disso, para serem considerados quadrinhos, devem conter figuras e (não necessariamente) texto verbal. Assim, o tradutor de HQs sempre irá se deparar com a presença do texto não verbal e deve levar isso em conta, já que o texto não verbal pode ter significados diferentes em outras culturas. Balões, cores, símbolos, gestos, onomatopeias, entre outros, não necessariamente significam o mesmo em países diferentes.

Ao encontrar casos em que ocorreria divergência entre o texto verbal e o não verbal na tradução, o tradutor pode, então, adaptar o texto verbal e/ou o texto não verbal a fim de que sua tradução funcione para o público-alvo do texto. Porém, suas escolhas textuais e extratextuais não dependem exclusivamente do trabalho tradutório, sendo que decisões editoriais e empresariais também entram em jogo, conforme explicitado durante o artigo. Por essa razão, o tradutor torna-se muito mais que canal de comunicação e transmissão entre o texto-fonte e o texto-alvo. Ele é aquela pessoa que, além de traduzir, recria a história de forma criativa. Modela o texto-fonte para que, no processo tradutório, não perca seu caráter didático, instrutivo, educativo e divertido e chegue ao público leitor da melhor forma possível.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A divina comédia de Dante em quadrinhos. Disponível em: <<http://www.puopop.com.br/destaques/2011/05/27/review-a-divina-comedia-de-dante-em-quadrinhos/>>. Acesso em: 6 mar. 2012.

A primeira a gente nunca esquece. Disponível em: <<http://planetamongo.wordpress.com/2011/06/18/a-primeira-a-gente-nunca-esquece/>>. Acesso em: 6 mar. 2012.

ALCANTRA, Luciana. **Oficinas de histórias em quadrinhos.** Disponível em: <<http://www.anj.org.br/jornaleeducacao/coordenadores/ anotacoes-de-coordenadores-sobre-cursos-e-oficinas-diversas/oficina-de-historias-em-quadrinhos>>. Acesso em: 6 mar. 2012.

BONINI, Luci. **História das histórias em quadrinhos.** 2008. Disponível em: <<http://lucibonini.blogspot.com/2008/05/histria-das-histrias-em-quadrinhos.html>> Acesso em: 7 mar. 2012.

CELOTTI, Nadine. **The translator of comics as a semiotic investigator.** In: ZANETTIN, Federico. **Comics in translation.** University of Perugia, Italy. St. Jerome Publishing, 2008. p. 33-49.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial.** Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

110

JAKOBSON, Roman. **Aspetti linguistici della traduzione.** Tradução de Luigi Heilmann e Letizia Grassi. In: NERGAARD, Siri (Org.). **Teorie contemporanee della traduzione.** Milão: Strumenti Bompiani, 1995. p. 51-62.

MAFALDA. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Mafalda>>. Acesso em: 6 mar.2012.

MOYA, Alvaro. **Um blog em quadrinhos.** Disponível em: <<http://quadrinhos.wordpress.com/category/comics-quadrinhos/desenhistas/alvaro-de-moya/>>. Acesso em: 6 mar. 2012.

_____. **Primeira Exposição internacional de histórias em quadrinhos no mundo?** Disponível em: <<http://planetamongo.wordpress.com/2011/06/18/a-primeira-a-gente-nunca-esquece/>>. Acesso em: 6 mar.2012.

Os gêneros das histórias em quadrinhos. Disponível em: <<http://www.livrariacultura.com.br/imagem/capitulo/2698445.pdf>>. Acesso em: 6 mar.2012.

SANTANA, Andreia. **A Divina Comédia de Dante ganha versão em quadrinhos.** Disponível em: <<http://literatura.atarde.com.br/?p=549>>. Acesso em: 6 mar. 2012.

SANTOS, Aparecida de Fátima Amaral dos; SILVA, Célia Francisca da. **Tiras do Hagar: caracterização e sequência didática para leitura.** Anais do 6º Seminário de Pesquisas em Linguística Aplicada (SePLA), Taubaté, 2010. ISSN: 1982-8071, CD-Rom. Disponível em: <http://site.unitau.br/scripts/prppg/la/6sepla/site/resumos_expandidos/SANTOS_Aparecida_de_Fatima_Amaral_dos_SILVA_Celia_Francisca_da_p_54_70.pdf>. Acesso em: 06 de março de 2012.

SOARES, Luís Felipe. **Dante Alighieri em quadrinhos.** Disponível em: <<http://www.dgabc.com.br/News/5892622/dante-alighieri-em-quadrinhos.aspx>>. Acesso em 6 mar. 2012

Sorrir é o melhor remédio. Disponível em: <<http://multmaxx.blogspot.com/2010/06/sorrir-e-o-melhor-remedio.html>>. Acesso em: 6 mar.2012.

SOUZA, Maurício de. **Mundo HQ.** S/ano. Disponível em: <<http://www.mundohq.com.br/site/detalhes.php?tipo=4&id=22>>. Acesso em: 6 mar.2012.

_____. **Turma da Mônica: Romeu e Julieta.** Disponível em: <<http://www.monica.com.br/index.htm>>. Acesso em: 6 mar. 2012.

ZANETTIN, Federico. **Comics in translation.** University of Perugia, Italy. St. Jerome Publishing, 2008.

REFERÊNCIAS DAS IMAGENS

BALÃO de pensamento dos quadrinhos orientais. Disponível em: <<http://tinosas2mangas.files.wordpress.com/2011/10/movimentos.png>>. Acesso em: 4 de mar. 2012.

SOUZA, Maurício. **Turma da Mônica: Romeu e Julieta.** Disponível em: <<http://www.monica.com.br/comics/rom-juli/welcome.htm>>. Acesso em: 6 mar. 2012.

_____. **Monica: Romeu & Juliet.** Disponível em: <<http://www.monica.com.br/ingles/comics/rom-juli/welcome.htm>>. Acesso em: 6 mar. 2012.

QUADRINHOS da Turma da Mônica. Disponível em: <<http://www.monica.com.br>>. Acesso em: 5 mar. 2012.

111

¹ <<http://lattes.cnpq.br/4249696900295155>>.

² Segundo Roman Jakobson (1995, p. 53, tradução nossa), “a tradução interlingual ou tradução propriamente dita consiste na interpretação dos signos linguísticos por meio de uma outra língua”. No original: “la traduzione interlinguistica o la traduzione propriamente detta consiste nell’interpretazione dei segni linguistici per mezzo di un’altra lingua.”

³ Vale lembrar que há uma diferença entre os termos quadrinhos, história em quadrinhos (HQs) e tirinhas. A fim de evitar confusão na definição dos termos, adotamos, para o presente artigo, a seguinte definição: quadrinhos é o termo genérico, ou seja, pode englobar os diversos subgêneros dessa arte, como tiras, HQs, cartuns, charges, etc. Já as tiras são textos mais curtos do que as HQs. Possuem um formato reduzido e, normalmente, contêm três quadros. As HQs podem ser consideradas uma evolução das tiras, por possuírem maior número de quadros e serem mais elaboradas, contendo começo, meio e fim (ALCÂNTARA, s/ano e SANTOS & SILVA, 2010).

⁴ “...comics are mainly produced and read for leisure or for educational purposes and can generally be categorized according to their primary function (entertainment vs. instruction). Most comics belong to fictional/narrative genres, but a variety of instructional and educational genres have been and are produced in different parts of the world, for different age groups and readerships”.

⁵ Boitatá (nota de rodapé)- a palavra *boitatá* é uma junção das palavras tupis *boi* e *tatá*, que significam, respectivamente, cobra e fogo. Portanto, *boitatá* significa, no folclore brasileiro, uma cobra de fogo ou fogo de cobra. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Boitat%C3%A1>>. Acesso em 14 mar. 2012.

⁶ Também conhecido como “fogo tolo” ou “fogo corredor”, fogo fátuo é uma luz azulada que pode ser avistada em pântanos e brejos. Acontece em decorrência da inflamação espontânea do gás dos pântanos, resultante da decomposição de seres vivos: plantas e animais típicos do meio ambiente. Informação disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Fogo-f%C3%A1tuo>>. Acesso em 14 mar. 2012.

⁷ Vinay e Darbelnet (1958) classificam e dividem as estratégias de tradução em sete: dentro do procedimento de tradução direta, temos o empréstimo, o decalque e a tradução literal; dentro do procedimento de tradução oblíqua, temos a transposição, a modulação, a equivalência e a adaptação. A adaptação é o limite extremo da

tradução, e consiste em adaptar cultural e/ou linguisticamente a TF para que sua tradução atinja o público leitor do TA. A adaptação cultural é o procedimento mais recorrente nas passagens analisadas neste artigo; contudo, por questões de objetivos do artigo e de espaço, a intenção das autoras deste artigo não é classificar qual(is) procedimento(s) tradutório(s) foi/foram utilizados em cada tradução analisada, e sim apresentar alguns desafios enfrentados na tradução de quadrinhos. Para saber mais sobre os procedimentos tradutórios de Vinay & Darbelnet, consulte a obra *Stylistique comparée du français et de l'anglais* (VINAY, J. P. & DarbELNET, J. 1958. *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. Paris: Didier) e/ou a obra *Comparative stylistics of French and English* (VINAY, Jean-Paul; DARBELNET, Jean. *Comparative stylistics of French and English*. A methodology for translation. John Benjamins Publishing Company Amsterdam/ Philadelphia 1995).

⁸ “Comics are a narrative space where both pictures and words convey meaning and jointly create the story, with the translator ‘reading’ the meaning of the pictorial elements and their different relationships with the verbal messages” [...]

⁹A HQ analisada encontra-se disponível na íntegra em <<http://www.monica.com.br/index.htm>>, tanto em português quanto em inglês. Outros quadros da Turma da Mônica que não sejam da HQ analisada também se encontram nesse endereço eletrônico.

¹⁰ O Cebolinha tem um distúrbio de fala chamado “dislalia”, que se caracteriza pela dificuldade em articular as palavras. Esse problema consiste basicamente na má pronúncia das palavras, seja omitindo ou acrescentando fonemas, trocando um fonema por outro ou ainda distorcendo-os ordenadamente. O distúrbio do Cebolinha ocorre com a troca do “R” pelo “L” texto em português. No texto em inglês, sua dislalia é representada pela troca do “R” pelo “W”. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Dislalia>>. Acesso em: 6 mar.2012.