

TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A INTERVENÇÃO DO TRADUTOR NOS DESENHOS

Gustavo Arthur Matte¹
Fábio Augusto Ludwig²
Michel Machado Flores³

Resumo: Analisaremos as opções de tradução do texto desenhado feitas por tradutores de edições brasileiras e francesas de **V de Vingança** e **Watchmen**, através da perspectiva de competência tradutória, de Amparo Hurtado Albir. O texto desenhado é aquele texto que aparece no desenho (fora dos balões), caracterizando o ambiente. Na modificação da língua de partida para a de chegada, é preciso redesenhar o gibi, e essa intervenção da tradução pode resultar em alterações significativas no aspecto gráfico da história. Através da análise de exemplos, tentaremos perceber qual tradutor, em cada caso, optou pela melhor alternativa, e quais outras ainda seriam possíveis.

1. Introdução

Durante sua evolução histórica, as teorias da tradução dedicaram seus esforços quase que exclusivamente ao pensamento sobre a tradução literária e, mais recentemente, à tradução de caráter técnico ou o que é compreensível, já que essas duas áreas abrangem a maior parte das possibilidades de atuação do tradutor. Porém, alguns outros gêneros que também se valem da comunicação verbal para construir a mensagem ou como o cinema, os jogos de videogame ou os quadrinhos ou receberam pouca ou nenhuma consideração dos estudiosos, e demandam urgente atenção de um olhar teórico cuidadoso, pois suas peculiaridades podem apresentar problemas com os quais os tradutores treinados para o formato técnico ou literário não estão preparados para enfrentar.

Com essas afirmações, não queremos desmerecer os estudos de tradução já desenvolvidos até então, e nem pretendemos afirmar que suas ideias e discussões não contribuem para a tradução desses gêneros que acima listamos. Reconhecemos, sim, que os estudos já feitos sobre a tradução são importantes e podem ser utilizados, em parte, para pensar a tradução desses meios ou uma vez que em sua constituição também está presente a linguagem verbal. Mas, por outro lado, queremos chamar a atenção para a necessidade de perceber que as individualidades de cada formato demandam cuidados diferenciados, que ainda não foram extensivamente contemplados pelo pensamento teórico.

Não é nossa intenção fundar um pensamento novo, que responda a essas demandas e resolva os problemas que surgem da falta de estudos sobre a tradução desses gêneros. Nossa constatação serve apenas como motivação para que, partindo de

¹ Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) lontravoadora@gmail.com

² Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) fabioludwig@gmail.com

³ Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) michelmflores@gmail.com

um desses gêneros ó as histórias em quadrinhos ó demonstramos determinadas situações em que as peculiaridades do formato podem gerar uma dificuldade tradutória, trazendo à tona questionamentos quanto à escolha dos tradutores. Assim, tentaremos chamar a atenção para esses problemas e, quem sabe, propor algumas alternativas ou, no mínimo, realizar uma discussão que possa contribuir para a reflexão sobre o assunto.

As histórias em quadrinhos (doravante HQs) são uma mídia caracterizada pela comunhão entre texto e imagem na construção da mensagem. A tradução das HQs, entretanto, não se limita ao texto propriamente dito (aquele inserido nos balões), pois, conforme demonstraremos, existem várias situações em que o desenhista precisa se utilizar do verbal para a construção da imagem (por exemplo: placas de estabelecimentos, *outdoors*, jornais, muros pichados etc.). Obviamente, esses pequenos fragmentos de texto contidos nos desenhos pertencem a um determinado idioma, geralmente referente à cultura em que a história é ambientada. Então, como deverá o tradutor se posicionar nessa situação? Esses textos desenhadosö devem ser traduzidos, ou não? Se sim, de que forma isso deve ser feito ó uma vez que, para tal, seria necessário öredesenharö o gibi? E, finalmente, quais são as consequências da interferência do tradutor nesses elementos?

Para tentar responder a essas perguntas, faremos uma análise comparativa das traduções de duas obras do autor inglês Alan Moore, **V de Vingança** e **Watchmen** ó em parceria com David Loyd e Dave Gibbons, respectivamente ó comparando as opções feitas pelos tradutores de edições brasileiras e francesas. Através desse *corpus*, teremos material para exemplificar as diferentes escolhas feitas por cada um, discutindo-as através da ideia de competência tradutória, de Amparo Hurtado Albir.

2. Materiais e Métodos

Esta pesquisa consiste em uma análise comparativa entre as traduções de edições brasileiras e francesas das obras **V de Vingança** e **Watchmen**, do autor inglês Alan Moore, buscando perceber de que maneira os respectivos tradutores se posicionaram frente aos aspectos verbais que compõe determinadas imagens das HQs. Para isso, faz-se necessário uma breve apresentação do gênero, bem como das obras analisadas e seu criador, justificando nossas escolhas. Além disso, aprofundaremos a discussão teórica que fundamentará nosso estudo, partindo da noção de competência tradutória, de Amparo Hurtado Albir.

2.1 HQ: definição e peculiaridades do gênero

As HQs já são hoje reconhecidas como forma de expressão artística e, inclusive, consideradas como a ãnona arteö. Essa classificação é importante para demonstrarmos que é uma arte independente, distinguindo-a de outras formas, principalmente a literatura (6ª arte) e a pintura (3ª arte), pois há frequentemente uma confusão nesse sentido. Na verdade, os quadrinhos sim se utilizam de formas de expressão que descendem dessas duas artes (texto/imagem), porém o fazem através de outra perspectiva, criando uma mídia distinta.

Neste trabalho, utilizaremos a definição de Scott McCloud, para quem as histórias em quadrinhos são õimagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no

espectadoro (McCLOUD, 2005, p. 9). Dessas palavras, porém, pode surgir uma dúvida: qual seria a distinção entre os quadrinhos e o cinema/animação, que parecem encaixar-se tão bem na definição citada? O autor explica que a distinção reside na palavra õjustapostaõ, pois, enquanto a animação é sequencial em tempo, os quadrinhos são espacialmente justapostos. Assim, õcada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço õ a tela õ enquanto, nos quadrinhos, eles ocupam espaços diferentes. O espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o filmeõ (McCLOUD, 2005, p. 7).

É fundamental repararmos que, nesse universo de cooperação entre imagem e palavra, é a imagem o elemento dominante, pois uma história em quadrinhos sem palavras é completamente possível, mas, sem imagens, é difícil imaginar. Mesmo assim, a escrita é um recurso amplamente utilizado na construção dessa arte, tanto no desenvolvimento da trama (diálogos e narração), como na caracterização do ambiente, onde o verbal aparece para retratar aspectos recorrentes, por exemplo, dos cenários urbanos (placas, *outdoors*, pichações etc.).

2.2 O corpus

As duas obras escolhidas para este estudo são assinadas por Alan Moore no argumento e roteiros, e por David Loyd (**V de Vingança**) e Dave Gibbons (**Watchmen**) nos desenhos. Repercutiram positivamente entre os leitores e a crítica, tornando-se marcos do gênero. **Watchmen** é a única HQ até hoje a ter recebido um *Prêmio Hugo* (na verdade, voltado à literatura), e figura também como a única representante do gênero dentre os 100 melhores romances do século XX, escolhidos pela revista *Time*.

Assim, dada a relevância das obras e sua importância para o gênero, julgamos que fornecem o material adequado para a análise que estamos propondo desenvolver. A comparação dos originais será feita, no caso de **V de Vingança**, com a edição brasileira de 2006 publicada pela Panini Comics, traduzida por Hélcio de Carvalho e Levi Trindade; e com a edição francesa de 1999, publicada pela editora Guy Delcourt, traduzida para o francês por Jacques Collin. No caso de **Watchmen**, a comparação será feita entre duas edições brasileiras: a primeira delas, publicada em 1999 pela editora Abril, traduzida por Jotapê Martins; e outra, mais recente, publicada em 2009 pela editora Panini Comics, tradução de Jotapê Martins e Hélcio de Carvalho.

2.3 Referencial teórico

Traduzir é, sobretudo, um conhecimento procedimental e operativo. Segundo Amparo Hurtado Albir, õla traducción es una habilidad, un 'saber hacer' que consiste en saber recorrer el proceso traductor, sabiendo resolver los problemas de traducción que se plantean en cada caso. La traducción más que un 'saber' es un 'saber hacer'.õ (ALBIR, 2007, p. 25)

Este aspecto técnico da tradução, que caracteriza o õsaber fazerõ de Albir, exige do tradutor mais do que o simples conhecimento das duas línguas envolvidas. É necessário, também, que o tradutor apresente o domínio de variadas competências que não dizem respeito unicamente ao texto em si, mas também aos contextos culturais envolvidos, às condições técnicas de apoio à tradução, e às características psicológicas do tradutor, entre outras. Essa série de fatores caracteriza a ideia de competência tradutória de Albir, segundo a qual a competência do tradutor deriva do inter-

relacionamento de pequenos conjuntos de habilidades que constituem as subcompetências tradutórias. As subcompetências de Albir são as seguintes: (1) subcompetência bilíngue; (2) subcompetência extralinguística; (3) subcompetência de conhecimentos sobre a tradução; (4) subcompetência instrumental; (5) subcompetência estratégica; e (6) componentes psicofisiológicos.

O que caracteriza a (1) subcompetência bilíngue são os conhecimentos pragmáticos, sociolinguísticos, textuais, lexicais e gramaticais das duas línguas envolvidas. Ou seja, trata-se do domínio que o tradutor precisa ter sobre a língua de partida e a língua de chegada; a (2) subcompetência extralinguística envolve conhecimentos a respeito de mundo, mais especificamente a respeito das culturas de partida e chegada em que as respectivas línguas estão inseridas; a (3) subcompetência de conhecimentos sobre a tradução trata de conhecimentos sobre os princípios que regem a tradução, por exemplo: unidade de tradução, processos requeridos, métodos e procedimentos utilizados; a (4) subcompetência instrumental é a capacidade de lidar com fontes de documentação e tecnologias que facilitem o trabalho; a (5) subcompetência estratégica consiste na habilidade do tradutor em planejar e gerenciar o processo tradutório; e, por fim, os (6) componentes psicofisiológicos dizem respeito à interferência que o comportamento físico e psíquico do tradutor pode exercer em suas habilidades.

As questões levantadas pela análise do nosso objeto de estudo relacionam-se diretamente com as subcompetências extralinguística (2) e instrumental (4). A relevância da subcompetência extralinguística, por exemplo, revela-se quando o tradutor parece ignorar que, em determinados momentos, nas HQs, a linguagem verbal participa da imagem com o objetivo único de ambientar a história. É o caso, entre outros, dos *outdoors* meramente ilustrativos, cujo texto não possui relevância alguma em relação à história, mas aparecem como simples componentes da paisagem urbana. Se o tradutor optasse por traduzir esse *outdoor*, não poderia causar uma descaracterização do ambiente ó tendo em vista que, naquela cidade em específico, o idioma falado pertence à outra cultura?

Porém, muitas vezes, o texto desenhado participa diretamente da construção da narrativa, às vezes com propósitos claros, e outras com o propósito de gerar subentendidos. Assim, para conseguir dar conta desses significados, seria necessária uma atitude positiva do tradutor. O problema é que a opção por traduzir esses elementos acarreta em uma necessidade de intervir na imagem e, como a matéria prima do tradutor não é o desenho, mas sim o texto, temos aí caracterizado outro problema desta discussão: como essa interferência deve ser feita?

Uma possibilidade é a tradução pelo uso de notas de rodapé, que implica em uma intervenção mais discreta. Porém, se a opção do tradutor for por redesenhar a HQ, então necessitará de tecnologias ou técnicas adequadas para fazê-lo de maneira a manter o respeito ao trabalho gráfico do original - aqui, estamos ampliando a ideia de subcompetência instrumental e aplicando-a ao caso exclusivo deste estudo (que poderia envolver, por exemplo, o auxílio de um artista gráfico capaz de dar um acabamento artístico que mantivesse o estilo do traço original). Isso é muito importante, pois, visto que as HQs sejam tão dependentes das imagens, não podemos negligenciar o fato de que o desenhista é também um autor da obra, e imprime nela seu estilo e preferências pessoais. O tradutor, ao interferir no trabalho do artista, deve respeitá-lo, assim como respeitaria o trabalho de um escritor.

3. Análise Comparativa

3.1 V de Vingança

Exemplo 1



Aqui, possuímos um exemplo onde o texto inserido na imagem pode ser considerado um participante direto na construção do sentido. Nessa parte da história, o terrorista está invadindo a sede de transmissões da televisão oficial do governo inglês, com o intuito de praticar um atentado. O quadro mostra a personagem em primeiro plano, e há uma placa ao fundo onde se lê "FIRE" ("Saída de incêndio", em português). Através disto, ao leitor é sugerido que o terrorista tenha se aproveitado da saída de emergência para invadir o local. Mesmo assim, a edição francesa não mexeu no desenho. Já a edição brasileira fez a opção inversa: traduziu a placa. Parece-nos muito estranha a possibilidade de que, em um prédio público da Inglaterra, a sinalização da saída de emergência seja feita em português, em detrimento da língua oficial do país. No entanto, já que esse texto possui uma função significativa maior do que a mera ilustração do ambiente, a tradução pode revelar-se necessária. Uma nota de rodapé seria outra possibilidade.

Exemplo 2



Este exemplo é fundamental para a nossa análise, principalmente no que tange à subcompetência instrumental (lembrando, é claro, que ampliamos a ideia dessa subcompetência para que se adequasse à análise do aspecto gráfico). A carta que está sendo retratada neste quadro foi escrita por uma prisioneira, num rolo de papel higiênico e com um toco de lápis, em momentos em que estava livre da vigilância dos carcereiros. No entanto, na edição brasileira, parece que tal prisioneira dispunha de um computador com impressora, dada a artificialidade da fonte escolhida para representar a caligrafia humana feita em tão precárias condições. A tradução, nesse caso, é realmente indispensável, pois o conteúdo da missiva integra diretamente a narrativa. Porém, não há dificuldade em perceber que a versão brasileira não apenas descaracteriza o estilo do desenhista como também causa uma impressão diferente a respeito de tal carta do que a impressão causada pelo original. Talvez, se a editora disponibilizasse os recursos adequados (como, por exemplo, um artista que refizesse à mão o texto da carta), um efeito melhor poderia ter sido atingido. Basta observar o que acontece na edição francesa.

Exemplo 3



A Torre Jordan, retratada neste quadro, também é um prédio público da ãnova Inglaterra onde **V de Vingança** é ambientado. Como já dissemos em exemplos anteriores, seria natural que a fachada do prédio fosse representada em inglês. O tradutor da edição francesa optou por essa naturalidade. Já na edição brasileira, a opção

foi a tradução do fragmento. É importante observar, contudo, que a intervenção no desenho foi muito mais cuidadosa do que no exemplo 2.

Exemplo 4



O texto que consta nesse cartaz (*strength through purity, purity through faith*) é fundamental para que o leitor perceba os padrões morais e ideológicos que circulam na nova sociedade inglesa que está sendo retratada em **V de Vingança**. Novamente, podemos observar que a edição francesa optou por manter o texto em inglês. A edição brasileira optou por trazer o texto traduzido. Porém, a intervenção gráfica não observou nem a forma da fonte original, nem a perspectiva do desenho (repare que as linhas estão alinhadas entre si, mas desalinhadas em relação às margens do cartaz).

3.2 Watchmen

Exemplo 5



Esta é a placa da oficina de Hollis Mason, um mecânico e vigilante mascarado aposentado que é retratado como um homem decadente, assim como também é decadente a profissão de vigilante mascarado no universo de **Watchmen**. Se repararmos no texto que consta na parte inferior da placa (*obsolete models a specialty*), podemos interpretá-lo como tendo duplo sentido, pois ilustra essa decadência que circunda a figura de Hollis Manson. A edição brasileira de 1999 mantém em inglês as informações contidas na placa, ao contrário da edição de 2009. É importante reparar que Jotapê Martins participou da tradução das duas, mas assumiu posturas diferentes em cada uma delas (essa tendência irá se repetir nos próximos exemplos).

Exemplo 6



Esta frase (*who watches the watchmen*) aparece várias vezes em **Watchmen**, sempre pichada nos muros das ruas de Nova Iorque. Demonstra a insatisfação da população em relação à atuação dos vigilantes mascarados, e também caracteriza o idioma que representa a cultura da cidade onde os acontecimentos da história se desenrolam. A versão brasileira de 1999 utiliza um método diferenciado dos apresentados até agora, a nota de rodapé: com ela, a intervenção gráfica se limita a um asterisco colocado ao lado da frase em inglês, transportando a tradução para outro espaço (fora do quadro), sem precisar intervir na constituição do desenho original. Por sua vez, a versão de 2009 fez a tradução no próprio desenho, o que pode causar um estranhamento, já que é improvável que uma pichação de protesto em Nova Iorque seja feita em português.

4. Considerações finais

Considerando a aplicação às histórias em quadrinhos de duas das subcompetências tradutórias (extralinguística e instrumental) pensadas por Albir, identificamos variados exemplos que podem ser interpretados como uma inobservância ou até ausência de alguns aspectos que caracterizam essas subcompetências. Em alguns casos, a interferência da tradução no desenho acarreta a alteração da

representação da cultura típica do local onde a história se ambienta, pois a língua também faz parte da cultura de um povo. Se o tradutor atentasse para esse fato, iria refletir, através de seus conhecimentos extralinguísticos, sobre qual a melhor maneira de fazer a tradução

para que el destinatario de la traducción pueda recibir el mismo efecto que el destinatario del texto original. Queremos, pues, poner de relieve la importancia del contexto y de los elementos culturales en traducción y cómo el traductor, pensando en su destinatario, ha de resolver los problemas que plantean las discrepancias entre ambos contextos culturales. (ALBIR, 2007, p. 35)

Mas será que essa reflexão a respeito da melhor maneira de traduzir o texto desenhado em uma HQ é sempre feita? Amparados em nossas observações julgamos que, na maior parte das vezes, não recebe um tratamento muito cuidadoso.

Nos casos em que a tradução mostra-se indispensável, reparamos, através deste estudo, que a nota de rodapé é sempre a opção menos agressiva, causando uma interferência mínima no desenho do original e cumprindo muito bem seu papel de transmitir a mensagem. A interferência gráfica, por sua vez, é sempre problemática, gerando, na quase totalidade das vezes, distorções no trabalho do desenhista e ele, conforme já observado, não pode ser desconsiderado como um autor da obra. Em alguns casos, como na figura 2, a interferência malfeita compromete nitidamente o efeito pretendido pelos autores e, se tal deve ser considerado como uma falha tradutória quando se trata da tradução literária, por que não deveria ser também considerada uma falha na tradução da HQ?

Uma observação complementar é a da quase inexistência de tradução dos textos desenhados na edição francesa de **V de Vingança**. Não desenvolvemos uma pesquisa maior que pudesse aclarar os motivos disso (visto que não é esse o foco do estudo), mas é possível supor que isso seja consequência de uma provável característica do público leitor francês, onde o aprendizado da língua inglesa seja talvez mais difundido do que no Brasil. Mas, por outro lado, não podemos descartar a hipótese de que o tradutor da versão francesa tenha refletido sobre o assunto e optado deliberadamente pela não tradução.

5. Referências bibliográficas

ALBIR, Amparo Hurtado. **Traducción y Traductología ó introducción a la traductología**. Madrid: Cátedra, 2007.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MOORE, Alan; LOYD, David. **V de Vingança**. São Paulo: Vertigo Panini Comics, 2006.

MOORE, Alan; LOYD, David. **V pour Vendetta**. Paris: Guy Delcourt Productions, 1999.

MOORE, Alan; LOYD, David. **V for Vendetta**. New York: DC Comics, 1998.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. New York: DC Comics, 1986.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. São Paulo: Abril, 1999.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. São Paulo: Panini Comics, 2009.

TRANSLATING COMIC BOOKS: THE INTERVENTION OF THE TRANSLATOR IN THE DRAWINGS

Abstract: Based on the perspective of translation competences by A. H. Albir, this article analyzes the translations of Brazilian and French editions of **V for Vendetta** and **Watchmen**, focusing on the intervention of the translators in the *õdrawn texts*. The *õdrawn text* is every piece of text that appears inside the drawings (outside the speech bubbles), characterizing the environment. When translating, the publisher needs to *õredraw* the book, and this can result in significant modifications on the graphic aspect of the story. Through the analysis of examples, we try to understand, in each case, which of the translators made the best choice and what other choices would be possible.

Key words: Translation Competences; Comic Books; Watchmen.

Recebido em 31/08/2014.

Aceito em 13/09/2014.