

A TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: TEORIA E PRÁTICA PELO EXEMPLO DE DOIS ROMANCES GRÁFICOS BRASILEIROS VERTIDOS PARA O ALEMÃO

Lea Hübner
Berlim

Georg Wink
Universidade de Copenhagen

Resumo: Este artigo entrelaça o estado da arte do conhecimento sobre a tradução de quadrinhos com a experiência prática de traduzir quadrinhos. A primeira parte reúne a esporádica produção acadêmica sobre este tópico específico, algo negligenciado pelos estudos translatórios, e empreende uma sistemização dos principais desafios que se espera encontrar na tradução de quadrinhos. A segunda parte é um estudo de caso sobre dois dos pouquíssimos romances gráficos brasileiros até agora vertidos para o alemão (e, inclusive, pela co-autora). A aplicação da sistemática de problemas translatórios às duas traduções completadas permite uma nova compreensão dos processos translatórios concretos e sugere novas estratégias de solução.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos, romance gráfico, tradução, teoria, prática

Abstract: This article interlaces the state of the art knowledge about comic translation with the practical experience of translating comics. The first part gathers comprehensively the scattered academic production about this specific yet somehow neglected field of translational studies and systematizes the principal challenges as they are supposed to appear in comic translation. The second part is a case study carried out on two of the very few Brazilian graphic novels which so far have been translated directly from Portuguese to German (and by the co-author herself). The application of the systematics of translational problems on two completed translations allows for new insights into the concrete translation process and suggests valuable solution strategies.

Keywords: Comic, graphic novel, translation, theory, practice

Introdução

Tradicionalmente, quadrinhos têm ocupado, no campo literário, uma posição marginal. Mesmo assim, as HQs, como são comumente denominadas no Brasil, vêm adquirindo um novo status. Como Regina Dalcastagnè afirma, na apresentação de uma das raras coletâneas científicas sobre este gênero,

[...] a publicação de álbuns cada vez mais sofisticados, a abertura de espaços próprios para os quadrinhos nas grandes livrarias, as resenhas em jornais e revistas, a participação de quadrinistas em feiras literárias, em programas de entrevistas e em eventos acadêmicos legítima, de algum modo, uma produção que sofria o duplo preconceito de ser, ao mesmo tempo, “literatura de massa” e “destinada a crianças e jovens” [...]. (Dalcastagnè 7).

Poderia-se acrescentar que, hoje em dia, histórias em quadrinhos inclusive fazem parte dos parâmetros curriculares nacionais do Brasil e são utilizados em livros didáticos e até em campanhas públicas (sobre a onipresença de HQs no Brasil, cf., por exemplo, Vergueiro/Ramos/Chinen). Os mesmos fenômenos podem se constatar em relação a outros mercados editoriais que cultivavam outrora o mesmo preconceito, como por exemplo na Alemanha. Por outro lado, há também países que há muito tempo incluíram HQs no seu cânone literário, como a Bélgica, a França e a Itália, entre outros, embora sem efeito marcante na produção acadêmica sobre o gênero.

Portanto, o lamento sobre a discriminação de HQs, que quase religiosamente servia como gancho para qualquer tratado acadêmico sobre o tema, parece ter perdido uma boa parte da sua justificativa, especialmente no que concerne à subcategoria do romance gráfico, já que este visa o público adulto, possui pretensões artísticas mais elevadas, além de estar à venda, via de regra, em livrarias. Recentemente, o mundo acadêmico tem produzido publicações pertinentes sobre HQs, com base em um marco teórico especializado e desenvolvido ao longo dos últimos anos, que não deixam a desejar nada no seu exame abrangente e criterioso dos múltiplos aspectos da Nona Arte (cf., por exemplo, as obras de referência internacionais Heer/Worcester, Duncan/Smith).

Entretanto, ainda não há motivo para a satisfação completa. No campo específico de estudos translatórios, as HQs ainda tardam a se tornar aceitas como objetos de pesquisa relevantes, não obstante a reclamação deste déficit tenha sido levantada a longa data (Schmitt, “Comics und Cartoons”). Segundo um dos eminentes estudiosos, não só de quadrinhos, mas também da sua tradução, Klaus Kaindl (“Das Feld als Kampfplatz” 333), uma das causas tem sido que, na maioria de países, a carência de capital simbólico e cultural das HQs, sendo consideradas um produto de massa comercial, implicou na suposição precipitada que a sua transferência cultural, mesmo que bem-sucedida, seria realizada por

meio de traduções meramente arbitrárias e intuitivas. Isto teria retirado as HQs da área dos estudos translatórios, seguindo o raciocínio implícito que a sua tradução não poderia ser cientificamente analisada e sistematizada. O paradoxo tem sido que, durante vários anos, embora se tenha criado um certo consenso que as HQs, de fato, possuam uma linguagem autônoma, faltaram estudos translatórios que aproveitassem desta observação para tirar a conclusão lógica que, conseqüentemente, a linguagem das HQs também apresentaria problemas translatórios peculiares que, por sua vez, exigiriam soluções específicas (Hübner).

Desde a tímida e concisa menção de HQs como equivalentes a “textos multimidiáticos”, numa obra de referência dos estudos translatórios (Reiss/Vermeer), até a inclusão de um capítulo dedicado integralmente à tradução de quadrinhos, numa obra de referência mais recente (Kaindl, “Comics in translation”), o estudo específico da tradução de histórias em quadrinhos vem se desenvolvendo gradativamente, mas ainda é longe de poder ser considerada substancial (Zanettin, “Comics in Translation: an Overview” 19). Uma revisão bibliográfica revela que, por enquanto, na comunidade científica internacional, apenas uma dúzia de estudiosos tem se dedicado com alguma persistência, e não apenas pontualmente, a todas as dimensões da tradução de HQs. Como destaca Zanettin (“Comics in Translation: An Annotated Bibliography”), na função de organizador da sua notável coletânea de artigos, onde também oferece um cuidadoso resumo do estado da arte, os trabalhos pioneiros (Grassegger; Embleton, entre outros) ainda se limitaram à dimensão linguística, focando a tradução de nomes próprios, trocadilhos, citações e realia, com preferência recorrendo às várias traduções da canônica série *Asterix*. Entretanto, estes ignoraram, quase que por completo, as imagens. Obviamente, a tradução de HQs não pode ser examinada sem levar em conta a dimensão pictórica, um pré-requisito para o qual já alertou o trabalho pioneiro de Spillner, uma das primeiras abordagens semióticas da tradução de quadrinhos. Muito pelo contrário, as imagens são imprescindíveis à tradução. Sem tê-lo aplicado às HQs, a teórica da tradução Mary Snell-Hornby (79-80) elaborou, com base na teoria de protótipos, o conceito de “scenes and frames”, no qual “scenes” equivale às situações vivenciadas e associadas, de forma prototípica, pelo locutor, enquanto “frames” correspondem à codificação linguística destas imagens. Ainda segundo Snell-Hornby, o objetivo da tradução seria ativar no leitor, pela escolha criteriosa de “frames”, exatamente “scenes” do discurso de chegada que são semelhantes àsquelas do discurso de origem. Aplicando este conceito à tradução de HQs, podemos constatar o importante fato que as

“scenes” são dadas e invariáveis, como contexto pictórico da enunciação.¹ Existe, portanto, uma relação funcional entre signos verbais e não-verbais, que se determinam e suplementam mutuamente. É claro que esta função bem pode ter um viés textual (imagens ilustrativas ou até redundantes) ou pictórico (o texto como trilha sonora ou até inexistente), mas, qual seja o caso, o tradutor é sempre forçado a desenvolver uma competência imagética (como elaborado com maestria por Groensteen).

Os trabalhos mais recentes (além dos citados, também Schmitt, “Graphische Literatur, Comics”; Kaindl, “Comicübersetzung als gesellschaftliche Praxis”, *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog*, “Visuelle Komik”; Celotti; entre outros) seguem esta abordagem que, inclusive, chegou a incluir uma terceira dimensão, na qual o linguístico e o imagético fusionam, que é a tipográfica, por exemplo o desenho de onomatopeias ou o texto integrado à imagem. Este aspecto (primeiramente estudado, embora aparentemente não amplamente recebido, por Mayoral Ascensio e Mayoral Ascensio/Kelly), revelou-se um dos obstáculos mais centrais na tradução de HQs, e foi aprofundado, como fator determinante, no contexto da discussão das possibilidades de localização, ou seja, a substituição ou contextualização de especificidades culturais em consideração do público alvo (como, por exemplo, por Zanettin, “The Translation of Comics as Localization”).

Desta forma estabeleceu-se, então, uma incipiente tradição de trabalhos que se ocupam da investigação do processo translatório na sua multimodalidade (Grun/Dollerup; Borodo), também com uma boa representação no Brasil, (Aragão/Zevaglia; Camilotti/Liberatti; Silva; Nascimento; Assis). O que ainda é um desideratum, além da abordagem sistemática das peculiaridades da tradução deste tipo de texto, é um diálogo substanciado: Por um lado, entre os poucos críticos e teóricos da tradução, que muitas vezes apenas pontualmente selecionam exemplos de traduções para fins ilustrativos das respectivas considerações teóricas, mas que carecem de experiência. Por outro lado, os tradutores, aliás, muitas vezes anônimos e mal pagos (cf. Platthaus), que vertem milhares de páginas de HQs de uma língua e de um contexto para outros, geralmente desconhecendo a discussão acadêmica e agindo de forma intuitiva, orientados pela experiência. Kaindl (*Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog* 166-177) tem o mérito de ter investigado, como primeiro, empiricamente o lado prático, por meio de questionários sobre práticas

¹ Esta característica não deixa de ter também um lado problemático, como sugere a leitura crítica e inovadora de novelas gráficas feita pela artista Elvira Vigna.

translatórias e editoriais que foram submetidas a uma série representativa de editoras, mas não lhe foi possível ouvir também os próprios tradutores.

O presente artigo, de autoria dupla, tem como objetivo contribuir para estes desiderata: Primeiro, rever o estado da arte em relação à tradução de HQs para presentificar o que de fato sabemos sobre as dificuldades próprias que se manifestam no processo translatório desta linguagem tão particular, e sobre as estratégias sugeridas. Segundo, averiguar, a partir da prática da tradução de quadrinhos, a relevância destas considerações teóricas, detectar possíveis limitações do marco teórico, ou mesmo um potencial que poderia ser utilizado para chegar a traduções mais apropriadas, ao depender dos critérios da estratégia translatória escolhida. Esta segunda parte é de autoria de Lea Hübner, tradutora alemã das novelas gráficas brasileiras *Cumbe*, de Marcelo D'Saete, e *Tungstênio*, de Marcello Quintanilha (ambas de 2014 e publicadas em alemão em 2017), as duas obras que foram escolhidas para compor o nosso corpo de análise. Lea Hübner há tempo se engaja pela tradução de HQs de países como o Brasil e Espanha e conseguiu despertar o interesse de editoras atuantes no mercado de língua alemã. A autora também contribuiu com o levantamento dos quadrinhos brasileiros publicados em língua alemã. O resto da primeira parte que estabelece, com base na revisão bibliográfica, um catálogo de desafios para a tradução, coube a Georg Wink, professor de Estudos Brasileiros, cuja área de investigação têm contemplado tanto a teoria da tradução literária, quanto o gênero de HQs no Brasil, além de ter organizado a primeira coletânea de HQs alemãs em tradução portuguesa (Wink, *Panorama dos Quadrinhos Contemporâneos da Alemanha*).

Conceito e contexto dos HQs

Antes de apresentar a lista dos problemas da tradução de HQs, tais como identificados no marco teórico, se fazem necessárias algumas considerações prévias sobre o gênero, sobre o campo editorial e sobre a recepção de quadrinhos brasileiros nos países de língua alemã. Os HQs, em pauta neste artigo, na verdade carecem de uma definição de conturas claras. É de conhecimento geral que se trata de narrativas em quadrinhos, organizados em sequência (portanto, uma “arte sequencial”, segundo o notório conceito de Will Eisner), que geralmente, mas não necessariamente (veja, por exemplo, Wink, “Comic ohne Bilder?”, sobre HQs que prescindem da dimensão imagética), combinam imagem, obtida pelo desenho, e linguagem escrita. Igualmente famosa é a definição de Scott McCloud (9), segundo a qual quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no

espectador”. O que estas definições têm em comum, é que são consideradas controvertidas e, de certa forma, insuficientes. Porém, as dificuldades que geralmente estão em questão no intuito de providenciar uma definição genérica, como, por exemplo, a distinção entre histórias em quadrinhos, cartuns e charges, ou a separação entre produções que visam públicos e finalidades variados, não é pertinente para o presente trabalho que se limita, de antemão, à tradução de novelas gráficas. Por isso, nos valem de uma definição, mais apropriada para os nossos fins, por priorizar a perspectiva translatória, segundo a qual HQs, incluindo novelas gráficas, se caracterizam por quatro critérios, que são:

- 1) Quadrinhos são uma forma de comunicação midiaticizada, veiculada por meio de uma variedade de mídia;
- 2) a sua produção e tradução é sujeito ao status cultural de quadrinhos em cada contexto social e sofre influência tanto nos aspectos formais quanto de conteúdo;
- 3) são uma forma narrativa, constituída por pelo menos dois quadrinhos com imagens desenhadas, cuja narração se desenvolve por meio de signos linguísticos e/ou imagéticos;
- 4) possuem uma série de meios de expressão específicos, como, por exemplo, o balão, onomatopoeia e tipografia (Kaindl, *Übersetzungswissenschaft im interkulturellen Dialog* 84-85).

Sobretudo o segundo e quarto ponto revelam aspectos que já indicam a sua relevância para qualquer processo translatório, um pela problematização de uma antiga questão, já levantada por Friedrich Schleiermacher em 1813, no ensaio “Sobre os diferentes métodos de traduzir” (“Über die verschiedenen Methoden des Übersetzens”), da tradução como paráfrase ou imitação, o outro pela introdução de novos elementos, próprios as HQs, que pouco foram contemplados pela teoria translatória.

No que concerne o mercado internacional de quadrinhos, é fato consumado que este se caracteriza por um altíssimo nível de internacionalização. Há países exportadores, como, por exemplo, os Estados Unidos, Japão, França e Bélgica, e outros importadores, entre os quais se encontram o Brasil e a Alemanha (Bihan 17). Outra característica é a concentração da produção nas mãos de poucas grandes editoras (Panini, Carlsen Comics, Egmont Ehapa), especialmente no tocante a obras traduzidas. Estima-se, por exemplo, que na Alemanha no mínimo 75% das publicações sejam de fato traduções (Törne). Curiosamente, o volume notável de traduções ainda não parece satisfazer a demanda, ainda maior, pelo que sugere o fenômeno da *scanlation*, traduções leigas, feitas no

mundo da “nação hq”, de leitores para leitores, com base em técnicas digitais bastante básicas de substituição de texto (edição de scans) e recorrendo, majoritariamente, a uma estratégia de tradução quase que interlinear (visando “equivalência”), com acréscimo de comentários, onde considerados necessários; obviamente, um empreendimento que apresenta resultados altamente duvidosos.

Quadrinhos brasileiros publicados em língua alemã

Porém, tudo o que foi dito sobre o alto grau de internacionalização de HQs, não se aplica ao fluxo do Brasil à Alemanha (e vice-versa). Apesar da produção efervescente de HQs no Brasil, pouquíssimas obras brasileiras já foram vertidas para a língua alemã. O início fez a coletânea *OSMOSE Brasil e Alemanha em Quadrinhos – Brasilien und Deutschland im Comic* (2012), organizada por Augusto Paim em cooperação com o Instituto Goethe, que inclui, entre outros, quadrinhos de Paula Mastroberti, João Montanaro e Amaral. Em 2013, quando o Brasil foi o país homenageado na Feira do Livro de Frankfurt, foram publicados três títulos interessantes: Os sucessos internacionais *Day Tripper*, publicado pela editora Panini, e *De:TALES*, publicado pela Cross Cult. Ambos foram escritos e desenhados pelos gêmeos Fabio Moon e Gabriel Bá, ganhadores de vários prêmios Eisner, e traduzidos do inglês. Moon e Bá residem nos EUA e ambas obras foram redigidas diretamente em inglês. Para chegarem ao público leitor brasileiro tiveram que ser traduzidos para o português, tarefa que foi realizada por Érico Assis. As traduções do inglês para o alemão foram feitas por Bernd Kronsbein e Frank Neubauer, respectivamente. O terceiro título é a ficção científica *Astronauta* (2013), de Danilo Beyruth, publicado também pela Panini e traduzido do italiano por Monja Reichert.

Os dois primeiros álbuns, vertidos para o alemão a partir da versão original em português, são, de fato, os dois títulos já mencionados anteriormente, traduzidos por Lea Hübner e examinados neste artigo: Em 2017 a editora berlinesa Avant publica *Tungstênio*, do renomado autor Marcello Quintanilha, uma história localizada em Salvador da Bahia, com quatro personagens numa trama aparentemente banal, embora com um desdobramento inesperado. O original foi ganhador do prêmio “Melhor HQ Policial”, no festival internacional de HQ em Angoulême, na França, em 2016. A tradução alemã recebeu o Rudolph Dirks Award 2017 nas categorias “South America – Best Scenario” e “South America – Best Artwork”. *Cumbe*, de Marcelo D’Saete, foi publicado pela bahoebbooks, de Viena, também em 2017. O autor paulistano é considerado um dos quadrinistas brasileiros mais importantes da atualidade. *Cumbe* espelha aspectos sociais, políticos e

culturais do Brasil, país destinatário de milhões de africanos trazidos à força durante o período colonial. Nos contos que compõem o álbum, Marcelo D'Saete narra a História a partir da perspectiva dos escravos nos engenhos, retratados em momentos de resistência contra os donos. A tradução alemã foi indicada para o Rudolph Dirks Award 2017 na categoria “South America – Best Scenario”.

Fora disto, a revista especializada *Comixene* traz no seu número 125 um capítulo, no qual vários artistas dão sequência “Dream of the Rarebit Fiend”, de Winsor McCay, entre eles o brasileiro José Roosevelt (87), embora os seus quadrinhos tenham sido originalmente publicados em francês. E, finalmente, a revista de HQ *Strapazin* (localizada na região de fala alemã da Suíça) publicou em 2018 uma edição que apresenta, entre outros, uma amostra em edição bilingue da obra dos quadrinistas brasileiros Rafael Coutinho, Diego Gerlach e Fabio Zimbres e da pintora Talita Hoffmann, que trabalha na intersecção entre artes gráficas, ilustração e quadrinho. Cabe mencionar o fato digno de nota e que pode facilmente passar despercebido, embora não relacionado à problemática da tradução a partir da língua portuguesa, que também chegam ao mercado alemão HQs publicadas originalmente em inglês, mas que foram criadas em cooperação com desenhistas brasileiros. Por exemplo, a famosa série norteamericana *Teenage Mutant Ninja Turtles*, que começou em 1984, viveu quatro temporadas e chegou no seu fim em 2014, foi em algumas fases desenhada pelo brasileiro Mateus Santolouco (edição alemã publicada pela Panini). Também o famoso álbum de ficção científica *E18HT* (publicada em alemão pela Popcom em 2015), com roteiro de Mike Johnson, teve, pelo desenho de Rafael Albuquerque, uma participação brasileira.

Esta amostragem é extremamente limitada, em comparação com a totalidade de traduções feitas da literatura brasileira para a língua alemã, já que o Brasil é um país com uma forte e longa tradição em romances gráficos, desde a fundação da editora EBAL (Editora Brasil-América Limitada) em 1945. Esta foi a responsável pela adaptação quadrinística de centenas de romances, do cânone nacional e internacional, durante décadas. No auge dos anos 1970, a EBAL chegou a publicar uma média de 30 álbuns por ano, momento no qual também surgiu o underground dos HQs, que entrou na sua fase áurea nos anos 1980 (Magalhães). Nos anos 1990, a pesar da desestabilização de muitas pequenas editoras, devido à crise financeira, a produção chegou a cunhar uma expressão artística ainda mais independente, em termos de linguagem e temas, e constitui uma linhagem própria brasileira, pensando, por exemplo, em autores como Lourenço Mutarelli. Porém, numa recuperação fulminante, apenas nos últimos dez anos foram produzidos, na

maioria por pequenas editoras, em torno de 50 romances gráficos (veja Melo para uma abrangente “cartografia” do romance gráfico brasileiro), dos quais os quatro álbuns traduzidos integralmente não podem ser mais do que um primeiro “aperitivo”. Sem explorar mais a questão das limitações e dos vieses do mercado editorial de traduções, pois esta não é central à abordagem proposta, passamos, daqui em diante, à prática da tradução de romances gráficos brasileiros para o alemão.

Especificidades e desafios da tradução de HQs

Para começar, a principal especificidade da tradução de HQs em geral jaz, sem dúvida, no seu caráter inerentemente sincrético que agrega os planos verbal e não-verbal, ou seja, na complexidade da combinação simultânea de elementos ou códigos linguísticos, imagético-pictóricos e tipográficos. Primeiramente, qualquer tradução teria que levar em conta estes três aspectos traduzíveis. Segundo Neil Cohn, a relação microestrutural entre o grupo linguístico e pictórico, desde que relevante para a tradução, pode ser entendida em três dimensões:

- 1) A relação inerente, ou seja, texto ou imagem se substituem, como, por exemplo, trocando texto por pictogramas (“xingamento”);
- 2) a relação emergente, quando estão diretamente conectadas, o que seria o caso frequente de associar um balão de fala a um personagem;
- 3) a relação adjacente, integrando texto e imagem, mas sem uma conexão direta, como seria o caso de combinar um recordatório narrativo com uma imagem de abertura.

Como já foi mencionado, a relação pode ter um viés linguístico ou imagético e o seu efeito pode variar entre aditivo, correlativo, paralelo (sem relação) e redundante.

Portanto, diferente da tradução de mero texto em prosa e outras variantes de escrita, a própria produção editorial de HQs deveria incluir, além do trabalho de um profissional tradutor, a cooperação com um letrista e, inclusive, de um desenhista: O primeiro para deletar (“cleaning”) e reaplicar (“lettering”) as ocorrências verbais traduzidas à página, nos balões e recordatórios (caixas de texto), mas também nos próprios desenhos (por exemplo, onomatopeias), o que exige uma habilidade artística ou o domínio de softwares de edição de imagens. O segundo, para adaptar, se necessário, os próprios elementos pictóricos, além das correções já mencionadas. Consequentemente, o tradutor, comumente, só tem ingerência sobre o material linguístico, o que faz o letrista virar praticamente um co-tradutor. Muitas vezes, esta divisão de trabalho implica também em

que o tradutor não tem visualização final do texto quadrinístico traduzido, da forma como é publicado (Assis 32). Em face desta problemática organizativa e das dificuldades técnicas, ocasionalmente por motivos práticos ou econômicos, há uma preferência de simplesmente manter os elementos pictóricos. Também existe o caso de exigir ao nível contratual, por parte do autor, que os desenhos permaneçam irretocados (17). Esta observação inicial nos leva às duas primeiras especificidades:

- 1) A limitação espacial do balão de fala, de pensamento e dos recordatórios, chamada de tradução subordinada (Valero Garcés, “La traducción del cómic” 76), o que, devido à necessidade de se respeitar o equilíbrio estético da página no projeto gráfico, implica no problema que a área ocupada pelo material linguístico deve ser similar na tradução, por exemplo, no que diz respeito à quantidade de linhas por balão e outras variações determinadas no letreiramento original. Pela mesma razão, deve-se evitar qualquer alteração nos contornos dos balões e de seus posicionamentos. Portanto, muitas vezes é necessário optar por sinônimos de mais ou menos caracteres, diminuindo ou aumentando o número de palavras, para preservar a mancha gráfica interna a um balão ou recordatório.
- 2) A indissolubilidade das quebras verbais, ou seja, a manutenção da coesão e coerência do material linguístico, por exemplo, a estrutura sintática da apresentação de tema e rema, quando a construção de uma frase é repartida em sucessivos balões ou até vários quadrinhos, diferentemente do texto em prosa que apenas tem de obedecer a construção de frases e parágrafos. O que complica esta tarefa, no caso de HQs, é que a dimensão linguística, em cada momento, tem de corresponder à dimensão imagética.

Um problema geral da tradução, embora novamente agravado pela relação texto e imagem, é como encontrar uma solução translatória adequada para os seguintes casos:

- 3) O título da publicação ou da série, de suma importância como “primeira comunicação” com um potencial leitor.
- 4) Nomes próprios e realia, que podem ser preservados (comentados ou não), adaptados ou reinventados (para mais detalhes, cf. Delesse 253).
- 5) A dimensão sociocultural da narrativa, ou seja, a informação situacional e contextual, via de regra desconhecida pelo leitor da tradução, como, por exemplo, o registro de comunicação e outros aspectos pragmáticos socioespecíficos, o desenho das personagens, com base em estereótipos sociais,

e a sua variação linguística (dialetos, socioletos, idioletos), além de referências históricas, citações e alusões a temas da atualidade regional. Ao depender da estratégia escolhida, podem ser preservados, transcritos, substituídos, traduzidos, parafraseados, adaptados, expandidos ou reduzidos ou, simplesmente, omitidos. Este problema já foi tratado amplamente nos estudos translatórios sob os lemas da “intraduzibilidade de cultura” e da “ilusão de equivalência”. Inclusive, deu origem a já mencionada e ainda válida distinção entre tradução como imitação e paráfrase de Schleiermacher. O que é agravante, é que o problema conhecido vira um obstáculo ainda maior na tradução de HQs, por causa das limitações da interferência na dimensão imagética.

Entretanto, novamente uma dificuldade própria às HQs, que geralmente escapa do domínio do tradutor, pois é tratada pelo editor, é a seguinte:

6) O formato da publicação traduzida, no tocante às dimensões geométricas, o que tem um efeito sobre a diagramação da página e, não raramente, implica na necessidade de reorganizar os painéis. O redimensionamento, como estratégia de publishing, sempre é cogitado inevitável, quando as convenções no mercado de chegada prescrevem formatos que divergem claramente do mercado original (cf. Rota). O mesmo vale para a escolha entre uma impressão em preto e branco ou a cores.

Os seguintes problemas são novamente específicos das HQs, embora não apenas da competência do tradutor, pois exigem, como foi explicado anteriormente, a cooperação de um letrista ou até de um desenhista:

7) Elementos imagético-visuais como a mímica e os gestos, ou seja, toda a linguagem corporal, muitas vezes culturalmente específica (cf. Aragão/Zavaglia 458), além de outros signos associados ao corpo, como o vestuário, o corte de cabelo e a constituição física e fenotípica (Kaindl, *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog* 207).

8) Elementos macro- e microtipográficos, especialmente a letreirização, no que diz respeito à fonte tipográfica, à cor, à proporção e ao ducto, dado que estes possuem função comunicativa. Podem expressar, por exemplo, características prosódicas (voz trêmula ou alta voz) e exigem, além da disponibilidade da fonte original, um reletreiramento à mão. O mesmo vale para pictogramas, grafemas e ideogramas, como asteriscos para expressar dor, olhos “dólares” ou

olhos em cruz para personagens falecidos e “maladicta”, símbolos geométricos que expressam um discurso ofensivo ou de exclamação (Walker). Muitas vezes continuarão compreensíveis também no contexto alvo, mas há inúmeras exceções; especialmente complicada se torna a visualização de metáforas linguísticas, para as quais inexistem equivalências no discurso de chegada (Matte/Ludig/Flores).

9) Trocadilhos, especialmente quando são apoiados por ou até dependentes de elementos não-verbais, como, por exemplo, expressões idiomáticas cuja relação com a dimensão imagética evoca uma leitura literal o que dificulta para o tradutor a tarefa de simplesmente elencar expressões idiomáticas utilizadas na língua alvo.

10) Outros elementos linguísticos inseridos na composição pictórica, como etiquetas (inscrições como placas, jornais, letreiros) e onomatopeias. Estas últimas são de complexidade elevada nas suas várias dimensões acústicas, desde interjeições da voz humana e a imitação de sons humanos, como espirros, biológicos e naturais, como sons de animais ou o crepitar da chuva, até ruídos técnicos, como o ruído de um motor ou simplesmente o barulho de um objeto caindo (Delesse). Podem ter a forma de imitação onomatopéica ou seguir uma convenção, mas sempre colocam o tradutor em apuros por causa da sua iconicidade (Valero Garcés, “Onomatopoeia and Unarticulated Language” 241), que exigiria, em princípio, uma adaptação, embora isto provoque a dificuldade da alteração de imagem, o que muitas vezes leva, contraditoriamente, à sua preservação.

Esta lista, vale lembrar, não é exaustiva, nem quer sugerir, pela sequência, um ranqueamento de importância dos vários desafios que se colocam na tradução de HQs. Como tal, ela reflete apenas o conhecimento até agora contemplado pelo Estado da Arte. A presença de fato das características, a sua importância para o processo translatório e a aplicabilidade das estratégias translatórias serão discutidos no estudo de caso a seguir.

Estudo de caso: a tradução das novelas gráficas *Cumbe* e *Tungstênio* para o alemão

Nesta análise, escrita pela tradutora das obras examinadas a partir da experiência prática, serão verificadas as considerações teóricas tecidas anteriormente. A sequência dos argumentos toma o marco teórico como referencial, embora não siga, rigidamente, a exposição feita na parte anterior. Toma, como ponto de partida, a questão, não específica

apenas para quadrinhos, do contexto histórico, social e cultural, via de regra desconhecido pelo leitor da tradução, o que, pela teoria, muitas vezes implica adaptações necessárias, chamadas de *localization*. É verdade que, no caso de quadrinhos, a linguagem é dupla – visual e escrita – e assim a compreensão também se realiza por duas vias. Porém, resulta mais fácil lidar com o contexto estranho, justamente porque o leitor não depende só do texto. Um bom exemplo sobre como a relação mensagem verbal e pictórica pode facilitar o trabalho do tradutor é o seguinte, proveniente de *Cumbe*: Não há necessidade de traduzir “zagaia”, dado que na imagem vemos a arma na mão do protagonista e, na imagem seguinte, o seu interlocutor aponta para mais armas de ponta no chão (ver a versão alemã na fig. 1). Não obstante, o termo foi incluído ao glossário (do qual já constava no original) por ser de origem africana.



Fig. 1 (*Cumbe* AL 96)

Mesmo que nas HQs, *stricto sensu*, a imagem não deveria explicar ou dizer o mesmo que o texto, mas funcionar como narrativa complementar, ela pode servir para descrever ou localizar a ação. Sendo assim, resulta até em vantagem na hora de traduzir o quadrinho, já que, por outro lado, o quadrinho, na maioria dos casos, não permite uma tradução explicativa, porque, como já foi dito, o espaço é limitado pelo tamanho dos balões de fala e de pensamento e dos recordatórios. No tocante às duas obras estudadas, podemos supor,

no caso de *Cumbe*, que os leitores da tradução não conheçam suficientemente o contexto social, histórico e cultural. Entretanto, tampouco se pode esperar que os leitores do original em português estejam completamente familiarizados, por exemplo, com termos e com a mitologia bantos. Portanto, o estranho do original pode permanecer estranho na tradução. Possivelmente, a própria leitura do quadrinho propõe uma noção do significado, por exemplo do termo “calunga”, “tata” ou “nsanga”, como ilustram os seguintes exemplos (fig. 2 e 3), respectivamente da versão alemã (AL) e portuguesa (PT):



Fig. 2 (*Cumbe* AL 12)



Fig. 3 (*Cumbe* PT 12)

Além disto, é sempre possível consultar o glossário, já existente no original. Embora atípico para este gênero literário, cumpre uma função importante, por reunir todos os termos bantos que aparecem no texto, além de explicações sobre ideogramas e sobre as figuras da mitologia banto que aparecem no livro (veja, p.ex., fig. 7 e 8). Na edição alemã, o glossário foi ampliado para levar em conta a maior distância no tempo e no espaço do leitor alemão, em comparação com um leitor brasileiro. Com base nesta decisão, tomada por unanimidade pela tradutora, o editor e o autor, foi criado, por exemplo, o verbete “Hausklave” (escravo de casa) para sensibilizar o leitor pela diferença entre os escravos da Casa Grande e os do campo.

Cabe mencionar, neste contexto, o problema da tradução da palavra “negro”. Originalmente um termo desdenhoso, cunhado e usado pelos brancos, no Brasil de hoje já não possui a mesma conotação depreciativa que na época retratada em *Cumbe* – pensemos

no dia da consciência negra, por exemplo, que se celebra todos os anos no dia 19 de novembro em comemoração da morte de Zumbi dos Palmares, um dos líderes do quilombo mais famoso do Brasil. A palavra alemã atualmente em uso para representar o conceito “negro” seria *Schwarzer* [literalmente “preto”], justamente por ter menos conotação de hierarquia e de desdém. Não obstante, nesta tradução a palavra adequada é *Neger*, termo procedente do colonialismo, com carga negativa, hoje tabuizado por ser considerado racista. Este fato levou a editora a rejeitá-lo no começo. Apenas por insistência minha, explicando que ficaria inverossímil usar o termo politicamente correto no contexto histórico, a escolha foi finalmente aceita. A minha opinião encontrou apoio na análise que Jasmin Wrobel (116-117) fez da obra de Marcelo D’Saete, constatando que nela o quadrinista ilustra “[...] the power balance between masters and slaves, who are perceived as mere objects by the white colonizers: *peças* (pieces) who are perceived as mere objects.” Portanto, foi fundamental apresentar exatamente aquilo que o original expressa, embora seja incômodo (veja, p. ex., fig. 4 e 5).²



Fig. 4 (*Cumbe* PT 30)



Fig. 5 (*Cumbe* AL 30)

Há outro exemplo bastante explicativo, desta vez em *Tungstênio*. O protagonista Seu Ney se refere aos programas de televisão, aparentemente beneficentes, e por ele considerados fraudulentos, com a expressão “As máfias” (fig. 6). Antes de tudo, o plural de “Mafia” não

² Não obstante, a tradução para o inglês evita o problema, parafraseando e suprimindo o termo.

é usado em alemão, algo fácil de resolver pela tradução como “Mafiabanden”, literalmente “grupos mafiosos”, onde a marcação for necessária (*Tungstênio* AL 10). Mas há outro problema: a tradução de “máfias das televisões” tem que levar em consideração que, na Europa, não se conhece este tipo de programa televisivo, o que levou a edição espanhola a oferecer uma explicação numa nota de rodapé. Eu optei por não fazer nada, achando que os leitores seriam capazes de interpretar as palavras de Seu Ney e que não faria falta uma explicação, dado que o assunto em si, que causa indignação ao protagonista, não tem mais relevância na história narrada. Vale observar um problema relacionado, que aparece no penúltimo painel da página (*Tungstênio* PT 12) e que tem a ver com a repercussão do contexto político-administrativo sobre a tradução: a solução adequada para “nas capitais” tem que ser a mais genérica expressão “in den Großstädten” [literalmente, “nas cidades grandes”], já que na Alemanha, neste contexto, o uso da palavra “Hauptstadt” [literalmente “capital”] indicaria a Capital Federal e não a do Estado Federal, portanto o plural causaria estranhamento.

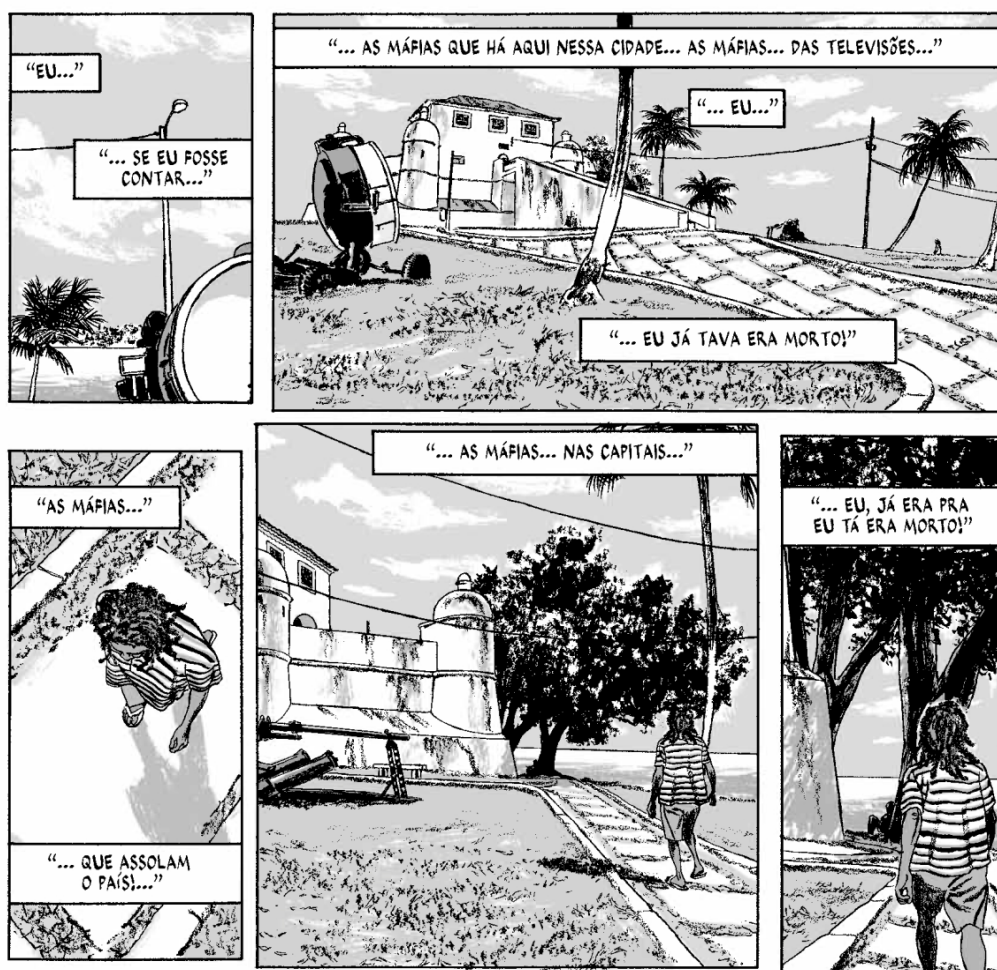


Fig. 6 (*Tungstênio* PT 12)

O conhecido problema da tradução de realia e nomes próprios (protagonistas, lugares, instituições, objetos, etc.), entre omissão, preservação, importação (possivelmente com comentário), tradução, criação de analogias, também se manifesta nos HQs estudados. Em *Tungstênio*, preservei os nomes próprios das figuras principais, como Seu Ney, Caju, Keira. Também preservei a patente militar do Sargento Ney, porque as denominações da hierarquia militar não estão completamente equiparáveis, além de serem pouco conhecidas no contexto alemão, na qual a formação militar está algo tabuízada. Portanto, eu tinha a impressão que a tradução “Feldwebel” provocaria associações alheias à história e seu contexto, por exemplo empossaria o protagonista com mais poder. Entretanto, pela leitura da HQ fica claro que ele tem algum grau de oficial, mas o essencial é que Seu Ney, um ex-sargento, está convencido de que ele tem direito de mandar em todos e que sabe melhor que ninguém como devem ser feitas as coisas. Ou seja, para a edição em língua alemã foi suficiente evocar no leitor uma noção de militar medíocre, travado no passado. No caso de preservar “Sargento”, fiel ao contexto brasileiro, também ajudou o fato dos leitores provavelmente já estarem familiarizados com “Sergeant” e “Sergent” por influência de filmes em língua inglesa e francesa. No caso de *Cumbe*, ficou óbvio que seria necessário preservar os nomes de protagonistas, figuras míticas, começando pelo título, já que um dos objetivos da obra é aproximar o leitor ao legado cultural banto. Tanto o leitor do original como o da tradução tem que fazer certo esforço para se adentrar neste universo, podendo, se quiser, fazer uso do glossário.

Em *Cumbe*, o contexto cultural se manifesta fortemente em alusões à crença popular. Por exemplo, várias vezes aparece um gato preto, significando má sorte (fig. 7). Neste caso, o leitor pode facilmente entender a referência, por estar presente nos dois repertórios culturais, ainda mais porque, de fato, depois do encontro com o gato preto tudo sai errado mesmo! No mesmo trecho, vemos um pictograma que representa uma tartaruga, tema frequente da arte cabinda. Estes símbolos são elementos importantes da narração, de aparição repetida, e, por constarem nos dois glossários, não apresentam uma dificuldade de compreensão. Como no caso do monstro Quibungo, da mitologia banto, que não chega a ser uma referência conhecida para o leitor brasileiro, porque não houve uma tradição de transmissão da herança cultural africana (nem da história da escravidão, é por isto que há a necessidade de transmitir estes conhecimentos por meio de obras como *Cumbe*, com glossário). Na imagem (fig. 8), com técnica de zoom, vemos o Quibungo desaparecer entre as pétalas da flor que a menina protagonista do conto, intitulado “malungo”, estava

colhendo no momento em que é estuprada pelo fazendeiro e acaba morrendo. É um excelente exemplo da linguagem poética do autor que às vezes sai do realismo.

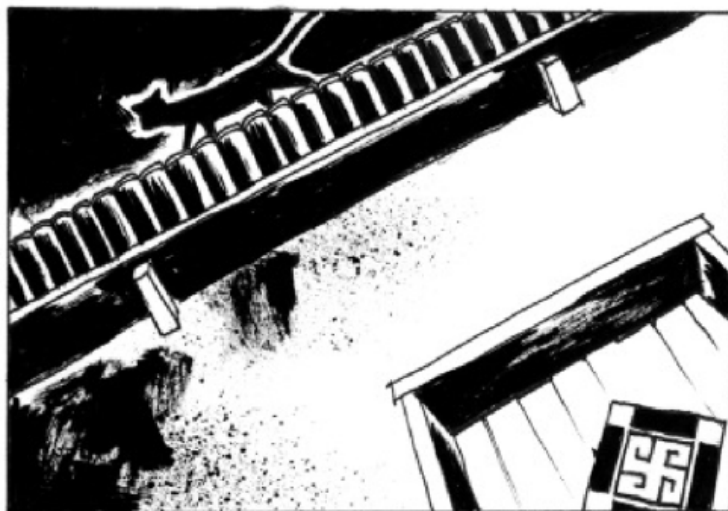


Fig. 7 (*Cumbe* PT 105)



Fig. 8 (*Cumbe* PT 162)

Também se preservaram termos como padre (“Padre”) e senhor (“Senhor”) que o público leitor (culto) da língua alvo entende. Ao mesmo tempo são elementos que servem para marcar o contexto “exótico”, a cor local (fig. 9).

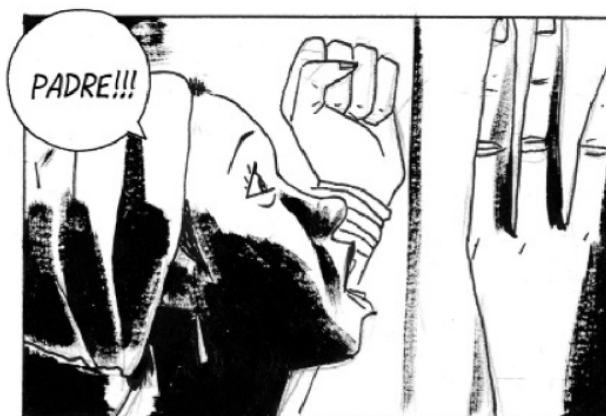


Fig. 9 (*Cumbe* PT e AL 71)

Convenções linguísticas, com bases culturais, também se manifestam em fórmulas de cumprimento que não permitem uma tradução equivalente, embora esta existisse. Um exemplo é o uso das expressões de cumprimento e despedida, de caráter originalmente religioso, embora não necessariamente indicadores de religiosidade, “Bença!” e “Tchau. Deus te abençoe” (fig. 10). Foram traduzidas (fig. 11), no primeiro caso, com um cumprimento comum que corresponde à situação, sem lançar mão da expressão correspondente em alemão, que evocaria a impressão de uma exacerbata religiosidade do jovem protagonista. No caso da fala da mãe, optou-se por manter a fórmula, já que, pelo

contexto, teria alguma plausibilidade que ela não só faz uso da convenção linguística, como também atribui a ela um sentido religioso.



Fig. 10 (*Tungstênio* PT 157-158)

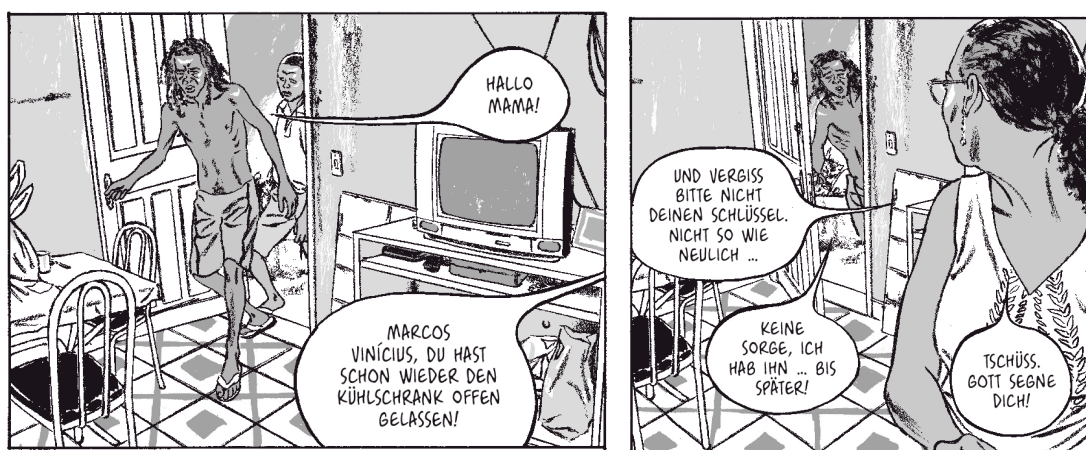


Fig. 11 (*Tungstênio* AL 157-158)

Ainda em relação às convenções culturais, porém agora já específico para a tradução de HQs, é a existência de gestos corporais, representados nas imagens, que não são familiares para o público alvo da tradução (fig. 12 e 13). Embora não comprometam a compreensão, dão a sensação que os gestos não suportam (e nem acompanham) bem o que se está dizendo. Não tendo um gesto equivalente no contexto cultural de chegada, há nada o que fazer, pois seria exagerado mudar o texto apenas para acompanhar o gesto e seria inadequado, além de tecnicamente difícil, alterar o desenho.

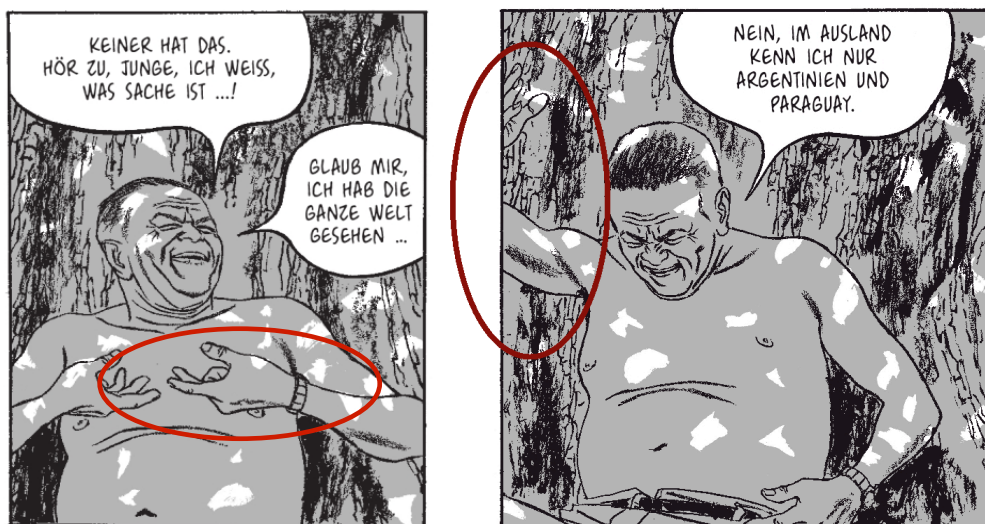


Fig. 12 e 13 (*Tungstênio* AL 12)

Chegaremos, agora, a uma problemática central na tradução de quadrinhos. A recriação da variação linguística (dialetos, socioletos, jargão, idioletos) ganha uma outra importância, já que não se trata apenas de reproduzir um discurso direto, mas balões que contêm diálogos, ou seja, não só texto escrito como se fosse linguagem falada, mas representado como tal. Esta oralidade é uma característica linguística do quadrinho. No caso de *Tungstênio*, em geral, vemos nos balões de diálogo uma linguagem oral transcrita de maneira tão fiel que até irrita aos leitores brasileiros, porque não estão acostumados a *ler* a língua como se fala. O fato do Marcello Quintanilha se empenhar tanto em retratá-la tão fielmente é algo essencial de sua obra e requer uma atenção especial na hora de traduzi-la. Portanto, vemos numerosos fenômenos linguísticos que requerem uma tradução mais livre, fazendo uso de recursos da linguagem coloquial na língua alvo. É uma característica de *Tungstênio* que o autor praticamente faz uma transcrição da fala das pessoas (por exemplo, “tô dizendo”, “os cara”), além de incluir interjeições coloquiais como “ô”, “ó” (muitas vezes com função dêitica) e “ué”. Na minha tradução, tentei recriar este traço linguístico tão característico do jeito de falar das pessoas no Brasil, especialmente na Bahia, que o autor retrata fielmente.³ Mas o editor rejeitou a proposta. Também houve resistência contra outros marcadores de oralidade, para evitar que o texto se tornasse agramatical e por medo de que o erro pudesse ser atribuído à editora. Por exemplo, foi rejeitada a minha proposta “Werf da hin” (“joga

³ Minha ideia inicial foi usar uma estratégia parecida à que vemos na tradução do francês para o alemão da HQ “Aya” (Marguerite Abouet, Clément Oubrerie. *Aya – Leben in Yop City*. Berlin, Reprodukt 2014), na qual o jeito de falar das pessoas na Costa do Marfim é representado com a interjeição “dêh” ou “kêh”, acrescentada à muitas frases do diálogo (como, por exemplo, na p. 75 da obra citada: “Ach ja!?” – “Ja, kêh! Er ist bis über beide Ohren in mich verknallt.” – “Dêh, du Glückliche!” – “Was hast du denn, Adjoua? Du bist so komisch, dêh!”).

aí”, *Tungstênio* AL 7-3) e optaram pelo correto “Wirf da hin” (“jogue ali”, ver fig. 14 e 15). Mesmo assim, tentei preservar algumas marcas da linguagem coloquial falada, algo sumamente importante numa HQ, ainda mais quando há tanto diálogo. De todo modo, estas interjeições e também a repetição e redundância precisavam uma adaptação para um alemão natural.



Fig. 14 (*Tungstênio* PT 9)



Fig. 15 (*Tungstênio* AL 7)

Em *Cumbe* também aparece linguagem coloquial e representação de oralidade, por exemplo “tá” em vez de “está”, marcando a oralidade na forma do verbo, fenômeno que em alemão não funciona igualmente bem. Para o mesmo efeito, em alemão cabe fazer uso das partículas modais como “denn”, “mal” e outros. Então, para marcar a oralidade fiz uso das partículas modais, ainda que seja uma transferência do marcador para outro elemento do enunciado, tal como se vê nas fig. 16 e 17:



Fig. 16 (*Cumbe* PT 71)



Fig. 17 (*Cumbe* AL 74)

Em relação a regionalismos e marcadores de dialeto (por exemplo, “oxê!, típico da região do nordeste do Brasil, especialmente da Bahia, ver fig. 18), optei, como é a regra hoje em dia, por não transmiti-los. Obviamente, a tradução perde em cor local, mas ao mesmo

tempo ganha coerência e verossimilitude, justamente por não transplantar a Bahia à Baviera, por exemplo (fig. 19).



Fig. 18 (*Tungstênio* PT 31)

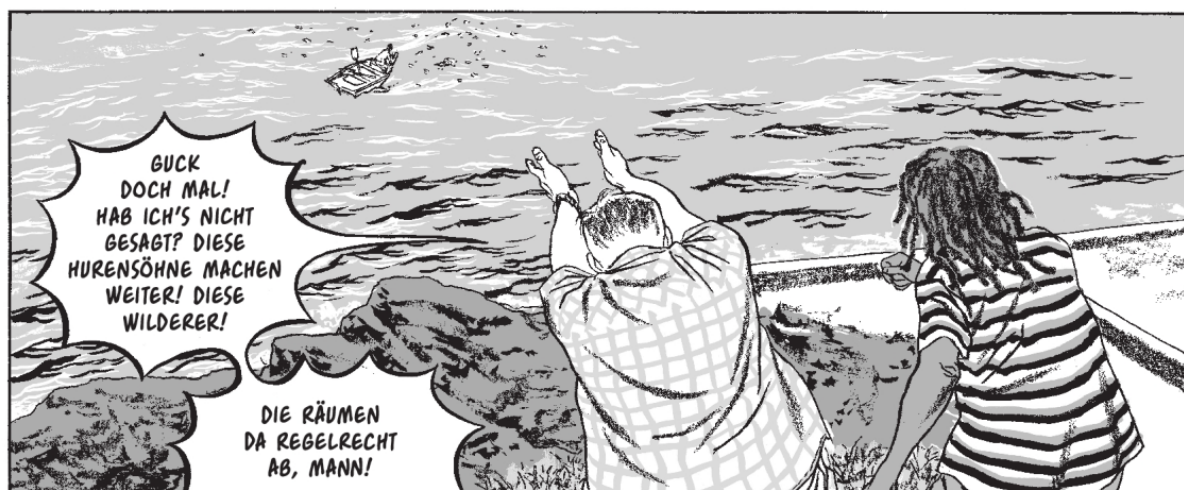


Fig. 19 (*Tungstênio* AL 29-1)

Quanto ao uso de jargão, por exemplo “CARALHO!” (fig. 20), a tarefa é encontrar uma expressão correspondente que, de fato, seja adequada e comum no contexto, mesmo que seja uma palavra em inglês, como “FUCK!” (fig. 21). Geralmente existem várias opções e, às vezes, optei por suprimir ou substituir a expressão para dar mais coerência ao diálogo.



Fig. 20 (*Tungstênio* PT 86)

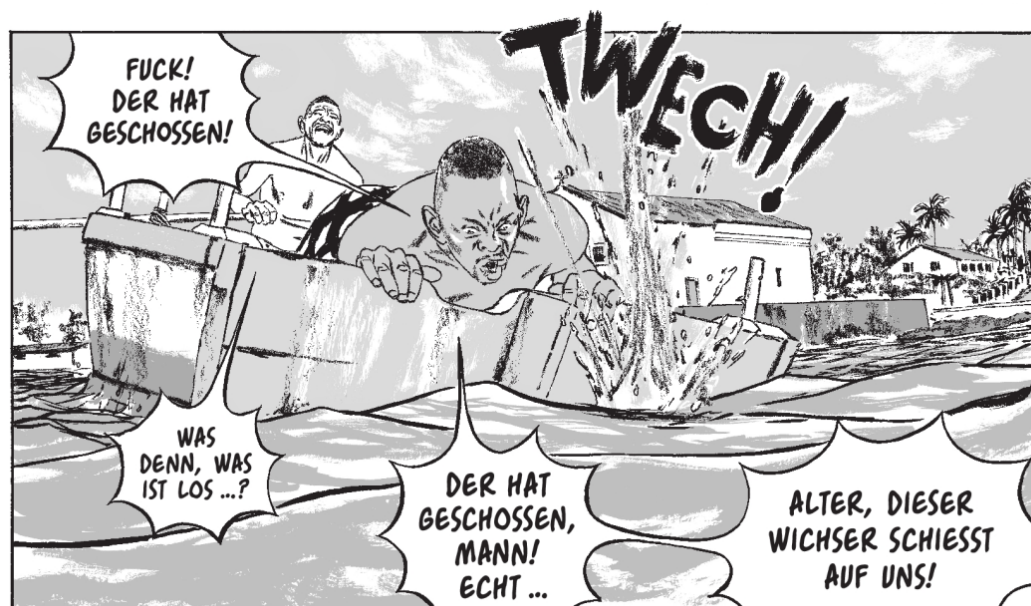


Fig. 21 (*Tungstênio* AL 84)

Ainda em *Tungstênio*, o próprio autor utiliza quatro vezes notas de rodapé para explicar expressões de jargão específico. Dado que, geralmente, estas são características de textos acadêmicos e não deveriam aparecer em gêneros literários (a menos que usados como método estilístico), decidi, junto com o editor, não fazer uso de notas de rodapé em nenhum dos casos, já que foi possível optar por um conceito, em alemão suficientemente evidente, que é “Bulle” [literalmente “touro”], o termo mais usado na Alemanha para policial, com conotação negativa (fig. 22 e 23).



Fig. 22 (*Tungstênio* PT 83)



Fig. 23 (*Tungstênio* AL 81)

Mais complicado que interjeições e jargão se mostram trocadilhos e expressões idiomáticas em geral. Diretamente no começo de *Tungstênio* tem uma alusão que para os habitantes do país com a maior produção de carros Volkswagen é muito fácil de entender: trata-se dos perigos de dirigir uma kombi. O policial Richard está na praia com amigos e lhes conta uma anedota engraçada: “Kombi é o seguinte [...]: viu que vai bater? Encolhe as perna!” E os amigos riem. “Encolhe tudo...!” A risada se multiplica... (fig. 24 e 25). Este exemplo mostra dois aspectos culturais: um tem a ver com “realia”, o outro com uma cultura da ambiguidade na linguagem, relacionada com o âmbito sexual. No Brasil a Volkswagen kombi é um tipo de carro muito conhecido e não atrapalha a leitura que não esteja desenhado, já que todo mundo sabe a que Richard se refere. Mas, para a tradução alemã,

seria desejável que a anedota esteja ilustrada, devido à falta de familiaridade com este modelo de carro na região (hoje em dia), onde circulam menos exemplares do tipo “Bulli” (que, curiosamente, tem toda uma comunidade de fãs que saberia de que se está falando, mas duvido que coincida com os leitores desta HQ). Como se o problema da representação fosse pouco, no original, a anedota tem graça por esse “encolhe tudo!”, que expressa uma ambiguidade que todo brasileiro entende.

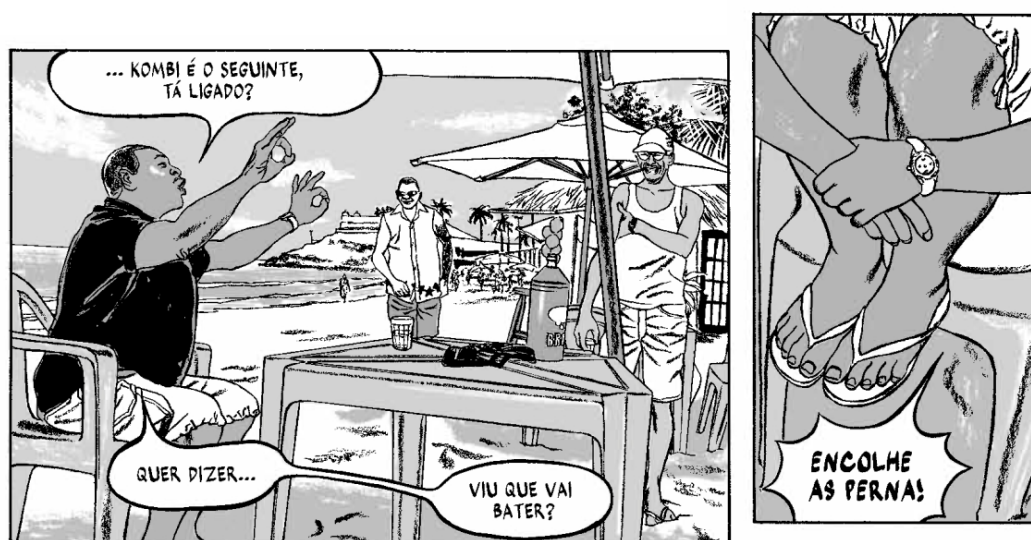


Fig. 24 (*Tungstênio* PT 7)

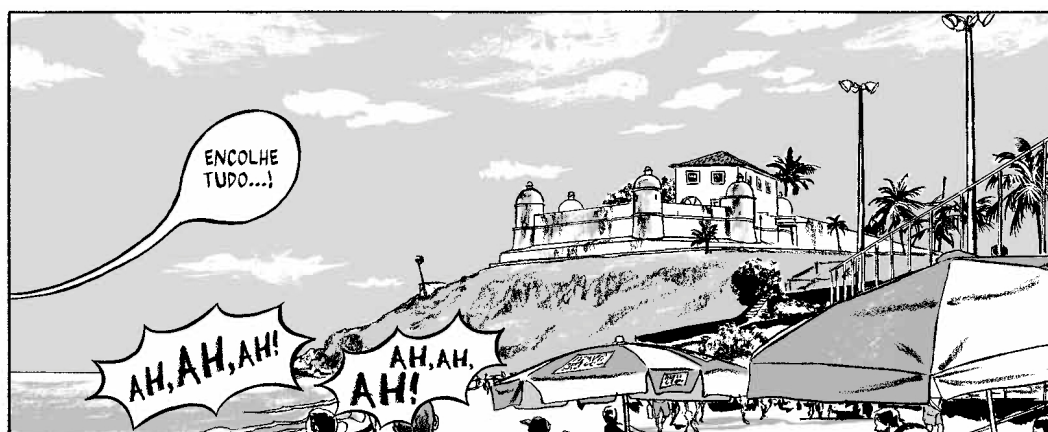


Fig. 25 (*Tungstênio* PT 8)

O equivalente em alemão “Alles einziehen!” (ou, na voz passiva, “alles zieht sich ein”) não nós parecia justificar tanta risada. Me reuni com o editor e, por se tratar do começo do livro, dedicamos atenção especial a este trecho do texto. Mas não achamos uma solução capaz de repetir em alemão “encolher”, como no caso das pernas, e ao mesmo tempo fazer alusão ao sexo masculino. Então optamos por algo diretamente genital: “Eier schützen!” [literalmente, “proteger as bolas”] (fig. 26 e 27).



Fig. 26 (*Tungstênio* AL 5)

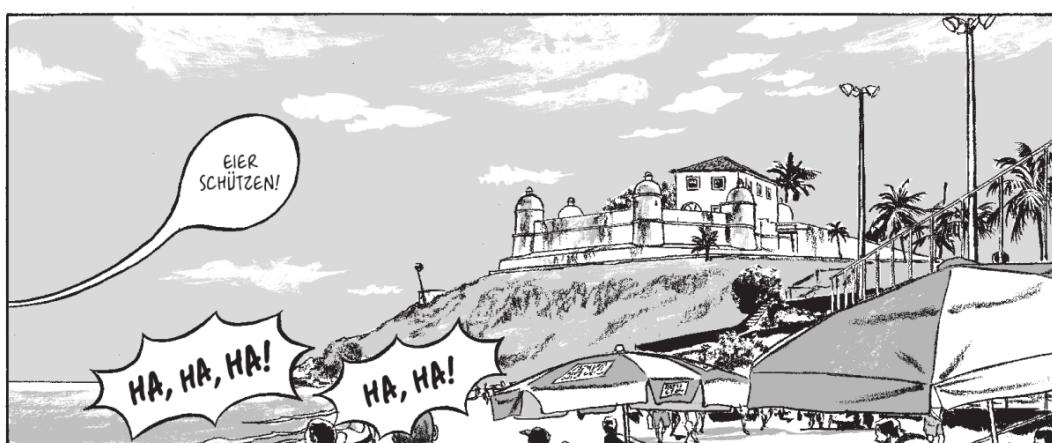


Fig. 27 (*Tungstênio* AL 6)

Chegaremos agora ao problema mais central da tradução de quadrinhos, a intersecção entre texto e imagem. De fato, como é indicado pelo marco teórico, a limitação espacial do balão de fala e de pensamento, além do recordatório, volta e meia apresenta problemas. *Tungstênio* tem muito texto e tanto os balões de fala de Marcello Quintanilha como os recordatórios muitas vezes são segmentados, representando os diálogos ou pensamentos de pessoas em cadências paralelas, que às vezes se estendem a mais de um quadrinho (veja acima, fig. 6, que além disso mostra uma cena na qual texto e imagem não se apoiam mutuamente). Um problema deste discurso fragmentado atinge a sintaxe, outro é o do espaço. Mesmo assim, não foi necessária uma nova diagramação ou reorganização de painéis, no caso de quebras verbais (separação de uma frase em vários painéis), porque sempre houve possibilidades de solucionar o problema a nível linguístico, dado que a oralidade em alemão permite alterar a ordem sintática, por exemplo colocando o verbo mais adiante e assim facilita a adaptação à línguas como o português.

No que concerne *Cumbe*, há pouco texto e os balões de fala de Marcelo D'Saete sempre são redondos e, por isso, em geral permitem colocar mais texto, se for necessário, em alemão. Ainda assim algumas vezes se deu este problema, como no seguinte exemplo (fig. 28 e 29), que beira os limites da legibilidade:



Fig. 28 (*Cumbe* PT 136) Fig. 29 (*Cumbe* AL 136)

Em alguns trechos de *Tungstênio* não há relação entre texto e imagem (a lembrar, chamada paralela), algo típico desta obra. Num exemplo, mostrado acima (fig. 6), lemos nos recordatórios os pensamentos de Seu Ney. Tanto no original, quanto na tradução, usam-se aspas para identificar esta voz. Isto se fez necessário, porque em outro caso, sem uso de aspas, o próprio narrador entra em interação com seu personagem (fig. 30 e 31), dizendo: “Richard! Tá me ouvindo? [...] Não é assim que acaba, véio, assim não!”

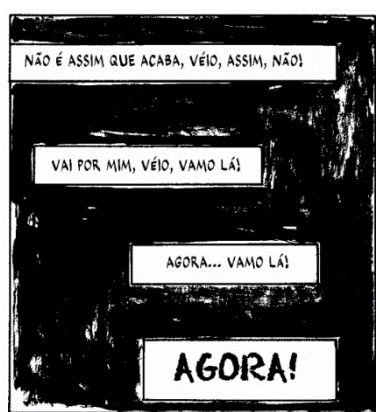


Fig. 30 (*Tungstênio* PT 109)



Fig. 31 (*Tungstênio* AL 107)

Em relação a elementos linguísticos inseridos na composição pictórica (a lembrar, etiquetas, pictogramas, grafemas, ideogramas, onomatopeias, “maladicta”), houve pouca interferência, sendo que esta decisão foi tomada pela editora. Em *Tungstênio*, o leitor compreende as onomatopeias, a pesar da representação inusitada, pela situação (fig. 32). Naturalmente, o fato de, na era do celular, não existir mais só um som de telefone, ajuda a imaginação.



Fig. 32 (*Tungstênio* PT 108 e AL 106)

Uma exceção desta regra foi a tradução de um cartaz de uma sorveteria numa solução “misturada”, só mudando uma parte do texto (fig. 33 e 34). A decisão de traduzir somente “bolas” foi tomada na editora. Suponho que por estar situado tão no centro da imagem para não ficar estranho demais ou parecer que a tradução foi esquecida, a pesar de poder aparentar o mesmo pela parte de acima, onde diz “... de sorvete”, fragmento escrito numa cor mais fraca e que ocupa um lugar menos central.



Fig. 33 (*Tungstênio* PT 117)



Fig. 34 (*Tungstênio* AL 115)

Já a etiqueta “Entrada” foi preservada na tradução (fig. 35), suponho que por ser auto-explicativa, também por causa da flecha ao lado da porta, e talvez porque “entrada” lembre “entry” ou “entrée”.



Fig. 35 (*Tungstênio* PT 135 e AL 133)

Em *Cumbe*, há o uso recorrente de sons de animais, um problema clássico na tradução de quadrinhos. Os sons produzidos pelo galo e cachorro, que provocariam estranhamento em alemão (a onomatopeia “GGGRRRRR”, igual nos dois idiomas, foi preservada), foram adaptados (fig. 36-37, além de fig. 4 e 5, veja acima) e inseridos na gráfica à mão, pelo próprio autor. Vale observar que este recurso foi usado com a maior economia possível. Por exemplo, o bater de uma porta (“BLAM”), embora mais típico seria “BUMM” ou “BAMM”, não foi alterada, já que não provoca estranhamento ou dá margem a uma compreensão ambígua.



Fig. 36 (*Cumbe* PT 144)



Fig. 37 (*Cumbe* AL 144)

Como último, vou tratar de questões que envolveram as editoras, tais como a escolha do título e subtítulo, a capa e o formato da publicação. No caso de *Tungstênio*, nem para o leitor do original é explícita a relação do título com o conteúdo da história. Perguntado numa entrevista⁴, o autor Marcello Quintanilha explicou que o metal, usado em lâmpadas elétricas, e as figuras de sua HQ possuíam as mesmas características, embora esta informação não seja dada num paratexto, por exemplo na contracapa. A tradução literal de “tungstênio” para o alemão é “Wolfram”, ao mesmo tempo prenome masculino, que provocaria confusões, dado que, originalmente, o título não faz referência a um protagonista e ficaria estranho fazer pensar em uma figura com nome alemão numa história localizada no nordeste do Brasil. Finalmente, a editora Avant resolveu não traduzir, e sim recriar “um título estranho pela falta de relação com o conteúdo” por “um título estranho por ser termo de idioma diferente”, mas acrescentou uma breve explicação no interior do livro, explicando o significado do termo “tungstênio”, mas (igual que o original) não explicando a relação com o conteúdo. Houve outros fatores que levaram a esta decisão editorial: Já existiam traduções para outros idiomas, com títulos que, por sorte linguística, preservaram semelhança direta com o do original: “tungstène” (francês) e “tungsteno” (espanhol). Ademais, foi divulgado, ainda durante a fase de produção da edição alemã, que o álbum teria uma adaptação cinematográfica no Brasil. Portanto, foi também estratégica a decisão de manter a relação entre um produto e outro (mesmo cientes que a preservação do título do filme em alemão é incerta, caso o filme chegue aos cinemas alemães).

O título do álbum *Cumbe* é uma palavra que existe em diversas línguas africanas e se refere à luz, ao sol, à força e ao poder dos reis. Além disto, em alguns países americanos, “cumbe” é sinónimo de quilombo. Pela simples questão da polissemia foi melhor preservar o título do original do que fazer uma escolha (que no caso teria sido feita consultando o autor) e se restringir a um só significado. Desta maneira, à primeira vista o título fica estranho – e talvez desperta o interesse do leitor –, mas no prefácio e no

⁴ http://www.paulgravett.com/articles/article/marcello_quintanilha; acesso 30/11/2017.

glossário vem a explicação. Para ter este efeito, foi necessário colocar o posfácio como prefácio, mudando a ordem dos segmentos do livro (uma decisão inspirada na tradução para o francês), para, deste modo, oferecer logo no começo do livro uma contextualização e assim reduzir a maior distância geográfica e histórica, acima mencionada. Outra interferência na sequência do paratexto foi a organização das entradas do glossário por ordem de aparição, para facilitar a localização do conceito em questão, já que num glossário organizado alfabeticamente, o leitor que repara, por exemplo, na letra da canção que a Calu canta numa língua estranha (*Cumbe* PT e AL 62), conhecida tecnicamente de “vissungo”, dificilmente vai procurá-la sob a letra “V”. Vale lembrar que *Cumbe* é uma novela gráfica que narra principalmente através da imagem e é típico que não tenha texto numa página inteira ou até em varias páginas seguidas. Um caso de separação de texto e imagem supõe a distância entre um detalhe bem sutil numa imagem na página 107 (fig. 38) e o texto explicativo no glossário na página 177, na entrada “Escarificação”. Foi justamente este exemplo que levou à decisão de organizar o glossário por ordem de aparição, em vez de alfabética. Ainda assim, é de se supor que, neste caso, só fãs de glossário estabeleçam a relação texto-imagem.



Fig. 38 [*Cumbe* PT 107]

Enquanto não houve alteração alguma do formato, tanto a imagem como o estilo da capa de ambos os livros mudaram na edição alemã (fig. 39 a 42). Isto foi feito com base em motivos estratégicos:

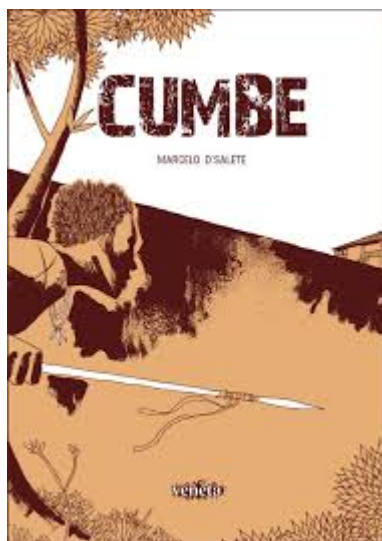


Fig. 39 (*Cumbe* PT)

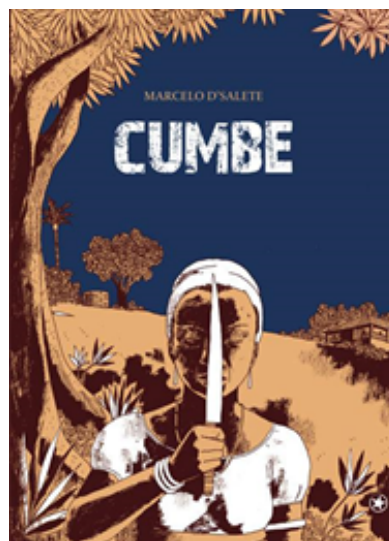


Fig. 40 (*Cumbe* AL)



Fig. 41 (*Tungstênio* PT)



Fig. 42 (*Tungstênio* AL)

No caso de *Cumbe*, os editores da bahoe-books gostaram mais das outras propostas de capa que o próprio autor ofereceu além da do original e optaram pela única que mostra uma mulher, para compensar a falta de protagonismo feminino, que nos quatro contos reunidos neste livro não é tão forte quanto o masculino. Ou seja, foi uma decisão em parte política e em parte estratégica, semelhante à decisão do editor da Avant, que por sua vez, deu preferência à capa de *Tungstênio* na sua edição espanhola e francesa por motivos comerciais, para tornar o livro mais atrativo e mais acessível.

Conclusão

A primeira e mais importante conclusão deste estudo preliminar é que, no campo de tradução, o gênero quadrinhos ou, mais especificamente, romance gráfico é ululantemente negligenciado. Ficou óbvio que o número de obras traduzidas nem de longe dá conta da rica e diversificada produção brasileira (ou de autores brasileiros), de alta qualidade artística e literária. Ademais, há de se constatar que a tradução de HQs ainda peca pela tradução via línguas terceiras, prática já há muito tempo abandonada no campo literário em geral. Neste sentido, o presente estudo de caso é especialmente valioso, porque foi feito à base das únicas traduções de álbuns completos, diretamente da língua original.

Em relação aos desafios que se encontram na tradução de HQs, podemos constatar que a limitação espacial, muitas vezes citada nos textos teóricos, é uma limitação real, mas, na maioria dos casos, solucionável. O mesmo se pode dizer sobre a indissolubilidade da estrutura sintática, devido à maior flexibilidade do registro coloquial e oral que habitualmente prevalece no gênero HQ.

Problemas gerais e já clássicos da tradução (nomes próprios, realia) se manifestam, embora tenha sido demonstrado que a relação texto e imagem também pode ajudar a encontrar uma solução translatória adequada.

A dimensão sociocultural da narrativa, via de regra desconhecida pelo leitor da tradução, constitui de fato um desafio. Possíveis soluções são traduções mais explicativas (sem a necessidade de comentários) ou a recorrência a um glossário, desde que já incluído na versão original, pois em princípio não pertence às ferramentas comuns do gênero. Da mesma forma, aspectos pragmáticos sócio-específicos, variação linguística, construções idiomáticas (especialmente trocadilhos), referências históricas, citações e alusões podem ser preservados ou adaptados na tradução, embora dentro de limites estreitos quando se trata, por exemplo, de interjeições típicas que, desta forma, não existem na língua alvo. Por outro lado, também acontece que a “intraduzibilidade de cultura” é justamente relativizada pela presença da imagem. Em alguns poucos casos tiveram que se preservar elementos imagético-visuais, culturalmente específicos, mesmo que estes tenham perdido a função de suportar a fala.

As questões que tangem decisões editoriais apresentaram relevância variável, dependendo do caso. Por exemplo, o formato da publicação foi sempre preservado. Em relação a estratégias translatórias mais ousadas, tais como a recriação de marcadores orais, às vezes percebidos como linguagem agramatical, foi possível observar a necessidade de negociação com os editores, especialmente no que se trata de soluções menos usadas e

mais criativas. Também se fez necessária a cooperação com o autor, não só nos (raros) casos de adaptação do desenho (quase exclusivamente no tocante às onomatopeias e muito menos no caso de outros elementos macro- e microtipográficos como, por exemplo, etiquetas). Entretanto, em nenhuma das duas traduções houve um caso de recorte de material pictórico. A cooperação com o autor mostrou-se produtiva também quanto à discussão de opções de tradução explicativa de conceitos com forte conotação histórica e sociocultural. De forma geral, todas as fases recomendadas pela teoria foram cumpridas, embora a intensidade da cooperação entre editora e tradutora tenha variado consideravelmente.

Em resumo, podemos constatar que, pelos resultados apresentados, a tradução de HQs exige sim da tradutora ou do tradutor cuidados e habilidades especiais, embora não fora do escopo das estratégias translatórias também usadas na tradução de outros gêneros e textos. Oxalá que isto seja um incentivo para que a comunidade dos tradutores contribua para a superação do principal e verdadeiro problema da tradução de HQs: a sua extrema raridade.

Bibliografia

Literatura primária (obras traduzidas para o alemão)

Beyruth, Danilo. *Der Astronaut*. Stuttgart: Panini, 2013.

Comixene – Fachmagazin Comic und Cartoon n° 125, novembro de 2017.

D'Salete, Marcelo. *Cumbe*. Viena: Bahoe-books, 2017.

Goethe-Institut (org.). *OSMOSE Brasil e Alemanha em Quadrinhos – Brasilien und Deutschland im Comic*. Porto Alegre: Libretos, 2013.

Johnson, Mike/Albuquerque, Rafael. *EI8HT – Reise durch die Zeit*. Hamburg: Popcom, 2015.

Moon, Fabio/ Bá Daniel. *Day Tripper*. Stuttgart: Panini, 2013.

_____. *De:TALES. Geschichten aus dem urbanen Brasilien*. Ludwigsburg: Crosscult, 2013.

Quintanilha, Marcello. *Tungstênio*. Berlim: avant, 2017.

Roosevelt, José. “Dream of the Rarebit Fiend.” *Comixene, Fachmagazin Comic und Cartoon* n°. 125, novembro de 2017, p. 87.

Strapazin n°. 130 “MAGMA”, com contribuições de Rafael Coutinho, Diego Gerlach, Talita Hofmann e Fabio Zimbres, março de 2018.

Waltz, Tom/Eastman, Kevin/Santolouco, Mateus. *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Stuttgart: Panini, [ano desconhecido] 2014.

Literatura subsidiária

- Aragão, Sabrina Moura/Zavaglia, Adriana. “Histórias em Quadrinhos: Imagem e Texto em Tradução.” *TradTerm* 16, 2010, pp. 435-463.
- Assis, Érico Gonçalves de. “Especificidades da tradução de histórias em quadrinhos: Abordagem inicial.” *TradTerm* 27, 2016, pp. 15-37.
- Bihan, Xavier. “Die Sequentielle Übersetzung – ein Zukunftsmarkt? Vom Comic zur Graphic Novel.” *MDÜ – Fachzeitschrift für Dolmetscher und Übersetzer* 58: 6, 2012, pp. 16-19.
- Borodo, Micha. “Multimodality, Translation and Comics.” *Perspectives: Studies in Translatology* 23: 1, 2015, pp. 22-41.
- Camilotti, Camila Paula/Liberatti, Elisângela. “Desvendando os segredos da tradução de quadrinhos: uma análise da tradução de *Romeu e Julieta*, da Turma da Mônica.” *Belas Infêis* 1: 1, 2012, pp. 95-112.
- Celotti, Nadine. “The Translator of Comics as a Semiotic Investigator.” In: Federico Zanettin (org.). *Comics in Translation*. Manchester/Kinderhook: St. Jerome, 2008, pp. 33-49.
- Cohn, Neil. “Beyond Speech Balloons and Thought Bubbles: The Integration of Text and Image.” *Semiotica*, 2013, pp. 35-63.
- Dalcastagnè, Regina. “Apresentação.” In: Regina Dalcastagnè (org.). *Histórias em quadrinhos diante da experiência dos outros*. Vinhedo: Ed. Horizonte, 2012, pp. 7-9.
- Delesse, Catherine. “Proper Names, Onomastic Puns and Spoonerisms.” Federico Zanettin (org.). *Comics in Translation*. Manchester/Kinderhook: St. Jerome, 2008, pp. 251-269.
- Duncan, Randy/Smith, Matthew J. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: Continuum, 2009.
- Embleton, Sheila. “Names and their Substitutes. Onomastic Observations on Astérix and its Translations.” *Target* 3: 2, 1991, pp. 175-206.
- Grassegger, Hans. *Sprachspiel und Übersetzung: Eine Studie anhand der Comic-Serie Asterix*. Tübingen: Stauffenburg, 1985.
- Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. Trad. Bart Beaty e Nick Gguyen. University Press of Mississippi, 2009.
- Grun, Maria/Dollerup, Cay. “‘Loss’ and ‘Gain’ in Comics.” *Perspectives: Studies in Translatology* 11: 3, 2003, pp. 197-216.
- Heer, Jeet/Worcester, Kent. *A Comic Studies Reader*. University Press of Mississippi, 2008.

- Hübner, Lea. "Von Soundwords, Fülltexte und fetten Typen." *MDÜ – Fachzeitschrift für Dolmetscher und Übersetzer* 62: 3, 2016, pp. 40-45.
- Kaindl, Klaus. "Comicübersetzung als gesellschaftliche Praxis." In: Tone Smolej (org.). *Goethe v slovenskih prevodih. Prevod stripa in slikanice. Asterix v evropskih jezikih*. Ljubljana: Društvo slovenskih književnih prevajalcev, 2000, pp. 183-204.
- _____. *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog. Am Beispiel der Comicübersetzung*. Tübingen: Stauffenburg, 2004.
- _____. "Visuelle Komik: Sprache, Bild und Typographie in der Übersetzung von Comics." *Meta* 53: 1, 2008, pp. 120-138.
- _____. "Comics in translation." In: Yves Gambier/Luc van Doorslaer (orgs.). *Handbook of Translation Studies 1*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2010, pp. 36-40.
- _____. "Das Feld als Kampfplatz: Comics und ihre Übersetzung im deutschen Sprachraum." In: Norbert Bachleitner/Michaela Wolf (orgs.). *Streifzüge im translatorischen Feld. Zur Soziologie der literarischen Übersetzung im deutschsprachigen Raum*. Wien/Berlin: Lit, 2010, pp. 331-350.
- Magalhães, Henrique: *A nova onda dos Fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.
- McCloud, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Helcio de Carvalho & Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron, 1995.
- Matte, Gustavo Arthur/Ludig, Fábio Augusto/Flores, Michel Machado. "Tradução de histórias em quadrinhos: a intervenção do tradutor nos desenhos." *Alumni: Revista discente da UNLABEU* 2: 4, 2014, pp. 51-60.
- Mayoral Asensio, Roberto. "Los comic: de la reproducción gráfica de sonidos a los verbos dibujados en inglés. Más sobre los problemas de traducción." *Babel – Revista de los estudiantes de la EUTI* 2, 1984, pp. 120-130.
- Mayoral Asensio, Roberto/Kelly, Dorothy. "Notas sobre la traducción de comics." *Babel – Revista de los estudiantes de la EUTI* 1, 1984, pp. 92-101.
- Melo, Havane Maria Bezerra de. *Romance Gráfico Brasileiro: A construção de um gênero quadro a quadro*. Brasília: UnB [dissertação de mestrado], 2016.
- Nascimento, Gabriela Cristina Teixeira Neto do. "Clássicos da literatura em quadrinhos: uma análise do ponto de vista da tradução intersemiótica." *Cultura & Tradução* 3: 1, 2014, pp. 247-259.
- Platthaus, Andreas. "Übersetzungen müssen besser werden als das Original! – Comic-Übersetzer und das Übersetzen von Comics." *Goethe-Institut: Deutschsprachige*

- Comics*, 2011.
 <<http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/ccs/csz/de7050845.htm>> [acesso em 20/03/2018].
- Reiss, Katharina/Vermeer, Hans. *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Tübingen: Niemeyer, 1984.
- Rota, Valerio. "The translation of comic formats." In: Federico Zanettin (org.). *Comics in Translation*. Manchester/Kinderhook: St. Jerome, 2008, pp. 79-98.
- Schmitt, Peter A. "Comics und Cartoons: (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft?" In: Horst W. Drescher (org.). *Transfer. Übersetzen, Dolmetschen, Interkulturalität*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 1997, pp. 619-662.
- _____. "Graphische Literatur, Comics." In: Mary Snell-Hornby/Hans G. Hönig/Paul Kussmaul/Peter A. Schmitt (orgs.). *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg, 1998, pp. 199-269.
- Silva, Adriano Clayton da. "Metodologia de análise em traduções de histórias em quadrinhos: geração de dados a partir da análise da HQ francesa *Asterix*." *In-Traduções* 6: 10, 2014, pp. 125-141.
- Snell-Hornby, Mary. *Translation Studies: An integrated approach*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 1988.
- Spillner, Bernd. "Semiotische Aspekte der Übersetzung von Comic-Texten." In: Wolfram Wilss (org.). *Semiotik und Übersetzen*. Tübingen: Gunter Narr, 1980, pp. 73-85.
- Törne, Lars von. "Comic-Deutschland, der Importmeister." *Der Tagesspiegel*, 21 março de 2012, p. 19.
- Valero Garcés, Carmen. "La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados." *Trans: Revista de traductología* 4, 2000, pp. 75-88.
- _____. "Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation and Production of Comic Books." In: Federico Zanettin (org.). *Comics in Translation*. Manchester/Kinderhook: St. Jerome, 2008, pp. 237-250.
- Vergueiro, Waldomiro/Ramos, Paulo/Chinen, Nobu. *Interseções Acadêmicas: Panorama das 1^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2012.
- Vigna, Elvira. "Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica." In: Regina Dalcastagnè (org.). *Histórias em quadrinhos diante da experiência dos outros*. Vinhedo: Ed. Horizonte, 2012, pp. 185-201.
- Walker, Mort. "Backstage at the Strips." *iUniverse*, 2000.

Wink, Georg (org.). *Panorama dos Quadrinhos Contemporâneos da Alemanha*. Belo Horizonte: Emcomum, 2009.

_____. “Comic ohne Bilder? Intermediale Transposition in *O cheiro do ralo* von Lourenço Mutarelli.” In: Susanne Klengel/Christiane Quandt/Peter W. Schulze/Georg Wink (orgs.). *Novas Vozes: Zur brasilianischen Literatur des 21. Jahrhunderts*. Frankfurt am Main: Iberoamericana, 2013, pp. 327-344.

Wrobel, Jasmin. “Narrating other Perspectives, Re-drawing History. The Protagonization of Afro-Brazilians in the Work of Graphic Novelist Marcelo D’Salete.” In: Vinicius Mariano de Carvalho/Nicola Gavioli (orgs.). *Literature and Ethics in Contemporary Brazil*. London: Routledge, 2017, pp. 106-123.

Zanettin, Federico. “Comics in Translation: An Annotated Bibliography.” In: Federico Zanettin (org.). *Comics in Translation*. Manchester/Kinderhook: St. Jerome, 2008, pp. 270-306.

_____. “Comics in Translation: an Overview.” In: Federico Zanettin (org.). *Comics in Translation*. Manchester/Kinderhook: St. Jerome, 2008, pp. 1-32.

_____. “The Translation of Comics as Localization: On Three Italian Translations of *La piste des Navajos*.” In: Federico Zanettin (org.). *Comics in Translation*. Manchester/Kinderhook: St. Jerome, 2008, pp. 200-219.

Lea Hübner é pós-graduada pela Freie Universität Berlim e há mais de 10 anos tradutora autônoma. Já verteu, do espanhol e português ao alemão, histórias em quadrinhos, poesia e ensaios, além de ter publicado resenhas e artigos sobre a tradução de quadrinhos. Em 2017 saíram suas três primeiras traduções de romances gráficos: Marcelo D’Salete: *Cumbe* (bahoe-books, Viena); Marcello Quintanilha: *Tungstênio* (avant, Berlim); Javier de Isusi: *He visto ballenas* (Edition Moderne, Zurique).

Correio eletrônico: leahuebner@web.de

Georg Wink é Professor Associado de Estudos Brasileiros na Universidade de Copenhague. Tem experiência e publicou amplamente nas áreas de Literatura e Cultura Brasileiras, Pensamento Social Brasileiro, Análise Crítica do Discurso (Político), Teorias de Inter/Transculturalidade e Comunicação Intercultural. Trabalha também expressões de contra-cultura, literatura satírica, além de teoria e prática da tradução literária.

Correio electrónico: georg.wink@hum.ku.dk