



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

Eixo temático
Quadrinhos e linguagem

A SÉRIA TAREFA DE TRADUZIR O HUMOR NOS QUADRINHOS

Sabrina Moura Aragão

Mestranda, FFLCH - USP, São Paulo-SP, Brasil
sabrina.aragao@usp.br

Resumo

A partir das séries belga e francesa *Tintin* e *Asterix*, respectivamente, pretendemos observar de que modo elementos humorísticos são traduzidos para a língua portuguesa atentando para a relação de interdependência entre imagem e texto, característica desse tipo de linguagem. Nesse sentido, o trabalho busca analisar as estratégias de tradução de expressões idiomáticas, palavras polissêmicas e demais jogos de palavras presentes no original em língua francesa que causam o efeito de humor.

Palavras-chave: quadrinhos, humor, tradução, imagem, texto.

Abstract

Considering the Belgian and French series *Tintin* and *Asterix*, respectively, we intend to observe how humorous elements are translated into Portuguese focusing on the interdependent relationship between image and text, a characteristic of this kind of language. In this sense, this paper analyzes the strategies of translating idioms, polysemic words and other wordplays in the original French-language that cause the humoristic effect.

Keywords: comics, humor, translation, image, text.

Introdução

A partir do desenvolvimento dos estudos da tradução, verificou-se que o processo tradutório abrange não só aspectos linguísticos que envolvem a passagem de uma língua para outra, mas também elementos que vão muito além das palavras, como questões culturais, ideológicas e políticas. Em se tratando de traduções que envolvem não só o texto, mas também imagens, como é o caso da tradução de histórias em quadrinhos, vê-se que a questão da traduzibilidade se coloca de forma bastante visível, visto que a tradução de um texto lida com todos os elementos citados acima atrelados a uma linguagem não-verbal. Ao se considerar as histórias em quadrinhos como uma mídia que opera com imagem e texto, observa-se que o trabalho do tradutor não se limita somente à decifração de uma língua estrangeira; antes disso, é necessário observar a relação de interdependência existente entre

esses dois tipos de linguagem, fator que cria diversos efeitos estilísticos e, por conseguinte, suscita certas dificuldades e especificidades para o processo de tradução. Nesse sentido, pretendemos analisar como a questão da traduzibilidade se apresenta na tradução de histórias em quadrinhos, tendo em vista características próprias dessa forma de linguagem, como a utilização de expressões idiomáticas e jogos de palavras a fim de causar o efeito de humor.

Revisão de literatura

Sabe-se que o humor é uma forma de representar a sociedade e é dotado de elementos culturais próprios de um povo, partindo disso, a tradução se coloca como a ligação entre dois ambientes socioculturais distintos. Segundo Souza (1997: 25), o tradutor de textos humorísticos deve realizar um trabalho de adequação de aspectos linguísticos e culturais da língua de partida para a língua de chegada. Paralelamente, Rosas (2002: 24) afirma ainda que a tradução de humor deve “provocar no público-alvo uma reação de prazer e divertimento equivalentes”, ou seja, o efeito cômico presente no contexto original também deve existir de maneira análoga no contexto de tradução.

Considerando que os quadrinhos podem explorar a relação entre imagem e texto de formas variadas, tais como a criação de efeitos de humor por meio de justaposições ou reconstruções de sentido, frequentemente observamos jogos de palavras cujo efeito cômico se manifesta a partir da relação entre os dois sistemas, desse modo, o autor cria um efeito estilístico e conta com a compreensão de seu leitor para que esse efeito obtenha êxito, em outras palavras, o que constitui um jogo de palavras é a intenção (do autor) que reorganiza as palavras de um texto com um determinado objetivo (Henry, 2003: 10); tal objetivo só é alcançado no momento em que o leitor depreende o jogo e consegue reagir ao que se lhe apresenta, no caso de um texto humorístico, a reação será o riso. Em se tratando da tradução de uma obra cuja função é fazer rir o leitor do original, tal característica deve ser reproduzida de forma análoga para os leitores dessa tradução; no caso das séries *Tintin* e *Astérix*, o leitor brasileiro deve reagir aos quadrinhos assim como um leitor belga ou um leitor francês, haja vista a função das obras em seus contextos originais que, além de

entreter por meio de narrativas de aventuras, também divertem o leitor com elementos humorísticos.

A partir da análise da tradução do humor, que envolve línguas e culturas distintas, Possenti (2010) afirma que o humor é universal, uma vez que os temas que provocam o riso podem ser encontrados em diversas culturas, assim, segundo o autor, o humor não é mais cultural do que outros gêneros: “o humor é cultural, mas o é apenas no sentido de que tudo o é” (Possenti, 2010: 139). O tema de uma piada não é suficiente para fazer rir, mas a técnica textual (ou oral) de quem a conta ou cria, assim, o humor deriva da forma pela qual é enunciado e não simplesmente do conteúdo do texto humorístico. Ainda de acordo com o linguista, é o desconhecimento que faz com que o humor não funcione, não a cultura diferente; aplicando tais reflexões ao processo tradutório, podemos inferir que a ineficácia do humor na língua/cultura de chegada pode se dar a partir do desconhecimento de referências (históricas, culturais ou factuais) ou pelo desconhecimento linguístico, uma vez que o leitor da tradução não tem acesso ao texto original.

Considerando que é a técnica de enunciação de um texto humorístico que provoca o riso, pode-se dizer que a tradução tem como função reproduzir tal técnica de modo a retransmitir o efeito cômico em um outro ambiente cultural. Nesse sentido, o tradutor deve levar em consideração não apenas a língua, mas também as referências e conhecimento de mundo do leitor da tradução; vê-se então que o processo de tradução do humor é definido a partir das expectativas do leitor para com o texto, da mesma forma que o autor original conta com um leitor ideal ao elaborar um trocadilho pois, conforme dito anteriormente, para que o humor funcione, o autor conta com a compreensão do público.

Materiais e métodos

Para a coleta dos dados da pesquisa de mestrado, foram considerados todos os álbuns de cada uma das histórias em quadrinhos das séries *Astérix* (total de 34 álbuns publicados em francês e traduzidos para o português) e *Les aventures de Tintin* (total de 24 álbuns publicados em francês e traduzidos para o português).

O método de análise partiu da seleção dos quadrinhos em que se observou um alto grau de interdependência entre imagem e texto no original (como, por exemplo, um quadrinho que apresente um trocadilho textual representado literalmente pela imagem) que provocavam o humor e poderiam suscitar bloqueios no processo tradutório.

Resultados parciais

Até o momento atual do desenvolvimento da pesquisa, constatamos que tanto em *Astérix* quanto em *Tintin*, o processo de tradução exige um esforço criativo do tradutor, que lida não só com o texto, mas também com a imagem, uma vez que ambos os sistemas sígnicos transmitem a mensagem. De modo a recriar o efeito de humor presente na obra original, o tradutor deve encontrar soluções que busquem dar conta não só do material textual, mas também do visual.

Frequentemente, construções que desencadeiam o efeito cômico a partir da relação entre a imagem e o texto exigem a participação do leitor para que seja bem sucedido, assim, o autor conta com a capacidade de compreensão de seu leitor para identificar o jogo entre palavra e imagem.

A título de ilustração, consideremos um exemplo da série belga *Les aventures de Tintin*:

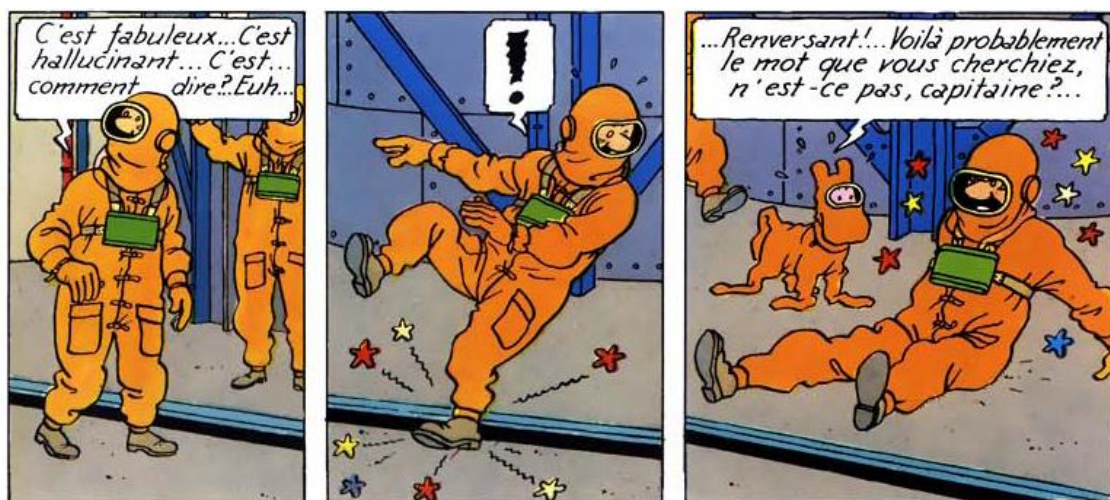


Figura 1: Les aventures de Tintin.

Fonte: Les aventures de Tintin – Objectif Lune, Casterman, 2007.

Na sequência apresentada na Figura 1, o efeito de humor se dá na relação do texto com a imagem, pois a palavra *renversant* dita pelo cachorro Milou estabelece uma ligação cômica com a imagem da queda do Capitain Haddock. Em francês, *renversant* é um adjetivo que significa “espantoso”, “impressionante”, mas também é participípio presente do verbo *renverser*, que quer dizer “derrubar”, “cair”. No contexto dos quadrinhos acima, o Capitain Haddock se mostrava impressionado com o aparato tecnológico da base de lançamento do foguete que o levaria, junto com seus amigos Tintin e Professeur Tournesol (Girassol), à Lua. Essa cena é apresentada no primeiro quadrinho da sequência, em que ele diz: “C’est fabuleux!” (“É fabuloso!”) “C’est hallucinant!” (“É alucinante!”) “...comment dire?” (“...o que posso dizer?”); logo em seguida, ele tropeça e Milou responde à pergunta feita pelo Capitain: “Renversant!” (“Espantoso!”), aludindo ao foguete e também fazendo um trocadilho com a palavra *renverser* (“derrubar”). O leitor francófono identifica o jogo de palavras criado a partir da relação entre o texto e a imagem e depreende o sentido cômico da cena. Vale ressaltar ainda que a rima entre as palavras *hallucinant* (dita por Haddock) e *renversant* (dita em resposta por Milou) também colaboram para o efeito de humor na cena.

Vejamos agora a tradução para o português:

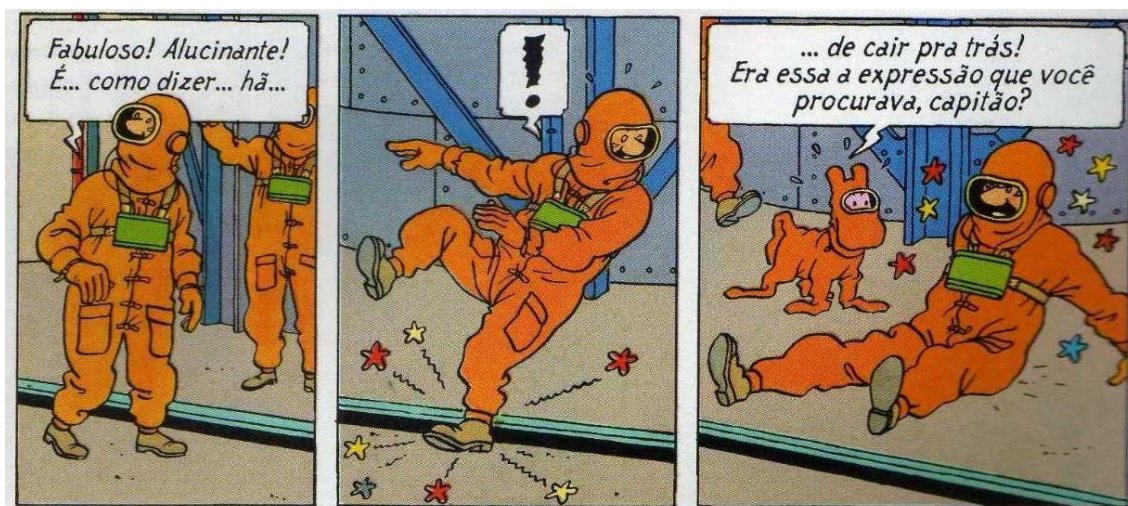


Figura 2: As aventuras de Tintim.

Fonte: As aventuras de Tintim – Rumo à Lua, Cia. das Letras, 2007.

A tradução apresentada na Figura 2 utiliza a expressão idiomática “de cair para trás” no lugar de *renversant*. Tal escolha se mostra apropriada e estabelece uma relação com a imagem e o contexto da cena, uma vez que tal expressão é bastante utilizada em português brasileiro e significa “impressionante”, “surpreendente”, duas acepções possíveis para a palavra francesa *renversant*. Vale notar ainda que, ao se optar por “de cair para trás” a comicidade presente no original também se mantém graças à imagem da queda, assim, em português, o idiomatismo foi interpretado em sentido literal, ou seja, o leitor brasileiro identifica o elemento cômico não só pela imagem, mas também pela desconstrução do sentido idiomático da expressão. Em outras palavras, a imagem *literaliza* o texto, o que constrói um jogo de palavras entre palavra e imagem e provoca o riso.

Por outro lado, a tradução proposta na Figura 2 não mantém a rima *hallucinant / renversant* do texto original em francês, embora a relação com a imagem seja preservada. Se considerarmos o original, veremos que há uma poeticidade e ritmo a partir da fala dos personagens, uma vez que são usados três adjetivos: *fabuleux / hallucinant / renversant*, ao passo que em português o ritmo fica um pouco mais lento ao se trocar o terceiro adjetivo por uma expressão mais longa: “fabuloso” / “alucinante” / “de cair para trás”. Apesar disso, vimos que, no caso da sequência acima, a tradução proposta funciona bem, pois o elemento cômico construído a partir da relação entre a imagem e o texto é reproduzido com sucesso na tradução, nesse sentido, pode-se dizer que tal relação é o elemento mais importante a ser mantido em se tratando de uma tradução de história em quadrinhos. Quanto à poeticidade e musicalidade presentes no original, esses constituem elementos acessórios e puderam ser desconsiderados com vistas à preservação da comicidade da cena.

Observemos agora um outro exemplo de humor entre imagem e texto na série francesa *Asterix*:

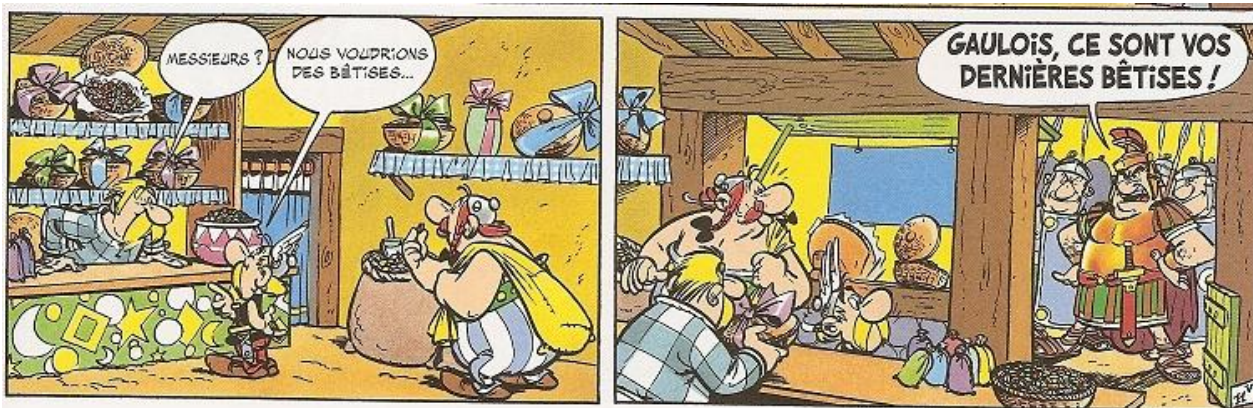


Figura 3: Une aventure d’Astérix le Gaulois

Fonte : Une aventure d’Astérix le Gaulois – Le tour de Gaule d’Astérix, Hachette, 2004.

Na sequência apresentada na Figura 3, os personagens estão em uma loja de doces. Nos dois quadrinhos observa-se a palavra polissêmica *bêtise* que, em francês, pode ser tanto um doce similar a uma bala, quanto pode significar também “besteira” ou “tolice”. No quadrinho da esquerda, os autores evocam o primeiro significado, ou seja, o doce, pois há a representação por meio da imagem, bem como o contexto em que os personagens de Astérix e Obélix se encontram. No segundo, a fala dos soldados romanos alude ao outro sentido que a palavra *bêtise* possui em francês, que é “tolice”.

Ora, na figura acima, é possível perceber a relação entre a imagem e o texto e a construção de sentidos feita a partir da polissemia da palavra *bêtise*. De um lado, os autores representam a palavra a partir da imagem fazendo referência a uma das acepções que ela tem em língua francesa, de outro lado, a fala do soldado desencadeia a segunda acepção da palavra, o que causa o efeito de humor que o leitor francófono logo consegue identificar.

No que se refere à tradução do tipo de construção apontada na Figura 3, um dos elementos complicadores é a presença da imagem que faz alusão a um determinado significado da palavra polissêmica. Nesse sentido, a polissemia se manifesta de diferentes modos nas diferentes línguas, sendo que dificilmente um vocábulo polissêmico em uma língua estabelecerá o mesmo jogo semântico em outra. Partindo disso, o tradutor tem de lidar não só com as dificuldades linguísticas de encontrar uma palavra na língua de chegada que estabeleça as mesmas

relações presentes na língua de partida, como também se depara com a imagem que não pode ser alterada por ele.

Vejamos como a sequência em questão foi traduzida para o português:

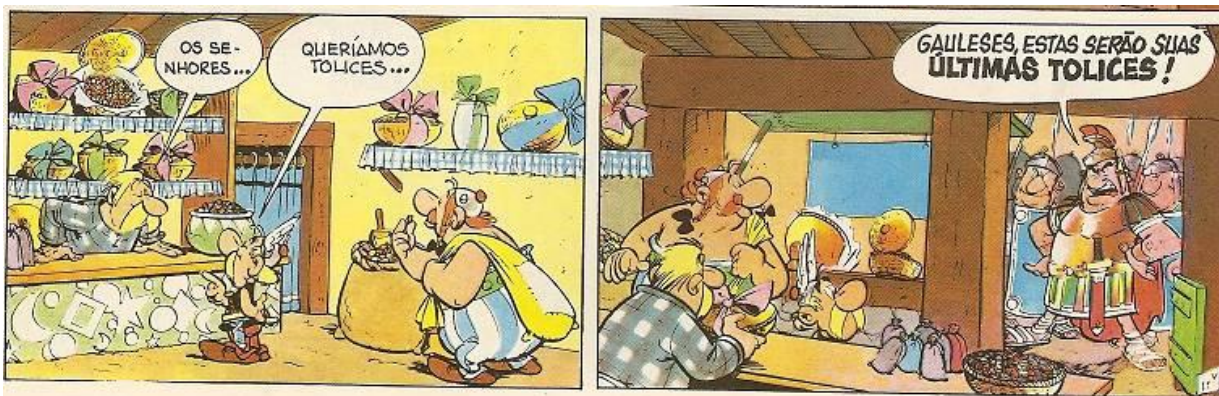


Figura 4: Uma aventura de Asterix, o gaulês.

Fonte: Uma aventura de Asterix, o gaulês – Uma volta pela Gália com Asterix, Record, 1991.

Conforme se pode observar na Figura 4, a tradução não foi capaz de manter o jogo de palavras presente no original, pois as duas acepções que a palavra *bêtise* aciona no quadrinho em francês não é recuperada no quadrinho em português. Na tradução apresentada, observa-se que apenas uma das acepções da palavra *bêtise* é mantida por meio da palavra “tolices”, que é usada tanto no primeiro, quanto no segundo quadrinho da sequência. Além disso, a tradução proposta fica sem sentido, pois o contexto apresentado no primeiro quadrinho, que é uma loja de doces, não condiz com a fala do personagem Asterix; assim, a frase “queríamos tolices” jamais seria dita em contexto similar ao apresentado na imagem acima.

Embora a tradução de jogos de palavras a partir do uso da polissemia se apresente como algo complexo, propomos uma sugestão para o caso apresentado nas Figuras 3 e 4 acima; nesse sentido, acreditamos que as palavras “bobagem” ou “besteira” transmitiriam a ideia presente no texto original em francês. Ora, se imagem e texto devem ser considerados no processo de tradução de quadrinhos, o contexto apresentado pela figura nos dois casos analisados acima apresenta uma loja cheia de doces, a palavra “bobagem” e “besteira” em português pode ter a acepção de doce ou guloseima na fala informal, assim, quando se deseja comer um chocolate ou qualquer outro doce é comum ouvirmos a frase: “estou com vontade

comer uma bobagem” (ou uma “besteira”). Nesse sentido, adequamos o texto traduzido à função que ele tem no contexto original, que é causar o riso por meio do jogo de palavras. Trata-se de uma tradução que sofre uma transformação, pois as palavras “bobagem” e “besteira” não designam um doce específico, como acontece com a palavra *bêtise* em francês, mas acreditamos que o efeito adquirido por meio da tradução que sugerimos seja uma boa solução para o caso acima, pois tanto o sentido de doce, como o de tolice ou besteira presentes no original são recuperados na tradução.

Considerações finais

A partir dessa breve análise, foi possível constatar que a tradução de histórias em quadrinhos apresenta inúmeras especificidades e graus de complexidade, visto que, frequentemente, a comicidade se manifesta na interdependência entre as linguagens verbal e visual. Ao contrário do texto, a imagem não pode ser alterada pelo tradutor, fato que limita a sua criatividade no momento de encontrar um correspondente na língua de chegada. Paralelamente, a função da imagem não pode ser ignorada na tradução de histórias em quadrinhos, pois ambos os sistemas gráficos (verbal e visual) se complementam na construção da mensagem.

Vale ressaltar que tais construções com jogos de palavras e imagem se manifestam de forma recorrente nas duas séries analisadas, amplamente difundidas no Brasil por meio da tradução. Nesse sentido, é necessário pensar na tradução como um meio de se conhecer obras produzidas em outros países, ao mesmo tempo em que a função que ela desempenha em seu contexto de origem deve ser mantida quando inserida em um novo contexto linguístico e cultural.

Por meio dos exemplos analisados, pudemos verificar que o humor se dá a partir da descoberta de um outro sentido, em geral inesperado, que o leitor constrói. Na mesma direção, a tradução deve reconstruir o texto com vistas a reinventar o efeito de humor na língua de chegada. Apesar da hipótese sobre a universalidade do humor, é evidente que as línguas não o são. Admitindo-se que um determinado tema de uma piada suscite o riso em diferentes culturas, é necessário considerar



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

que o acesso ao entendimento desse tema passa pela barreira linguística que, conforme vimos, nem sempre pode ser transposta facilmente.

Referências bibliográficas

HENRY, J. *La traduction des jeux de mots*. St. Etienne : Presses Sorbonne Nouvelle, 2003.

POSSENTI, S. *Humor, língua e discurso*. São Paulo: Contexto, 2010.

ROSAS, M. *Tradução de humor: transcribando piadas*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

SOUZA, L.S.M. *O humor é coisa séria – Tradução de tiras: exemplificando com Frank e Ernest*. Universidade de São Paulo (Dissertação de Mestrado). São Paulo, 1997.