

O CORPO FALA, MAS EM QUE LÍNGUA? : O GESTO E A FALA NA TRADUÇÃO DE QUADRINHOS

Sabrina Moura Aragão (sabrina.aragao@usp.br)
(<http://lattes.cnpq.br/4303264432083037>)

INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta uma análise de duas obras quadrinhísticas de língua francesa, *Astérix* e *Tintin*, originárias da França e da Bélgica, respectivamente; e que foram amplamente difundidas mundialmente por meio da tradução. Ao se propor uma análise dessa forma de linguagem, constata-se a presença de elementos culturais por meio da representação de gestos comunicativos na tentativa de estabelecer uma aproximação com a fala cotidiana. Esses gestos fazem parte dos contextos comunicativos de cada cultura, os quais, na qualidade de representação da realidade, são interpretados pelo leitor da obra original sem dificuldades. Tal interpretação só é possível graças aos conhecimentos de mundo partilhados pelo emissor e o receptor da mensagem, o que, para obter êxito na tradução, dependerá do trabalho textual do tradutor por meio de explicitações, adaptações ou notas.

A esse respeito, vale citar Cagnin (1975), que discorre sobre os contextos e a sua relação com os conhecimentos partilhados entre leitor e autor de histórias em quadrinhos. Segundo o estudioso, “o leitor recebe a mensagem na medida em que percebe a representação dada e consegue fazer diversos relacionamentos” (Cagnin, 1975, p. 46), ou seja, a comunicação se dá de forma satisfatória na medida em que leitores e autores possuem padrões de referências semelhantes. Nessa direção, o autor elabora uma classificação para a forma pela qual os contextos se apresentam nas histórias em quadrinhos:

1. Contexto intra-icônico: relação entre diferentes elementos da imagem.
2. Contexto intericônico: relação entre as imagens associadas em série ou sucessão (seqüência).
3. Contexto extra-icônico: a imagem associada a elementos de natureza diversa (tempo, idade, instrução, sociedade,

cultura, ambiente em que se dá a comunicação); poderia este contexto ser particularizado em:

- contexto situacional, que congrega o conjunto de elementos comuns ao emissor e ao receptor no ato da comunicação;
- contexto global, mais amplo, em que são colocadas todas as implicações culturais e espaço-temporais (impossíveis de delimitar, dada a imensa diversidade entre as pessoas). (CAGNIN, 1985, p. 46)

Dentre essas classificações, interessa-nos a que menciona o contexto extra-icônico, o qual se relaciona com questões culturais próprias de cada país expressas de forma bastante recorrente nas HQ, posto que “elementos comuns ao emissor e ao receptor” são um pressuposto para a compreensão da mensagem dos quadrinhos, mensagem essa formada pela relação entre a imagem e o texto.

A grande maioria das teorias sobre tradução se limita a questões puramente linguísticas, enquanto que, no caso da tradução de histórias em quadrinhos, como vimos, além do bloqueio linguístico, configura-se um outro parâmetro: a imagem. Assim, o tradutor necessita dar conta não só das diferenças que surgem do contato interlinguístico, mas também das imagens que representam elementos muitas vezes estranhos ao ambiente cultural do leitor da tradução, principalmente quando os efeitos de sentido gerados se dão na conjunção entre texto e imagem.

Observemos a figura a seguir:



Figura 1: *Astérix gladiateur*

Na figura 1 acima, podemos observar que o gesto de balançar a mão espalmada se apresenta nos dois quadrinhos da sequência. O que torna essa cena peculiar é o jogo gestual em conjunção com a fala dos personagens: no quadrinho da esquerda, o gesto tem uma conotação positiva, ao passo que no quadrinho da direita, ele possui um valor negativo. No contexto comunicativo francês, tal gesto indica excesso ou exagero. Nos quadrinhos, os personagens fazem menção ao combate violento entre os gladiadores, descrito efusivamente pelo político romano no quadrinho da esquerda. Ali, o gesto dá ênfase à fala do personagem. No quadrinho da direita, porém, o mesmo gesto feito por Julio César possui um tom de ameaça, pois o castigo que o político receberá caso o imperador não fique satisfeito também será exagerado. Nesse caso, o gesto completa a fala de César, o que pode ser constatado pelo uso das reticências em “sinon...”, que quer dizer “senão...”. A ironia do uso dos gestos está nas diferentes expectativas que eles encerram em cada um dos quadrinhos, uma vez que, em um primeiro momento, espera-se algo bom: a luta entre os gladiadores aguardada pela elite romana; já no segundo momento, espera-se algo ruim: o castigo do político romano caso o imperador não fique satisfeito com o que aquele havia preparado para este.

O leitor brasileiro não percebe, em princípio, o jogo gestual conforme elaborado originalmente. É possível que ele depreenda o sentido dos gestos e entenda a cena a partir do texto dos balões e da fisionomia dos personagens, pois, de acordo com Courtés (1995, p. 196), a situação de comunicação pode auxiliar na compreensão, porém, o sentido construído pela imagem não se reproduz segundo apresentado no original, uma vez que, pelo que sabemos, no Brasil esse gesto não é utilizado. O uso de uma nota explicativa elucidando o seu significado na cultura francesa seria uma estratégia para tentar manter a relação irônica positivo x negativo do gesto.

Em outros casos, os gestos são coincidentes, como no exemplo a seguir:



Figura 2: *Astérix en Corse*

No caso acima, o gesto do chefe acompanha especialmente a sequência interjetiva “Formidable!” / “Formidável!”, que dialoga com os outros elementos textuais presentes no balão e também com o contexto apresentado nos quadrinhos anteriores. O gesto de Obélix, por sua vez, relaciona-se mais diretamente a “Ici!” / “Aqui!”, relativo a um chamamento. Tais relações entre imagem e texto representam mimeticamente contextos reais de comunicação, ao mesmo tempo em que evocam conhecimentos de mundo compartilhados entre autores e leitores. Na Figura 2, como se vê, ambas as construções são identificáveis pelos leitores em potencial, tanto no contexto de partida quanto no de chegada. Os leitores são capazes de reconstruir tais relações sem ruídos graças ao fato de a composição feita a partir da relação entre gestos e fala manifestarem-se de forma semelhante nas culturas em questão.

Voltando à questão do uso da imagem e texto nas histórias em quadrinhos, Eisner (2005, p. 63) assevera a sua importância no desenvolvimento da narrativa, dando especial ênfase à complementaridade semântica entre os dois sistemas de signos, de modo que “a imagem e o diálogo dão significado um ao outro – um elemento vital na narrativa gráfica”. Desse modo, justamente por fazerem uso de diferentes códigos simultaneamente, as histórias em quadrinhos têm a imagem como elemento constituinte da narrativa, em outras palavras, a imagem é o elemento que configura a linguagem dos quadrinhos juntamente com o texto.

Nessa mesma direção, o próprio Eisner (1999, p. 127) diferencia desenho e ilustração: nesta, as imagens estão submetidas às informações contidas no texto e possuem uma função decorativa, reforçando uma

passagem descritiva; ao passo que, naquele, as imagens acrescentam algo ou ampliam o material textual sem repetir informações contidas nos balões: as palavras fazem parte da forma e a imagem substitui uma passagem que seria descrita apenas por palavras. Essa diferenciação entre desenho e ilustração é genérica e é facilmente observável nos quadrinhos em que há cenários, uma vez que as noções de espaço e aparência dos personagens não precisam ser descritas pelo texto, conforme afirma o autor. Por outro lado, é possível haver uma repetição deliberada de informações visuais por meio do balão, dependendo do efeito que o quadrinista pretende causar. Isso pode ser observado na Figura 2, em que a fala do personagem Obélix repete o gesto feito por ele na imagem. Essa fala poderia não existir, pois o personagem poderia simplesmente chamar o cachorro sem dizer “Ici!”, porém os autores quiseram inserir o gesto, como ocorre em contextos reais de fala.

Tendo em vista que a representação de gestos pode ser reconhecida ou não por públicos estrangeiros na tradução, identificamos dois processos nos quais a relação entre a fala e o gesto se dão no processo tradutório: ênfase e culturalização, os quais serão analisados nos itens a seguir.

1. ENFATIZAÇÃO

O processo de ênfase associa-se a gestos cuja função comunicativa está associada à fala, na intenção de reforçar ou enfatizar o que foi dito. Desse tipo de gesto, fazem parte: os dêiticos que, segundo classificação elaborada por Steinberg (1988, p. 18), são aqueles que “apontam para algo ou alguém”; os ritualísticos, empregados em saudações e cerimônias; e os aprovadores e desaprovadores, que demonstram aceitação ou negação. Segundo a autora, “os dêiticos apontam para algo ou alguém, não só com o dedo, mas com todo o braço, com a cabeça, com o olhar, ou com os lábios”; além disso, “o mesmo gesto pode exercer multiplicidade de funções, bem como ter significados diferentes, dependendo do contexto” (idem, *ibidem*), de modo que as categorias podem variar ou se sobrepor no momento em que o ato comunicativo se manifesta.

Vale ressaltar que tanto os gestos representados quanto as falas que os acompanham encontram significação quando usados isoladamente. Falas e

gestos dêiticos, ritualísticos e aprovadores ou desaprovadores podem ser, e na maioria das vezes o são na relação intercultural francófona e brasileira, independentes entre si porque constituem sistemas de comunicação distintos. O que os aproxima é o próprio ato comunicativo, que frequentemente se vale não só da língua, mas também dos gestos e demais expressões corporais.

Nesse sentido, a relação entre imagem e texto acionada a partir do processo de ênfase pode ser aproximada ao que Cagnin (1975) chama de imagem redundante, pois, segundo o autor, palavra e imagem desempenham a mesma função ou transmitem a mesma informação. Consideremos o quadrinho a seguir:



Figura 3: *La Rose et le Glaive*

Na Figura 3 temos a representação de um gesto que pode ser interpretado como uma ordem, um sinal para que todos parem imediatamente. Esse gesto é enfatizado pela fala da personagem, que diz “Halte!”, assim, percebe-se que o gesto e a fala estabelecem uma relação de complementaridade enfática ou de ênfase, pois o ato de levantar a mão e a fala da personagem poderiam aparecer independentemente, sem equívocos de interpretação, uma vez que nesse processo de relação imagem-texto, os gestos se manifestam tanto no contexto comunicativo francófono como no brasileiro, de modo que o conceito de imagem redundante de Cagnin (1975) pode ser aplicado somente a esses casos, graças à “neutralidade” dos gestos.

Vejamos a tradução deste quadrinho abaixo:



Figura 4: *A rosa e o gládio*

Por meio da tradução, podemos observar que a fala do personagem foi traduzida por “Alto!”, que, assim como no original em francês, estabelece uma relação com o gesto representado na imagem. Nesse sentido, tanto o leitor de língua francesa como o de língua portuguesa conseguem depreender o significado que o conjunto imagem-texto está transmitindo.

Como vimos, no processo de ênfase os gestos constituem formas de comunicação que reforçam ou refletem uma ideia expressa pela fala que podem ser interpretados em ambas as culturas, tanto na de partida, como na de chegada. Elencamos mais um exemplo de representação gestual, retirado da obra de Hergé que, assim como o caso da Figura 1, não é restrito aos contextos comunicativos do país de origem, logo, não apresenta dificuldades para o processo de tradução e ou de correspondência nos contextos socioculturais da língua de chegada.

Conforme apontado acima, os casos de ênfase não oferecem grandes dificuldades para a tradução graças ao fato de os gestos representados nos contextos de origem também se manifestarem no contexto brasileiro. Nesse sentido, “um revólver deste tamanho” é uma ótima escolha não só por manter a relação com a imagem, mas também por ser uma expressão bastante usual em língua portuguesa, em outras palavras, a sentença “grand comme ça” (“grande assim”) não foi traduzida de forma literal, o que confere maior naturalidade à fala da personagem e contribui para o desenvolvimento da narrativa.

Por fim, no que se refere ao processo de junção texto-imagem denominado ênfase, vê-se que a representação imagética dos gestos franceses e belgas não interfere na compreensão da narrativa devido ao fato de eles também se manifestarem no contexto comunicativo brasileiro.

2. CULTURALIZAÇÃO

Paralelamente ao processo de enfatização, há casos de representações de gestos que não existem ou não fazem sentido dentro dos contextos comunicativos do Brasil. De um lado, há, no original em francês, o estabelecimento de relações que demandam, por parte do leitor francófono, o reconhecimento de elementos culturais específicos para construir os sentidos do quadrinho; de outro, esses elementos aparecem na tradução reivindicando do leitor brasileiro um conhecimento cultural que ele não possui. A título de exemplificação, observemos o quadrinho a seguir:



Figura 5: *Tintin au Tibet*

A Figura 9 apresenta um exemplo interessante de como Hergé buscava reproduzir elementos culturais não de seu país, mas de outros povos, como uma forma de trazer verossimilhança às suas narrativas. No álbum em questão, Tintin e seus amigos visitam o Tibete, de maneira que a sequência acima representa o diálogo entre o Capitão e um dos habitantes do país. Nos quadrinhos anteriores à sequência apresentada acima, Haddock havia se irritado com a fato de as crianças terem lhe mostrado a língua (o que, nos países do oeste europeu e também nas Américas, é considerado uma ofensa), ao que Tintin esclareceu que se tratava de uma forma de saudação. Nesse contexto, ele repete o gesto aprendido e diz “Adieu! ... A la tibétaine” (“Adeus! À moda tibetana”). O garoto, por sua vez, faz um outro gesto que não é acompanhado por nenhuma fala mas que, no contexto da história, também é mostrado como uma forma de cumprimento. O humor da cena está no fato de

Haddock não compreender o significado desse gesto naquele contexto, interpretando-o como algo ofensivo, uma vez que espalmar a mão com o polegar no nariz é visto como uma provocação, principalmente entre crianças, em grande parte dos países ocidentais. Tal significado é evocado pelo próprio personagem no último quadrinho da sequência, em que ele faz o gesto com as duas mãos espalmadas acompanhado da interjeição “Na!”, como expressão de sua exasperação.

A partir do exemplo acima, é possível ter uma noção de como a culturalização pode ser explorada não só nos contextos que envolvem o país de origem da obra, mas também como uma forma criativa de representar diferentes costumes. Hergé aproveita o fato de os gestos e situações comunicativas se manifestarem de formas distintas nas línguas naturais e torna isso fonte de humor, já que a comicidade da sequência acima não se dá apenas pela incompreensão dos gestos, mas por eles possuírem conotações diferentes em cada país. Vejamos agora a tradução dessa sequência para o português:



Figura 6: *Tintim no Tibete*

Na tradução acima, podemos observar que a relação intercultural dos gestos e a reinterpretação deles como fonte de humor se reproduz de forma semelhante ao quadrinho original. Conforme apontamos acima, o gesto de espalmar a mão com o polegar encostado no nariz é um gesto ofensivo. No Brasil, é comum o uso desse gesto com a movimentação dos dedos, como sinal de deboche.

No primeiro quadrinho da sequência, o Capitão faz o gesto de mostrar a língua, que também é considerado ultrajante na cultura brasileira. Por meio do texto do balão, o significado do gesto é explicado, já que ele diz “Adeus! À tibetana!”, o que contextualiza sua atitude de acordo com a cultura local. Para o leitor brasileiro, tal contextualização funciona de modo similar à situação apresentada anteriormente na Figura 9, já que para ambos os leitores, seja na Bélgica, seja no Brasil, o gesto tibetano possui significado estranho e até mesmo exótico. Quando o menino faz outro gesto, cujo sentido o Capitão desconhece, ele vê tal atitude como um insulto e reproduz o gesto com a fala “Ó!”, forma coloquial abreviada de “Olha!”, usada no Brasil para reforçar o sentido ofensivo do gesto representado e a atitude debochada do personagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise, foi possível constatar que a tradução de histórias em quadrinhos apresenta inúmeras especificidades e graus de complexidade, visto que, frequentemente, a transmissão da mensagem se dá 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.

O estudo específico da tradução de histórias em quadrinhos está longe de estar esgotado e ainda está apenas começando. Vale ressaltar que os quadrinhos são uma das formas de mídia de maior alcance na cultura de massas e o volume de obras estrangeiras nas prateleiras das livrarias é imenso. É cada vez maior a notoriedade e relevância que os quadrinhos têm recebido no tratamento das editoras e no meio acadêmico. Com esse cenário, percebe-se que o contato com culturas estrangeiras e distantes se dá não mais apenas a partir de livros didáticos ou textos literários, mas também da representação imagética de um determinado povo por meio da ficção. Com os quadrinhos, o mundo é representado pelo gênio de um autor, que escreve e desenha aquilo que está ao seu redor a partir de suas próprias experiências.

Quando essa representação que, em um primeiro momento, é tão particular e localizada, rompe as fronteiras de seu país de origem, novas interpretações surgem e novas relações são estabelecidas a partir daquelas falas, daqueles gestos e feições de povos e culturas distantes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

COURTÉS, Jean. **Du lisible au visible: analyse sémiotique d'une nouvelle de Maupassant, d'une bande dessinée de B. Rabier**. Bruxelles: De Boeck, 1995.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

_____. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

STEINBERG, Marta. **Os elementos não-verbais da conversação**. São Paulo: Atual Editora, 1988.

SOBRE A AUTORA:

Mestre em Letras na Área de Estudos Linguísticos, Literários e Tradutológicos em Francês do Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Bacharel e Licenciada em Letras Português – Francês pela mesma instituição. Atua na pesquisa sobre tradução de histórias em quadrinhos.