



QUADRINHOS E CULTURA POP EM UMA AULA DE TRADUÇÃO UTILIZANDO A ABORDAGEM COMUNICATIVA

RESUMO

O objetivo desta comunicação é apresentar uma proposta de atividade para aulas da graduação no curso de Tradução Inglês – Português. Ela consiste em uma tarefa inicial de análise da tradução dos nomes de personagens, equipes, gritos de guerras e juramentos proferidos em Histórias em Quadrinhos traduzidos para o mercado brasileiro. Tal exercício leva a outro, envolvendo a tradução de tiras de quadrinhos da *webcomic PVP*, de Scott Kurtz, que trata de assuntos que lidam com a cultura pop (histórias em quadrinhos, filmes, seriados de TV, músicas e jogos de vídeo games). O processo visa uma série de aulas utilizando a Abordagem Comunicativa, com o professor agindo como um facilitador e a divisão dos alunos em grupos para atuar de maneira colaborativa, em uma mudança do ensino como transmissão de aprendizagem para a construção de conhecimentos. Serão também trabalhados conceitos como os elementos próprios das HQs (balões, requadros, onomatopeias), além de processos que mostram a relação entre imagem e texto (literalização, polissemização, culturalização, ênfase e situacionalização, com ênfase na última). O trabalho foi realizado em sala de aula e foi apresentado como trabalho final da disciplina Metodologia do Ensino de Prática de Tradução, integrante do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução na Universidade de Brasília.

Cultura pop; Abordagem Comunicativa; Estudos da Tradução.

A tradução envolve processos mentais que vão muito além da transposição de uma língua para outra. Aqueles que não entendem todas as nuances envolvidas imaginam que o tradutor consegue facilmente ler aquilo que se encontra na língua fonte e vertê-lo para a língua alvo, como se o profissional fosse uma máquina de xerox humana e poliglota.

A tradução ultrapassa as habilidades linguísticas, que envolvem o conhecimento aprofundado dos idiomas envolvidos, a partir de aspectos sintáticos, semânticos e vocabulares. Ela também necessita da análise de aspectos culturais e de uma boa dose de criatividade por parte daqueles que decidem se dedicar a tal atividade.

A observação de exercícios de tradução realizados por indivíduos diversos mostra que o processo tradutório é realizado de maneiras diversas: alguns lerão todo o material para verificar as ideias gerais apresentadas, outros analisarão o texto original frase a frase, enquanto parte dos envolvidos checará todo e qualquer termo desconhecido em um dicionário, seja ele físico ou por meio de algum aplicativo eletrônico (facilidades que a modernidade apresenta). Cada um envolvido na atividade tradutória poderá ter um conceito individual do que seria a sua Unidade de Tradução, que é definida assim por Alves (2000):

A UNIDADE DE TRADUÇÃO é um segmento do texto de partida, independente de tamanho e forma específicos, para o qual, em um dado momento, se dirige o foco de atenção do tradutor. Trata-se de um segmento em constante transformação que se modifica segundo as necessidades cognitivas e processuais do tradutor. A UNIDADE DE TRADUÇÃO pode ser considerada como a base cognitiva e o ponto de partida para todo o trabalho processual do tradutor. Suas características individuais de delimitação e sua extrema mutabilidade contribuem fundamentalmente para que os textos de chegada tenham formas individualizadas e diferenciadas. O foco de atenção e consciência é o fator direcionador e delimitador da UNIDADE DE TRADUÇÃO e é através dele que ela se torna momentaneamente perceptível.

Desta maneira, as definições do que seria uma aula eficaz para o ensino de tradução acabariam entrando em um terreno pantanoso. Se cada aluno tem um determinado conhecimento linguístico e de mundo e encara o processo tradutório de maneira diversa a seu colega de sala, e todos eles têm aulas ministradas por um professor com um estilo só seu, o que fazer para se tentar chegar a uma certa unidade de procedimentos a serem desenvolvidos por todos os envolvidos?

O empréstimo de uma filosofia de ensino utilizada para o ensino de idiomas, a Abordagem Comunicativa, pode ser uma solução eficaz para que, em teoria, todos os participantes de uma aula envolvendo atividades tradutórias tenham vez e voz. Um dos preceitos envolvidos nas aulas que utilizam tal abordagem é o da cooperação entre os participantes, ou seja, para que cada atividade seja levada a cabo, deve haver o envolvimento, participação e troca de ideias entre os membros do grupo. A totalidade de estudantes presentes em sala é dividida em pequenos grupos, de forma que a opinião de cada um deles seja compartilhada com os demais. Esta integração entre os diversos membros presentes na sala de aula permite que os pontos fortes de todos sejam explorados: enquanto alguns podem ter maior facilidade ao lidar com as complexidades gramaticais apresentadas na passagem de uma língua para outra, outros podem ter um acervo lexical mais apurado, ao passo de que determinados membros dispõem de uma fagulha criativa capaz de transformar aquilo que é considerado intraduzível em algo ao menos viável.

Outro aspecto da Abordagem Comunicativa é procurar transformar os temas utilizados em sala em algo significativo para os alunos, o que envolve conhecê-los, saber seus interesses, anseios, dificuldades e facilidades ao lidar com a língua estrangeira. Porém, no que se refere a aulas envolvendo tradução, os textos e temas envolvidos devem estar além daquilo que os estudantes estão acostumados e que apreciam, já que, no mercado de trabalho, encontrarão material de natureza diferenciada. Cabe ao professor orientar seus pupilos a lidar com estilos e registros diversos, mas conhecendo-os, prestando atenção às características próprias de cada um, poderá indicar este ou aquele participante para determinado grupo que lidará com um texto ou tipo de material específico. Assim, aqueles que possuem habilidades complementares poderão se auxiliar na resolução de problemas de tradução que, sozinhos ou na presença de outros que têm o mesmo modo de pensar, teriam dificuldade em dar andamento ao processo.

Cabe, então, ao professor, o papel de introduzir atividades, montar grupos de trabalho, monitorá-los – observando se cada um entendeu e está conseguindo realizar o que lhe foi proposto e checar o resultado final produzido por eles. O professor tradicional, aquele que chega e espera que aquilo que for alcançado pelos alunos seja bem parecido com o que foi preparado por ele mesmo, pode ainda até ter lugar em uma aula envolvendo processos tradutórios. Contudo, é difícil afirmar se os demais

participantes do processo conseguirão adquirir autonomia, ou se apenas agradecerão ao mestre e seu estilo tradicional de ensino.

Um professor que age como um facilitador permite que seus alunos aprendam a trabalhar em grupo, avaliando seu próprio trabalho e o dos demais, verificando quais pontos necessitam de maior atenção de sua parte e aqueles nos quais ele tem maior domínio.

Tendo-se analisado a abordagem utilizada no projeto de aula a ser apresentada, segue o tema trabalhado na mesma: o uso de elementos de cultura pop apresentados em tiras de histórias em quadrinhos (HQs). Tendo-se em vista que personagens de HQs estão cada vez mais presentes em diversas mídias, sejam elas no mercado cinematográfico, de séries de televisão, de brinquedos ou de jogos de videogames, tal tópico apresenta um certo grau de familiaridade. Entretanto, um grau maior ou menor de acesso ao “mundo nerd e geek” pode dimensionar o nível de dificuldade de acesso a textos apresentado em tal material.

Nicolau (2010), define as tiras em quadrinhos da seguinte forma:

A tirinha tem como característica básica o fato de ser uma piada curta de um, dois, três ou até quatro quadrinhos, e geralmente envolve personagens fixos: um personagem principal em torno do qual gravitam outros. Mesmo que se trate de personagens de épocas remotas, de países diferentes ou ainda de animais, representam o que há de universal na condição humana. A estereotipia dos personagens facilita sua identificação por parte de leitores das mais diversas culturas.

A tira a ser utilizada no projeto de aula envolvendo o processo tradutório será *Player vs Player (PVP)*, disponibilizada diariamente online no *website www.pvponline.com* desde maio de 1998. Scott R. Kurtz, seu criador, inicialmente visou o público consumidor de consoles e jogos de videogame, mídia que mais lucra no mercado de entretenimento mundial. Porém, progressivamente, passou a tratar sobre todo e qualquer tópico que envolve a cultura pop. O interesse de Kurtz por esse universo permite-lhe comentar assuntos díspares como lançamentos de novos filmes e jogos, comportamentos clichês dos fãs de histórias em quadrinhos e comentários sobre séries de TV tanto antigas quanto aquelas em exibição.

O conhecimento sobre como a estrutura própria das HQs funciona permite um melhor entendimento das intenções de seus autores: o conhecimento da sequência correta de leitura dos quadros (diferente daquela apresentada em quadrinhos produzidos

no mercado japonês, por exemplo); o formato dos balões indicando emoções diferentes; o traçado dos requadros (a moldura de cada quadrinho) podendo indicar ações presentes ou ocorridas no passado; onomatopeias indicando sons, que podem até mesmo ser parte da narrativa (o som desenhado como se fosse a imagem representada).

Cabe ao tradutor o conhecimento (ou uma boa pesquisa) a respeito de metáforas, expressões idiomáticas, gestos próprios tanto da cultura de origem quanto da de chegada, além de uma saudável dose de criatividade, para que a HQ possa ser recriada na língua meta.

Aragão e Zavaglia (2010) constataram que a relação entre imagem e texto se dá por meio de cinco processos principais. A literalização trata das dificuldades envolvendo a tradução de expressões idiomáticas típicas de uma cultura. A polissemização lida com as palavras de uma cultura que possuem mais de um significado para o mesmo significante. Já a situacionalização aciona elementos culturais que evocam conhecimentos intertextuais diversos no leitor. A culturalização exige o reconhecimento de elementos culturais específicos para construir os sentidos do quadrinho. A ênfase faz uso de gestos que reforçam ou enfatizam a fala.

No caso específico verificado, os esforços serão concentrados principalmente no conceito de situacionalização, visto que as tiras selecionadas são direcionadas a um leitor que, espera-se, tem o conhecimento de aspectos da cultura pop que são compartilhados por aqueles que transitam por este meio. Tal fato não significa que as soluções esperadas sejam óbvias e que não haja necessidade de adaptação à cultura alvo ou de pesquisa em relação a quais dados textuais ou culturais já são esperados pelos leitores de tal tipo de material (traduções já consagradas, por exemplo). Tais fatos, porém, só corroboram a necessidade da criatividade do tradutor, envolto por tantas referências culturais, intertextuais, linguísticas e visuais.

Decidiu-se, então, usar um questionário para chamar a atenção dos alunos para este admirável mundo novo, que, de um nicho formado por aqueles outrora vistos pelos demais como um grupo que parecia não querer deixar seus vícios de infância para trás, tornou-se um segmento demográfico até mesmo economicamente importante (tendo dedicadas a eles seções de livrarias, linhas de roupas e convenções mundo afora). Tal questionário visa despertar a curiosidade dos estudantes por elementos (nomes de personagens e grupos de super-heróis, além de gritos de guerra e juramentos proferidos constantemente). Ele seria distribuído anteriormente à aula em que se pretendia

realizar o trabalho de tradução envolvendo o tema, para fazê-los refletir um pouco sobre o assunto.

A análise em sala de aula das traduções produzidas no mercado quadrinístico nacional mostra que certos nomes de personagens foram traduzidos ao pé da letra (alguns, como *Iron Fist*, que tornou-se Punho de Ferro – o poder apresentado por ele - fazem todo sentido. Já *Yellowjacket* – uma espécie de vespa – que tornou-se Jaqueta Amarela, não faz nenhum). Outros são decalques, mantidos no idioma original (*Gambit* foi introduzido por meio de um desenho animado que fez bastante sucesso. Não cabia mais a tentativa de uma tradução, então). Em alguns casos, houve adaptações bem sucedidas (*Punisher* tornou-se Justiceiro. Uma tradução literal seria, na minha opinião, inadequada), em outras nem tanto (*Daredevil* virou Demolidor. Uma possibilidade muito mais adequada seria Desafiador, mas o personagem *Deadman* já havia sido traduzido desta maneira).

Alguns personagens foram traduzidos de maneiras diferenciadas no decorrer do tempo. O melhor exemplo são os integrantes da equipe Legião de Super Heróis: *Matter-Eater Lad* foi traduzido na década de 60 pela Editora Ebal como Rapaz Come Tudo, *Light Girl* tornou-se Moça de Luz, mesmo que seu poder fosse tornar tudo mais leve. Já *Phantom Girl* tornou-se Moça Fantasma. Na década de 80, quando a Editora Abril adquiriu os direitos dos personagens, eles tornaram-se, respectivamente, Digestor, Pluma e Etérea, soluções muito mais criativas, apropriadas, sonoras, elegantes e utilizadas até hoje.

Tais informações chamam a atenção dos alunos e mostram um material rico, interessante e cheio de nuances e curiosidades. Recebi uma sugestão durante o decorrer da análise da atividade que tornaria o trabalho dos estudantes ainda mais eficaz: permitir que eles sugerissem suas próprias soluções para as tarefas de tradução apresentadas no questionário, analisando o que funcionou bem e o que necessitaria de uma melhor avaliação.

A aula, além da análise do questionário, envolve o trabalho de tradução de três tiras de quadrinhos da série PVP, já mencionada, sendo cada uma atribuída a um pequeno grupo de alunos - a cooperação entre alunos esperada pela Abordagem Comunicativa - sendo que cada estudante teve seu momento de participação, de maneira que o grupo pudesse chegar a uma conclusão sobre a atividade. O que deveria ser analisado pelo grupo seria qual parte da tira envolveria aspectos da cultura pop, e como este trecho em especial seria traduzido: de maneira direta, já que a referência é

“universal” ou se haveria a necessidade de uma adaptação. Outro ponto ao qual os alunos deveriam prestar atenção e para o qual deveriam apresentar um resultado seria quanto à tradução do título de cada tira.

O primeiro grupo foi dividido com a presença de um estudante específico em mente, já que ele já esteve presente em sala de aula com uma camiseta da série cinematográfica *Star Wars*, o mote da tira que foi disponibilizada para ele e seus companheiros. Tal fato demonstra o aspecto de tornar as aulas significativas para os alunos, conforme previsto pela Abordagem Comunicativa, além da necessidade do professor prestar atenção naquilo que interessa seus estudantes.

MOM SOLO

09/23/2014



Este foi o grupo de alunos que mais teve facilidade em realizar a tarefa, tendo em vista o conhecimento prévio do assunto e o acesso à internet, realizado para a verificação do termo *carbonite*. Eles também foram os primeiros a terem seu trabalho verificado, explicando o contexto apresentado (a personagem Jade demonstrando não desejar engravidar tão rapidamente novamente, pois sua filha ainda é uma recém-nascida) e identificando, ao final da tira, a referência pop. O website verificado mostrou que o termo indicado não apresentaria tradução, mas lembrei-os de outro elemento fictício da cultura pop com a terminação *-ite*. Ao receber como resposta *kryptonite*, perguntei qual era a tradução do termo em português: *kryptonita*, que apresenta o sufixo que também é parte da tradução da palavra indicada na tira: *carbonita*. O grupo apresentou uma solução brilhante para o trecho “*seal my uterus in carbonite*”, que tornou-se “congelar meu útero em carbonita”, que remete à cena e aos termos usados no trecho em que Han Solo é aprisionado em uma cena do filme *O Império Contra Ataca*. O título da tira, traduzido como *Mãe Solo*, se encaixa perfeitamente na referência do nome do personagem da série *Star Wars*.

A segunda tira seria, em teoria, a mais simples de ser trabalhada, já que o elemento pop apresentado não necessitaria, obrigatoriamente, de um conhecimento de personagens e vocabulário específicos, como o que ocorreu com o grupo anterior. Os alunos, porém, não utilizaram a rede mundial de computadores, e não conseguiram perceber se a referência apresentada fazia menção ao nome de um filme ou série de TV específico ou a um aspecto do gênero de ficção científica.

BAD SPORT

11/21/2014



Ao final da atividade, o grupo explicou o contexto da tira: um amigo chamando o outro para assistir a um jogo e sendo chamado de torcedor fanático e intenso demais. Ao ser interpelado sobre a diferença entre fãs de esporte e de cultura pop, a resposta envolve o termo que trouxe a polêmica no processo tradutório: *Battlestar Galactica*. Os alunos envolvidos não sabiam dizer se isto seria o nome de um filme ou série de TV (trata-se do último, veiculado no Brasil com o título original, sem tradução) ou se de uma batalha estelar genérica presente em boa parte dos filmes de ficção científica.

Após a discussão sobre a origem da referência, discutiu-se sobre a referência ao humor da tira, que indica que os fanáticos por cultura pop não se tornam tão violentos quanto os por esporte quando seus seriados favoritos não terminam da maneira como gostariam. Como o seriado *Battlestar Galactica* não era conhecido da turma, perguntei a todos os alunos presentes que série de TV teve um final que desagradou à maioria daqueles que a acompanhavam, tendo como resposta *Lost*. Concordo que a substituição de uma série por outra manteria o humor original, alcançando um público maior. As boas soluções para o título foram “Mau perdedor” e “Apelão”, entrando literalmente no espírito (esportivo) do original.

A terceira tira foi apresentada com a certeza de que seria a mais difícil a ser trabalhada. As referências culturais envolvem séries de TVs antigas e sufixos não

existentes na língua portuguesa, o que torna o nível de dificuldade da atividade razoavelmente alto. O terceiro grupo foi selecionado tendo em mente o fato de um dos membros ter mencionado o conhecimento sobre séries de TV da década de 70.

AFICIONADUDES

07/21/2014



O contexto da tira envolve a tristeza do personagem Cole pela morte de James Garner e a afirmação dele ser fanático pela série Rockford Files, estrelada pelo ator na década de 70. Outro personagem, Brent, afirma ser mais fã de Columbo. Na língua inglesa, tudo se encaixa bem, em português, a situação é mais complexa. O grupo apresentou soluções bem próximas ao original como Rockfordófilo e uma solução eficiente para o título: Vici**abros**.

Informei aos alunos duas possibilidades de tradução. A primeira envolvia o fato de James Garner ser famoso pela série de faroeste televisiva *Maverick*. Pensei em usar Cole dizendo que era fã de *Maverick*, enquanto Brent diria preferir um bom Opalão, o que traria o humor entre séries de TVs do original para o mundo automotivo. Os estudantes preferiram a segunda opção, que mostra Cole indicar que partes de sua vida dariam um episódio de Arquivo Confidencial (tradução para o português de Rockford Files, informação importante para o grupo de trabalho, que consegui graças ao site www.imdb.com), enquanto Brent retrucaria que a vida dele garantiria pelo menos uma temporada de Arquivo X. Houve um consenso que a comparação entre séries seria mantida, além da referência à diferença entre as idades apresentada pelos personagens (Arquivo X foi uma série veiculada nos anos 90).

Em suma, a intenção era produzir uma aula envolvendo a prática tradutória que utilizasse os conceitos da Abordagem Comunicativa. Além disso, foi mostrado que a linguagem dos quadrinhos, juntamente com conceitos de cultura pop, podem produzir atividades de tradução que interessem e estimulem os alunos. Os resultados foram

bastante satisfatórios e abrem o leque para que mais aspectos deste tema possam ser analisados de agora em diante.

Referências bibliográficas

ALVES, Fabio; MAGALHÃES, Celia; PAGANO, Adriana. **Traduzir com autonomia:** estratégias para o tradutor em formação. São Paulo: Contexto, 2000.

ARAGÃO, S.M. ; ZAVAGLIA, A. Histórias em quadrinhos : imagem e texto em tradução. Tradterm, v. 16, p. 435-463, 2010.

NICOLAU, Marcos. As tiras e outros gêneros jornalísticos: uma análise comparativa. Temática, ano VI, n. 02, p. 1-12, 2010.