

A TRADUÇÃO INTERMODAL EM *MAUS*, DE ART SPIEGELMAN, EM INGLÊS E EM PORTUGUÊS

MÁRCIA TAVARES CHICO¹; ROBERTA REGO RODRIGUES²

¹Universidade Federal de Pelotas – marciatch@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – betareseau@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

KRESS (2003 *apud* DOLOUGHAN, 2011) afirma que um dos possíveis tipos de tradução é a tradução intermodal ou intersemiótica, a qual se dá na mudança de um signo para o outro, como também no entendimento da “especialização funcional de um modo em oposição a outro em textos multimodais”¹ (DOLOUGHAN, 2011, p. 26). Sendo assim, faz-se necessário compreender quais informações, ou ideias, são melhor realizadas visualmente e quais são melhor realizadas verbalmente e como isso auxilia na produção e recepção de um texto (DOLOUGHAN, 2011).

De acordo com KRESS e van LEEUWEN (2006), o modo semiótico linguístico e o modo semiótico visual têm suas particularidades de realização: o que é expresso na linguagem escrita através de certos verbos, como os de ação, deve ser expresso na linguagem visual através de vetores formados pelas ações dos Participantes e dos Processos. Isso não significa que todas as relações que podem ser feitas linguisticamente possam ser feitas visualmente, e vice-versa (KRESS; van LEEUWEN, 2006). Para os autores, o modo semiótico visual possui o próprio sistema de regras, a própria estrutura, a qual pode ser entendida através da Gramática do Design Visual.

GUIJARRO (2014) analisa como as autoras de livros ilustrados infantis representam o mundo narrativo no modo verbal em relação à transitividade/intransitividade; como os Processos, os Participantes e as Circunstâncias são realizados nas ilustrações; e como é construída a relação entre o verbal e o não-verbal na narrativa. De acordo com o autor, a relação existente entre o verbal e o visual é de complementaridade. Os modos semióticos são complementares e representam em conjunto o mundo narrativo para a criança leitora, sendo a complementação de texto e imagem muitas vezes essencial para o entendimento do enredo (GUIJARRO, 2014).

Consoante o autor, do ponto de vista da linguagem verbal, as representações dos eventos nos livros ilustrados infantis analisados se dão principalmente através dos Processos Material e Relacional, sendo que os Processos Materiais se referem a ações realizadas pelas personagens principais. No caso da linguagem visual, o autor traz que a maioria das imagens analisadas apresentam Processos visuais com uma relação transacional entre uma ou mais personagens.

Para HALLIDAY e MATTHIESSEN (2014), a linguagem é produtora de significados. Assim, a Linguística Sistêmico-Funcional analisa a construção de significados, dentro de um determinado texto, e como o texto possui determinado significado para a leitora (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014). De acordo com os autores, a Gramática Sistêmico-Funcional fornece subsídios para verificar como a usuária da língua pode produzir significados.

¹ No original: “(...) the functional specialization of one mode as opposed to another in multimodal texts.”

O presente trabalho procura analisar um excerto da *graphic novel* *Maus* (1991), escrita e desenhada por Art Spiegelman, e duas de suas traduções, uma para o português brasileiro e outra para o português europeu, sob a luz da Gramática do Design Visual e da Linguística Sistêmico-Funcional.

O trabalho tem como enfoque a tradução intermodal, aquela que se dá na mudança de um signo para outro (KRESS, 2003 *apud* DOLOUGHAN, 2011). A análise nos mostra como o modo semiótico não-verbal é realizado de uma maneira particular, o qual pode ser diferente do modo semiótico verbal.

O presente trabalho justifica-se por apresentar um diferente enfoque para os estudos da representação na Tradução, utilizando a Gramática do Design Visual e a Linguística Sistêmico-Funcional com o intuito de investigar as histórias em quadrinhos, campo ainda não muito explorado pela pesquisa linguística e tradutória.

2. METODOLOGIA

Para fins desta análise, utilizamos as traduções de *Maus* para o português brasileiro e para o português europeu bem como o original em inglês. A tradução para o português brasileiro foi feita por Antonio de Macedo Soares e publicada pela editora Companhia das Letras em 2009. A tradução para o português europeu foi feita por Joana Neves e publicada pela Bertrand Editora em 2017.

Os quadrinhos são caracterizados por utilizar não somente a imagem ou a linguagem escrita, mas uma junção de ambas (EISNER, 1985). Segundo EISNER (1985), é a união entre a imagem e a linguagem escrita, usadas complementarmente e não redundantemente, que formam uma história.

Os quadros do trecho selecionado encontram-se no início do primeiro volume de *Maus*, quando Art e seu pai, Vladek, após o jantar, se reúnem para conversar. Entre os assuntos discutidos está o livro no qual Art está trabalhando, que seria um relato das experiências de Vladek durante a Segunda Guerra Mundial. Esse livro viria a se chamar *Maus*, uma narrativa em quadrinhos.

Os quadros em questão foram escolhidos por serem os primeiros na hq a apresentar um teor metafictício. De acordo com HUTCHEON (1984), a metaficção, ou metanarração, é a ficção que trata da própria ficção e que apresenta dentro de seu texto um comentário sobre a própria narrativa.

Para a realização da análise, foram selecionadas categorias da linguagem não-verbal (KRESS; van LEEUWEN, 2006), como: ação transacional unidirecional ou bidirecional; ação não-transacional; Participante; reação transacional ou não-transacional; Processos; e Circunstâncias. Para as categorias da linguagem verbal, foram selecionados os Processos Material, Mental, Relacional, Verbal, Comportamental, Existencial e seus respectivos Participantes, expressos e elípticos, e as Circunstâncias (THOMPSON, 2014).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos resultados, conseguimos observar que a linguagem visual possui regras próprias, específicas a ela, sua própria gramática e sintaxe (KRESS; van LEEUWEN, 2006 *apud* DOLOUGHAN, 2011), do mesmo modo que a linguagem verbal. A análise aponta um grande número de Processos de Ação na linguagem visual, o que auxilia no entendimento da narrativa, assim como passa a sensação de continuidade na história.

O excerto original, na linguagem visual, apresenta seis Participantes; Meta, realizado uma vez; Interatores, realizado três vezes; Reagente, realizado uma vez; e Fenômeno, realizado uma vez. A linguagem verbal do mesmo excerto apresenta algumas diferenças. Temos 16 Participantes ao invés dos seis da linguagem visual: Atores, realizado dez vezes; Meta, realizado quatro vezes; e Dizente, realizado duas vezes.

Um exemplo para a diferença apresentada entre a linguagem visual e a linguagem verbal no caso apresentado encontra-se no primeiro quadrinho. O quadrinho 1, na linguagem visual, apresenta apenas um Dizente (Vladek, com Art na função de Meta), enquanto o balão de fala 2, na linguagem verbal, apresenta dois Dizentes. Isso acontece porque, na linguagem visual, o Dizente é aquele do qual o balão de fala emana (KRESS; van LEEUWEN, 2006). Na linguagem verbal, temos Vladek dizendo “Come – we’ll talk while I pedal” (SPIEGELMAN, 1991, p. 12), colocando o evento de fala nas duas personagens, Art e Vladek.

Ao comparar o excerto do original em inglês no modo semiótico visual com o excerto da linguagem escrita da tradução para o português brasileiro, encontramos diferenças na realização do Ator, sendo este realizado uma vez na linguagem visual, mas seis vezes na linguagem verbal. Também podemos observar uma maior realização de Dizentes na linguagem visual do que na verbal. Ademais, os Participantes elípticos realizam-se amiúde na linguagem verbal, o que é inviável para a linguagem visual, pois o Participante, para ser visto como tal, deve estar presente visualmente.

Por último, quando o excerto original é comparado à tradução para o português europeu, o modo semiótico visual também apresenta uma menor realização de Participantes Ator, pois estes podem estar mais presentes na linguagem verbal do que na visual.

4. CONCLUSÕES

Podemos concluir que a afirmação de que a linguagem visual apresenta sua própria gramática (KRESS; van LEEUWEN, 2006 *apud* DOLOUGHAN, 2011) é verdadeira. As Realizações (Processos, Participantes, Ações, e assim por diante.) levam ao entendimento da cena e permitem que a leitora entenda a relação e a interação entre as personagens.

Comprovamos, como apresentado por KRESS e van LEEUWEN (2006), que os modos visual e verbal não expressam a mesma coisa, mas sim se complementam. De acordo com KRESS (2003 *apud* DOLOUGHAN, 2011), as Realizações no modo semiótico visual tendem a ser mais materiais do que no modo semiótico verbal, pois a linguagem visual apresenta elementos mais concretos e determinados.

Padrões vetoriais são criados a partir das ações transacionais e não-transacionais, dos Processos e dos Participantes (KRESS; van LEEUWEN, 2006) na linguagem não-verbal, o que auxilia na construção da narrativa. Segundo os autores, é através dos vetores que podemos ver a interação entre as personagens e ver o movimento delas na história.

Assim como em GUIJARRO (2014), sob a perspectiva da linguagem verbal, as representações dos excertos investigados neste trabalho, se dão, em grande parte, através do Processo Material, o qual é utilizado para indicar ações e acontecimentos. O autor traz que, no modo semiótico visual, os aspectos relacionados à transacionalidade ou à bidirecionalidade das imagens contribuem para a construção de relações interpessoais.

Também podemos dizer que os elementos apresentados no modo semiótico visual dos quadros analisados passam uma mensagem em si mesmos, o que faz com que a leitura do visual seja tão importante quanto a leitura da linguagem verbal, tornando ambas complementares e não redundantes, como já mencionado. Desse modo, conforme KRESS et al (2010 *apud* KARATZA, 2017), o significado apresentado na *graphic novel* é construído a partir da interação dos modos semióticos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DOLOUGHAN, Fiona J. **Contemporary narrative**: textual production, multimodality and multiliteracies. London and New York: Continuum, 2011.
- EISNER, Will. **Comics and sequential art**. Florida: Poorhouse Press, 1985.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.
- GUIJARRO, Arsenio Jesús Moya. **A multimodal analysis of picture books for children**: a systemic functional approach. Bristol: Equinox Publishing, 2014.
- HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. **Halliday's Introduction to Functional Grammar**. London and New York: Routledge, 2014.
- HUTCHEON, Linda. **Narcissistic narrative**: the metafictional paradox. New York: Methuen, 1984.
- KARATZA, Styliani. **Analysing multimodal texts and test tasks for reading comprehension in the KPG exams in English**. 2017. 562 f. Tese (Doutorado) - Curso de English Language And Literature, Philosophy, National And Kapodistrian University Of Athens, Athens, 2017.
- KRESS, Gunther; van LEEUWEN, Theo. **Reading images**: the grammar of visual design. London and New York: Routledge, 2006.
- SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a survivor's tale. New York: Pantheon Books, 1991.
- SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. Tradução Antonio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- SPIEGELMAN, A. **Maus**: a história de um sobrevivente. Tradução de Joana Neves. Lisboa: Bertrand Editora, 2017.