



## **TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E INDÚSTRIA CULTURAL: Clássicos da Literatura Brasileira no Formato de Histórias em Quadrinhos**

VASCO, Edinei oliveira<sup>1</sup> - diney.ueg@hotmail.com  
PINHEIRO, Veralúcia<sup>2</sup> - pinheirovp@yahoo.com.br

**PALAVRAS-CHAVE:** Indústria Cultural. Intersemioses. Literatura. Quadrinhos.

### **INTRODUÇÃO**

Entre as formas visuais, icônicas, criadas pela humanidade, nenhum gênero, seja do passado ou do presente, conseguiu ultrapassar, de maneira quantitativa, a produção das Histórias em Quadrinhos. Estas ocupam cada vez mais um espaço significativo nos meios de comunicação de massa e, em função de sua grande penetração, tornaram-se objetos de estudos e pesquisas tanto de sociólogos como de educadores, no sentido de investigar suas possibilidades educativas. No entanto, um exame mais profundo demonstra que existe ainda uma escassez de trabalhos em relação a determinados aspectos históricos, estéticos, culturais e filosóficos sobre as HQs, tanto como arte quanto como fenômeno cultural.

Nesse sentido, as principais questões nesta pesquisa centram-se em torno de se entender como ocorre o processo de Tradução Intersemiótica, no qual um código ou uma linguagem pertencente a um sistema de signos (verbal, por exemplo) é traduzido para outro sistema de signos (icônico, sonoro, etc.), e quais os aspectos que podem ser considerados positivos e negativos em relação à transposição de um clássico da literatura brasileira – considerado socialmente como “cultura superior” –, para o formato de Histórias em Quadrinhos, tidas como “cultura inferior” ou “cultura de massa”, e em que sentido esse processo causa ressignificações na obra: interna (forma e conteúdo) e externa (recepção e valorização social).

O objetivo geral centra-se em analisar as estratégias utilizadas na adaptação da obra *A Cartomante*, de Machado de Assis, para o formato de História em Quadrinhos (HQ), considerando os aspectos estéticos, culturais e linguístico-discursivos desse processo e com base em reflexões propostas pelas teorias que fundamentam os estudos da tradução

---

<sup>1</sup> Mestrando em Educação, Linguagem e Tecnologias (MIELT) - Universidade Estadual de Goiás (UEG).

<sup>2</sup> Doutora em Educação pela Unicamp, professora e pesquisadora na Universidade Estadual de Goiás (CCSEH-Anápolis).



intersemiótica e da Indústria Cultural. Como objetivos específicos, primeiramente será delineado um percurso acerca da evolução das Histórias em Quadrinhos até a sua influência no atual contexto histórico, social e cultural no qual as obras, consideradas clássicos da literatura, são traduzidas para o formato de HQ. Em seguida, discutir a respeito das teorias e concepções que dão sustentabilidade aos estudos referentes à tradução intersemiótica, isto é, a transposição de um sistema de signos para outros. E, ainda, compreender, a partir da investigação dos pressupostos teóricos relacionados à Indústria Cultural, os possíveis elementos de ressignificação externa da obra traduzida, considerando que estes subjazem à transposição de categorias culturais e sociais, no qual uma obra literária reconhecida como “cultura superior” é transposta para outra forma de expressão artística avaliada como “cultura inferior” ou cultura de massa.

Justifica-se, assim, uma busca por novas perspectivas e abordagens teóricas e metodológicas que contemplem os estudos sobre tradução intersemiótica nos aspectos da temática aqui proposta, cuja simbiose com o fenômeno da Indústria Cultural possibilitará uma compreensão mais abrangente acerca das interseções entre esses dois campos da expressão artística: Obra literária e Histórias e Quadrinhos.

## **MATERIAL E MÉTODO**

Trata-se de uma pesquisa de caráter qualitativo e de natureza analítico-descritiva que terá como base um referencial bibliográfico a respeito da temática e dos objetivos propostos. Buscam-se, portanto, resultados a partir das análises e reflexões sistematizadas destas referências.

## **RESULTADOS OU HIPÓTESES**

A utilização dessas duas bases epistemológicas – Tradução Intersemiótica e Indústria Cultural –, se dá pelo fato de que quando utilizadas de forma isolada não permitem abranger, nem compreender a totalidade concreta que envolve as apropriações e intersecções entre os diversos campos da expressão artística, pois é preciso entender não apenas como, mas também por que essas transposições se efetuam e se perpetuam, o que significa evitar um reducionismo analítico tanto nos aspectos formais e conteudísticos quanto nos sociais e ideológicos.

## **CONCLUSÃO**



No processo seletivo de 2013/1, da Universidade Estadual de Goiás (UEG), na prova de conhecimentos gerais, na questão **20**, o candidato precisava relacionar o que fora compreendido na leitura da obra *Triste fim de Policarpo Quaresma* (Lima Barreto) a partir de um trecho desta na versão em Histórias em Quadrinhos.

Acredita-se que a elaboração de tal questão partiu do fato de que o estudante teria a competência necessária para assimilar o que fora lido na obra literária — constituída basicamente de signos verbais —, com a transposição desta para o formato de Histórias em Quadrinhos, constituída em sua maioria por signos icônicos. Esse exemplo é apenas para demonstrar, primeiramente, a importância de novas linguagens criadas por meio de interseções entre os vários campos da expressão artística a partir do processo de tradução intersemiótica e, principalmente, a transposição de consagradas obras literárias para o formato de histórias em quadrinhos. Segundo, ao se tornar questão de vestibular significa que se reconhece a importância dessa linguagem como um elemento educacional inerente ao processo de letramento literário e, nesse sentido, necessita ser investigada de forma mais pormenorizada, levando em consideração quais seriam os aspectos positivos e negativos nestas transposições, assim como o contexto em que elas se efetuam e se perpetuam.

## REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Segundo Santaella (2005, 2004, 2004b), Pignatari (2004) e Couto (1983), a semiótica é a ciência geral dos signos, entendendo-se por signo tudo aquilo que represente ou substitua alguma coisa, em certa medida e para certos efeitos. Ela estuda todos os fenômenos culturais como se fossem sistemas sógnicos, isto é, sistemas de significação, pois tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis. Em outros termos, a semiótica tem por objetivo a análise dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como um fenômeno de produção de significação de sentidos.

Deste modo, quando se fala aqui em tradução, não significa meramente a prática interlingual, na qual um texto verbal em uma determinada língua é traduzido para outra língua; mas refere-se principalmente à Tradução Intersemiótica, na qual um determinado código ou linguagem pertencente a um sistema de signos (verbal, visual, sonoro, etc.) é traduzido para outro sistema de signos (PLAZA, 2010). É nesse contexto de Tradução Intersemiótica que a indústria cultural apropria-se da literatura, justamente por esta ser um sistema ou, mais precisamente, um subsistema integrante de um sistema cultural mais amplo,



o que permite estabelecer relações com outras artes ou mídias fazendo surgir, assim, outras linguagens (CAMARGO, 2003).

Conforme Adorno e Horkheimer (1985), Adorno (2002) e Benjamin (2011), a indústria cultural consiste em “moldar” toda a produção artística e cultural, de modo que elas assumam os padrões comerciais e que possam ser facilmente reproduzidas. Dessa forma, as manifestações de arte não são vistas apenas como únicas em seus aspectos estéticos, mas são vistas principalmente como “mercadorias”. Assim, em todos os ramos da indústria cultural existem produtos adaptados ao consumo das massas, sendo por estas que as indústrias se orientam, tendo no consumidor não um sujeito, mas um objeto. E isto define as produções artísticas e culturais organizadas no contexto das relações capitalistas de produção que, uma vez lançadas no mercado, têm que ser consumidas (COELHO, 2006; FREITAG, 1987).

Para Cirne (1985), é dentro deste contexto, influenciada pela revolução industrial e consequentemente pela indústria cultural, que as Histórias em Quadrinhos são caracterizadas por sua eficaz utilização na comunicação de massa e, consequentemente, no consumo; tendo, assim como o cinema, um alto poder de penetração junto a um grande público. Nesse sentido, Cirne (1985, 1982, 2000) e Bibe-Luyten (1989), enfatizam que deve-se pensar as HQs não somente como entretenimento ou como forma estética, mas também a partir de questões políticas, culturais e ideológicas (RAMA; VERGUEIRO, 2010; EISNER, 2001; MCCLOUD, 1985; MOYA, 1972).

Pretende-se, assim, a partir do referencial bibliográfico, delinear uma nova perspectiva para o estudo da Tradução Intersemiótica, especificamente no que diz respeito à tradução de obras literárias para as HQs e, relacionando-a à Indústria Cultural, tentar propor novas abordagens teóricas e metodológicas para o estudo desta área.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed, 1985.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa (org.). **Teoria da Cultura de Massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- BIBE-LUYTEN, Sonia. **Histórias em Quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1989.
- CAMARGO, Luís. Texto de apresentação. In: PELLEGRINI, Tânia et. al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora SENAC e Instituto Itaú Cultural, 2003.



- CIRNE, Moacy. **Uma Introdução Política aos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.
- \_\_\_\_\_. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1985.
- \_\_\_\_\_. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- COELHO, Teixeira. **O que é Indústria Cultural**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2006.
- COUTO, Hildo Honório. **Uma introdução à Semiótica**. Rio de Janeiro: Presença, 1983.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FREITAG, Bárbara. **Política educacional e indústria cultural**. São Paulo: Cortez, Autores Associados, 1987.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOYA, Álvaro. **Shazam**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- PIGNATARI, Décio. **Semiótica e Literatura**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004.
- PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro et al. **Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.
- SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004b.
- \_\_\_\_\_. **O que é Semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.